

CARTOGRAFIA E CLAUSTROFOBIA

Mappe diegetiche nella fantascienza americana (1956-1981)

Federico Italiano

1. Mittere mappam

Nella Centrale Montemartini a Roma, si trovano due statue del tardo IV secolo che rappresentano l'atto di *mittere mappam*. Si tratta di due pretori, che con questo gesto – l'alzare e forse gettare al suolo un fazzoletto bianco – indicavano l'inizio della corsa dei carri. Come riportato da Svetonio e Cassiodoro, fu Nerone a convertire l'uso circense del *mittere signum* nel *mittere mappam*¹. Mancano le fonti necessarie per confermare questa etimologia, tuttavia, è più che plausibile che questo segnale d'inizio gara romano appartenga all'archeologia della parola mappa, nel senso di carta geografica, come *map* in inglese e *mapa* in spagnolo: vi appartiene sia per la sua entità materiale di fazzoletto, di sostrato essenzialmente bidimensionale (come nell'etimo di carta, che ritroviamo nel russo, nel francese e nell'italiano), sia per il suo valore semiotico, la sua facoltà d'essere segno e indice. Già nella sua etimologia, dunque, la parola "mappa" fa mostra delle sue caratteristiche cartografiche fondamentali: la bidimensionalità e l'indessicalità². Una mappa è, infatti, un indice cartaceo, un sistema di segni composto di indici spaziali virtuali, che consente azioni quali posizionamento, correlazione e indirizzamento.

La mappa, come sistema composito di indici, non spedisce il suo lettore in un luogo determinato, ma memorizza la conoscenza con cui questo luogo può essere rintracciato³. In questo senso, mi sembra ancora praticabile l'ampia e ormai classica definizione della mappa di J. B. Harley.

¹ Cfr. G. Marchet, «Mittere mappam (Mart. 12.28.9): du signal de départ à la théologie impériale (1er a.C.-VIIe p.C.)», in J. Nelis-Clément e J.-M. Roddaz (a cura di), *Le cirque romain et son image*, Ausonius, Bordeaux 2008, pp. 291-317.

² In questo e nei successivi tre paragrafi, riprendo con alcune modifiche un mio articolo teorico sull'immaginazione cartografica uscito nel 2015, cfr. F. Italiano, «Kartographisches Schreiben und Kartographische Imagination», in J. Dünne e A. Mahler (a cura di), *Handbuch Literatur & Raum*, De Gruyter, Berlin-Boston 2015, pp. 249-258.

³ R. Stockhammer, *Kartierung der Erde. Macht und Lust in Karten und Literatur*, Fink, München 2007, p. 52.

Nella prefazione alla sua *History of Cartography*, l'autore di *Deconstructing the map* definisce le mappe quali «graphic representations that facilitate a spatial understanding of things, concepts, conditions, processes, or events in the human world»⁴. Similmente Denis Cosgrove definisce la mappa come un registro grafico di corrispondenza tra due spazi, il cui esplicito risultato è uno «space of representation»⁵. Nelle definizioni di Harley e Cosgrove culmina, in un certo senso, il progetto post-strutturalista di una critica della cartografia. La produzione cartografica non è più vista in senso positivista come la riproduzione oggettiva di una realtà terrestre, ma come parte del discorso, le cui implicazioni sono di natura politica, sociale, retorica e metaforica. D'altra parte, in questa definizione della mappa si nasconde il pericolo di considerare la cartografia come mera rappresentazione e pura costruzione, eliminando quindi del tutto il territorio⁶. Le mappe non rappresentano solo il mondo, ma lo manipolano, lo ricreano, lo distorcono, lo re-immaginano⁷. Come strumenti di controllo spaziale, le mappe fungono da dispositivi di territorializzazione e strutturazione dello spazio. Già nei primi anni '40 del Novecento, il filosofo polacco-americano Korzybski affermò che la mappa non è il territorio⁸, ma piuttosto ciò che lo produce, delineando ante litteram il nucleo della critica cartografica degli ultimi decenni, ben sintetizzato da questo passo di Pickles:

Cartographic institutions and practices have coded, decoded and recoded planetary, national and social spaces. [...]. They have respaced the geo-body. Maps and mappings precede the territory they 'represent'. [...] [T]erritories are produced by the overlaying of inscriptions we call mappings⁹.

Una mappa è quindi un indice, generalmente di carta ma non solo, costituito da molteplici indici spaziali e dotato di una doppia facoltà ope-

⁴ J.B. Harley, «Preface», in D. Woodward e J.B. Harley (a cura di), *The History of Cartography*, Chicago University Press, Chicago/London 1987, vol. 1. p. xvi.

⁵ D. Cosgrove, «Introduction. Mapping Meanings», in D. Cosgrove (a cura di), *Mappings*, Reaktion Books, London 1999, p. 1.

⁶ J. Dünne, *Die kartographische Imagination. Erinnern, Erzählen und Fingieren in der Frühen Neuzeit*, Fink, München 2011.

⁷ D.K. Smith, *The Cartographic Imagination in Early Modern England: Re-writing the World in Marlowe, Spenser, Raleigh and Marvell*, Ashgate, Aldershot 2008, p. 9.

⁸ A. Korzybski, *Collected Writings, 1920-1950*, Institute of General Semantics, Fort Worth 1990, p. 205.

