

English Text below

2001: A Space Odyssey (2001: Odissea nello spazio; USA/GB 1965-68, 1968) regia: Stanley Kubrick; produzione: Stanley Kubrick per MGM; soggetto: dal racconto *The Sentinel* di Arthur C. Clarke; sceneggiatura: Arthur C. Clarke, Stanley Kubrick; fotografia: Geoffrey Unsworth; effetti speciali: Stanley Kubrick, Douglas Trumbull, Wally Veevers, Con Pederson, Tom Howard; montaggio: Ray Lovejoy; production design: Harry Lange con Ernest Archer e Anthony Masters; costumi: Hardy Amies; interpreti e personaggi: Keir Dullea (David Bowman), Gary Lockwood (Frank Poole), William Sylvester (Dr. Heywood Floyd), Douglas Rain (voce di HAL), Daniel Richter ('Moonwatcher', il capo delle scimmie), Leonard Rossiter (Andrei Smyslov); colore, 141'

Parte I: L'alba dell'uomo. In una landa desolata, circondata da rocce aride, pantere feroci e placidi tapiri, sopravvive a stento una tribù di scimmie. L'unica fonte d'acqua è oggetto di continue scaramucce con un gruppo rivale. Un mattino, la scimmia dominante sveglia gli altri con grugniti ansiosi. Davanti alla grotta si erge un perfetto parallelepipedo, opaco e senza asperità. Tra timore e curiosità, il branco si avvicina al monolito e lo sfiora con le dita. Poi (dopo un'ora, un giorno, un anno) il capotribù è accovacciato davanti alla carcassa di un tapiro. Guarda il monolito. Afferra un osso. E vede: tapiri schiantarsi, crani fracassati, distruzione. Vede: l'osso. Vede: l'arma. La pantera che ogni giorno esige il suo macabro pasto sarà abbattuta, è abbattuta. La tribù che rivendicava il dominio dell'acqua sarà sgominata, è sgominata. Il monolito è scomparso, e molto resta da compiere con quell'osso che la scimmia – l'uomo – scaraventa in cielo, accompagnando il volo con un urlo di conquista. L'osso sale, sale; poi inizia la lenta discesa di un vascello spaziale. Tutt'intorno, nel cosmo che circonda la Terra, volteggiano astronavi e satelliti: un valzer. È il 1999. Il vascello trasporta il dottor Floyd, in missione segreta. Un artefatto alieno è stato rinvenuto in un cratere lunare. Un parallelepipedo, opaco e regolare. Floyd e i suoi colleghi si avvicinano, curiosi e stupefatti; e con i loro rozzi guanti d'astronauta toccano il monolito. Che emette un sibilo acuto. Verso Giove.

Parte II: Missione Giove. 18 mesi dopo. Il Discovery solca lo spazio infinito. All'interno, sei passeggeri, diretti verso Giove. L'obiettivo della missione è noto solo ai tre scienziati in ibernazione. La navigazione è supervisionata da Frank Poole e da Dave Bowman. Ma in realtà l'equipaggio è sotto il controllo del sesto passeggero, HAL 9000. Un computer. L'ultima creazione dell'uomo, la più perfetta. A Dave e Frank non resta che giocare a scacchi, poltrire sotto gli ultravioletti, fare ginnastica, e dormire. Un giorno, HAL annuncia un guasto imminente dell'antenna radio. È necessaria un'escursione nello spazio. Bowman esce dal Discovery per sostituire il pezzo sospetto. Le analisi non mostrano alcun difetto: HAL si è sbagliato. Dave e Frank si appartano in una capsula spaziale, per prendere gravi decisioni: Frank compirà una nuova escursione, per ricollocare il pezzo; poi i due disconnetteranno HAL, conservando solo i circuiti essenziali. Nella capsula, HAL non può sentirli. Ma il suo occhio scarlatto può vederli. E vede: i movimenti delle loro labbra. Nel silenzio dello spazio, Frank esce dalla capsula e si libra sull'antenna. La capsula – teleguidata da HAL – apre le tenaglie e si avventa su di lui. Dave esce a sua volta per recuperarlo. Troppo tardi; in assenza di Dave, HAL interrompe le funzioni vitali dei tre scienziati, e blocca gli accessi del Discovery. Dave riesce comunque a rientrare, penetra nella stanza di HAL e ne sconnette, uno alla volta, i circuiti. Il Discovery è un relitto alla deriva. Ma ormai Giove è vicino, e la capsula individuale è ancora funzionante.

