Stanley Kubrick, *2001: Odissea nello spazio*

Questa scheda di analisi del film è basata su alcuni passaggi del testo del Prof. Marcello Walter Bruno dell'Università della Calabria (Marcello Walter Bruno, *Stanley Kubrick*, Gremese Editore)*, riconoscibili dal rientro (a destra e a sinistra) del testo. Le altre parti di testo sono delle integrazioni che hanno la finalità di chiarire la lettura del saggio critico.*

Che cos'è *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick? Si potrebbe affermare che si tratta, come direbbe Umberto Eco, di una "opera aperta", e cioè di un testo – in questo caso audiovisivo – del quale è possibile dare più interpretazioni. Ancor di più, si può affermare che *2001* è un testo audiovisivo pensato da Kubrick proprio con l'obiettivo di lasciare a ciascuno spettatore la libertà di esprimere una propria interpretazione personale, basata sul vissuto e sugli stati d'animo prodotti dalla visione del film: «Ognuno è libero di speculare a suo gusto sul significato filosofico e allegorico del film. Io ho cercato di rappresentare un'esperienza visiva, che aggiri la comprensione per penetrare con il suo contenuto emotivo direttamente nell'inconscio».

> *2001: Odissea nello spazio (2001: a Space Odissey*, 1968) è stato concepito dal regista come un'esperienza non verbale e forse anche come una non-storia: non c'è esattamente un protagonista (se non forse il monolito, unico soggetto/oggetto a comparire nelle quattro parti in cui si struttura il film); non c'è esattamente un luogo dell'azione (la Terra si riduce alla savana africana, la Luna si riduce al cratere di Clavius; Giove si riduce all'astronave Discovery; l'infinito si riduce ad una misteriosa stanza forse d'albergo); non c'è esattamente una progressione di eventi, né tantomeno un finale che "chiuda".

2001: Odissea nello spazio può essere suddiviso in quattro parti, così come suggerisce Kubrick attraverso delle didascalie, che lo studioso Bruno riassume in questo modo:

> La prima parte si svolge nella savana africana circa quattro milioni di anni fa: un gruppo di australopitechi erbivori, sempre in lotta con gli altri erbivori e come loro vittime dei felini carnivori, si trovano improvvisamente al cospetto di un oggetto assolutamente innaturale, un parallelepipedo levigatissimo che appare in allineamento col Sole e la Luna in eclissi. Ricordando questa immagine davanti al cadavere di un animale, il capo-branco intuisce l'utilizzabilità delle ossa come arma: a partire da questa scoperta, gli australopitechi intelligenti hanno la meglio sugli altri gruppi (possono far proprie le pozze d'acqua difendendo il territorio) e diventano carnivori.
> La seconda parte si svolge sulla Luna nel 1999: lo scienziato Floyd arriva in una stazione orbitante (un hotel Hilton spaziale) diretto alla base americana Clavius, misteriosamente isolata da un po' di tempo; il motivo è che in un cratere è stato rintracciato un misterioso parallelepipedo che è probabilmente la dimostrazione dell'esistenza di intelligenze extraterrestri nell'universo. Quando il team di Floyd arriva a Clavius e tenta di fare una

foto-ricordo davanti all'oggetto, questo emette una radiofrequenza che uccide tutti.
La terza parte si svolge un anno e mezzo dopo, dunque nel 2001, sull'astronave Discovery in viaggio verso il pianeta Giove: i due astronauti Frank Poole c David Bowman, scoperto che il perfettissimo computer di bordo HAL 9000 ha problemi di funzionamento, decidono di disattivarlo; Hal si difende uccidendo Frank nonché il resto dell'equipaggio, i tre scienziati in stato d'ibernazione. David tuttavia riesce a penetrare nell'unità centrale di Hal, e, dopo averlo "ucciso", scopre un messaggio segreto videoregistrato con cui Floyd rivela che lo scopo della Discovery è quello di scoprire la natura di alcune misteriose radiofrequenze provenienti da Giove.
La quarta parte, dopo che la Discovery giunge al cospetto di Giove "scortata" da un monolito nero che viaggia nello spazio come un'astronave, si svolge in uno spazio-tempo indefinito: si avvicendano tunnel di luce e vedute aeree solarizzate, scandite dal battito cigliare dell'occhio sbarrato di David Bowman; poi, all'improvviso, l'astronauta in tuta spaziale si ritrova in un appartamento costituito da una stanza da bagno vuota, una sala da pranzo occupata da un uomo chc è lo stesso Bowman invecchiato, una stanza da letto in cui un altro uomo (sempre Bowman, ormai decrepito) si trasforma in un enorme feto al cospetto del monolito nero. L'immagine finale è costituita dal feto che, muovendosi nello spazio stellare come fosse un pianeta, sembra guardare "in macchina" in direzione dello spettatore.