⁹ J. Pickles, *A History of Spaces: Cartographic Reason, Mapping and the Geo-Coded World*, Routledge, London 2004, p. 5.

razionale¹⁰. Da un lato, essa è un apparato in grado di territorializzare ed economicizzare lo spazio. Dall'altro, essa sviluppa una tale complessità semiotica che non può ridursi alla mera strumentalità di un determinato riferimento territoriale¹¹. Questo surplus semiotico della mappa, questa eccedenza di significato, è ciò che agisce sulla nostra fantasia, divenendo una sorta di matrice dell'immaginazione («Imaginationsmatrix»), in grado di generare ulteriori operazioni mediali, in particolare processi di scrittura¹². Le mappe possono quindi eseguire due azioni apparentemente opposte: da un lato, dispongono confini, disciplinano lo spazio, organizzano il territorio; dall'altro, creano visioni e idee. Con il loro surplus semiotico possono creare narrazioni che a loro volta mettono in discussione gli ordini di potere territoriali esistenti. In questo senso, è lecito parlare di una immaginazione cartografica, perché una mappa può generare, con il suo surplus semiotico, nuove narrazioni e nuovi mondi di significato. A differenza dall'immaginazione geografica¹³, per la quale non è essenziale una relazione con il dispositivo di visualizzazione cartografica, perché si dia un'immaginazione cartografica, è necessario vi sia un riferimento esplicito o implicito a questo dispositivo – sia esso, evidentemente, la citazione di una mappa, la descrizione di un globo o di uno strumento di navigazione, oppure, in maniera meno ovvia, l'indicazione di distanze tra diversi elementi del territorio, il resoconto di un itinerario, l'utilizzo di toponimi e coordinate, ecc.

2. Immaginazione cartografica, Space Age e fantascienza

L'ambiguità del rapporto tra mappa e spazio reale, tra un indice cartaceo e la superficie della terra, ci fa già intuire il motivo per cui scrittori

¹⁰ Cfr. W. Schäffner, *Operationale Topographie. Repräsentationsräume in den Niederlanden um 1600*, in H.-J. Rheinberger, M. Hagner, B. Wahrig Schmidt (a cura di), *Räume des Wissens. Repräsentation, Codierung, Spur*, Akademie, Berlin 1997, pp. 63-90; J. Dünne, «Die Karte als Operations- und Imaginationsmatrix. Zur Geschichte eines Raummediums», in J. Döring e T. Thielmann (a cura di), *Spatial Turn: das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften*, transcript Verlag, Bielefeld 2008, pp. 49-69; J. Dünne, *Die kartographische Imagination*, cit.

¹¹ Dünne, *Die kartographische Imagination*, cit., p. 42.

¹² Ivi, p. 44.

¹³ Cfr. E.W. Said, *Orientalism*, Penguin, London 2003; J. Gillies, *Shakespeare and the Geography of Difference*, Cambridge University Press, Cambridge 1994; D. Gregory, *Geographical Imaginations*, Blackwell, Cambridge (MA) 1994.

e artisti siano così affascinati dalle carte: da un lato, una mappa è strumento d'ordine e contenimento, un dispositivo, che rende territorio lo spazio; dall'altra, è ciò che genera immaginazione e stimola la fantasia, qualcosa dunque che libera, sprigiona forze e rimescola le carte. Una mappa è una macchina combinatoria che produce costellazioni di senso e suggerisce percorsi imprevedibili all'immaginazione. Considerato nei termini di una tale complessità semiotica e simbolica, lo studio dell'immaginazione cartografica di un film o di un testo letterario è dunque di fondamentale importanza non solo per la comprensione del prodotto cinematografico o letterario in sé, ma anche per penetrare nel discorso e nei meccanismi di pensiero di una precisa epoca storica.

Ciò che mi preme mostrare in quest'articolo è la funzione dell'immaginazione cartografica nei film di fantascienza negli anni "eroici" della Space Age, che coincisero, più o meno, con gli anni della Guerra fredda. Inaugurata dall'Unione sovietica con il lancio dello Sputnik, il 4 ottobre 1957, la cosiddetta Era Spaziale – nella quale tuttora possiamo dire di trovarci – culminò nel programma americano dell'Apollo, subendo una fortissima battuta d'arresto nel gennaio 1986, quando, dopo 73 secondi di volo, lo Space Shuttle Challenger esplose in aria per un guasto a una guarnizione. E fino a quel punto, essa non solo fu l'avanguardia dello sviluppo tecnologico, ma influi potentemente su quasi ogni altro fenomeno culturale, dalla letteratura alla musica pop, dalla moda all'architettura.

Solo quattro anni dopo il lancio dello Sputnik, nel settembre del 1961, gli Stati Uniti lanciarono un programma per la costruzione di rifugi anti-atomici su tutto il territorio americano¹⁴. La paura di una guerra atomica sconvolgeva in quegli anni l'intero pianeta e gli americani, con questa iniziativa infrastrutturale a dir poco gigantesca, volevano garantire a ogni cittadino americano la possibilità di trovare rifugio in caso di attacco nucleare. La paura di una catastrofe atomica andava di pari passo con l'esponenziale avanzamento nella corsa verso lo spazio. Tra il 1957 e il 1961, l'addio alla superficie terrestre sembrava essere già un dato di fatto, ben prima che l'Apollo 11 atterrasse sulla Luna.