Parte III: Giove e oltre l'infinito. Nello spazio appare il monolito. E davanti alla capsula si apre un varco. Dave viene risucchiato. I suoi occhi grigioazzurri vedono: caleidoscopi di forme, luci e colori. Galassie, nebulose, esplosioni di supernova. Vedono: canyon blu, oceani rossi, deserti. Vedono: una stanza. Arredata con gusto settecentesco, illuminata come un ospedale, funzionale come la *suite* di un albergo. Dave vede: sé stesso, senza scafandro. Il quale vede: sé stesso, invecchiato, intento a cenare. Lascia cadere il calice di vino. Quando rialza il capo, l'anziano Dave vede: sé stesso, vecchissimo, steso sul letto, agonizzante. Prima di morire, ritto dinanzi a sé, Dave vede: il monolito. Tende la mano artritica. Forse è il monolito a vedere, raggomitolato sul letto: un feto. Il feto entra nel monolito. Ed esce nello spazio. E nello spazio, mentre ruota lentamente su sé stesso, i suoi grandi occhi grigioazzurri vedono: noi, e la Terra.

Il progetto di *2001: A Space Odyssey* fu annunciato già dal 21 febbraio 1965, destando curiosità proporzionali alla segretezza assoluta che ammantava l'impresa. Il potere di Stanley Kubrick si era consolidato grazie al successo di *Dr. Strangelove, Or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (*Dottor Stranamore, ovvero: come imparai a non preoccuparmi e ad amare la bomba*, 1964), e ora il regista poteva permettersi di realizzare un sogno che risaliva al 1957: rivoluzionare un genere apprezzato dal pubblico ma disprezzato dalla critica, fare il primo film di fantascienza davvero adulto. Lo stesso regista così riassunse l'ambizione dell'opera: "*2001* è un'esperienza di tipo non verbale. Ho cercato di creare un'esperienza visiva che trascendesse i limiti del linguaggio e penetrasse direttamente nel subconscio con la sua carica emotiva e filosofica".

Quel che colpisce guardando *2001* è la ieratica lentezza (sebbene la durata del film non sia così anomala, e comunque meno delle due ore e quaranta della prima versione presentata ai critici), i tempi morti, i lunghi silenzi (pochissimi i dialoghi e puramente informativi, compitati con tono gelido e pause sterminate tra le battute; nelle sequenze del prologo e dell'epilogo non si sente una parola), l'azione in senso tradizionale quasi inesistente (ridotta alla suspense della 'follia' del computer), l'assenza di emotività (molti sostengono che l'unica scena di sentimenti sia quella della 'morte' del computer). Effetti speciali insuperati per molti anni a venire, precisione assoluta nella costruzione delle scenografie futuristiche e dei modellini, cura meticolosa nella descrizione dei minimi dettagli (talvolta volontariamente ridicoli) della vita nello spazio: l'intenzione di Kubrick era di dare la sensazione di assistere a un documentario sul futuro, un trattato antropologico sull'uomo a venire, in cui la ricerca di verosimiglianza scientifica fosse perlomeno altrettanto importante che il suo fascino fantastico. Kubrick ha dichiarato: "Credo che qualsiasi forma di *design* in questo film ponesse due problemi. Il primo era: vi sarà qualcosa che possa apparire inverosimile rispetto a quel che la gente immagina del futuro? L'altro era: sarà interessante?".

Trovandosi ad affrontare un oggetto così insolito, molti critici reagirono con sbadigli e ostilità; l'opera ne risentì commercialmente per alcune settimane, prima di risalire la china grazie al passaparola delle controculture che se ne appropriarono, forse indebitamente. Oggi è uno dei film che conta il maggior numero di interpretazioni (filosofiche, mistiche, scientifiche, cinematografiche) e viene finalmente considerato un capolavoro della cultura occidentale.

Nella vita reale ogni esperienza o serie d'esperienze si presenta all'osservatore in una sequenza interrotta di spazio e di tempo. Al cinema le cose vanno diversamente: il cinema permette salti nello spazio e nel tempo, consentendoci di estendere all'infinito la nostra piccola breve vita. Possiamo vedere "l'alba dell'uomo" e, un istante dopo, viaggiare su una nave spaziale verso la Luna. Con un semplice intervento di montaggio si possono mettere insieme inquadrature di situazioni prese in momenti e luoghi diversi per costruire legami non oggettivi ma concettuali o poetici. Un regista, mettendo insieme pezzi di pellicola, crea un tempo e uno spazio ideali (vale a dire crea il suo spazio e il suo tempo); in un film lo spazio perde il suo carattere statico per

farsi dinamico, fluido, illimitato e aperto, mentre il tempo perde la sua ininterrotta continuità e la sua direzione invariabile. Una scimmia (dimostrando un rudimentale processo intellettuale) si serve come arma dell'osso di un animale ucciso. L'osso con un grido di trionfo viene lanciato in aria, e si trasforma in un'astronave; in un solo fotogramma Stanley Kubrick concentra millenni. È una delle più celebri sequenze di *2001*, il film che, nell'anno di uscita nelle sale (1968), sembrava contenere passato e futuro di tutta la storia del cinema.

