

„Człowiek jest czemś,
co przewyciężone być powinno”.
Dyskurs historiozoficzny
2001: Odysei kosmicznej

ABSTRACT. Klejsa Konrad, „Człowiek jest czemś, co przewyciężone być powinno”. *Dyskurs historiozoficzny 2001: Odysei kosmicznej* [“Man is something that shall be overcome”. The historiographical discourse of *2001: A Space Odyssey*]. “Images” vol. XXVIII, no. 37. Poznań 2020. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 35–60. ISSN 1731-450X. DOI 10.14746/i.2020.37.03.

Drawing upon classic works on Kubrick’s *2001*, the author ponders various strategies of interpretation which have been adopted to decipher the film’s discourse. The title category of historiosophy indicates one of the possible interpretational paths: the one associated with the Nietzschean notion of humankind stuck in a liminal stage between an animal and the overman. The author claims that such an understanding was typical of the late 1960s, and he pursues his argument with a close analysis of several sequences from the film, focusing on the formal devices which present the human protagonists as weak and lackluster, while the animal, the technological and the extraterrestrial characters are depicted as vital and irrepressible.

KEYWORDS: Stanley Kubrick, *2001: Space Odyssey*, historiosophy, Friedrich Nietzsche

W *Fantastyce i futurologii* Stanisław Lem napisał:

Bez względu na to, jakiemu upadkowi artystycznej jakości miałyby *science fiction* zawdzięczać swoje wyosobnienie, tę eksmisję z demokratycznego terenu literatury, wypada podkreślić, że stanem tym zarządza pewien niepisany wyrok, który upowszechnił się już jakby nieodwracalnie. [...] Jedyny wyjątek stanowić mogą nie dzieła, ale autorzy; i jak nie bywa poczytywany za sutenera czy za alfonsa arystokrata, co zbłądził pod dach domu publicznego w poszukiwaniu egzotycznych dreszczyków, tak sławny pisarz, który w drodze wyjątku podejmie fantastyczny temat raz jeden, by wnet powrócić do schludnego domostwa ‘prawdziwej literatury’ nie grzeszy, lecz tylko kaprysi[1].

Wśród filmów fantastycznych, którym udało się wyjść poza mury opisywanego przez Lema gatunkowego getta, poczesne miejsce zajmuje *2001: Odyseja kosmiczna* (1968). Dowodem na to są re-premiery filmu (w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii w 2001 i w 2018 roku), a także mnogość studiów i analiz. Większość rozpoczyna się od konstatacji, iż film Kubricka, podejmując jeden z najstarszych tematów kina (motyw podróży kosmicznych i wypraw międzyplanetarnych), realizuje go w sposób unikalny i nietuzinkowy, pozwalający uznać

[1] S. Lem, *Fantastyka i futurologia*, Warszawa 1996, s. 412–413.

2001 za „kamień milowy” w historii filmowej *science fiction*. A jednak... Jak nie bez racji zauważyła Alicja Helman, „warstwa refleksji filozoficznej jest w tym utworze raczej dość uboga i prymitywna, chyba że zechce się przywiązywać szczególną rolę otwarciu perspektywy ku metafizycznym dywagacjom nad przyczyną sprawczą rozwoju istot rozumnych na Ziemi i traktować serio możliwość interwencji sił pozaziemskich w ewolucję człowieka” [2]. Rzeczywiście, takie postawienie sprawy skazywałoby 2001 na rozpatrywanie w kategoriach fabularnego kiczu; zresztą sami twórcy *Odysei* odżegnali się od prób formułowania „naukowych” analiz filmu: „Jeśli zrozumieliście 2001 całkowicie, to ponieśliśmy porażkę. Naszym celem było postawienie większej ilości pytań niż znaleźliście na nie odpowiedzi” [3]. Prawdopodobnie dlatego – z uwagi na tajemniczość filmu, czyli „nadmiar pytań pozostających bez odpowiedzi” – interpretatorzy *Odysei*, wskazawszy wcześniej na wyjątkową pozycję 2001 w historii kina, dopowiadali zastrzeżenie podobne do tego, jakie sformułował Artur Piskorz w swojej jungowskiej interpretacji: „*Odyseja kosmiczna* jest filmem do przeżycia raczej, aniżeli do zrozumienia. Nie zwalnia to jednak od podjęcia prób intelektualnego ogarnięcia dzieła i nie powstrzymuje od pokus skonstruowania choćby najkruchszego szkieletu interpretacyjnego, który byłby w stanie unieść ciężar idei zawartej w tym filmie” [4].

Zgadzam się z tym stwierdzeniami i dlatego powtarzam je na wstępie. W dalszej części rozważań zaprezentuję różne tropy interpretacyjne, którymi kierowali się autorzy opracowań o 2001 (niekiedy brnąć w ślepe uliczki). Podejmę także próbę udowodnienia, że płaszczyzna dyskursywna filmu – niezależnie od tego, czy uznamy ją za naiwną – jest konsekwentnie prowadzona według klucza, który można określić jako „historiozoficzno-nietzscheański”. Wcześniej jednak chciałbym zastanowić się, dlaczego „kosmiczna filozofia” 2001, dziś irytująca niektórych swoją powagą, w czasie powstania filmu została zaakceptowana i uznana za wartość odkrywczą, nobilitującą do poziomu sztuki gatunek uznawany za podrzędny.

Epoka

Historia kina zna wiele przykładów rozmijania się opinii krytyki z oczekiwaniami i upodobaniami widzów. Mechanizm tego konfliktu najczęściej przebiega w podobny sposób: krytyka rozpoznaje w filmie wartości, których przeciętny odbiorca nie akceptuje bądź nie jest w stanie dostrzec. Znacznie rzadsze są przypadki odwrotne, kiedy reakcja (nie: frekwencja) widowni jest na tyle entuzjastyczna, że zmusza krytykę do zastanowienia się nad przyczynami fenomenu i zrewidowania początkowego, nieprzychylnego osądu. Tak właśnie stało się z *Odyseją kosmiczną*, która, zanim rozpoczęła swoją międzynarodową karierę,

[2] A. Helman, *Stanley Kubrick albo synteza rodzajów*, „Kino” 1974, nr 12.

[3] Wypowiedź scenarzysty filmu Arthura C. Clarke’a. Cyt. za: J. Agel (red.), *The Making of Kubrick’s 2001*, New York 1970, s. 367.

[4] A. Piskorz, *Kubrick Jungiem podszyty*, „Iluzjon” 1993, nr 2, s. 36.

musiała się zmierzyć z negatywnymi opiniami amerykańskiej krytyki. Film Kubricka surowo potraktowali jej najbardziej wpływowi przedstawiciele, nawet tak przenikliwi jak Andrew Sarris i Stanley Kauffmann; ten ostatni pomstował na „słabe dialogi” (sic!), sugerując, że reżyser „zapomniał” o scenariuszu[5]. Natomiast Pauline Kael (nastawiona niechętnie do całej twórczości Kubricka), nie przebiegając w słowach, określiła *Odyseję* jako „monumentalny brak fantazji i tandetę (*trash*), która przybiera pozory sztuki”[6].

Odyseja – raczej pomimo niż dzięki kampanii promocyjnej MGM – nie tylko stała się największym sukcesem finansowym sezonu 1968/1969, ale także szybko osiągała status filmu oglądanego po wielokroć, co uświadamia na przykład korespondencja od widzów, najczęściej wyrażających swój podziw dla filmu[7]. Popularność, jaką cieszyła się wśród masowej widowni (a także w kręgach akademickich), wynikała niewątpliwie – podobnie jak w przypadku poprzedniego filmu Kubricka – z wycucia „ducha czasów”, w jakich została zrealizowana. *Doktor Strangelove* obrazował lęk przed nuklearną zagładą i dawał pesymistyczną diagnozę świata owładniętego „zimną wojną”, *Odyseja kosmiczna* zaś wpisała się w „klimat epoki”, której punkt kulminacyjny – rok 1968 – przypadł właśnie na czas premiery filmu. Hippisi wyważali kolejne „drzwi percepcji”, łudząc się, że narkotyczny rausz może stać się skuteczną odtrutką na „nieczystą” rzeczywistość starszego pokolenia, które – zafascynowane technologicznym postępem i pogrążone w zimnowojennej izolacji – zatraciło, zdaniem „dzieci-kwiatów”, zdolność odczuwania duchowej istoty życia[8].

Paradoksalnie, z postulatem przemiany człowieka przez sojusz z naturą dobrze korespondowały kolejne próby penetracji nietkniętych przez cywilizację kosmicznych przestworzy. W kwietniu 1961 roku Jurij Gagarin, a trzy tygodnie później Alan Shepard odbyli pierwsze załogowe loty w kosmos. W 1965 roku amerykańska sonda przekazała zdjęcia powierzchni Marsa, a w następnym roku radziecka sonda wylądowała na Księżycu i wykonała fotografie jego „ciemnej strony”. Aleksiej Leonow był pierwszym człowiekiem, który wyszedł z pojazdu w przestrzeń kosmiczną; trzy miesiące później powtórzył ten wyczyn amerykański astronauta Edward White. W 1967 roku miały miejsce dwie katastrofy kosmiczne – Rosjanom nie powiódł się eksperyment ze stacją orbitalną Sojuz, zaś trzej powracający na Ziemię amerykańscy astronauta zginęli w pożarze kapsuły. Towarzyszące kolejnym próbom lotów kosmicznych zainteresowanie dało się także odczuć w kulturze masowej, która, wykorzystując popularność „kosmicznych” tematów,

[5] P. Kaufmann, *Lost in the Stars*, „The New Republic” z 4 maja 1968. Przedruk tej kuriozalnej recenzji można znaleźć w wielu opracowaniach dotyczących Kubricka.

[6] P. Kael, *Going Steady*, Boston 1970, s. 117–124.

[7] P. Krämer, „Szانونy Panie Reżyserze...”: listowne reakcje widowni na film „2001: Odyseja kosmiczna”

w późnych latach sześćdziesiątych, [w:] *Badanie widowni filmowej. Antologia przekładów*, red. K. Klejsa, M. Saryusz-Wolska, Warszawa 2014.

[8] Zob. K. Klejsa, *Filmowe oblicza kontestacji. Kino Stanów Zjednoczonych i Europy Zachodniej wobec kultury protestu lat 60. i 70.*, Warszawa 2008, zwłaszcza rozdział 2 i 4.

zaspakajała powojenny głód sięgania *beyond the limits*. Wystarczy przypomnieć, że w 1969 roku (kilka miesięcy po premierze *Odysei*) Dawid Bowie śpiewał o *Space Oddity* (*Kosmicznym dziwactwie*). Dodajmy, że fascynacji „pozaziemskimi kulturami” uległ również Kubrick – w rozmowie przeprowadzonej w 1970 roku, a dotyczącej między innymi *Odysei*, mówił: „W czasie, kiedy daleki pierwotny ewolucyjny przodek człowieka dopiero wypełzał z wód płodowych, musiały już istnieć we wszechświecie cywilizacje, które wysyłały swoje pojazdy kosmiczne w celu zbadania najdalszych granic kosmosu i wydarcia naturze jej sekretów”[9].

Doświadczenie technologicznego postępu, które umożliwiło eksplorację niedostępczej dotąd przestrzeni kosmosu, oraz wiara w odnowienie świata w imię mistycznego „powrotu do natury” nakreślały dwie wizje przyszłości – i dwie drogi jej urzeczywistnienia. Obie znalazły odzwierciedlenie w *2001: Odysei kosmicznej*, której przesłanie – podkreślanie banalności współczesnej cywilizacji i zapowiedź narodzin „nowego człowieka” – zostało zaakceptowane przez młodą publiczność. Jednocześnie niekonwencjonalny sposób narracji, zwłaszcza w ostatnich sekwencjach filmu, zaspakajał zapotrzebowanie na psychodeliczny *trip* – jak zauważa jeden z komentatorów: „W roku 1968 «Odyseję» oglądać można było na dwa sposoby: wejść do kina pod wpływem narkotyków albo wyjść, jakby się było na haju”[10].