L'inizio dell'era spaziale corrisponde dunque al diffondersi a livello globale di un immaginario sotterraneo e post-apocalittico, generato dalla paura di un conflitto nucleare. Questo provoca una sorta di cor-

¹⁴ Cfr. K.D. Rose, *One Nation Underground: The Fallout Shelter in American Culture*, New York University Press, New York 2001.

tocircuito topologico, che coinvolge l'intero pianeta – e in primis l'Occidente – contemporaneamente rivolto da un lato verso l'alto, verso il cielo, verso le stelle e dall'altro protratto verso il basso, verso bunker e rifugi, verso il sottosuolo. Gran parte dell'umanità pare afflitta da un disturbo bipolare nel suo relazionarsi allo spazio e, in particolare, nel suo rapporto con il proprio pianeta, con la Terra. La fede nel progresso tecnologico coesiste con la paura di essere “rasi al suolo” da un auto-annientamento nucleare. Come sostiene il filologo romano Sepp Gumbrecht, nel suo saggio semi-autobiografico sul fenomeno della latenza, nel Secondo dopoguerra il mondo occidentale è tenuto in scacco da una sorta d'impasse esistenziale, che egli definisce topologicamente come la sensazione dell'impossibilità di uscire o entrare da un determinato luogo¹⁵. Il mondo occidentale, sostiene Gumbrecht, sembrava diviso, fratto, lacerato tra una pervasiva claustrofobia da un lato e da un'insoddisfatta claustrofilia dall'altro.

La mia tesi è che questa tensione, che irretisce l'intera società occidentale tra un desiderio claustrofilo di chiusura e protezione e una diffusa, quasi violenta reazione claustrofobica (basti pensare ai moti studenteschi del 1968), perduri negli Stati Uniti fino, per lo meno, alla fine degli anni '80, plasmando profondamente tutta l'immaginazione spaziale occidentale. Questa tensione può essere rintracciata e analizzata in ogni forma di tecnica culturale e artistica di quel periodo, dalla letteratura al design, dall'architettura all'organizzazione universitaria, ecc., ma, come credo, in nessun genere letterario e cinematografico è così evidente e rimarcata come nella fantascienza americana – e, in particolare, nella sua immaginazione cartografica.

Dire perché la fantascienza sia fondamentale nel formarsi dell'autocoscienza americana e, in particolare, del suo senso del luogo, della sua immaginazione spaziale, richiederebbe ben più di un volume. Basti qui ricordare che la fantascienza, intesa nel più complesso e preciso significato di *science fiction* – termine coniato quasi un secolo fa da Hugo Gernsback («scientification»)¹⁶ – è soprattutto finzione dello spazio, sia

¹⁵ S. Gumbrecht, *Nach 1945: Latenz als Ursprung der Gegenwart*, Hanser, München 2012, pp. 62-109.

¹⁶ «By “scientification” I mean the Jules Verne, H. G. Wells, and Edgar Allan Poe type of story—a charming romance intermingled with scientific fact and prophetic vision», H. Gernsback, *A New Sort of Magazine*, in «Amazing stories», n. 1, 1926, p. 3.

si tratti di un ambiente quasi impercettibilmente diverso da quello in cui viviamo, sia di spazi esplicitamente alternativi al nostro, mondi alieni, ecosistemi extraterrestri, viaggi interstellari. Come sostiene uno dei più grandi teorici della *science fiction*, Darko Suvin, ciò che definisce la fantascienza, tanto quella di tipo estrapolativo quanto quella speculativa, è una sorta di estraniamento cognitivo («cognitive estrangement»); per Suvin, la *science fiction* è infatti un genere «whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main formal device is an imaginative framework alternative to the author's empirical environment»¹⁷. Nelle pagine che seguono, voglio sondare la dimensione cartografica di questo estraniamento cognitivo su cui si basa la fantascienza.

3. Mappa e spazio diegetico

Come detto più sopra, all'inizio della cosiddetta Space Age, gran parte dell'umanità – e l'Occidente, in particolare – appare diviso, lacerato tra angustie claustrofobiche da un lato e un'insoddisfatta claustrofilia dall'altro. Questa tensione, ripetutamente amplificata dalle ansie della Guerra Fredda, durò all'incirca fino alla metà degli anni '80. Nell'immaginario cartografico della produzione fantascientifica di questo periodo, possiamo approssimativamente individuare due linee principali. La prima è dettata da un'appercezione distopica della realtà, il cui motore principale è di carattere claustrofobico, cioè la necessità di sfuggire a strutture spaziali di dominio, restrittive e imprigionanti. Non è un caso che nei primi anni dell'Era spaziale si registri un picco nella produzione di opere letterarie post-apocalittiche, come *Sulla spiaggia* di Nevil Shute (1957), *Alas, Babylon* di Pat Frank (1959), *Un cantico per Leibowitz* di Walter Miller (1959) e *Level 7* di Mordecai Roshwald (1959). L'altra linea segue invece la visione di viaggi nello spazio ed esplorazioni interstellari. Come scrive Fredric Jameson, la necessità di una fuga fisica dalla Terra «is the figure for release from the prison of neurotic repetition»¹⁸. Si tratta di un movimento apparentemente claustrofobico, verso il totalmente altro, oltre la Terra e il sistema solare, che si rivela, in fondo,

¹⁷ D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, Yale University Press, New Haven 1979, pp. 7-8.

¹⁸ F. Jameson, *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, Verso, London 2005, p. 297.

del tutto claustrofilo, giacché di norma questi viaggi terminano nello spazio ristretto e sicuro di una nave spaziale – o di nuovo sulla Terra.