2001 è un'odissea interplanetaria, una meditazione filosofica sui valori dello spazio/tempo e quindi sull'essenza stessa del cinema. È l'opera di Kubrick che mette più a dura prova gli occhi, ogni immagine può essere tutto e nulla, un mondo aperto o un oggetto chiuso. Un corridoio luminoso infinito è la prima visione/allucinazione di Bowman ma è anche l'elemento architettonico narrativo e simbolico di tutto il film. Più precisamente, ci troviamo di fronte ad un corridoio "curvo", ripiegato su se stesso, così come l'universo secondo Einstein (l'universo è finito perché "curvo", giacché è stato incurvato dal tempo; in altre parole se lo percorressimo per intero finiremmo col tornare al punto di partenza). Per questo tutte le architetture "galleggianti" (le astronavi) del film sono "curve" e la macchina da presa, nelle inquadrature a loro dedicate, perde ogni punto di riferimento, non trova più l'alto e il basso, la destra e la sinistra. La stazione orbitante su cui giunge il dottor Heywood Floyd (accompagnato nel suo viaggio dalle note di un circolare valzer di Johann Strauss) è una gigantesca ruota-occhio spaziale (che forse ricorda per enormità e movimento la Ruota del Prater di Vienna); va notata la parte ancora in costruzione: una sorta di work in progress spaziale. Sferica, o meglio a forma di testa, è poi l'astronave che porta Floyd sulla base lunare Clavius (un enorme complesso organizzato secondo cerchi concentrici). Sferica è la plancia del Discovery e sferiche sono anche le capsule usate dagli astronauti Bowman e Poole nella terza parte del film, sferico è infine l'inquietante occhio del calcolatore HAL-9000. Ossessivamente Kubrick pone l'uomo al centro dell'inquadratura, ma è una centralità che situa l'uomo in posizioni spaziali inedite, con la testa in giù e i piedi in su, oppure trasversalmente con la testa a destra e i piedi a sinistra, o in entrambe le posizioni contemporaneamente come in una litografia di Escher.

La figura interna dominante è il cerchio; l'astronauta corre in un corridoio per tenersi in forma fisica, corre in linea retta e il corridoio non finisce mai, benché sia dentro lo spazio limitato dell'astronave. È una corsa infinita - che trasmette lo stesso smarrimento della corsa del piccolo Danny per i corridoi dell'Overlook Hotel in *Shining*, dove l'albergo è concepito come una totalità apparentemente infinita, anche se sappiamo che si tratta, invece, di una totalità conclusa. All'interno del Discovery il dominio della circolarità è ribadito dall'occhio del gigantesco computer HAL; attraverso "sogettive" dello stesso HAL, ci accorgiamo che, nonostante le immagini siano distorte, il computer è l'unico "essere" a poter cogliere lo spazio curvo dell'astronave nella sua totalità. HAL, di conseguenza, prende più volte il posto dell'uomo al centro dell'immagine. Dopo la "morte" di HAL la circolarità del Discovery si trasforma, nella stanza neoclassica di Bowman, in circolarità temporale: attraverso poche inquadrature Bowman passa, dalla maturità alla vecchiaia, dalla morte alla rinascita. La camera settecentesca dove si muore e si rinasce è per Kubrick un mezzo per affrontare la storia e precipitare il pubblico in una nuova avventura visiva.

Una particolarità di tutti gli spazi sta nella presenza ossessiva del bianco (sempre luminoso) e del rosso (spesso cupo e misterioso). Bianche sono all'esterno tutte le astronavi (un'evoluzione in senso aereo-spaziale del concetto di Le Corbusier: "il pensiero che si rende manifesto senza parole e senza suoni, ma unicamente attraverso prismi in rapporto tra loro [...] che la luce rivela nei particolari") e bianchissimi sono i pannelli di rivestimento interni solcati, negli interstizi, da nervature che denunciano il profilo delle pareti; completamente bianca e luminosa è infine la scatola spaziale settecentesca in cui si ritrova Bowman. Rosso è invece il colore delle poltrone, sparse in una sorta di grande hall d'albergo, all'interno della base orbitante. Inondati di luce