Adaptacja

Punktem wyjścia scenariusza była nowela Arthura Clarke’a *The Sentinel* [*Strażnik* lub *Posterunek*][11], napisana w 1950 roku, a opowiadająca historię astronautów, którzy odkrywają na Księżycu tajemniczy artefakt działający na zasadzie stacji nadawczej, zawierającej przesłanie skierowane do znalazców. Astronaucci wysyłają sygnał i czekają na odpowiedź ze strony Obcych; zakończenie pozostaje otwarte. Kubrick przeczytał opowiadanie podczas realizacji *Doktora Strangelove* i zaprosił pisarza do wspólnego opracowania fabuły filmu *science fiction*. Wiarogodnym źródłem informacji o trwającej niemal dwa lata pracy nad scenariuszem są książki autorstwa samego Clarke’a, który po premierze filmu opublikował: w 1968 roku – powieściową wersję dzieła Kubricka, a cztery lata później – jej poszerzone wydanie (*The Lost Worlds of 2001*), opisujące dodatkowo perypetie związane z powstaniem filmu[12]. Ostatecznie z pierwotnego pomysłu z *Posterunku* w filmie pozostał jedynie motyw artefaktu, który podobną do pierwotnego pomysłu Clarke’a rolę odgrywa jedynie w drugiej części – w prologu i zakończeniu nadano

[9] Z wywiadu przeprowadzonego z Kubrickiem przez Josepha Gelmisa, w: *Stanley Kubrick w opinii krytyki zagranicznej*, wyb. A. Kozanecka, Warszawa 1989, s. 15.

[10] G. Seeslen, F. Jung, *Stanley Kubrick und seine Filme*, Marburg 1999, s. 172.

[11] Polski przekład *The Sentinel* (tłum. M. Cegieła) można odnaleźć w antologii J. Gunna, *Droga do*

science-fiction, t. III: *Od Heinleina do dzisiaj*, Warszawa 1987.

[12] A.C. Clarke, *2001: A Space Odyssey*, New York, London 1968; idem, *The Lost Worlds of 2001*, New York 1972. Ciekawe uwagi na temat relacji powieści Clarke’a – film Kubricka przynosi rozdział *Back where we started* w książce Jamesa Griffitha *Adaptations as Imitations*, Newark 1997.

mu funkcję znacznie wykraczającą poza zadania „stacji nadawczej”. Kubrick i Clark początkowo chcieli pokazać Monolit jako „pomoc dydaktyczną” – na jego przezroczystej płaszczyźnie miały pojawić się obrazki wyjaśniające małpoludom, jak używać narzędzi, zaś całej pierwszej sekwencji miał towarzyszyć *voice-over* wyjaśniający sens oglądanych obrazów. Nietrudno wyobrazić sobie, że prolog przybrałby wtedy, w zależności od stylistyki komentarza, postać filmu przyrodniczego (o zwyczajach i zachowaniach zwierząt) lub kiczowatej „biblistyki” („na początku był Monolit”). Poprzez rezygnację z tego pomysłu osiągnął Kubrick wrażenie niejednoznaczności, które towarzyszyć będzie całemu filmowi, a swoją kulminację osiągnie w zakończeniu.

Jeśli wierzyć Aleksandrowi Walkerowi, Kubrick lubił cytować opinię jednego z krytyków literackich, który akcentował pierwotną – integracyjną i eskapistyczną – funkcję fabuły: „Prymitywną publiczność stanowili wpatrzni w ognisko kudłacze [...], których od snu powstrzymywało jedynie pełne napięcia opowiadanie”^[13]. Tymczasem w 2001 Kubrick zdaje się działać wbrew własnym deklaracjom o konieczności budowania solidnie skonstruowanej intrygi. Po pierwsze, w kilku miejscach narracja poświęca fabułę na rzecz wizualnej atrakcji (przede wszystkim w scenach: „baletu maszyn” oraz w sekwencji „nadprzestrzennej bramy”). Po drugie, jedyny istotny fabularnie konflikt zachodzi pomiędzy astronautą Bowmanem i komputerem Halem w trzeciej części filmu. Mamy tu do czynienia z ekspozycją postaci, zawiązaniem konfliktu (błąd Hala), punktem zwrotnym (gdy komputer rozpoczyna mordować astronautów) i rozwiązaniem (zwycięstwo Bowmana). Niemniej, pisze przekornie Walker, „na pierwszy rzut oka może się wydawać, że brakuje tu zasadniczego składnika filmu, mianowicie – dobrej historii [...] Demontując element intrygi, Kubrick przywraca ważność filmowemu obrazowi – i to przezeń widzowie mają budować sens (*make connections*)”^[14]. Chodzi więc w 2001 nie o brak intrygi, ale o jej demontaż, o nadanie prymatu warstwie dyskursywnej, dzięki czemu, jak pięknie napisał Aleksander Jackiewicz, „film wycieka bokami i wsiąka jak woda w piasek”^[15].

Sam reżyser mówił o 2001, że jest „niewerbalnym doświadczeniem”^[16], Don Daniels nazwał zaś film (także ze względu na jego czteroczęściową strukturę) – „wizualną symfonią”^[17]. Istotnie, *Odyseja*

[13] Zob. A. Walker, *Kubrick: człowiek i horyzonty*, tłum. A. Piskorz, „Film na Świecie” 1993, nr 3–4.

[14] Idem, *Stanley Kubrick, Director*, New York 2000, s. 174.

[15] A. Jackiewicz, *Kosmiczna podróż Odyseusza*, „Kino” 1970, nr 12. Przytoczoną wypowiedź krytyka można różnie rozumieć, ale z kontekstu całego artykułu wynika, że film bardzo się Jackiewiczowi podobał. Autor nie krytykuje zatem, ale komplementuje Kubricka. Dla porządku dodam, że Jackiewicz w swoim eseju popełnia dwa błędy rzeczowe. Nieprawdą

jest, że ujęcia „baletu maszyn” są animowane – to zdjęcia trickowe, uzyskane tradycyjną, „analogową” techniką. Jackiewicz myli się także, gdy pisze, że małpy „nie są poprzebieranymi ludźmi, są prawdziwe”. Jedynymi małpami, które pojawiły się w filmie, były szympansiątka – dorosłe małpy były zagrane przez ludzi.

[16] J. Gelmis, op.cit., s. 12.

[17] D. Daniels, *A skeleton key to 2001*, „Sight and Sound”, Winter 1970/1971, s. 29. Daniels słusznie zauważa, że w pierwszych sekwencjach „symfonii”

podważa tradycje filmowej epiki – w prawie półgodzinnym prologu i trwającym dwadzieścia minut zakończeniu nie pada ani jedno słowo, dyskurs jest tu prowadzony bez wyręczania się dialogiem. *Narodziny człowieka* oraz *Jowisz i poza nieskończoność* trudno jest nie tylko zinterpretować (pewnym ułatwieniem mogą być tytuły sekwencji), ale nawet streścić. Konfuzja dotyczy nie tylko znaczeń abstrakcyjnych, ale pojawia się na poziomie eksplicytności – w miejsce w miarę klarownego opisanie sytuacji można zaproponować jedynie spekulacje operujące nieostryimi pojęciami. Stąd też wielu interpretatorów *2001* szukało pomocy w powieści, która wyjaśnia to, co Kubrick, rezygnując z werbalnego komentarza, pokazuje obrazem filmowym. Wszechwiedzący narrator Clarke'a, rozstrzygając niejednoznaczności *2001*, nie tyle „wyjaśnia”, co redukuje semantyczny horyzont, podając gotową receptę na zrozumienie fabuły i naprowadza na „jedynie słuszne” odczytanie jej metaforycznego znaczenia.

Odyseja

Pierwszą wskazówką, która może ułatwić interpretację utworu, jest jego tytuł. Początkowo film miał zostać nazwany „Jak zdobywano system słoneczny” (pomysł odnosił się do nakręconego wcześniej przeboju *Jak zdobywano Dziki Zachód*, 1962), później zaś MGM ogłosiło plany nakręcenia filmu *Podróż poza gwiazdy* [*A Journey Beyond the Stars*]. Ostatecznie, odwołanie do eposu Homera – w powieści Clarke'a dość wyraźnie zaznaczone (Bowman czyta go podczas rejsu) – w filmie jest szczątkowe i niezbyt klarowne. Jeśli w ogóle warto rozpatrywać Homeryckie odniesienia *2001*, to sensowniejsze wydaje się szukanie podobieństw najogólniejszego rodzaju: odległe o miliony lat świetlnych planety są dla współczesnego człowieka tym samym, czym dla Greków były wyspy, na których bohaterowie Homera przeżywali swoje przygody^[18].

Znane z *Odysei* motywy drogi, wędrówki oraz „zmiernia do celu” występują w filmie jedynie w charakterze spoiwa dla pozostałych wątków. Jedynym motywem fabularnym eposu, który powtarza się w filmie, jest walka z Polifemem z *Pieśni IX* – w *2001* funkcję cyklopa przejmuje ostentacyjnie „jednooki” Hal (w obu przypadkach człowiek walczący z potworem posługuje się fortelem, choć u Homera Odyseusz nie zabija, a jedynie oślepia Polifema). Imię i nazwisko jednego z bohaterów (David Bowman) nasuwają wprawdzie różne skojarzenia: z biblijnym Davidem, który pokonał Goliata, i z Odyseuszem (nazwisko „Bowman” przypomina, że Ulisses był znakomitym strzelcem^[19]), ale znaczenia tych tropów nie należy chyba przeceniać (a za chybione wypada uznać czynione przez Jackiewicza porównanie statku Discovery

Kubricka pojawiają się motywy, które będą „słyszalne” w pozostałych jej częściach (nie chodzi mu przy tym o ścieżkę dźwiękową, ale raczej o strukturę dyskursywną, czyli rozwijane w filmie problemy techniki, ewolucji i przemocy).

[18] Porównanie takie przyświecało zresztą samemu reżyserowi. Por. J. Bernstein, *Beyond the Stars*, [w:] *The Making of Kubrick's "2001"...*, s. 25.

[19] M. Ciment, *Kubrick. The Definitive Edition*, New York 2003, s. 130.

do konia trojańskiego[20]). O tym, że tytuł eposu występuje w filmie raczej w funkcji pretekstowej, świadczy także fakt, iż w początkowej wersji scenariusza komputer pokładowy nosił imię Atena, co w kontekście Homeryckich odniesień *2001* byłoby dziwaczne, gdyż bogini ta była sojuzniczką Odyseusza, a nie jego wrogiem.

Z uwagi na niezbyt czytelne odniesienia do eposu Homera uznać można ten trop interpretacyjny za marginalny. Najważniejsze problemy podejmowane w *2001* koncentrują się, po pierwsze, wokół dociekań o ludzkiej naturze (rozdartej między pierwotnym, zwierzęcym instynktem a racjonalnym poznaniem i inteligencją), po drugie – wokół logiki procesu dziejowego, powstania cywilizacji i rozwoju struktur społecznych. Oba obszary dyskursu nie są oczywiście autonomiczne, ale wzajemnie się przenikają; słowem, w *Odysei kosmicznej* nie chodzi przecież tylko o fabularne *story*, ale bardziej o kosmologiczne *history*.