Per non andare oltre lo scopo di quest'articolo, mi limiterò nelle pagine che seguono a casi in cui emerge un particolare tipo di carta esplicita: la mappa diegetica. Per analogia con il termine "diegesi" di Genette, con mappa diegetica intendo rappresentazioni di dispositivi cartografici, che, come la mappa del tesoro in *Treasure Island* di Robert L. Stevenson o la carta stradale Michelin di *La carte et le territoire* di Michel Houellebecq, sono parte integrante della trama – se non addirittura ciò che mette in moto la vicenda¹⁹. Ciò che accomuna queste mappe è appunto la loro presenza, più o meno determinante, nella diegesi. Esse cioè interagiscono con lo spazio immaginario del testo o del film, organizzando attraverso la loro entità di mappe lo spazio della narrazione²⁰. In questo senso, la mappa diegetica non è semplicemente una rappresentazione alfabetica, verbale o cinematografica²¹ di un dispositivo prevalentemente grafico-visivo (come lo sarebbe nel caso di una descrizione efrastica), ma è dotata, a mio avviso, di una propria funzionalità transmediale, giacché opera cartograficamente con la sua logica mediale nello spazio diegetico di un altro medium²².

4. Il pianeta proibito: cartografia e conoscenza

Cruciale in questa tensione tra claustrofobia e claustrofilia nella percezione dello spazio è l'immaginazione tipicamente americana della frontiera. Già ingranaggio essenziale nella macchina dei sogni hollywoodiana, in particolare nei film western tra gli anni '40 e '50, il concetto cartografico di frontiera inizia a pervadere, nella seconda metà degli anni Cinquanta, anche la produzione di film di fantascienza. Ma

¹⁹ Mi permetto di rimandare qui ad un mio recente articolo su questo tema: F. Italiano, «*It contained harbours that pleased me like sonnets*». *Kleine Poetik der diegetischen Karte*, in *Zeitschrift für Kulturwissenschaften*, V. 12, n. 1, 2018, *Mapping*, a cura di B. Schmidt-Lauber, I. Zechner, pp. 33-44.

²⁰ M. Guglielmi, Giulio Iacoli, «Introduzione. Orientarsi fra le mappe», in M. Guglielmi e G. Iacoli (a cura di), *Piani sul mondo. Le mappe nell'immaginazione letteraria*, Quodlibet, Macerata 2012, p. 15.

²¹ Per uno studio complessivo sulla funzione delle mappe e dell'immaginazione cartografica nel cinema, rimando all'ottimo volume di T. Conley, *Cartographic Cinema*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2007.

²² Cfr. F. Italiano, *Kleine Poetik der diegetischen Karte*, cit.

la frontiera come *topos* spaziale e cartografico non viene mai da sola; è sempre vissuta e pensata insieme ad altri margini, limiti, passaggi di confine, trasgressioni e traduzioni, sia in senso spaziale, sia in senso figurato.

Una delle prime, paradigmatiche “final frontiers” della fantascienza cinematografica americana è rappresentata da *Forbidden Planet* di Fred M. Wilcox, uscito nelle sale nel 1956 e presto assunto a pietra miliare della fantascienza *tout court*. La vicenda ha inizio a bordo dello United Planets Cruiser C-57D in una missione di salvataggio sul quarto pianeta del sistema Altair. Venti anni prima, l’astronave Bellerophon scomparve in quel settore con un gruppo di coloni a bordo e da allora non si ebbero più notizie. Arrivati sul pianeta, il capitano Adams e il suo equipaggio incontrano un solo sopravvissuto, il Dr. Morbius, un filologo, e sua figlia Altaira, nata sul pianeta. Come spiega Morbius, una forza oscura e inesplicabile ha ucciso tutti gli altri coloni. Solo Morbius e sua moglie, morta di morte naturale pochi mesi dopo la nascita della figlia, erano apparentemente immuni da questa forza. Mentre Morbius insiste che i soldati debbano lasciare il pianeta, Adams percepisce celarsi qualcosa di strano dietro l’autorevole ma inquietante figura del dottore e le sue inspiegabili conquiste tecniche.

Il film inizia con un forte accento cartografico, mostrando in dettaglio le complesse manovre per avvicinarsi al pianeta. La futuristica (e assai modernista) sfera armillare situata al centro dell’astronave ostenta, con le sue dimensioni e la sua fattura, quanto siano importanti gli strumenti cartografici di navigazione (o, più precisamente, astro-golazione) per la mobilità della nave e per il successo della missione. Se guardiamo all’interno della sfera, fatta di due globi di vetro (o di altro materiale trasparente) rotanti su se stessi, vediamo chiaramente al centro, fissa su un piedistallo, la miniatura del disco volante terrestre, l’incrociatore C-57D. Questo particolare del sistema di astro-golazione suggerisce non solo l’autosufficienza tecnologica dell’astronave, ma offre anche, figurativamente, una versione fantascientifica e galattica della visione umanistica dell’uomo quale centro del mondo. La nave spaziale è lanciata sì verso i confini dell’universo, verso l’estrema frontiera del mondo mappato, verso l’ultima frontiera, ma essa è strutturalmente e simbolicamente sempre al centro, poiché fa parte di una struttura più grande, essa è parte della *societas* umana e, più precisamente, di una federazione interplanetaria di mondi. Nella sfera armillare, che schematicamente e funzionalmente traduce l’universo conosciuto nella for-

ma di un globo trasparente, viene inoltre declinato, in termini galattici, l'ordine sovrano, imperiale quasi, del legittimo dominio dell'uomo sulla vastità dell'universo. In un certo senso, questa introduzione squisitamente cartografica del film è una potentissima traduzione culturale del discorso coloniale moderno in un futuro galattico e interstellare.

