

2001: Una odisea del espacio (1968)

2001: A Space Odyssey
(*título original*)



Análisis realizado por: Juan Cruz Benito

Datos de producción

Director: Stanley Kubrick

Guionista: Stanley Kubrick & Arthur C. Clarke

Tipo: Película

Duración: 2h 29min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0062622/>

Sinopsis


[Breve descripción de la historia que se cuenta]

2001 es una historia acerca de la humanidad, la inteligencia y la evolución. Partiendo de la prehistoria y nuestros antepasados primigenios traza, a través de distintos actos o partes, un relato histórico-distópico donde se imagina la llegada del hombre a la luna y su colonización, así como distintos viajes y aventuras por el sistema solar. Todo ello, siguiendo un hilo conductor en torno a la inteligencia y la humanidad en sus distintas posibles versiones pasadas y futuras.

Necesidades

[Análisis de las necesidades de usuario que propician la propuesta de las interfaces]

La película imagina desde el año 1968 una historia de la humanidad distinta. En ella se observa desde el inicio del uso de las herramientas hasta la conquista del espacio. Dentro, principalmente, de las partes de la película en las que se narra la vida en el espacio o en la Luna (la película vio la luz un año antes de que el Apolo 11 llegase a la luna en 1969) se observan numerosas necesidades del usuario que se resuelven mediante la aplicación de tecnología y diversas técnicas de interacción. A continuación, se enumeran los principales dispositivos (tecnología/interfaz) que aparecen en la película junto a las tareas de usuario que permiten realizar.

	Primera aparición	Necesidades
<p><i>Paneles de control y pantallas con sistemas de geoposicionado</i></p>  <p><small>Enlace al clip: https://youtu.be/xyjOjT8d8RI?t=3m32s</small></p>	23:36	Cualquier sistema informático o automatizado requiere de una serie de elementos que permitan la monitorización y control. En el caso concreto de una nave espacial, esto es especialmente relevante. Del mismo modo, contar con sistemas que ayuden a conocer la posición de la nave en el espacio es imperante.

Servicios de vídeo y contenidos multi-idioma

26:24

La humanidad se comunica en diversos lenguajes; por ello es absolutamente necesario que los servicios utilizados mundialmente puedan ofrecer sus contenidos en el lenguaje adecuado para cada usuario.



Autenticación por voz

26:42

La autenticación en un sistema por medios distintos a las típicas contraseñas es un deseo habitual del usuario, ya que ello simplificaría el acceso a cuentas y recursos personales de forma más sencilla.



[Enlace al clip:](http://dai.ly/x4auyld)
<http://dai.ly/x4auyld>

Videollamadas

27:45

La comunicación es una característica base de la sociedad y del ser humano. La necesidad de comunicación a distancia es desde hace siglos una constante. En cualquier caso, el usuario siempre aspira a formas de comunicación a distancia mejoradas, destacando aquellas que puedan representar mejor al interlocutor de la conversación (mediante su imagen u otros modos).



[Enlace al clip:](https://youtu.be/vWwo6JpMceg?t=20s)
<https://youtu.be/vWwo6JpMceg?t=20s>

Primera
aparición

Necesidades

Cámara de vídeo wearable

41:17



[Enlace al clip:
https://youtu.be/oU4Rk0NATNs?t=2m6s](https://youtu.be/oU4Rk0NATNs?t=2m6s)

Con la llegada de las cámaras, el ser humano siempre ha experimentado nuevas formas de uso. El hecho de poder llevar dispositivos de captura de imagen dejando las manos libres no es algo imaginado únicamente por los ingenieros de GoPro.

TV y contenidos interactivos en streaming

58:50



[Enlace al clip:
https://youtu.be/BDha7nj4s10](https://youtu.be/BDha7nj4s10)

La posibilidad de consumir contenidos audiovisuales en cualquier momento y localización permite la total libertad y poder de decisión al individuo sobre sus necesidades de mantenerse informado o entretenido.