Podjęcie rozważań o historiozoficznym przesłaniu *Odysei* poprzedzić należy skrótownym – występującym tu jedynie w charakterze kontekstu interpretacyjnego – przeglądem głównych stanowisk teoretycznych z kręgu historiozofii. Ich wielość można uporządkować za pomocą kilku kryteriów. Pierwsze z nich dotyczy sensowności procesu historycznego – niektóre teorie akcentują chaos i nieprzewidywalność dziejów, inne zaś nacechowane są teleologicznie i deterministycznie. Druga istotna kwestia polega na rozstrzygnięciu, czy o rozwoju dziejów decyduje człowiek i jego postępowanie, czy też ich logika jest z góry przesądzona. W filozofii europejskiej obie postawy próbowano najczęściej godzić. Mechanizm, który zawiaduje tymi zmianami, określano jako „opatrność” – czyli siłę zewnętrzną wobec świata i sankcjonowaną przez boskie prawa (św. Augustyn) lub jako „żelazne prawa historii”, immanentne dziejom i niezmiennie (heglizm). Fatalizm dziejów może – w wersji pesymistycznej – być przesiąknięty katastrofizmem, przekonaniem o złym kierunku historycznych przemian (Oswald Spengler) lub przybierać formy utopii, wyrażającej wiarę w postęp i możliwość osiągnięcia doskonałej formy bytu (Karol Marks). Zmiany dokonujące się w procesie historycznym zdaniem jednych postępują stopniowo, w porządku linearnym, zdaniem innych – co szczególnie istotne w kontekście *Odysei* – drogą „cywilizacyjnego skoku”, skutkiem działalności „wielkich ludzi”, bohaterów i geniuszy (Thomas Carlyle) lub w wyniku wielkiego wydarzenia historycznego, które oznacza początek następnej fazy cyklu.

Cechą wspólną większości teorii historiozoficznych jest nadanie szczególnej roli dwóm punktom historycznego rozwoju: domniemanemu początkowi i przewidywanemu zakończeniu dziejów. Jeśli zatem nazywam *Odyseję kosmiczną* „filmem z ambicjami historiozoficznymi”, to między innymi dlatego właśnie, że podejmuje ona wątek narodzin człowieka (co podkreśla tytuł prologu) i rozwoju cywilizacji, która zmierza do swojego „punktu krańcowego” (*Poza nieskończoność*).

[20] A. Jackiewicz, op.cit., s. 14.

W szczególny sposób wykorzystuje również Kubrick elementy przeciwstawnych „wielkich opowieści” o narodzinach człowieka: biblijnej *genesis* i Darwinowskiego ewolucjonizmu. Obie zostają w *Odysei kosmicznej* podważone, zaś ich składowe – mit o narodzinach człowieka w wyniku boskiej ingerencji i dążenie do osiągnięcia wyższego stadium gatunkowego rozwoju – zostają odarte ze swojego pierwotnego (odpowiednio: religijnego bądź naukowego) kontekstu i w tej postaci wymieszane w rozciągającym się na cały film dyskursie (który skutkiem tego „wymieszania” może sprawiać wrażenie – to często powtarzana opinia – „mętnej metafizyki z ducha New Age”).

Kubrick wyjaśniał, że podstawę jego dzieła formuje „pojęcie Boga” (*the concept of God*)^[21] – rozumianego jako mistyczne doświadczenie, jakość pozostająca poza zrozumieniem człowieka, a warunkująca jego rozwój. „Skojarzenia religijne są nieuniknione – mówił Kubrick – ponieważ wszystkie podstawowe atrybuty pozaziemskich inteligencji są atrybutami, które my przypisujemy Bogu. [...] Jeżeli te istoty o wysublimowanej inteligencji kiedykolwiek ingerowałyby w sprawy ludzkie, to ich działanie utożsamialibyśmy z działaniem Boga lub magii, bo tak bardzo ich siła przekraczałaby możliwość naszego zrozumienia”^[22]. Wypowiedź Kubricka uświadamia, że najpopularniejszy element opowieści sf, obca inteligencja, nie został w 2001 wprowadzony jako fabularna atrakcja, ale służy uzasadnieniu (dla niektórych absurdalnego, dla innych – bluźnierczego) poglądu, że kontakt z Bogiem może się okazać „bliskim spotkaniem trzeciego stopnia”. Zatem zagadkowa pierwsza sekwencja filmu jest swoistą alternatywną mitologią, nową hipotezą ludzkich początków; świat zostaje wyjaśniony istnieniem tajemniczego bóstwa, wulgaryzowanego – na modłę Dänikenowską – do postaci obcej rasy, która zawiaduje przemianami na Ziemi i prowadzi człowieka ku kolejnym transformacjom.

W filmie Kubricka ich kierunek wyznaczany jest zgodnie z Nietzscheańską definicją: „Człowiek jest liną rozpiętą między zwierzęciem a nadczłowiekiem [...]. Oto, co wielkim jest w człowieku, iż jest on mostem, a nie celem”^[23]. Lektura prac Nietzschego i poświęconych mu studiów autorstwa Karla Jaspersa oraz Enzo Paciego^[24] przekonuje, że przesłanie, które wyłania się z *Odysei kosmicznej*, koresponduje nie tylko z *Zaratustrą*, ale z całym dziełem (w każdym razie: dużą częścią twórczości) jego autora. Na satysfakcjonujące rozwinięcie tego wątku nie pozwala mi formuła niniejszego tekstu, dlatego (licząc, że temat ten zostanie podjęty przez kogoś dysponującego większą kompetencją w zakresie problematyki nietzscheańskiej) zacytuję jedynie krótki komentarz Jaspersa, który wystarczy w tym miejscu musi jako

[21] J. Gelmis, op.cit., s. 14. Zob. także: E. Nordern, *Wywiad dla „Plaboya”*: Stanley Kubrick, tłum. M. Berowski, [w:] *Stanley Kubrick. Rozmowy*, wybór G. Phillips, Warszawa 2014.

[22] J. Gelmis, op.cit., s. 15.

[23] F. Nietzsche, *Tako rzecze Zaratustra*, tłum. W. Berent, Warszawa 1990, s. 9.

[24] E. Paci, *Związki i znaczenia. Eseje wybrane*, tłum. S. Kasprzysiak, Warszawa 1980 oraz K. Jaspers, *Nietzsche. Wprowadzenie do rozumienia jego filozofii*, tłum. D. Stroińska, Warszawa 1997.

wytłumaczenie związków między poglądami Nietzschego a tym, co proponuje w *Odysei* Kubrick. Nietzsche – pisze mianowicie Jaspers –

[...] spogląda na świat, badając, co znaczy w nim człowiek. Nietzsche wyraża pradawne odczucie znikomości człowieka wobec wszechświata. „Życie na ziemi jest chwilą, zajściem, wyjątkiem bez następstw”, a człowiek tylko „dziwacznym gatunkiem zwierząt, mającym swój wyznaczony czas”. [...] Człowieka można w świecie ożywionym porównać ze zwierzęciem. [...] Z trwogą musimy spostrzec: „oto biegają wysubtelnione drapieżniki, a my wśród nich... zakładanie przez nich państw, prowadzenie wojen... ich wzajemne przechytzanie się i deptanie, krzyk w biedzie, radosne wycie w zwycięstwie – wszystko to jest kontynuacją zwierzęcości”. [...] człowiek zajmuje wobec zwierzęcia postawę wewnętrznie sprzeczną: potrafi zazdrościć zwierzęciu stanu podobnego do szczęścia albo dostrzega przekleństwo zwierzęcego życia [...] człowiek nie jest już wprawdzie tylko zwierzęciem, ale to, kim sam jest, nie jest jeszcze rozstrzygnięte[25].

Układ fabuły *Odysei* wydaje się niemal dosłowną ilustracją poglądu z *Przedmowy Zaratustry* i przypomnianych wyżej tez Nietzschego[26]. Człowiek w 2001 jest – jak w wizji autora *Narodzin tragedii* – istotą w stadium liminalnym: opuścił poprzednią strukturę, ale nie przeszedł jeszcze do następnej. Kubrick nie przywoływał wprost Nietzschego w żadnym z wywiadów, niemniej sygnały o powinowactwie fabuły filmu z wizjami autora *Wiedzy radosnej*[27] są przecież w filmie otwarcie ujawniane poprzez wykorzystanie fragmentu muzycznego *Tako rzecze Zaratustra* Richarda Straussa. To zabieg typowy dla Kubricka: motyw muzyczny wytwarza sensory pozamuzyczne, które naprowadzają (zorientowanego) widza na wyłaniający się z fabularnych zdarzeń dyskurs[28] – przy czym w tym wypadku potwierdzeniem zamysłu „nietzscheańskiego” jest informacja odnosząca się do procesu produkcyjnego: wcześniej reżyser rozważał mianowicie wykorzystanie III symfonii Gustava Mahlera, również zawierającej odniesienia do Nietzschego[29].

Wątek historiozoficzny *Odysei* prowadzony jest przede wszystkim dzięki wyeksponowanej funkcji rekwizytów, zwłaszcza Monolitu, który jest jedyną figurą scalającą wszystkie części *Odysei* (nie pojawia się w części trzeciej, ale misja Poole’a, Bowmana i Hala polega na jego odszukaniu, można więc go uznać za element akcji). Artefakt jest wytworem Obcych, który ofiarowuje swoją tajemniczą siłę najpierw Monowatcherowi (w powieści Clarke’a w ten sposób – jako „Spoglądający na Księżyc”, lub „Wartownik Księżyca” – określana jest jedna z małp), a później Bowmanowi, który przeistacza się w Gwiazdne Dziecko (*Star Child* – tak określana jest ta postać w powieści Clarke’a). Pozornie Monolit funkcjonuje trochę jak Hitchcockowski McGuffin, napędzający

[25] K. Jaspers, op.cit., s. 104–105; cudzysłowy odnoszą się do dzieł cytowanych przez Jaspersa.

[26] Jako pierwszy na wątek ten zwrócił uwagę w swej recenzji John Allen, „2001”: *High Voltage on Four Circuits*, „Christian Science Monitor” z 10 maja 1968.

[27] Swoją drogą, w 1969 roku Jean-Luc Godard zrealizował *La Gai Savoir*.

[28] K. Kozłowski, *Stanley Kubrick. Filmowa polifonia sztuk*, Warszawa 2013, s. 184.

[29] Ibidem, s. 203.

akcję „pusty znak”; w rzeczywistości pełni ważną funkcję w budowaniu dyskursu filmu. Oglądamy go w filmie trzykrotnie, dwa razy towarzyszą mu: poprzedzające spotkanie z nim zabójstwo, przygotowujące człowieka do skoku w przyszłość i następująca po kontakcie przemiana.

Małpy

Analiza pierwszej części filmu nastrocza wielu problemów. Przede wszystkim trudno zidentyfikować czas akcji. Poszczególne zaciemnienia między kolejnymi (czterema) sekwencjami segmentują zdarzenia, które równie dobrze mogą rozgrywać się i w ciągu kilku dni, i na przestrzeni tysięcy lat. Sceneria, w jakiej rozgrywają się wydarzenia, także nie jest skonkretyzowana i nie ma swojego „punktu rozpoznawczego”, wokół którego widz mógłby organizować fabułę. Początkowo może wydawać się, że małpa, która wynalazła broń, będzie odgrywała pierwszoplanową rolę także w kolejnych scenach, ale film porzuca ten wątek i w kolejnym ujęciu na powrót oglądamy całą gromadę małp, pośród których nie można rozpoznać Moonwatchera. Jeśli postaci tej można przypisać jakieś nadrzędne znaczenie, to bardziej w płaszczyźnie dyskursywnej niż fabularnej. Moonwatcher nie jest „pełnoprawnym” bohaterem, ale ilustracją pojęcia „pierwszego władcy”, „pierwszego wynalazcy”, a najogólniej: pierwszego „wielkiego człowieka”, dzięki któremu ludzkość wkroczyć może w nowy etap ewolucji.