Che *Forbidden Planet* sia un adattamento americano e fantascientifico del *The Tempest* shakespeariano, è interpretazione più che assodata ormai. Se Dr. Morbius è Prospero, Altaira è Miranda, il Capitano Adams l'equivalente di Ferdinando e Robby il Robot una sorta di servizievole Ariel, il pianeta stesso dovrebbe essere considerato come una re-immaginazione cartografica dell'isola shakespeariana, con tutti gli annessi e connessi del caso: i fenomeni geografico-culturali legati all'insularità, i discorsi coloniali di conquista risalenti all'epoca dei grandi viaggi, i problemi di ceto e di gender, ecc. Ma Altair IV, il pianeta proibito del titolo, non è solo questo. Quale pianeta prevalentemente desertico, Altair è anche e soprattutto una re-immaginazione del paesaggio americano per eccellenza, la frontiera occidentale, con i suoi deserti e i suoi canyon, l'arcigna bellezza dell'ignoto e una piccola comunità autosufficiente. In questo caso, la piccola comunità, un padre e una figlia, vive in una sorta di Eden privato, in una lussuosa villa, disegnata nello stile di alcune magioni moderniste della California, nello stile di un Koenig o un Lautner, con una piscina naturale, una tigre domata e altri animali selvatici. È un piccolo paradiso, dove il Dr. Morbius vive indisturbato in compagnia della bellissima figlia, Altaira, e del fido robot Robby.

Tuttavia, questo è solo un tipo di frontiera. Nel film ce n'è un'altra, non meno importante di quella esplicitamente cartografica, anch'essa partecipe della strutturazione spaziale della vicenda: la frontiera della conoscenza, quella linea sottile che separa il sapere che sostiene la vita e quello che conduce irrimediabilmente alla morte. Dal Dr. Morbius apprendiamo che il pianeta era una volta abitato dai Krell, una civiltà tecnicamente e moralmente superiore a quella umana, ma che fu improvvisamente e inspiegabilmente distrutta milioni di anni fa. In superficie, non sono rimasti segni della loro presenza, ma nel sottosuolo del pianeta è ancora rinchiuso e operante gran parte del loro apparato tecnologico: giganteschi reattori nucleari, computer, macchine perfettamente funzionanti, laboratori avanzati e biblioteche, che custodiscono il sapere scientifico e filosofico dei Krell.

Qui mi pare evidente il riproporsi di quel disturbo bipolare nei confronti dello spazio, di cui dicevo più sopra, quale caratteristica tipica del

periodo tra gli anni '50 e '60, la tensione tra un desiderio di rifugio nel grembo terrestre e il fantasticare di mondi extraterrestri, interplanetari, interstellari. Morbius è riuscito ad acquisire in parte le conoscenze dei Krell e ad attivare così le loro macchine; ma mentre il Capitano Adams cerca di convincerlo a comunicare le sue scoperte sulla Terra, una creatura invisibile attacca l'equipaggio dell'astronave. Adams decide dunque di lasciare il pianeta e portare in salvo Morbius e sua figlia, che si è innamorata di lui. Morbius si rifiuta e Altaira decide di lasciare suo padre, mentre il mostro invisibile attacca anche la villa. Adams si rende conto che il mostro è il subconscio del professore, scatenato inconsapevolmente mentre questi faceva uso di un congegno in grado di materializzare i pensieri – il che spiega di riflesso anche la distruzione dei Krell. Il dottore dell'equipaggio, il Dr. Ostrow, prima di morire, definisce questa forza oscura «monsters from the Id», usando una categoria chiaramente freudiana. *Forbidden Planet* non è solo dunque un adattamento di *The Tempest*, ma anche una versione fantascientifica di Freud, come lo ebbe a definire Peter Biskind («Freudianized sci-fi version of *The Tempest*»)²³, una variazione sul rapporto tra subconscio, conoscenza e potere. E la topografia sotterranea del Pianeta proibito, come scrive Chantal Zabus, prova che il viaggio verso un altro pianeta sia, in primo luogo, un viaggio nel nostro intimo – e che lo spazio esterno, alla fine, coincida con quello interno²⁴. *Forbidden Planet*, in questo senso, è fondamentalmente un film sull'inestricabile connessione tra una frontiera spaziale, di natura cartografica, e la frontiera della conoscenza.

5. Data stellare e narrazione

Ogni viaggio ai margini dello spazio conosciuto è un viaggio nella nostra dimensione più intima, nel nostro spazio interiore, giacché ci obbliga ad affrontare le conseguenze della nuova conoscenza acquisita. Questa doppia frontiera, di spazio e conoscenza, non è solo il più classico binomio di matrice cartografica che ci si possa immaginare, ma è anche la principale frontiera attraversata da due importanti narrazioni di fantascienza del secolo scorso, *2001: A Space Odyssey* e *Star Trek*. Non

²³ P. Biskind, *Seeing is Believing: How Hollywood Taught Us to Stop Worrying and Love the Fifties*, Pluto Press, London 1984, p. 108.

²⁴ C. Zabus, *Tempests after Shakespeare*, Palgrave, New York-Basingstoke 2002, pp. 181-204.

è pertanto una sorpresa che sia Stanley Kubrick sia il creatore di *Star Trek*, Gene Roddenberry, fossero grandi ammiratori di *Forbidden Planet*. Interessante, tuttavia, è notare quanto le loro rappresentazioni della frontiera spaziale siano diverse, anzi, quasi diametralmente opposte.

