



2001 Odissea nello spazio: la fantascienza concettuale di Stanley Kubrick

Descrizione

Durante una missione spaziale viene ritrovato un monolite artificiale conficcato nella superficie lunare; con l'aiuto di un'avanzatissima intelligenza artificiale (HAL9000) si cercherà di scoprire di più.

In breve. Fantascienza cupa e psichedelica, dal ritmo lento ed inesorabile. Non per tutti, e fin troppo ricco di implicazioni socio-filosofiche, è un eccellente saggio di fantascienza sperimentale da riscoprire ancora oggi. A 50 anni dalla sua uscita.

Basato su un soggetto di Arthur C. Clarke (autore del [romanzo omonimo](#), uscito in contemporanea al [film](#)), *2001 Odissea nello spazio* è **un prototipo di fantascienza unico del proprio genere**: è infatti in grado di proporre schemi narrativi e concettuali molto intricati e differenti da qualsiasi altro lavoro visto fino ad allora. In tal senso, *2001 Odissea nello spazio* rimane, per puro paradosso, un archetipo difficile o impossibile da imitare: le sue tematiche di fondo sono complesse, il suo ritmo è lento, inesorabile (in molte fasi sembra quasi voler "sfinire" il proprio pubblico), al tempo stesso rimane un capolavoro del cinema nel quale è davvero difficile trovare dei veri e propri difetti (se non nel suo volersi mostrare profondo, filosofico e forse implicitamente indigesto per parte del pubblico meno abituato).

Sono due le tematiche del film *kubrickiano* che vengono accuratamente sviscerate: da un lato vi è **il rapporto tra intelligenza artificiale ed esseri umani**, dall'altro l'esplorazione dello spazio e le sue implicazioni. *Computing Machinery and Intelligence*, il [pionieristico articolo di Turing](#) che si interrogava sulla possibilità di rendere le macchine "pensanti", o meglio (riformulando la domanda) se una macchina possa comportarsi (in modo non distinguibile dall'esterno) come un essere umano. In tal senso il gioco dell'imitazione ([the imitation game](#), scrive Turing) consiste proprio nella possibilità (o meno) di realizzare macchine "pensanti" in tal senso. Tale contributo – uno dei più importanti in assoluto per lo sviluppo dell'informatica moderna – era uscito **18 anni prima** di *2001 Odissea nello spazio*, per cui è plausibile che sia



Clarke che Kubrick lo conoscessero. Nel sentire la voce gelida ed impersonale di **HAL9000** (il computer euristico di bordo a cui è affidato, in modo irresponsabile, l'intero controllo della nave spaziale) sembra quasi di vedere una versione filmica basata su quel complicato articolo, e sulle sue numerose implicazioni sociali, logiche, religiose e morali. Del resto la cosa più interessante è legata all'**umanizzazione estremizzata del computer**: è tanto "umano" da fare gli auguri per il compleanno di un membro dell'equipaggio, mostra sensibilità nei confronti della buona riuscita della missione ma è anche in grado di diventare un potenziale assassino, per quanto in modo dilettantesco e privo di esperienza.

Dall'altra parte, a creare un secondo, gigantesco aspetto concettuale, vi è uno dei *leitmotiv* più diffusi nel cinema di ogni tempo, ovvero **la possibilità che esistano civiltà extraterrestri** in qualche remota località dello spazio. Anche qui i riferimenti scientifici e culturali sono concreti (dall'equazione di Drake che ha provato a formalizzare la probabilità che queste civiltà esistano, fino al noto [paradosso di Fermi](#)), ma Kubrick si mostra gelido, imparziale, sostanzialmente scettico a riguardo. Del resto non mostra nulla che non derivi dall'evoluzione umana – a cominciare dall'atipico *incipit* in cui assistiamo all'alba dell'uomo, ed alla sua scoperta delle armi come mezzo di oppressione – eccezion fatta, naturalmente, per il **monolito**, il gigantesco blocco di pietra che (a parte **somigliare ad uno smartphone di ultima generazione**, visto oggi) è il vero fulcro simbolico della storia, con numerose implicazioni fattuali. Se da un lato sembra essere il mezzo alieno con cui le scimmie imparano a combattere tra loro, diventa anche un inquietante **monito per gli astronauti a non avvicinarsi a mondi e conoscenze al di là del proprio**. Un monito quasi [lovecraftiano](#), a ben vedere, con tutto quello che ne consegue dalla sua celebre e pluricitata (e spesso fraintesa) letteratura.

In tal senso, pertanto, il fischio assordante che allontana l'equipaggio mentre si stanno scattando una foto vicino a sè pare vagamente su questa falsariga, così come è alquanto riconducibile alla mitologia brutale e nichilista dello scrittore di Providence il tono generale di *2001 Odissea nello spazio*. Lo spazio esplorato è **silenzioso**, fa paura sul serio: non è un affascinante fondale in cui si combattano epiche battaglie (come imporrebbe la saga di *Star Wars*), ma viene ridotto ad **un mare oscuro che assorbe, inghiotte e uccide**. I suoi mostri non si vedono, certo, ma sembrano esistere lo stesso – e soprattutto sono mostruosità spaventose quanto intangibili (una di queste è l'invecchiamento precoce dell'astronauta). Il viaggio – anzi, le due missioni spaziali distinte a cui assistiamo nel film – vogliono sembrare scientificamente plausibili per tutta la durata della pellicola, ed in questo Kubrick è attento a non degenerare in spettacolarizzazioni inutili quanto gradevoli per il vituperato "grande pubblico". Basti pensare, ad esempio, alla sequenza della morte improvvisa di uno degli astronauti, a cui viene scollegato improvvisamente il tubo dell'aria e che vediamo morire cinicamente in pochi secondi, senza che il collega abbia il tempo di avere alcun genere di reazione, di avvisare qualcuno, di tentare alcuna eroica impresa di salvataggio. La fame di realismo che diventa puro nichilismo è ancora una volta sullo schermo, forse in questa sede per una delle prima volte in assoluto nella storia del cinema.

La fantascienza di *2001* è l'unica mai toccata da Kubrick – se si esclude la considerazione



relativa, per quello che ci interessa, che [Arancia Meccanica](#) di qualche anno dopo sia ambientato in una Londra futuristica e alienante – e si distacca dal modello dominante della sci-fi, mostrando una narrazione personale incentrata sul diretto coinvolgimento del pubblico, sulla drammatizzazione degli stati d'animo (pure **dal punto di vista di un computer**, quando addirittura afferma di sentirsi morire mentre viene scollegato) e sull'affiancamento con la natura istintiva dell'uomo, in ogni tempo, in ogni luogo, da ogni punto dello spazio. E quell'enigmatico **bambino delle stelle (Star Child) finale, simbolo di una probabile rinascita dell'uomo**, finisce per nascondere ulteriori implicazioni e suggestioni, forse ancora più vivide nei tempi post-pandemici che viviamo oggi.

Categoria

1. Recensioni

Tag

1. DEUS EX MACHINA_
2. FILM TIPO INCEPTION_
3. MIGLIORI FILM_
4. PASSEGGIATE MENTALI_
5. SCI-FI_

Data di creazione

18/07/2023

Autore

cipollers

lipercubo.it