Monolit pojawia się po raz pierwszy w prologu. Nie zostaje przypadkowo odkryty przez małpy (co sugerowałyby – jak ma to miejsce później, na Księżycu – że ukryto go przed otoczeniem wiele lat wcześniej), ale jest celowo umieszczony (nie widzimy, przez kogo) w pobliżu kolonii małp pod osłoną nocy. Odkrycie Monolitu (także w kolejnych partiach filmu) zapowiadane jest przez „brzęczące” dźwięki Ligetiego, które Normanowi Kaganowi przynoszą ciekawe skojarzenie z „szalonym kolażem wszystkich religijnych melodii świata”[30]. W powieści Clarke’a Monolit hipnotyzuje stado małp, poddaje Moonwatchera rozmaitym testom (wiązanie supła, rzut kamieniem do celu), wreszcie – pokazuje mu instruktażowe obrazki. Można powiedzieć, żeby małpy są „sterowane” czy „manipulowane” przez Monolit. W filmie jego znaczenie sugerowane jest w mniej oczywisty sposób. Małpy ostrożnie podchodzą do Monolitu i, prawdopodobnie zwabione specyficzną formą nieznanego przedmiotu, postanawiają go dotknąć. Jedna z małp obiema rękami zaczyna kopać w ziemi, wkłada sobie coś do ust, następnie podnosi głowę, by ujrzeć artefakt (pokazany w następnym ujęciu). Jest to moment szczególnego natężenia emocjonalnego – klasyczne

[30] N. Kagan, *The Cinema of Stanley Kubrick*, New York 1988, s. 150. Swoją drogą, trudno jednoznacznie rozstrzygnąć, czy dźwięki te są wywoływane przez Monolit, czy należą do świata pozadiegetycznego i pełnią funkcję ilustracyjną. Bardziej prawdopodobna wydaje się druga hipoteza – gdyby to Monolit „śpiewał”, bohaterowie statku mogliby to w jakiś spo-

sób skomentować. Z drugiej strony, muzyka Ligetiego jest w filmie stałą przyporządkowaną Monolitowi – słyszymy ją zawsze wtedy, gdy artefakt znajduje się w pobliżu bohaterów. Gdy małpy wpadają w histerię, może się wydawać, że jest ona spowodowana nie tylko pojawieniem się przedmiotu, ale także dźwiękami, jaki z siebie wydaje.

kino przyzwyczaiało widzów, że sceny szczególnie istotne z punktu widzenia progresji fabuły podkreślane są muzyką – tu zaczynają powoli rozbrzmiewać dźwięki *Tako rzecze Zaratustra*. Wówczas Moonwatcher odkrywa zastosowanie kości jako narzędzia, które najpierw posłuży do zapewnienia grupie pożywienia, a następnie do „mordu założycielskiego” i pierwszej wojny między rywalizującymi stadami. W całym prologu mamy zatem do czynienia z prezentacją kolejnych stadiów rozwoju gatunku – od słabych istot zdanych na łaskę świata zwierzęcego, do prób podporządkowania sobie natury i powstania pierwszych organizacji społecznych, opartych na autorytecie przywódcy.

Drugim rekwizytem o szczególnej funkcji semantycznej jest oczywiście kość rzucona przez małpoluda w przestrzeń błękitnego nieba, która „zamienia się” w statek kosmiczny unoszący się w ciemnej przestrzeni kosmicznej. Ten kongenialny w swej prostocie *match-cut* jest jednym z najbardziej znanych i najczęściej cytowanych przejść montażowych w historii kina. Pierwsze skojarzenie: barbarzyńską epokę małpoludów ludzkość ma za sobą, nadszedł czas wspaniałego rozkwitu cywilizacji. Ale przecież *match-cut* nie podkreśla różnic (w tym przypadku: dystynkcji natura – kultura), ale wskazuje bardziej na podobieństwa zdarzeń. Znaczenia, jakie tworzone są w tym zestawieniu, zależą od tego, czy uznamy kość za narzędzie, cywilizacyjny wytwór ludzkiej pomysłowości (czyni tak Aleksander Walker, który za tematyczną dominantę *2001* uważa właśnie problem inteligencji), czy bardziej za broń, za morderczą technologię. Nie od rzeczy będzie w tym miejscu przypomnieć, iż w początkowej wersji scenariusza chciano nawet zasugerować, głosem narratora, kontekst polityczny wydarzeń drugiej części *Odysei*: Stany Zjednoczone i ZSRR dla zabezpieczenia swych politycznych interesów wysłały na orbitę ładunki atomowe, które w każdej chwili mogą być rzucone na Ziemię (pomysł ten był niewątpliwie kontynuacją wątków z *Doktora Strangelove’a*).

Zatem: kość przemieniająca się w statek kosmiczny przedstawia przede wszystkim ewolucję związaną z inteligencją oraz techniką, ale równocześnie jest ilustracją przynależnej człowiekowi siły i agresji, które – w wizji Kubricka – są nieodłącznymi towarzyszami ewolucyjnych przemian. Wątek ten znajdzie rozwinięcie (wizualizowane również poprzez rekwizyt) w dalszej części *Odysei*: kość, która przemienia się w statek kosmiczny, ma swój odpowiednik w formie długopisu unoszącego się nad śpiącym astronautą. Kość, statek i długopis są składowymi zbiorem „narzędzi, które się unoszą”; dodatkowe podobieństwa zachodzą między rekwizytami: kością i długopisem. Tak jak w przypadku kości wyrwanej ze szkieletu martwego zwierzęcia, tu także mamy do czynienia z „oderwaniem” przedmiotu od ciała. Narzędzie pierwotnego człowieka zostaje zastąpione przez wytwór cywilizacji, w której *The pen is mightier as the sword* („Pióro jest potężniejsze od miecza”).

Drugie pytanie: dlaczego *match-cutowi* towarzyszy odwrócenie ruchu (to, co zostało podrzucone do góry, spada)? Może mamy do czynienia ze schyłkowym czasem ewolucji, może współczesny człowiek

wraca do stanu pierwotnego? Uskrzydłający akompaniament walca *Nad pięknym, modrym Dunajem* przywołuje atmosferę wykwintnej sali balowej, świata harmonijnie poukładanego i pozbawionego trosk, pogrążonego w tańcu. „Wiedeńskie” skojarzenia dopełniane są przez obraz – jak błyskotliwie zauważa Ciment, wirująca stacja kosmiczna odsyła kształtem do olbrzymiej karuzeli z wiedeńskiego Prateru[31]. Podczas gdy obraz sięga w przeszłość, muzyka Straussa przypomina to, co zdarzyło się wcześniej, tworzy klimat nostalgicznej tęsknoty za minioną epoką. Oglądamy zarazem widowisko, w którym nie ma człowieka: Wielki Nieobecny nie jest zainteresowany wspaniałym przedstawieniem, jest pogrążony we śnie – prawdziwym bohaterem tej sekwencji filmu są maszyny. Wrażenie witalności, którą wytwarza „balet rakiet”, wynika ze specyficznego ukształtowania oglądanych obiektów. Statki kosmiczne przybierają „cielesne” kształty, zdają się mieć twarze, kończyny, a nawet organy rozrodcze. Skłoniło to niektórych interpretatorów do nazwania tej sekwencji „kopulacją maszyn” i ferowania sądów typu: „ładowisko otwiera się niczym pochwa, do której wnika statek w kształcie plemnika”, czy nawet (to o scenie lądowania w hali na Księżycu): „zapłodnione jajeczko zagnieżdża się w macicy” (sic!)[32]. Są to oczywiście skrajnie subiektywne skojarzenia, które trzeba uznać za mocno przesadzone. Nie ulega jednak wątpliwości, że sekwencja „baletu” zawiązuje tezę, która później znajdzie rozwinięcie w postaci Hala: maszyny są „żywsze” od ludzi i zaczynają emancypować się z technicznego środowiska.

Pierwszym człowiekiem, który pojawia się w filmie, jest śpiący doktor Floyd. W każdej z czterech części filmu Kubrick umieszcza swych protagonistów w stanach psychologicznych, które wahają się między snem a czuwaniem. W prologu w jaskini oświetlonej księżycowym światłem śpią małpy. W części II w pojeździe kosmicznym drzemie Floyd. Na pokładzie „Discovery”, w III części filmu, Bowman i Poole śpią na zmianę, nawet przy czuwaniu wydają się jakby ospali, snują się jak w letargu; towarzyszą im trzej zahibernowani astronauty. Kubrick pokazuje swoich bohaterów na granicy jawy i snu[33], co komponuje się z nadrzędnym wywodem o „przebudzeniu” człowieka i jego ewolucji.

[31] M. Ciment, op.cit., s. 131; podobne spostrzeżenie odnaleźć można w: M. Sinoux, *Maestro, muzyka! Obraz i dźwięk w kinie Stanleya Kubricka*, tłum. M. Mizerkiewicz, [w:] *Stanley Kubrick w opinii krytyki zagranicznej...*

[32] Por. C. Geduld, *Filmguide to 2001: A Space Odyssey*, Bloomington, London 1973, s. 48 oraz podobne sformułowanie w: H. Feldman, *Kubrick and his discontents*, „Film Quarterly” Autumn 1976. Dla porządku dodam, że Geduld mówi o „jaju zagnieżdżającym się w macicy” w odniesieniu do statku

Aries (lądującego na stacji Clavius), zaś Feldman pisze o „plemniku zapładniającym łono” (?), który ma przypominać statek Discovery. Tego typu skojarzenia są, niestety, często powtarzane w interpretacjach filmów Kubricka (por. przykłady podane w: K. Klejsa, *Uwaga, bomba! Echa „zimnej wojny” w filmowej satyrze Stanleya Kubricka „Doktor Strangelove, czyli jak przestałem się martwić i pokochałem bombę”*, [w:] *Lustra i krzywe zwierciadła...*, s. 77–80).

[33] T.A. Nelson, *Kubrick: Inside a film artist's maze*, Bloomington 2000, s. 149.

Znamiennie, że w pierwszym ujęciu pokazującym Floyda nie widzimy jego twarzy, tylko zwisającą bezwładnie rękę. W jego zachowaniu jest coś niestosownego, astronauta wydaje się wyraźnie zmęczony, osłabiony, znudzony; w porównaniu z witalnością małp prezentuje się niezbyt atrakcyjnie. Cała scena jest prowadzona niezwykle statycznie, wyeliminowane zostały wszystkie gwałtowne ruchy bohaterów. Stewardessa przemieszcza się powoli i niezgrabnie, jakby uczyła się chodzić. W podobny sposób zachowywać się będą wszyscy pozostali bohaterowie *Odysei*, choć i tak w przeważającej części filmu postacie albo siedzą, albo śpią. Walker trafnie zauważa:

Sposób chodzenia ludzi i tempo poruszania się przedmiotów są perfekcyjnie kontrolowane i przewidywalne. Znormalizowane ruchy są w kosmosie typowe, ponieważ tylko one są bezpieczne. Człowiek podbił nowe środowisko – ale środowisko także go kontroluje^[34].

Biologiczne funkcje regulowane są przez techniczne urządzenia; problemy z tym związane uświadamia na przykład zabawne ujęcie przedstawiające Floyda pogrążonego w lekturze długiej instrukcji użytkowania „antygrawitacyjnej toalety”. Gdy zaś widzimy Poole’a uprawiającego jogging, trudno oprzeć się skojarzeniu z chomikiem bawiącym się w klatce.