Asistente personal basado en Inteligencia Artificial con procesamiento de lenguaje natural

1:01:45



[Enlace al clip:
https://www.youtube.com/watch?v=r13I-TuDcWI](https://www.youtube.com/watch?v=r13I-TuDcWI)

La aparición de los asistentes basados en Inteligencia Artificial abre la posibilidad de que el usuario sea atendido de forma personalizada y pueda tener un ayudante disponible en cualquier momento y con unas características que no todos los humanos poseen.

Primera
aparición

Necesidades

***Juego de ajedrez por computador
jugado por sistema inteligente (AI)***

1:06:12

El ser humano necesita de cierta compañía en momentos de esparcimiento y relax. Por ello es ansiado por muchos usuarios tecnologías que les acompañen o entretengan.



[Enlace al clip:](https://www.youtube.com/watch?v=MzIQUDQO-ag)

<https://www.youtube.com/watch?v=MzIQUDQO-ag>

Comunicador wearable

1:18:57

Los dispositivos *wearables* permiten la posibilidad de expandir o complementar la funcionalidad del cuerpo mediante otros elementos adjuntos al cuerpo humano. En el caso de este dispositivo, permite además establecer comunicación con otras personas o sistemas inteligentes.



[Enlace al clip:](https://youtu.be/UdJRbJVBpIE?t=54s)

<https://youtu.be/UdJRbJVBpIE?t=54s>

Tecnologías involucradas

[Se analizan las tecnologías que serían necesarias para la creación de los dispositivos/interfaces que se describen en la obra, distinguiendo aquellas que estaban disponibles (ciencia) en el momento de la producción y aquellas que son inventadas(ficción)]

En el año en que la película vio la luz no todas las tecnologías mostradas en ella se encontraban disponibles o en proceso de desarrollo. Entre las tecnologías necesarias para disponer de todo lo que se muestra en la película, destacan: el GPS, sistemas de comunicaciones similares a Internet, inteligencia artificial, sistemas biométricos, servicios de personalización, procesamiento de lenguaje natural, etc.

Tecnologías disponibles en el momento de la producción

En el momento de la producción de la película (1968), muy pocas tecnologías de las mostradas se encontraban disponibles. De las pocas existentes se puede destacar la cámara de vídeo, la realización de videollamadas de un modo muy primitivo [1], los antecedentes del actual GPS o los servicios digitales traducidos a diversos idiomas.

Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

En cuanto al resto de tecnologías mostradas la mayoría fueron imaginadas. Uno de los autores del guion original de la película, Arthur C. Clarke, además de ser un reconocido escritor en el campo de la ciencia ficción ayudaba a la NASA a imaginar o desarrollar nuevas tecnologías [2]. Es posible que por ello, la película se adelantase a inventos y sistemas como los servicios de vídeo bajo demanda (y en *streaming*), la autenticación de usuarios mediante biometría o características fisiológicas, los *wearables*, la inteligencia artificial (AI) y el procesamiento de lenguaje natural (NLP).

Impacto

[Se indica si la propuesta creativa ha tenido un impacto real en la creación de nuevos dispositivos, impulso de nuevas tecnologías o el propio diseño de interfaces de usuario]

El impacto de películas tan espectaculares como 2001: Odisea del Espacio es absolutamente reseñable. La claridad con la que se imaginaron multitud de dispositivos y tecnologías y la precisión con la que se mostró su funcionamiento y características hacen que se pueda considerar que ha tenido gran influencia en la tecnología actual. Incluso, en la película se imaginan tecnologías (como el sistema inteligente HAL9000) que aún hoy en día no existen con tal nivel de sofisticación y compleción.

Referencias

1. Douglas Engelbart. The mother of all demos. December 9, 1968
<https://www.youtube.com/watch?v=JflgzSoTMOs>, (última visita: 6 febrero de 2017)
2. Emilio de Gorgot. 2001: una odisea del pensamiento
<http://www.jotdown.es/2011/07/2001-una-odisea-del-pensamiento/> (última visita: 6 febrero de 2017).