Tenendo conto di questa premessa (la "apertura" di questa opera complessa), si possono individuare alcune chiavi di lettura del film, che si intrecciano l'una con l'altra nel racconto audiovisivo. La prima chiave di lettura compare fin dal titolo: di tratta del riferimento alla "Odissea", che in qualche modo ci invita a riflettere sul parallelismo tra *2001* di Kubrick e l'*Odissea* di Omero, il poema epico antico nel quale vengono narrate le peregrinazioni di Ulisse nel suo viaggio da Troia ad Itaca. Da un'analisi dei personaggi del film e dei loro rapporti reciproci emerge in modo chiaro questo parallelismo:

Certo si possono rintracciare elementi che rimandano all'*Odissea* di Omero: Bowman ("arciere" come Ulisse) lotta contro un computer individuato da un solo grande occhio circolare ("occhio circolare" è il significato della parola greca *kyklops,* "ciclope") e da una voce priva di corpo (Polifemo in greco significa "dalle molte voci''); come Ulisse, Bowman deve prima discendere nell'Ade (l'interno rosso di HAL, che in americano si pronuncia come *hell*, "inferno") per poter tornare a casa (il letto, che si ritrova alla fine del film, è elemento centrale anche in un episodio omerico); gli dèi che hanno maggiore spazio d'intervento nel poema omerico sono Atena, che doveva essere il nome del computer poi chiamato Hal, e Zeus (ovvero Giove), pianeta protagonista dell'ultima parte del film.

Assieme al riferimento omerico (ed eccoci ad una seconda chiave di lettura), il titolo scelto da Kubrick suggerisce anche un altro parallelismo, quello con il romanzo "Ulisse" di

James Joyce, scrittore inglese dei primi anni del Novecento che ha sperimentato innovative forme letterarie, le quali hanno prodotto una rottura radicale con gli stili e le strutture narrative precedenti: in particolare, l'*Ulisse* di Joyce è importante perché dà spazio al cosiddetto *stream of consciousness* (in italiano "flusso di coscienza"), ovvero ad una particolare forma di scrittura che tenta di "rappresentare" letterariamente il modo in cui i pensieri si concatenano nella mente di una persona, prima delle loro organizzazione linguistica. Marcello Walter Bruno individua delle precise corrispondenze anche con questa opera letteraria: in particolare, secondo lo studioso, entrambe le opere vogliono in qualche modo "riassumere" le epoche della storia della letteratura (nel caso dell'*Ulisse*) e della storia del cinema (nel caso di *2001*):

> Ugualmente è possibile tracciare affinità con l'*Ulisse* di Joyce, soprattutto per quanto riguarda il piano della sperimentazione formale: come ogni capitolo del più grande romanzo del Novecento è scritto in uno stile particolare, il film di Kubrick sembra essere un viaggio nella storia del cinema, che comincia con il muto (la parte preistorica/africana); prosegue con il musical (le astronavi che danzano i valzer di Strauss); arriva al parlato (la parte dialogata che ha per protagonista lo scienziato Floyd); "fantascientizza" vari generi (il duello David/Hai non è forse il brano biblico della sfida Davide/Golia?) e si conclude con un brano di puro cinema sperimentale, che potrebbe essere considerato come un equivalente visivo dello *stream of consciousness* dell'*Ulisse* di Joyce; si potrebbe così pensare all'*Odissea* di Kubrick come un anti-film o un non-film, che fa passare il cinema dalla narrazione classica al mito, realizzando una sintesi fra realismo e simbolismo.

Una terza chiave di lettura riguarda la domanda fondamentale che Kubrick si pone attraverso la realizzazione di *2001: Odissea nello spazio*: si tratta di una domanda filosofica, ed in particolare di una delle domande fondamentali della storia della filosofia: "che cos'è l'uomo?".

> Si può affermare che il tema portante di *2001: Odissea nello spazio* è la domanda implicita nel problema dell'esistenza di forme biologiche extraterrestri: in cosa consiste l'umanità, l'essere umano? E in che rapporto sta l'umano con l'Altro (ovvero con ciò che non è umano, come l'Extraterrestre o il Divino)?
> Una delle possibili risposte che Kubrick sembra offrirci è di tipo scientifico, ovvero evoluzionistico: l'uomo non è altro che un primate, una specie animale comparsa 60 milioni di anni fa, che, trovandosi a dover sopravvivere nelle nuove condizioni ecologiche seguite alla spaccatura della Pangea, se l'è cavata grazie alla stazione eretta (che liberava le mani per molteplici funzioni, come l'utilizzo di oggetti) e a un particolare sviluppo qualitativo del cervello (l'intelligenza come capacità di memorizzare, elaborare e trasmettere informazioni nonché di formulare e verificare ipotesi). Detto in altro modo, l'uomo non è altro che è una scimmia che è riuscita a passare dall'alimentazione vegetariana alla carne, un primate che

è passato dalla condizione di preda alla condizione di iper-predatore, cioè cacciatore capace di più strategie. Secondo questo schema, quindi, l'intelligenza è omicidio: qualunque sia l'entità simbolizzata dal monolito nero, questa entità innesca un meccanismo in cui il "progresso" (il passaggio dall'utensile preistorico, l'osso, all'utensile tecnologicamente evoluto, l'astronave) è sostanzialmente il rapporto tra l'uomo e la morte (propria, quando si ha paura, oppure di qualcun altro, quando lo si sopprime per la propria sopravvivenza).
Il computer Hal 9000, infatti, diventa umano quando odia e uccide, diventa umano quando ha paura e supplica di non essere ucciso: Bowman (che in inglese significa "arciere" e dunque cacciatore) dimostra che la sua intelligenza è superiore a quella del computer, che pure è imbattibile nel matematico gioco degli scacchi, perché egli è capace di ucciderlo per vendetta, vincendo la lotta per la sopravvivenza ma anche soddisfacendo in modo completo e pieno il sentimento di odio che prova (anche Omero spiega che l'etimologia del nome Odysseus è "colui che odia"). [...]