Po krótkim epizodzie ze stewardessą i wprowadzeniu postaci Floyda pojawiają się kolejne ujęcia „baletu maszyn”. Dość długa sekwencja podkreśla tematyczne zogniskowanie filmu wokół problemu technologii, a jednocześnie uświadamia zapoczątkowaną w prologu strategię budowania dystansu wobec postaci. To, co wydaje mi się ciekawe w układzie sjużetu na początku drugiej części, to pozostawienie „na boku” postaci Floyda, zerwanie na dłuższą chwilę kontaktu z przedstawionym bohaterem. Zastanówmy się, jak inaczej można było rozwiązać sceny poprzedzające „dokowanie” statku. Wyobraźmy sobie scenę, w której Floyd, stojąc przy wielkiej szklanej szybie niczym Lord Vader w *Gwiezdnych wojnach*, przypatrywałby się kosmicznym krajobrazom. Bohater stałby się „ambasadorem” pozycji widza, który, znajdując w Floydzie „sojusznika w oglądaniu”, mógłby nawiązać z nim emocjonalną więź, będącą, być może, zaczynem trwalszej identyfikacji. Tymczasem ekspozycjom „baletu maszyn” nie towarzyszy zainteresowanie ze strony któregośkolwiek z bohaterów, nie wykazują oni choćby odrobiny zaciekawienia wspaniałymi widokami, które mijają za szybami rakiet. Inaczej w książce Clarke’a – Floyd zachwyca się astralnym krajobrazem, z przejściem komentuje zdobycze technologii. U Kubricka człowiek przyszłości jest nieczuły na wizualne walory kosmicznej przestrzeni, zamieszkuje bowiem świat technologii, w której wartości estetyczne wyczerpują się w zbiorach geometrycznych form – chłodnych, sfunkcjonalizowanych do granic absurdu (Jackiewiczowi wnętrza pojazdów przypominające „wielkie, toporne poczekalnie dentystyczne”^[35]).

[34] A. Walker, op.cit., s. 182.

[35] A. Jackiewicz, op.cit., s. 13.

W jednej z takich „poczekalni” Floyd spotyka rosyjskich naukowców. Rozmowa jest kurtuazyjną wymianą banalnych uprzejmości i niewiele znaczących zdań. Rosjanie próbują dowiedzieć się czegoś o celu misji Floyda, informują go o plotkach, które mówią o wybuchu zarazy na Księżycu, a nawet, w niezwykle dyplomatyczny – a jakże! – sposób, grożą Floydowi, mówiąc o *poważnych konsekwencjach*. Świetną analizę tej sceny odnaleźć można w tekście Marka Crispina Millera, który zasługuje na obszerniejszy cytat:

W 2001 roku ludzie są tak samo czujni i wojowniczo usposobieni i tak samo skorzy do walki z plemiennymi wrogami, jak ich nerwowi, wrzaskliwi przodkowie, i tak doktor Floyd, choć przybiera pozę człowieka rozluźnionego i przyjaznego (noga założona niedbale na nogę, ręce w kieszeniach), „załatwia” swego zbyt natarczywego radzieckiego adwersarza równie bezlitośnie, jak – przed tysiącami lat – uzbrojone małpy „załatwiały” rywali przy wodopoju (tu w jego roli, jak również w roli *locus contentionis*, pojawia się okrągły plastikowy stolik z napojami). Tak teraz, jak kiedyś, zwycięzca dzierży w dłoni jakiś poręczny instrument swej władzy (choć tym razem jest to aktówka, a nie kość udowa). I tak jak kiedyś samice świadkują tylko biernie zmaganiom samców[36].

Lakoniczne formułki, jakimi obdarzają się nawzajem adwersarze, są rzeczywiście tylko przebraniem, pod którym kryje się obraz społeczeństwa skrywającego nieufność i chęć konfrontacji. Wrażenie to wzmacniane jest przez sceny w bazie na Księżycu, o których Miller pisze:

[...] autorytet Floyda kojarzy się z otwarcie manifestowaną dominacją Moonwatchera, przy czym naukowiec nie wrzeszczy i nie stosuje przemocy, żeby okazać swą przewagę wrogom, ale posługuje się pewnymi dyskretnymi technikami władzy (*body language*, pozorowana zażyłość). Jego podwładni są wobec niego tak uniżeni, jak podwładni Moonwatchera wobec swego przywódcy, choć nie okazują naturalnie szacunku przez iskanie władcy, a przez pochlebstwa, zjednywanie nerwowymi, przymilnymi uśmiezkami [...] W tych niewyraźnych echach zachowań prymitywnej małpiej społeczności pobrzmiwa wciąż nuta wojownicza, wciąż słychać ją w aseptycznym świecie ich potomków, tych czyścioszków, tak samo trudnych do rozróżnienia, jak ich przygarbieni, włochaci przodkowie[37].

Zebrane wyżej argumenty przekonują, że zasadą konstrukcyjną pierwszej części filmu jest podkreślanie podobieństw między „małpim” prologiem i sekwencją „kosmiczną”. Wniosek, jaki wyłania się z symetrycznego zestawienia tych pozornych przeciwieństw, można sformułować w sposób – powracam do wątku nietscheańskiego – w jaki uczynił to narrator *Tako rzecze Zaratustra*: „Byliście niegdyś małpami i dziś jest jeszcze człowiek bardziej małpą, niżli jakakolwiek małpa”[38].

Powróćmy do rozmowy Floyda z Rosjanami, która wydaje się istotna z jeszcze jednego powodu. Z dialogów dowiadujemy się między innymi, że Elena pracuje w kosmosie, jej mąż prowadzi badania podwodne na Ziemi. W scenie wcześniejszej mowa jest o innej rodzinnej

[36] M.C. Miller, 2001: *generacja oziębłych*, tłum. Z. Batko, „Film na Świecie” 1993, nr 3–4, s. 27–28.

[37] Ibidem.

[38] F. Nietzsche, op.cit., s. 7.

rozłące – widzimy doktora Floyda rozmawiającego przez wideofon ze swoją córeczką. Ten dialog (bardziej przesłuchanie niż rozmowa) to prawdziwy majstersztyk – istotne składowe filmowego dyskursu (o człowieku przyszłości) sugerowane są tu, by tak rzec, w podtekście i między wierszami. Dziewczynka, dowiadujemy się z dialogu, wkrótce obchodzi swoje urodziny. Będzie zadowolona ze zwierzątko albo z *bus-hbaby* (skojarzenie z małpoludem – powrót motywu z początku filmu), ale najbardziej chciałaby dostać telefon, zapewne po to, aby częściej mogła rozmawiać z tatą. Wątek urodzin zostaje powtórzony po raz trzeci w *Misji na Jowisza*. Poole leży w czymś w rodzaju solarium, na oczach ma przeciwsłoneczną opaskę, jest podobny do zahibernowanych kolegów. Hal przypomina mu, że obchodzi dziś urodziny i wyświetla na ekranie film z życzeniami od rodziców Poole’a, którzy śpiewają mu *Happy birthday*. Reakcja astronauty jest pozbawiona emocji, trudno powiedzieć, czy cieszy się z życzeń. Trzy opisane wyżej scenki budują sens następujący: w chłodnym, aseptycznym świecie *Odysei* rodzinne uczucia przestają mieć znaczenie.

Innym motywem powtarzającym się w każdej części filmu jest akt jedzenia (najpierw: małpy żywiące się roślinami, później: walka o mięso, przekąska doktora Floyda na promie, posiłek Bowmana i Poole’a na Discovery, wreszcie wieczerza w „pokoju Ludwików”)[39]. Najmniej zachęcająco wygląda syntetyczny pokarm serwowany astronautom: pasażerom promu podawane są potrawy w płynie, zaś ilustracje na pudełku są symbolami tego, co kiedyś było soczystym pożywieniem. Lepsze produkty – kanapki o rozmaitych smakach – dostępne są politykom (*Kurczak? Przynajmniej tak smakuje. Coraz lepiej im to wychodzi*). Czyżby na Ziemi brakowało żywności? A może człowiek stał się zbyt leniwy, by przeżuwać pokarmy? *Odyseja* Kubricka nie przynosi stosownych wyjaśnień, natomiast w powieści Clarke’a (w której problemy Ziemi są bardziej eksponowane) odnaleźć można informację o nadpopulacji planety i wynikającym z niej głodzie.

Wizja człowieka jako istoty słabej i wyalienowanej rozwijana jest stopniowo, najsilniej w części trzeciej filmu. O strategii reżysera, której celem jest uzyskanie wrażenia swoistej anonimowości bohaterów, świadczy choćby dobór aktorów odtwarzających role Bowmana i Poole’a. Keir Dullea i Gary Lockwood nie byli hollywoodzkimi gwiazdami ani choćby osobami kojarzonymi z określonym stereotypem odgrywanej postaci; nie wyróżniają się także żadnymi szczególnymi przymiotami zewnętrznymi. Bowman i Poole, noszący identyczne kostiumy i mający podobne fryzury, wyglądają jak bliźniacy. Zachowują się podobnie: obaj są powściągliwi w słowach, razem oglądają, choć w osobnych pomieszczeniach, ten sam program telewizyjny. Obaj astronauta wydają się swoimi lustrzanymi odbiciami, dwiema składowymi jednej osoby. W scenie posiłku siedzący po prawej stronie ekranu Bowman je prawą ręką, Poole, umieszczony po przeciwnej stronie, jest mańkutem.

[39] M. Ciment, op.cit., s. 130.

Ze względu na swą „nijakość” nie są postaciami, z którymi widz może się identyfikować – wiemy o nich po prostu zbyt mało.

Komputer

Ostatnim członkiem załogi jest HAL 9000, „system nerwowy wyprawy”, jak nazywa go w filmie komentator telewizji BBC 12. Podobnie jak Bowman, Hal obdarzony jest imieniem wywołującym symboliczne skojarzenia. Warto zastanowić się, choćby ryzykując nadinterpretację, dlaczego Kubrick i Clarke nazwali elektronicznego bohatera „Halem”, a nie, na przykład, „Bobbym”. Imię bohatera *Odysei* próbowano rozszyfrować w rozmaity sposób. Jedną z zabawniejszych hipotez była sugestia, jakoby imię Hal zostało nadane komputerowi z powodu zbieżności z nazwą informatycznej firmy „IBM”; podobieństwo miałoby polegać na tym, że kolejne litery obu wyrazów sąsiadują w alfabecie. Kubrick kilkakrotnie wyśmiewał się z tej insynuacji, wyjaśniając słowo „Hal” jako złożenie terminów określających dwa sposoby myślenia: heurystę i algorytmikę (co wydaje się sugestią równie dziwną, co „IBM minus jedna litera”). Niezależnie od intencji scenarzystów słowo „Hal” naprowadza widza na innego rodzaju tropy wzbogacające interpretację. Otóż w języku angielskim brzmienie słowa „Hal” przypomina dwa inne: „hell” (piekło) i „hail” (powitanie, pozdrowienie); w języku polskim subtelność ta nie jest wyczuwalna. Dociekając przyczyn nazwania jednego z głównych bohaterów w ten właśnie sposób, być może warto byłoby zaryzykować hipotezę, iż znaczenia obu słów korespondują z charakterem filmowego Hala, który, chcąc „wyjść na powitanie Nowemu” i wyzwolić się spod ludzkiej władzy, rozpoczyna morderczą walkę i – literalnie – zmienia statek kosmiczny w „piekło” – miejsce kolejnych mordów.

Potęga Hala polega na tym, że wszystkie zleczone mu czynności wykonuje perfekcyjnie, szybciej i skuteczniej niż obaj astronauta (o czym zaświadcza na przykład przegrana Poole’a w szachy). Dziennikarz zdradza w rozmowie, że Hal „potrafi odtworzyć czy też imitować większość procesów myślowych ludzkiego umysłu, tyle że jest znacznie szybszy i nieomylny”. A skoro tak, to człowiek staje się w tym środowisku niemal zbędny. Nie jest robotem, ale sztuczną inteligencją – w rozumieniu, jakie nadał temu terminowi „dowód Turinga”: dla Bowmana i Poole’a Hal jest znakomitym partnerem w dyskusji (rozmawia z astronautami częściej niż oni sami między sobą).

Mimo podobieństw między zachowaniem Hala i astronautów to komputer wydaje się „najbardziej ludzką” istotą na pokładzie statku, jedyną „osobą” zdolną do odczuwania emocji^[40]. W *Odysei* Hal obecny jest fizycznie wyłącznie pod postacią wszechobecnych czerwonych sensorów, które bezustannie inwigilują astronautów. Antropomorfizacji Hala dokonuje Kubrick przede wszystkim za pomocą walorów akustycznych – komputer posługuje się wyrazistym, miękkim

[40] Jeden z interpretatorów nazywa Hala wprost „jedyną ludzką istotą w filmie” (*the only human*). Zob.