rossa (come all'interno di una camera oscura) sono le cabine di pilotaggio delle astronavi e l'interno della capsula di Bowman; rosso è, infine, l'occhio di HAL e il claustrofobico spazio in cui risiede la sua memoria. Il bianco separa con decisione il profilo esterno delle astronavi dal buio infinito dell'universo, contemporaneamente acceca e annulla le profondità all'interno. Il rosso è invece il colore di tutti gli oggetti e ambienti che hanno un rapporto più intimo con l'uomo e i suoi istinti: la tuta spaziale di Bowman, le poltrone su cui si siedono il dottor Floyd e i colleghi russi, le cabine di pilotaggio e "l'umano" cervello di HAL. L'operazione qui compiuta da Kubrick è quella di far evolvere oltre i confini terrestri tutte le illusioni e contraddizioni del Razionalismo europeo. Sembra di scorgere la posizione dei maestri delle diversi correnti razionaliste (Gropius, Mies van der Rohe e Le Corbusier), concordi nel ritenere che l'evoluzione industriale e tecnologica, a patto che sia "razionalmente" usata, potrà affrancare i popoli dall'ingiustizia sociale – proprio per questo motivo all'architettura spettava il compito più importante. Le differenze annullate, le tradizioni annullate, i sentimenti inutili: l'angolo retto domina il mondo. Vale anche per l'Universo? L'angolo retto può andar bene sulla terra, rigorosamente misurata e orientata, ma l'universo ha altre regole – che, pur legandosi a quelle terrestri, restano misteriose ed inquietanti. Il cerchio fornisce una soluzione possibile. La forma geometrica perfetta e affascinante, che gli uomini hanno osservato per milioni di anni alzando gli occhi al cielo, è la forma che dominerà l'espansione umana nell'universo.

Kubrick inventa in *2001* una nuova tipologia architettonica: semplice, razionale e ripetibile all'infinito. Le illusioni, tuttavia, resistono, gli errori si ripetono. L'uomo crede di dominare attraverso la scelta di una forma quello che invece si rivela indomabile. Sulla terra il razionalismo produce un benessere apparente, fonendo alloggi a tutti, e in tutti i continenti, ma senza fare i conti con l'irrazionalità che nell'uomo è presente tanto quanto la ragione. Nello spazio (vale a dire oltre la terra, avanzando nell'universo) questo è ancor più evidente: non appena si fa un passo oltre il conosciuto, ci si rende conto quanto limitata sia l'evoluzione umana, quanto grande sia la presunzione degli uomini. Illusioni e arroganza sono un pericolo: per questo diventa necessario tornare indietro, precisamente a quel secolo (il Settecento) che Kubrick ha tanto studiato e dove il concetto del razionalismo in architettura trova una prima applicazione storica.

A constant, almost obsessive architectural presence in Kubrick's films is the corridor: omnipresent from *Paths of Glory* to the film in which the concept of home, materially absent, is substituted by the gigantic bulk of the spaceship : *2001: A Space Odyssey*. All of the material structures of the human adventure in the light are, when reduced to their essentials, corridors. The Discovery, planned like an oblong warehouse of data and services (at its end is a sphere, which we identify with the command center, the "brain" of the spaceship), is composed of modules whose parallelepiped shape finds its corresponding form not only in the monolith (an abstract form apparently lacking in real dimensions and yet furnished with edges and thin sides like the points and lines of a geometrical treatise) but also in the excavations on the lunar surface : a quadrangular outline with two symmetrical ramps, also specular, which lead in a gentle decline to the other mysterious object touched by the astronauts in a primordial discovery of measure. The corridor, which in *2001 :A Space Odyssey* defines the modes and times of narrative succession, is in the form of a parallelepiped — whose greater side is hypothetically infinite. In a space where the perception of time is entrusted to clues altogether different from the mere presence of a clock or the observation of the stars, the corridor gives to

time itself— otherwise "absent" — an uncertain objective connotation which is nevertheless preferred to the total absence of any system of reference.