Una delle scene fondanti della fantascienza contemporanea è, senza dubbio, il balletto spaziale di *2001: A Space Odyssey*. Quando il nuovo maschio alfa lancia esultante in aria l'osso che aveva trasformato in arma e dispositivo di potere, lo spettatore è letteralmente catapultato nella termosfera terrestre, dove una stazione spaziale di forma circolare (la Space Station V, gestita da Hilton Hotels) sta danzando il suo walzer orbitale sulle note di *Danubio blu* (*An der schönen blauen Donau*, op. 314 di Richard Strauss). Uno shuttle simile a un aeroplano Concord si avvicina alla stazione. La Terra, la Luna e il nero del vuoto interplanetario dominano lo schermo. Gli artifici dell'uomo, i suoi spettacolari manufatti, sono senza dubbio belli, imponenti, ma non possono in alcun modo competere con la grandezza della natura e l'oscura immensità dell'universo. Kubrick preme esplicitamente sul tasto del sublime: l'incommensurabilità dello spazio e la fragilità di ciò che è umano. L'hostess dello shuttle, che avanza con passo precario lungo il corridoio della nave, calzando morbide scarpette aderenti in pelle bianca, mostra perfettamente questa contraddizione. Lo spazio di Kubrick è inospitale tanto quanto sublime. Il suo vuoto è uno spazio maestoso, terrificante, in cui gli umani cercano eroicamente di adattarsi. Inoltre, gli esseri umani dipendono completamente dalle loro macchine e dai loro super-computer, che, alla fin dei conti, si rivelano inaffidabili. L'uomo è costantemente in pericolo di perdere prospettiva e orientamento, tanto in termini cognitivi quanto spaziali.

Quando *2001: A Space Odyssey* arrivò nelle sale cinematografiche nel 1968, in televisione andava in onda la seconda stagione di un programma che avrebbe fatto la storia: *Star Trek*. Contrariamente al vuoto incolmabile proposto da Kubrick, *Star Trek: The Original Series* (1966-1969) e ancora di più *Star Trek: The Next Generation* (1987-1994) – che fu la vera realizzazione, sebbene postuma, della visione di Roddenberry – presentano una galassia piuttosto affollata, quasi pittoresca: uno sfondo particolarmente adatto a preoccupazioni ed attività squisitamente umane. In questo senso, lo spazio di *Star Trek* è più simile a un paesaggio di Pieter Bruegel che a un quadro di Caspar David Friedrich.

Nello spazio di *Star Trek* nulla è completamente estraneo, alieno; non esiste un vuoto assoluto e terrificante. Ci sono invece pianeti di Classe M, simili alla Terra e dunque abitabili, quasi ovunque e, anche

se la galassia è lungi dall'essere interamente mappata, il computer della nave stellare conosce sempre esattamente la sua posizione, anche quando una forza misteriosa, nella serie *Star Trek: Voyager*, catapulta la nave nel Quadrante Delta della Galassia, dove nessun'altra astronave della Federazione era mai stata prima. In particolare, i settori Alfa e Beta della Galassia sembrano una colorata carta geopolitica. Sono divisi in diversi territori sovrani – e uso qui intenzionalmente la parola territorio – come la Federazione, gli imperi stellari dei Romulani e dei Klingon, l'Unione Cardassiana, l'Alleanza Ferengi e così via. Inoltre, se guardiamo la mappa della galassia nell'episodio *The Chase* (TNG, 26 aprile 1993), il dispositivo cartografico ricorda molto, al netto di tutte le sue migliorie tecnico-mediali, un classico mappamondo: un oggetto cartografico, dunque, che segnala un continuum tra le pratiche nautiche terrestri durante l'era del colonialismo e l'era della propulsione a curvatura (*warp drive*) delle società interstellari.

Tuttavia, dal punto di vista dell'immaginazione cartografica, ciò che trovo più intrigante e rivelatore in *Star Trek* è qualcosa che ogni spettatore delle serie ben conosce: la voce fuoricampo, sia essa del Capitano o di qualche altro ufficiale di servizio, che registra pacatamente posizione e fatti essenziali del viaggio nel diario di bordo. «Captain's log, Stardate 43539.1. We have moved into orbit around Bre'el IV [...]»; oppure: «Captain's Log, Stardate 43125.8. We have entered a spectacular binary star system [...]». L'annotazione sul diario di bordo (logbook) è la spina dorsale della narrazione di *Star Trek* e, più in generale, una sorta di grado zero della letteratura di viaggio. Come scrive Hester Bloom,

The logbook is often invoked figuratively in sea narratives as a stand-in for truth, or as an objective register of experience [...] Indeed logbooks are the model for many sea narratives, which adopt either the logbook's diary-entry form, or at least its insistence on a meticulous chronological progression. Logs likewise display the precision of navigational measurements and reflect the discipline of record-keeping practices aboard ships. They presume a linear narrative structure and make date, time, and location a vital narrative preoccupation of sea fiction²⁵.

Queste riflessioni, pensate soprattutto per la narrativa marittima del diciannovesimo secolo, sono del tutto pertinenti anche per *Star Trek*,

²⁵ E. Blum, *The View from the Masthead: Maritime Imagination and Antebellum American Sea Narratives*, University of North Carolina Press, Chapel Hill 2008, p. 103.

che nonostante tutte le curvature dell'asse spazio-temporale, presenta nella gran parte dei casi una struttura narrativa lineare, in cui la data stellare ha un valore d'orientamento sia spaziale sia diegetico cruciale alla narrazione. Inoltre, non c'è verso che il computer dell'astronave fallisca nel dare la data stellare. In qualsiasi parte della galassia si trovi l'astronave, la data stellare è l'unica cosa certa e inconfutabile. Di fatto, è quasi impossibile che una nave della Federazione si possa perdere nella galassia. L'ultima frontiera in *Star Trek* non è quindi mai un punto di non ritorno, ma sempre *il* punto di ritorno, quel punto, nello spazio e nel tempo, in cui, compiuta una missione, si rientra alla nave, alla tranquilla routine del viaggio interstellare oppure il punto in cui l'astronave stessa deve rientrare alla base. In questo senso, la tensione claustrofobica, che innesca ogni narrazione di *Star Trek* («to explore strange new worlds. To seek out new life and new civilizations. To boldly go where no man has gone before»), si trasforma nel suo opposto, cioè in una pulsione claustrofila, verso le stanze sicure dell'astronave, verso l'utopia ordinata e confortante della Federazione.