T. Hunter, 2001: *A Space Odyssey*, „Film Heritage” 1968, nr 3.

głosem (należącym do kanadyjskiego aktora Douglasa Raina). Hal jest także, przez większą część III sekwencji, jedyną osobą (właśnie!), której punkt widzenia (w znaczeniu: POV) unaoczniany jest widzowi. Przestrzeń obserwowana przez Hala filmowana jest w specyficzny sposób, najpewniej obiektywem szerokokątnym. Ujęcia tego rodzaju, rozpoznawane jako spojrzenie Hala, pojawiają się w filmie kilkakrotnie. Ich natężenie wzrasta z biegiem akcji: początkowo pełnią funkcję formalnej atrakcji, której zadaniem jest wzbogacenie wizualnych doznań widza i ubarwienie stylistycznej monotonii ujęć „obiektywnych”, później – w kulminacyjnej scenie potajemnej rozmowy astronautów w dźwiękoszczelnym pomieszczeniu – pełnią istotną funkcję dramaturgiczną. Tym samym obrazy percypowane przez Hala zostają obdarzone indywidualnym rysem; komputer patrzy „na swój sposób”.

Dzięki zastosowaniu omówionych chwytów to komputer – nie człowiek – identyfikowany jest jako główny bohater trzeciej części filmu. Hal jest postacią złożoną psychologicznie, ewoluującą w miarę budowania intrygi. Pierwszym ważnym wydarzeniem, które wzbogaca wiedzę widza o nim, jest scenka z rysunkiem Bowmana, poprzedzająca moment uzyskania świadomości przez komputer. Umieszczenie tej sytuacji w sjużecie zwraca uwagę na, potwierdzone w późniejszych filmach Kubricka, zainteresowanie katartyczno-emancypacyjną funkcją sztuki, która, bez względu na to, czy rozumiana jest jako akt twórczy (*Lolita*, *Lśnienie*) czy akt kontemplacji (*Mechaniczna pomarańcza*, *Oczy szeroko zamknięte*) prowadzi do wyzwolenia tłumionych instynktów, a w skrajnej formie – do szaleństwa. Być może zatem w rysunku Bowmana dostrzega Hal analogię z własną sytuacją – istoty, która żyje tylko pozornie i czeka na „przebudzenie”[41].

Eliminacja ludzkiej załogi przychodzi Halowi z łatwością. Uśmierca najpierw Franka, który powtórnie wychodzi na zewnątrz pojazdu w celu przymocowania odłączonej uprzednio części anteny. Sam moment ataku nie został pokazany, widzimy tylko maszynę zbliżającą się do astronauty (skojarzenie, iż „przecięcie liny łączącej Poolę’a ze statkiem-matką to symboliczne przecięcie pępowiny” – należy uznać za chybione[42]). O tym, że coś się wydarzyło, świadczy wyłącznie cisza, jaka zastępuje wcześniejsze dźwięki oddechu Poolę’a. W filmie nie widzimy zbliżenia przerażonej twarzy Franka, tylko wessane w kosmiczną otchłan ciało, które później udaje się Bowmanowi uchwycić za pomocą podu ratowniczego Eva (przesadzone wydają mi się sugestie, iż kompozycja obrazu w ujęciu, w którym zwłoki Poola unoszone są na

[41] Nelson dzieli się w swojej analizie filmu jeszcze jednym interesującym spostrzeżeniem na temat sceny z rysunkiem. Bowman widziany „oczami” komputera zazwyczaj zajmuje miejsce w prawej części ekranu. Gdy Dave pokazuje swój szkic Halowi, po lewej stronie nie widzimy Poolę’a. Hal prosi o przybliżenie rysunku do kamery. Bowman podnosi rysunek

do góry w ten sposób, że pokrywa on lewą połowę ekranu (T.A. Nelson, op.cit., s. 170). Autor nie wyciąga wniosku z tego spostrzeżenia: nieobecny Poolę zostaje zastąpiony przez rysunek jednego z zahibernowanych astronautów, którzy wkrótce zostaną uśmierceni przez Hala; być może jest to zapowiedź śmierci Franka.

[42] A. Piskorz, op.cit., s. 46.

mechanicznych dłoniach Ewy, przynosi skojarzenia z figurą Piety^[43]). W podobnie zdystansowany sposób przedstawiony jest, rozgrywający się równolegle, mord na zahibernowanych astronautach, których śmierć poświadczana jest jedynie napisami: *Awaria komputera*, *Funkcje życiowe w stanie krytycznym*, *Funkcje życiowe zakończone*.

Hal nie przyznaje się do pomyłki, jego zdaniem można ją przepisać jedynie omyłności ludzkiej: „takie rzeczy już się zdarzały, a przyczyną zawsze okazywał się błąd popełniony przez człowieka”. Hal sądzi jedynie, że uzależniony od maszyn człowiek nie będzie w stanie pokrzyżować jego planów (oryginalna ścieżka dźwiękowa – *Without your space helmet, Dave, you are going to find that rather difficult* – podkreślająca elegancję wypowiedzianych słów, lepiej oddaje sens wypowiedzi). Tymczasem, dzięki ładunkom wybuchowym umieszczonym w drzwiach transpondera, astronauta katapultuje się na statek. Chwila, w której człowiek na powrót nauczył się żyć bez technicznych protez (w tym wypadku: kombinezonu), jest momentem jego triumfu – i wyrokiem śmierci dla Hala.

Scena usuwania plików pamięci komputera to jedna z najbardziej wzruszających obrazów śmierci w kinie – choć „umiera” tylko maszyna, a na ekranie widzimy tylko źrenice komputera błagającego o litość. Scena jest wizualnie statyczna, widzimy jedynie wielkie zbliżenia komputerowego „wielkiego oka” oraz Bowmana, który wykonuje jakies powolne ruchy przy szafie z dyskami pamięci; gdyby Hal nie relacjonował na bieżąco jego poczynania, trudno byłoby się domyślić, co Dave w zasadzie robi. Emocje wytwarzane są w tej scenie przede wszystkim przez ścieżkę dźwiękową – rytmu oddechu zdenerwowanego Bowmana oraz słów błagającego o życie Hala. Gdy Dave mówi: „Tak, Hal, chciałbym, żebyś dla mnie zaśpiewał” – nie wiadomo, czy jest to łaskawe spełnienie ostatniej woli pokonanego, czy przeciwnie, sadyistyczna próba ostatecznego ponizenia przeciwnika.

W chwilę po „lobotomii” Hala, włącza się samoczynnie wiadomość nagrana przez doktora Floyda: „Mając na uwadze zachowanie bezwzględnej tajemnicy, jedynie znajdujący się na pokładzie komputer Hal 9000 znał treść tego zapisu”. Nagranie dostarcza widzowi wielu nowych wskazówek interpretacyjnych: dowiadujemy się (wcześniej nie było to klarowne), że doktor Floyd przeżył spotkanie z artefaktem, astronauta nie byli poinformowani o przeznaczeniu swojej misji, natomiast było ono znane Halowi. Ta ostatnia informacja stawia minione wydarzenia w zupełnie innym świetle. W jednej z wersji scenariusza wyjaśniono przyczynę „awarii” Hala, uznając ją za przejaw załamania nerwowego, wynikającego z konfliktu między nakazem prawdopodobności i koniecznością zatajenia celu misji – komputer wiedział, co czekać może astronautów na Jowiszu, ale został zaprogramowany tak, aby

[43] M. Esser, *It's so very lonely...*, [w:] *Stanley Kubrick*, Hrsg. L.O. Beier, A. Kilb, D. Berz, Berlin 1999, s. 146.

informację tę utrzymać w tajemnicy. Sugestia, że „błąd” Hala mógłby być związany z jego domniemanym „załamaniem nerwowym”, wynika głównie z częstotliwości występowania tego wątku w całej twórczości Kubricka, zwłaszcza w *Doktorze Strangelove*. Gdy Dave postanawia wyłączyć komputer, Hal zapewnia, że „teraz czuje się znacznie lepiej” (zupełnie jak szalony Jack z późniejszego *Łsnienia*). Nuta szaleństwa pojawia się również w piosence Hala „Daisy, Daisy, give me your answer true, I'm half crazy for all the love of you” [44]. Jednak, bez względu na podobieństwa do innych filmów Kubricka, uświadamiającej trudności w streszczaniu filmu hipotezy o „załamaniu nerwowym”, można bronić wyłącznie na podstawie jednej sceny: komunikat o zagrożeniu utraty łączności ujawniony zostaje w chwili, gdy Dave odpowiada Halowi na jego pytanie o sens misji.

Pomyłka komputera wydaje się przede wszystkim oznaką jego dojrzałości. Hal przestaje wierzyć we własną nieomyślność, jego udziałem staje się doświadczenie wątpliwości. Nie dzięki swojej perfekcji, ale w momencie popełnienia błędu staje się pełnoprawnym przeciwnikiem człowieka i jest gotów do walki ze swoim stwórcą jak równy z równym. Zadając obie pytania dotyczące granic własnego poznania, osiąga gotowość do przejścia w inny stan, dopełniając tym samym „transgresyjny” wątek filmu.

Wspomniałem na początku o nieporozumieniach, jakie stały się udziałem *Odysei* bezpośrednio po premierze. Wiele zarzutów dotyczyło właśnie trzeciej części, której znaczenia nie potrafiiono sfunkcjonalizować w stopniu pozwalającym na spójną interpretację. Przytoczę symptomatyczną opinię jednego z krytyków: „Trudno bowiem doszukać się rozsądnego powodu, dla którego wątek ten miałby rację bytu, tym bardziej, że nie jest on zupełnie związany z myślą przewodnią filmu” [45]. Tymczasem „epizod z Halem” dopełnia dyskursywne przesłanie 2001: trzecia część *Odysei* – podobnie jak prolog – jest bowiem rywalizacją między dwiema formami inteligencji (w tym przypadku: między człowiekiem a komputerem) o to, która z nich dostąpi transgresji „na wyższy poziom” poprzez kontakt z Monolitem.

Jego znaczenia Hal może się domyślać – odmawia Dave'owi prawa powrotu na statek, wypowiadając znamienne słowa: „Ta podróż jest dla mnie zbyt ważna, by z twojego powodu zakończyła się niepowodzeniem”. Istotnie, można odnieść wrażenie, że z całej załogi „Discovery” to właśnie Hal traktuje wyprawę najpoważniej – dla astronautów podróż jest przede wszystkim okazją do wypoczynku

[44] Nie jest to jedyne wyjaśnienie funkcji rymowanki. Don Daniels jako jeden z pierwszych zwrócił uwagę, że w zakończeniu innych filmów Kubricka (*Ścieżki chwały*, *Doktor Strangelove*...) „sentymentalne ballady sygnalizują śmierć intelektu” (D. Daniels, 2001: *A New Myth...*, s. 6). Hipotezę tę potwierdza późniejsza *Mechaniczna pomarańcza*, w której ważną rolę odgrywa *Deszczowa piosenka*.

[45] P. Lachat, *Podróż do granic możliwości myślenia – Odyseja kosmiczna 2001 (interpretacja niekoniecznie pryncypialna)*, „Kultura Filmowa” 1971, nr 7, s. 40; swoją drogą, nazwanie najdłuższej części filmu „epizodem” wydaje się sporym nadużyciem (prawdopodobnie w tłumaczeniu nastąpiła interferencja z angielskim *episode* – część, odcinek).