The corridor is one of the most "superfluous" architectural elements in terms of function (one neither lives nor carries out any activities there); its surface leads, on the other hand, to significant behaviours or to places charged with symbolic value. In Ionic architecture, internal colonnades and ambulatories occupy at times more than a third of the entire surface area of the temple ; antecedents of the corridor, unknown as an organism tied to the plans of late sixteenth-century civil housing, they are also found in the plan of the protochristian basilica, characterized by a wide space which may be travelled through only frontally as regards the place of bodily sacrifice and the conquest of eternity. The purpose of the corridor is always "beyond" its existence : the "wheel" of the record shop in *A Clockwork Orange* — taken up in the circular discographic symbol (the English record label Vertigo), with curved lines arranged in eccentric groups, on the sales counter — brings us to the rapid, agitated gestures of Alex in his bedroom ; the aerial "corridor" in which the deadly aircraft of Dr. Strangelove leads to nuclear catastrophe; a corridor of light denotes the temporal vector (along with human breathing) in *2001: A Space Odyssey*; a corridor of vegetation denotes – in *The Shining* - the approach of Halloran in the snow-cat enveloped in semi-darkness. The corridor guides human movement, but it does not establish an unambiguous relationship with space, which for this reason assumes uncontrollable forms and from which the points of reference necessary for the individual's orientation are absent.

With equal insistence, Kubrick attributes to the staircase (another "necessary" element in the volumetric development of a building; an element which is also, in its essential requisites, deprived of decoration) a function which is not only architectural, but also figuratively and narratively pivotal. The window regulates knowledge of external space and communication between worlds ; the staircase brings the same qualities to the interior of the apartment. Rarely is its "utility" tied to the concatenation of events in the story or to the psychological depiction of characters. The steps of the staircase are instead — along with the corridor — a place in which the knowledge of space takes on a narrative value which is quite often cathartic. Only in *A Clockwork Orange* (1971) does the staircase (at the exit of the De Large household) link separate episodes : the rapid coitus to the music of Rossini and the verbal dispute with the Droogs. Different is the figurative plainness of the stairway with chessboard landings in *Killer's Kiss* (1955), and of the wood steps of the writer's house, again in *A Clockwork Orange*. Here, on the contrary, elements which unleash the drama or bring about radical changes in the lives of individuals explode (a paradigmatic example is the double climbing of the folding carriage steps in *Barry Lyndon* : the false Monsieur de Balibari who succeeds in escaping after the game room episode ; the defeated Redmond accompanied by his mother in the carriage which will carry him into exile) or set a different pace to the narration, as in the shift from a plan constructed with frontal symmetries to one with a radial symmetry

Thus, although it is more similar to the destination of a journey than to a passage between places, the staircase is the most "narrative" architectural element in Kubrick's cinema : more so than the corridor, to which is attributed a prevalently symbolic value. It is however known that, in the architectural disciplines, the staircase is the material equivalent of human action directed

to a purpose. This may be best understood if one observes that architecture — unique among the arts — involves aesthetic dimensions concerning at the same time both statics and dynamics, activity and contemplation. The space of a building is "known" by those who travel through it and make use of its environments; nevertheless, the same building may be observed, be it only from the outside, in its totality. It is a subjective totality, known from the exterior, which does not depend upon the human presence inside the building. Moving along a stairway one finds oneself, in a certain sense, in the intermediate position of one placed before a visual progression, (concerning the subdivision into floors of a building), grasping at the same time the dimensional unity of the same building: the unity of measure which determines, along with the time necessary to travel through all the spaces, the thickness of the walls and the width of the steps.

This explains the crucial location of the staircase within the scene of action or its very presence in the building: but it explains, as well, the direct relationship that Kubrick establishes between the presence of a staircase and the propensity of characters to compare their own physical and psychological states with the most important space that can be travelled through in an architectural construction. The numerous persons in Kubrick's films who sit in wheelchairs, unable to climb stairs and therefore incapable of measuring themselves against space, thus acquire importance; and one understands better the origin, if not the nature, of their psychic disorders. The writer in *A Clockwork Orange* is wheelchair-bound in a dwelling in which he cannot live without the help of an assistant, and Sir Charles Lyndon is guided to the edge of a belvedere from which he cannot descend on his own. The steps of a staircase link (or separate) not only architectural levels and those which are habitually named — with an unequivocal identity of terms — levels of narration, but also different times and modes of storytelling.

Opposed to the staircase from the volumetric point of view, the enclosure is the elementary form of spatial rationalization pursued by Kubrick up to *Barry Lyndon*. The point of encounter between the two dimensions is found in the famous sequence in *2001: A Space Odyssey* where a member of the Discovery crew brings breakfast on board by means of a revolving platform which permits communication between the different levels of the spaceship (a multiplication of the criteria of orthogonality which will be taken up again, as well as in the succeeding film *The Shining*, in another sequence in *2001* where the nucleus of the orbiting station is occupied by control rooms laid out according to differentiated, anomalous perspectives, reproducing the figurative schemes of Escher's lithographs).