6. Cartografia e distopia

Accanto al desiderio di lasciare la Terra, negli anni della Guerra Fredda si moltiplicano visioni distopiche del mondo, il cui motore narrativo è la necessità di sfuggire a strutture spaziali di dominio, restrittive e imprigionanti. Molte di queste visioni, dai forti toni apocalittici o post-apocalittici, sono accomunate da una chiara attrazione per il sottosuolo, il riparo sotterraneo, la cava, il bunker, come il romanzo *Level 7* (1959) di Mordecai Roshwald, il film *World Without End* (1965) o la serie televisiva britannica *Underground* (1958). Questa serie di immaginazioni distopiche sotterranee culmina, a mio parere, nel raffinato thriller fantascientifico *Colossus: The Forbin Project*, un film del 1970, basato sul romanzo *The Fall of Colossus* di Dennis Feltham Jones (1966), prodotto da Stanley Chase e diretto da Joseph Sargent.

Il Dr. Charles Forbin è il capo-progetto di un ambizioso esperimento segreto commissionato dal dipartimento della difesa degli Stati Uniti d'America: la costruzione di un super-computer, chiamato Colossus, costruito per avere il controllo totale sulle armi nucleari del blocco alleato. Progettato per essere indistruttibile da qualsiasi attacco nucleare, il super-computer si trova nelle viscere di una montagna ed è alimentato dal suo stesso reattore nucleare. Poco dopo che il presidente degli Stati

Uniti ha annunciato pubblicamente la sua esistenza, proclamando una nuova era di pace garantita da questo nuovo sistema di controllo dell'armamento nucleare, Colossus invia uno strano messaggio agli scienziati presenti in sala, che restano a dir poco allibiti: «there is another system». Il super-computer rivela così l'esistenza di una macchina simile, progettata e costruita dai sovietici, e battezzata Guardian, la quale, a sua volta, ha il controllo completo sulle armi nucleari sovietiche. Gettando nel panico gli scienziati di entrambe le parti, i due super-computer iniziano a stabilire contatti tra loro e a comunicare con un codice binario indecifrabile per gli umani, al punto che il presidente degli Stati Uniti, d'accordo con la sua controparte sovietica, decide di spegnere le due macchine – cosa che si rivelerà impossibile.

Come in *Dr. Strangelove* di Kubrick (1964) e in *Level 7* di Mordecai Roshwald, le *war rooms* sono principalmente *map rooms*. Nelle asfittiche stanze dei computer e dei pulsanti, dove sia americani sia russi, tanto politici quanto scienziati, cercano disperatamente di evitare il reciproco annientamento, ciò che costantemente domina lo sfondo sono mappe e diagrammi geografici. La lettura di queste mappe è molteplice e affascinante. Da un lato, si hanno i maestosi dispositivi cartografici della sala da guerra americana, tecnicamente avanzati e impressionanti; dal lato sovietico, invece, s'intravede una mappa della Russia e del continente asiatico, un oggetto di carta piuttosto convenzionale, piccola al confronto di quelle americane. Se la mappa principale nella *war room* americana è una proiezione azimutale polare equidistante – quella utilizzata anche nell'emblema delle Nazioni Unite, per intenderci –, che rimarca l'obiettivo globale e illusoriamente democratico della potenza statunitense, la mappa nella *war room* sovietica sottolinea il carattere prettamente "asiatico" dei sovietici. Quest'ultima, infatti, suggerisce maliziosamente l'autoreferenzialità e gli interessi particolari della Russia, agganciandosi alla tradizione occidentale, originatasi nel conflitto greco-persiano, che ascrive all'Oriente indolenza e despotismo. Tuttavia, cosa ancora più importante, tutte queste mappe riflettono in modo indessicale e simbolico, cioè cartograficamente, il fallimento ultimo dell'umanità, l'autoinflitto asservimento alla dittatura delle macchine.

Paradossalmente nato dalla tradizione scientifica anti-despotica dell'Illuminismo, il super-computer è diventato il perfetto sovrano assoluto, inespugnabile, implacabile, dominatore dell'intera umanità. Ma mentre i re e gli imperatori del passato producevano mappe per registrare, archiviare e rimarcare il proprio potere, nascondendole poi

gelosamente per evitare che tale conoscenza finisse nelle mani del nemico – come, del resto e fino a certo punto, fanno ancora il Presidente degli Stati Uniti e il leader sovietico in questo film – Colossus, il super-computer, è il cartografo supremo, che organizza e territorializza il mondo, regolando la vita umana, decidendo del suo destino. Mentre la voce neutra del computer afferma la propria assoluta autorità alla fine del film, lo spettatore vede di nuovo le mappe sullo sfondo. Tuttavia, non le percepisce più come avanzati dispositivi dell'orientamento, o meravigliosi simboli dell'ingegno umano, ma ormai come le inquietanti ragnatele del super-computer, in cui l'umanità è per sempre intrappolata.