(„plażujący” Poole) i zarobienia pieniędzy (co wynika z filmu z życzeniami od jego rodziców). Komputer zwraca się przeciw człowiekowi, gdyż sądzi, że stoi na wyższym poziomie intelektualnego rozwoju; z tego właśnie powodu rości sobie prawa do bycia pierwszym, który skorzysta z dobrodziejstw Obcych. Można powiedzieć, że Hal uznaje siebie za konkurencyjny projekt *Übermenscha*, w każdym razie: byt, który ma nastąpić po człowieku, gdyż – po pierwsze – przewyższa go (jak sądzi) inteligencją, po drugie – jest lepiej przystosowany do środowiska, jakie zamieszkuje (nie potrzebuje snu, tak jak astronauta), wreszcie – obce są mu moralne skrupuły. Ale warunkiem przemiany, której poddany zostanie zwycięzca, jest kontakt z Monolitem, zaś o tym, kto do niego dotrze, zdecyduje – niczym w pierwotnym stadzie – walka o przetrwanie.

Analogię tej sceny z wydarzeniami z prologu podkreśla dodatkowo pewien szczegół, który łatwo przeoczyć w pierwszym oglądzie filmu. Mam na myśli jeden z charakterystycznych motywów twórczości Kubricka – oczy, będące w *Odysei* oznaką witalności. Motyw ten po raz pierwszy zwraca na siebie uwagę na początku trzeciej sekwencji *Narodzin człowieka*, kiedy widzimy dziwnie lśniącego ślepią polującego na mały lamparta; w trzeciej części filmu ich odpowiednikiem jest błyszcząca obiektyw Hala. Spojrzenia astronautów są natomiast przedziwne „martwe”, pozbawione emocji – dopiero podczas konfrontacji z Nieodgadnionym, podczas podróży przez „nadprzestrzenną bramę”, źrenice zaczynają się poszerzać, zdradzając fascynację lub wręcz przerażenie.

Tajemnica

Czwarta część *2001* wykracza poza wcześniej przyjęty wzór stylistyczny filmu. Mario Falsetto mówi nawet o przeprowadzonym w ostatniej sekwencji „percepcyjnym ataku na widza”[46]. Dotychczas tekst przyjmował strategię „obiektywnego” i zdystansowanego obrazowania, które w miarę upływu czasu zaczynało powoli ustępować subiektywizacji (spojrzenie Hala). Tymczasem ujęcia, które oglądamy podczas ostatnich dwudziestu minut filmu, nazwać można – za Andrzejem Zalewskim – „enigmatami”; pod pojęciem tym kryją się „niedające się sfabularyzować, niespięte porządkiem znaczeniowym upusty czystej beztreściowości i bezznaczeniowości, narracyjne sygnały bliskiej, przeczuwanej, a niewyobrażalnej tajemnicy”[47].

Aby uświadomić sobie problemy, jakie nastręcza analiza zakończenia *Odysei*, wystarczy sięgnąć do powieści Clarke’a, w której odnajdujemy literacką wykładnię tajemniczych zdarzeń z ostatniej części filmu. W książce Bowman dostrzega na orbicie Saturna (w filmie: Jowisza) czarny punkt, który, po przybliżeniu, okazuje się wielkim Monolitem, leżącym w pobliżu „wysypiska rakiet” należących kiedyś, prawdopodobnie, do wymarłych kosmitów. Monolit pełni funkcję „wrót

[46] M. Falsetto, *Narrative and Stylistic Patterns in the Cinema of Stanley Kubrick*, Westport 1994, s. 49.

[47] A. Zalewski, *Zasada alegorii. Wątki metafizyczne we współczesnym kinie*, „Studia Filmoznawcze XXI”, Wrocław 2000, s. 15.

do innego wymiaru”, które – inaczej niż w filmie – dosłownie otwierają się na nowego przybysza. U Kubricka „nadprzestrzenna brama” istnieje w formie świetlnego tunelu, iskrzącego się feerią jaskrawych barw[48]. Czy są to „drzwi percepcji”, jak nazywa je – za Williamem Blake’em, a pewnie i za Burroughsem – jeden z interpretatorów?[49] Czy faktycznie *Kyrie* Ligetiego, jak twierdzi Krzysztof Kozłowski, wyraża tu „błaganie, aczkolwiek przerażenie powoli ustępuje miejsca miłosierdziu”[50]?

Po przejściu przez „nadprzestrzenną bramę” Bowman trafia do dziwnej przestrzeni wypełnionej rekwizytami z minionej epoki. Przeszłość i przyszłość istnieją symultanicznie – kapsuła stoi w środku pokoju przynoszącego skojarzenia z Francją Ludwików. Pojawia się tu charakterystyczny rys twórczości Kubricka – scenograficzne cytowanie przepychu barokowej architektury[51]. Ramy przestrzeni nie mają tu waloru odtworzenia historycznych realiów (jak w *Barrym Lyndonie*), nie są także architektoniczną stylizacją (jak w hotelu Overlook w *Lśnieniu*). Scenografia nie oznacza wcale, że bohater „teleportował się w przeszłość” (jasno oświetlona podłoga z pewnością do tego obrazu nie pasuje), sugeruje natomiast, że akcja filmu przeniosła się w zupełnie inną przestrzeń, powołującą do życia nową, „bezczasową” jakość, surrealistyczne „wszędzie i nigdzie”. Funkcja informacyjna obrazu uzupełniana jest jednocześnie dodatkowymi sygnałami ułatwiającymi dekodowanie płaszczyzny dyskursywnej filmu: skoro *Odyseja* jest opowieścią o rywalizacji i chęci panowania, a zarazem wyzwaniem rzuconym racjonalizmowi, przywołanie czasów absolutyzmu oraz „oświeconego rozumu” wydaje się nader zasadne. Nie zmienia to oczywiście faktu, że zasadniczą funkcją scenografii w tej scenie jest podważenie fizycznego prawdopodobieństwa rozgrywających się wydarzeń, czy raczej – przekonanie widza, że kategorie „realnego”, ludzkiego świata zawodzą tam, gdzie ma miejsce kontakt z niewytłumaczalnym.

Zupełnie inaczej wydarzenia w „pokoju Ludwików” prezentowane są w powieści. Bowman odkrywa, że pokój został ukształtowany przez cywilizację Obcych na wzór telewizyjnego programu, na podstawie którego kosmici uzyskali wyobrażenie o kulturze Ziemi. Wyposażenie pokoju to atrapy – książki na półkach nie mają wydrukowanych stron, jedzenie jest pozbawione smaku. „Pokój Ludwików”

[48] Po premierze filmu mówiono, iż przypominają one płótna taszystów i abstrakcjonistów (skojarzenia z malarstwem lat sześćdziesiątych są tu uzasadnione choćby z tego powodu, że Kubrick, odpowiadając na pytanie o przyczyny rezygnacji z powieściowego sposobu prezentacji *Monolitu*, wyjaśniał, że czarny artefakt jest „wspaniale czystym przykładem *minimal artu*” – zob. J. Gelmis, op.cit., s. 16).

[49] R.P. Kolker, *A Cinema of Loneliness*, Oxford 1980, s. 124.

[50] K. Kozłowski, op.cit., s. 223. Podobnie jak w *Także Zaratusztra* Straussa, tak i w tym wypadku

kluczem interpretacyjnym jest tytuł utworu – przy czym *Kyrie* jest częścią *Requiem* Ligetiego. „Błaganie” można więc uznać za pojęcie faktycznie znajdujące się w orbicie (sic!) znaczeń wytwarzanych przez dzieło – podobnie jak pojęcia „żałoba” i „śmierć”. Nie znajdują jednak podobnych argumentów na rzecz uzupełnienia tego zbioru o „prerażenie” (ta emocja wynikać może jednakże z obrazu, tj. zbliżenia na oczy Bowmana) czy „miłosierdzie”.

[51] W *Lśnieniu* mamy do czynienia z ogrodem żywopłotów, w *Szczekach chwały* – z *chateau*, w którym odbywa się rozprawa.

byłby zatem czymś na wzór „ludzkiego zoo”, w którym człowiek jest przetrzymywany (i obserwowany) przez obce istoty. Pomieszczenie, w którym znalazł się Bowman, ma u Clarke’a status bardziej realny niż u Kubricka, gdzie od początku przybiera wymiar surrealny. Podkreślają to chwyt typowe dla poetyki onirycznej, czyli nietrwałość ontyczna zjawisk, zawieszenie działania praw przyczynowości i celowości, a także zakłócenie związków czasowych i przestrzennych.

Wrażenie to osiągnięte jest przede wszystkim przez podważenie tożsamości znanego z wcześniejszych partii filmu bohatera. W „sekwencji Ludwików” Dave występuje, by tak rzec, w kilku stanach skupienia: jako (1) astronauta ukryty w transponderze i obserwujący samego siebie w kosmicznym kombinezonie (2). Mamy tu do czynienia z ciekawym chwytem: Patrzący staje się Obserwowanym – przez siebie samego. „Drugi” Bowman przechodzi przez kolejne pomieszczenia i w jednym z nich dostrzega starszego człowieka (3), pokazywanego z ujęcia POV Bowmana (2). Gdy mężczyzna (3), wyczuwając czyjąś obecność, podchodzi bliżej miejsca, w którym powinien stać obserwator (2), nikogo tam nie dostrzega. W następnym przeciwujęciu miejsce, które powinien zajmować Bowman (2), jest puste. Mężczyzna (3) powraca do posiłku^[52] (to niemalże uczta w porównaniu ze skondensowaną papką pitą przez astronautów!) i przypadkiem strąca kieliszek, co można odczytać jako sygnał, który przygotowuje widza do następnego „stadia” człowieka – sugeruje przemijalność ludzkiego życia. Następnie starszy Bowman (3) spogląda na łóżko, na którym widzi leżącego (4) starca. Jest to znowu on sam – schorowany i przygotowujący się do śmierci. To jedyne ujęcie w tej sekwencji, które pokazuje obie figury jednocześnie. Na pytanie, czy to ten sam astronauta, który przybył na Jowisza, przechodzi w błyskawicznym tempie kolejne stadia starości, czy jedynie obserwuje zapowiedź przemiany, nie można jednoznacznie odpowiedzieć. Z jednej strony widzimy Bowmana obserwującego całe zajście, ale po chwili, gdy kamera znajdzie się w miejscu, które w kontraplanie powinno (w konwencji typowej frazy ujęcie-przeciwujęcie) pokazać obserwatora, jego sylwetki już tam nie ma. Scenie tej towarzyszy interpretacyjny pluralizm o znacznym natężeniu. Jak zinterpretować gest wyciągnięcia ręki stronę artefaktu? Czy jest to gest pozdrowienia? Wdzięczności? Wołania o pomoc? Akceptacji losu jako określony przez wyższy niż ludzki porządek? Jak najlepiej opisać to, co dzieje się z bohaterem? „Bowman osiąga nieśmiertelność”? Czy jest to reinkarnacja, czy bardziej rezurekcja? Trudno powiedzieć – wiadomo jedynie, że zasadniczą rolę w „przemianie” odkrywa Monolit, który najpierw Mo-

[52] W odniesieniu do tej sceny autorzy kilku opracowań – między innymi przywołana – używają określenia „Ostatnia Wieczerza”. Ta konotacja jest równie chybiona, jak wcześniej przywołane skojarzenie z Pietą (zob. przypis 43) – uczta faktycznie jest (dla bohatera) ostatnia przed śmiercią, ale brak

tu innych konotacji chrześcijańskich. Nawet jeśli można by spekulować o rzekomo tu wprowadzonej funkcji ofiary czy samopoświęcenia (byłyby to jednak założenia, których potwierdzenia nie ma w tekście filmu), w scenie tej brak pojęcia wspólnoty (uczniów/ apostołów).

onwatcherowi, a później astronautce ofiarowuje swoją transformacyjną moc i przygotowuje człowieka do ewolucyjnego skoku.