Un'altra importante vena distopica, peculiare di questo periodo storico, è quella incentrata sull'immaginario urbano claustrofobico e, in particolare, sul topos della città da cui è impossibile uscire, della città-prigione, spesso organizzata e comandata da un super-computer ubiquitario: *Alphaville* di Godard (1965), ad esempio, o le cupole geodetiche di *Logan's Run* (1976), edonistiche e mortali, o la murata Manhattan di *Escape from New York* di John Carpenter (1981). Quest'ultimo è forse l'esempio per eccellenza di ciò che intendo per cartografia distopica. Il film si apre con una delle sequenze topografiche più iconiche della storia del cinema. Una voce femminile fuori campo, neutra e glaciale, descrive come Manhattan si sia ora (nel presente-futuro del film, 1997) trasformata in una prigione di massima sicurezza:

In 1988, the crime rate in the United States rises four hundred percent. The once great city of New York becomes the one maximum security prison for the entire country. A fifty-foot containment wall is erected along the New Jersey shoreline, across the Harlem River, and down along the Brooklyn shoreline. It completely surrounds Manhattan Island. All bridges and waterways are mined. The United States Police Force, like an army, is encamped around the island. There are no guards inside the prison, only prisoners and the worlds they have made. The rules are simple: once you go in, you don't come out.

Queste parole accompagnano una serie di grafici e di immagini topografiche stilizzate di Manhattan, in colori al neon, freddi e precisi. Sullo sfondo di una Guerra Fredda ormai esasperata e sull'orlo del conflitto nucleare, un gruppo di terroristi rapisce l'aereo presidenziale. Prima che l'aereo si schianti, il presidente riesce a fuggire in una capsula di salvataggio, atterrando proprio nella prigione a cielo aperto di

Manhattan, dove, naturalmente, viene preso in ostaggio dai detenuti. A Snake Plissken, un condannato ed ex soldato d'élite, è promessa libertà, se riuscirà a trarre in salvo il presidente, il quale ha con sé una cassetta audio contenente informazioni su una nuova fonte di energia, in grado di evitare il terzo conflitto mondiale.

In questo film, compaiono diverse mappe topografiche; le più frequenti sono mappe futuristiche, dall'aspetto digitale, dai colori sgarbati, quasi fosforescenti ma freddi, mappe stilizzate, squisitamente grafiche, quasi prive di simboli. Queste mappe, che incontriamo già nell'introduzione del film, tornano soprattutto nel quartier generale della polizia, facendo da sfondo a scene ad alta tensione, rimarcando visivamente il potere territoriale di chi le detiene e ne fa uso. Quando Plissken sorvola Manhattan a bordo di un aliante per poi atterrare sul tetto di una delle torri del World Trade Center, sul triplice display del velivolo compaiono quelle che sembrano delle immagini *wire-frame* create al computer della penisola di Manhattan. Come indica il display centrale, si tratta di una «nose view», cioè di una prospettiva dal muso dell'aliante. In questo caso, l'aspetto digitale, computerizzato della mappa segnala sì il potere tecnologico che ha messo Plissken su quel velivolo, ma crea allo stesso tempo, attraverso la sua registrazione dal vivo del pericolo rappresentato dal volo tra i bui grattacieli notturni, la drammaticità della situazione, in cui il protagonista è stato, controvoleda, scagliato. Nel film appaiono anche vecchie mappe cartacee della città, come le carte topografiche appese alle spalle di Harold "Brain" Hellman, che dovrebbero dare un senso di sicurezza per la loro fattura tradizionale e familiare, ma che alla fine servono a camuffare l'insidia rappresentata dallo stesso Hellman – il quale, infatti, fingendo di voler aiutare Plissken a salvare il presidente, pianifica invece di portarlo in salvo lui stesso e ottenere così l'amnistia.

Tutte le mappe del film, dunque, vecchie e nuove, digitali e cartacee, sono negativamente connotate e funzionano alternativamente come dispositivi di controllo, requisiti d'inganno e strumenti di repressione. Inoltre, operando a livello simbolico, esse non sono solo elementi funzionali alla trama ma vere e proprie trasposizioni distopiche della topografia di New York e della sua situazione sociale, politica ed economica al tempo della produzione del film. In un certo senso, *Escape from New York* di Carpenter non rappresenta soltanto la fuga da una città-carcere, ma esprime il profondo bisogno della società contemporanea di emanciparsi dalla propria chiusura, dalla prigione che si è costruita addosso,

dalla propria insana e insoddisfatta claustrofilia. In definitiva, le mappe diegetiche di Carpenter invitano a comprendere quale complessità, in termini di pratiche territorializzanti e coercitive, si possa nascondere sotto l'apparentemente insignificante linea di una mappa.

Abstract

Considerata nella sua complessità semiotica e simbolica, l'immaginazione cartografica inerente a un film o a un testo letterario è di fondamentale importanza non solo per comprendere meglio il lavoro poetico o cinematografico, ma anche e soprattutto per penetrare più a fondo nel discorso di una determinata epoca storica. In questo articolo, voglio mostrare quale funzione abbia l'immaginazione cartografica nei film di fantascienza prodotti durante le prime tre decadi della cosiddetta Space Age (1957-1986), che coincisero, più o meno, con gli anni della Guerra Fredda.

Parole chiave: Cartografia, mappa, science fiction, spazio

Considered in its semiotic and symbolic complexity, the cartographic imagination of a literary text or a film is crucial not only for the understanding of the cinematographic or literary work itself, but also for penetrating into the discourse of a determined historical epoch. What I want to show in this article is the function of cartographic imagination in science fiction films produced during the first three decades of the Space Age (1957-1986), which, more or less, coincided with the years of the Cold War.

Keywords: Cartography, Map, Science Fiction, Space