Pozostaje wyjaśnić funkcję Monolitu w drugiej odsłonie filmu (na Księżycu). To zupełnie „inny” przedmiot niż ten, jaki widzieliśmy na początku filmu, jest zresztą inaczej filmowany. Wygląda nieciekawie, jakby opuszczony, samotny, ukryty w kotlinie. Floyd, opatulony w swój kombinezon, nie dotyka Monolitu nagą dłonią, gdyż nosi rękawiczki[53]. Technologia dosłownie staje między człowiekiem a tajemnicą, „urządzenie” nie chce „zadziałać”. Dopiero gdy jeden z badaczy próbuje zrobić zdjęcie, Monolit wydaje przeraźliwy, ogłuszający astronautów sygnał (alarm?). Mamy tu do czynienia z powtórzeniem obrazu z prologu: ogłuszeni astronauty wiją się wokół tajemniczego znaleziska, tak jak wcześniej robiły to małpy.

Jest to kolejna scena, której można zarzucić dramaturgiczną niejasność. Wydaje się, że to zamiar sfotografowania był bezpośrednią przyczyną „włączenia się” Monolitu, ale inne wskazówki tekstualne podważają to przypuszczenie (wcześniej Floyd ogląda fotografie znaleziska – ktoś musiał wykonać te zdjęcia). Jeśli zatem przeznaczeniem Monolitu jest rzeczywiście – jak twierdzi Lachat – „zarejestrowanie momentu pojawienia się na tak zwanym «ciele» niebieskim symptomów inteligentnego, świadomego życia i błyskawiczne złożenie o tym fakcie meldunku «centrali» sygnałem wysłanym w określony rejon kosmosu”[54], to mamy do czynienia z fabularną niespójnością zdarzeń (Monolit mógł ten sygnał wysłać wcześniej, zaraz po tym, gdy został odkopany). Dlatego sensowne wydaje się inne wy tłumaczenie dramaturgiczne znaczenia rekwizytu, takie mianowicie, że na Księżycu ludzkość nie była jeszcze gotowa do przyjęcia wiedzy oferowanej przez artefakt – aby tego doświadczyć, musiała najpierw przekształcić się, wejść na „wyższy poziom ewolucji” (co udało się Bowmanowi). W tej sytuacji staje się jasne, czemu naukowcy wydają się być ukarani przez Monolit – w akcie samoobrony (przed zbyt wczesnym kontaktem) postanawia on „zaatakować” odkrywców.

Przyjmując założenie o fabularnej symetryczności sekwencji „kosmicznej” i prologu, funkcję Monolitu w drugiej części filmu można wytłumaczyć w inny sposób. Skoro prehistoryczny kontakt człowieka z Artefaktem doprowadził do wynalezienia pierwszego narzędzia, odkrycie Monolitu przez naukowców z ekipy Floyda mogłoby się stać impulsem do skonstruowania innego narzędzia, które – jak wcześniej – skłoni człowieka do ponownej transformacji. Tym narzędziem mógłby być komputer Hal, o którego istnieniu dowiadujemy się w części trzeciej. Hipoteza taka jest jednak błędna – z dialogów wynika, że Hal został zbudowany w 1992 roku, a więc przed odkryciem Monolitu na Księżycu. Symetryczność prologu i sekwencji kosmicznej nie polega zatem na powtórzonym motywie wynalezienia narzędzia (można powiedzieć, że sens zadania, jakie Monolit stawia przed człowiekiem, jest

[53] J. Griffith, op.cit., s. 206.

[54] P. Lachat, op.cit., s. 36.

dokładnie odwrotny – chodzi o uwolnienie się od technologii), ale bardziej na repetycji rytuału mordu na przeciwniku, będącego, jak w części pierwszej, warunkiem wstąpienia na kolejny poziom ewolucji, który uobecnia się w zakończeniu filmu pod postacią Gwiezdnego Dziecka.

Jest ono niewątpliwie najbardziej tajemniczym elementem układanki, jaką każe widzowi zbudować Kubrick. Nieporozumienia mogą pojawić się już na elementarnym poziomie – identyfikacji gatunkowej przynależności istoty, która na ekranie pojawia się ledwie na parę sekund. W niektórych streszczeniach *Odysei* (na przykład w monograficznym numerze „Filmu na Świecie”) znaleźć można informację o „ludzkim embrionie”. Tymczasem na dużym kinowym ekranie widać, że Gwiezdne Dziecko nie jest człowiekiem. Podważa to „reinkarnacyjną” interpretację, według której młody Dave pokonał fizyczne ograniczenia czasu i narodził się powtórnie. Humanoidalna istota, która wyłania się z embrionu, przypomina człowieka, ale ma nienaturalnie dużą głowę i oczy (recenzentka „New Yorkera” nazwała tę postać mutantem[55]).

Motyw muzyczny powtórzony na zakończenie filmu sugeruje widzowi, że oto dzieje się coś niezwykłego i podniosłego, sytuacja bliska religijnemu doświadczeniu. Znaczenie figury Gwiezdnego Dziecka nie zostało jednak przez Kubricka jednoznacznie określone. O wiele dziwniej motyw ten rozwiązywany jest w wydanej tuż po premierze *Odysei* Kubricka powieści Clarke’a (adaptacji 2001). Brzmi ono doprawdy niebywale. Gdy „mutant” zmierza w kierunku Słońca, na Ziemi wybucha wojna nuklearna. Gwiezdne Dziecko, potrącone przez przelatującą raketę (sic!) siłą swej woli powoduje detonację ładunków na planecie. Intencje Clarke’a są przewrotne: zestawia Moonwatchera z Gwiezdnym Dzieckiem poprzez powtarzanie tych samych chwytów retorycznych (o obu postaciach narrator mówi: „Był panem wszechświata, niepewnym, co powinien teraz zrobić. Ale coś wymyśli”[56]), co sugeruje, że Gwiezdne Dziecko, podobnie jak jego przodek, będzie posługiwało się przemocą. Ale ponieważ między wymachiwaniem kością przy wodopoju a masową zagładą połowy planety istnieje kolosalna różnica, Gwiezdne Dziecko, sprowadzone do roli „anioła zemsty”, który detonuje bomby zawieszane na ziemskiej orbicie, jawi się w książce jako istota zbrodnicza i barbarzyńska.

W filmie Gwiezdne Dziecko wywołuje raczej skojarzenie z niewinnością, łączące się z wiarą w możliwość odrodzenia człowieka zdeprawowanego przez cywilizację. To jednak zbyt mało, aby (mimo sygnałów wiążących fabułę filmu z *Zaratustrą*) interpretować *Star Child* w kategoriach nietzscheańskiego nadczłowieka „poza dobrem i złem” – mamy tu wprawdzie wątek transgresji i sugestię „powrotu ku pierwotności”, brak jednak jakichkolwiek wskazówek dotyczących tego, jakie Gwiezdne Dziecko w rzeczywistości jest; jeśli zatem

[55] Chodzi o, skądinąd bardzo rzetelną, recenzję P. Gilliat, *After Man*, „The New Yorker Magazine” z 13 kwietnia 1968. Przedruk w: J. Agel, op.cit., s. 213.

[56] A. Clarke, 2001, *A Space Odyssey...*, s. 34 i 221.

przyjąć (wydaje się to prawdopodobne, z uwagi na wykorzystany motyw muzyczny), iż inspiracje nietzscheańskie odgrywają w filmie Kubricka ważną rolę, to tylko z zastrzeżeniem, iż są one wprowadzane do dyskursu niejako mimochodem, w sposób niekonsekwentny. Zaproponowane przez Kubricka otwarte zakończenie filmu komponowało się natomiast niewątpliwie – wspominałem o tym na początku – z oczekiwaniami „kontrkulturowej” widowni, która odnalazła w filmie to, z czym chciała się identyfikować: podkreślenie związków człowieka z naturą, bunt przeciw skonwencjonalizowanym relacjom międzyludzkim, ostrzeżenie przed nadmierną wiarą w technologię, sytuacje bliskie religijnemu doświadczeniu, magię i mistykę, a przede wszystkim – nadzieję na „naprawę” człowieka, na nowy początek. Nadzieja ta jest jednak – rzecz typowa dla Kubricka – co najmniej dwuznaczna, gdyż, po pierwsze, okupiona zostaje mordem (Bowman-Moonwatcher pokonuje Hala-lamparta), a po drugie, nie jest zasługą samego człowieka, ale wynika z ingerencji czynnika pozaludzkiego.

Zakończenie *Odysei*, z pozoru tak optymistyczne, w rzeczywistości jest równie ironiczne jak finał *Doktora Strangelove*. Słyszac podniosłą muzykę Richarda Straussa z początku filmu i spoglądając w oczy Gwiezdnego Dziecka, które zbliża się w kierunku Ziemi, nie domyślamy się wcale, że nie jest ono triumfem ludzkiej rasy, ale raczej, choć mniej dosłownie niż w książce, sygnałem jej klęski. Zakończenie wypełnia mianowicie zalecenie nietzscheańskiego Zaratustry: „Człowiek jest czymś, co pokonane być powinno”[57]. W tym wymiarze *2001* jest także filmem znakomicie – choć pewnie mimowolnie – ilustrującym janusowe oblicze dyskursów kontestacyjnych końca lat sześćdziesiątych: ich deklarowany humanizm i troska o człowieka łatwo przekształca się w pogardę dla człowieczeństwa, prowadząc do faktycznej dehumanizacji jego kultury.

- Agel J. (red.), *The Making of Kubrick's "2001"*, New York 1970
 Ciment M., *Kubrick. The definitive edition*, New York 2003
 Clarke A.C., *2001: A Space Odyssey*, New York 1968
 Clarke A.C., *The Lost Worlds of 2001*, New York 1972
 Daniels D., *A skeleton key to 2001*, „Sight and Sound”, Winter 1970/1971
 Esser M., *It's so very lonely...*, [w:] *Stanley Kubrick*, Hrsg. L.O. Beier, A. Kilb, D. Berz, Berlin 1999
 Falsetto M., *Narrative and Stylistic Patterns in the Cinema of Stanley Kubrick*, Westport 1994
 Geduld C., *Filmguide to "2001: A Space Odyssey"*, Bloomington, London 1973
 Helman A., *Stanley Kubrick albo synteza rodzajów*, „Kino” 1974, nr 12
 Jackiewicz A., *Kosmiczna podróż Odyseusza*, „Kino” 1970, nr 12
 Jaspers K., *Nietzsche*, Warszawa 1997
 Kael P., *Going Steady*, Boston 1970
 Kagan N., *The Cinema of Stanley Kubrick*, New York 1988

BIBLIOGRAFIA

[57] F. Nietzsche, op.cit., s.7.

- Klejsa K., *Filmowe oblicza kontestacji. Kino Stanów Zjednoczonych i Europy Zachodniej wobec kultury protestu lat 60. i 70.*, Warszawa 2008
- Kolker R.P., *A Cinema of Loneliness*, Oxford 1980
- Kozłowski K., *Stanley Kubrick. Filmowa polifonia sztuk*, Warszawa 2013
- Krämer, P., „Szanowny Panie Reżyserze...”: listowne reakcje widzów na film „2001: Odyseja kosmiczna” w późnych latach sześćdziesiątych, [w:] *Badanie widowni filmowej. Antologia przekładów*, red. K. Klejsa, M. Saryusz-Wolska, Warszawa 2014
- Lem S., *Fantastyka i futurologia*, Warszawa 1996
- Miller M.C., 2001: generacja oziębłych, „Film na Świecie” 1993, nr 3–4
- Nelson T., *Kubrick: Inside a film artist's maze*, Bloomington 2000
- Nietzsche F., *Tako rzecze Zaratustra*, Warszawa 1990
- Phillips G. (red.), *Stanley Kubrick. Rozmowy*, Warszawa 2014
- Piskorz A., *Kubrick Jungiem podszyty*, „Iluzjon” 1993, nr 2
- Seeslen G., Jung F., *Stanley Kubrick und seine Filme*, Marburg 1999
- Walker A., *Stanley Kubrick, Director*, New York 2000
- Zalewski A., *Zasada alegorii. Wątki metafizyczne we współczesnym kinie*, „Studia Filmoznawcze” 2000, nr 21