

recensione

***Rielaborazioni del mito nel fumetto contemporaneo*, a cura di Chiara Polli e Andrea Binelli (Labirinti, 182), Quaderni. Università degli Studi di Trento – Dipartimento di Lettere e Filosofia, Trento 2019, pp. 224**

Il racconto della meraviglia, in una evoluzione millenaria, ha conosciuto dapprima una lunga tradizione orale per passare più di recente a quella scritta, le cui prime trasposizioni risalgono al XVI secolo. La narrazione d'interesse popolare tramandata oralmente si può dire sostanzialmente organizzata in tre generi fondamentali: mito, leggenda e fiaba¹; ad essi andrebbe aggiunto l'universo plastico del fumetto, che tanta parte ha avuto nella rielaborazione di mitologie antiche nel quadro della contemporaneità. Il mito è in primo luogo racconto che spiega il mondo a partire dal «Primo Libro», un libro silenzioso perennemente aperto e leggibile semplicemente alzando il capo, il cielo. È una narrazione che interpreta i segni celesti, astri e costellazioni, come fatti accaduti non in un tempo determinabile, storico, ma in un tempo sacro, in un accadimento compiutosi nel mondo favoloso delle origini.

¹ C. & A. RODIA, *L'evoluzione del meraviglioso. Dal mito alla fiaba moderna* (Profili. Teorie & Oggetti della Letteratura, 41), Liguori, Napoli 2012, pp. 20-23.

Il volume curato da Chiara Polli e Andrea Binelli, vuol essere un valido supporto per comprendere come in una società secolarizzata e in parte de-sacralizzata come la presente, il discorso mitologico antico si possa ricodificare in vesti totalmente rinnovate e inusuali.

Tra i numerosi e suggestivi contributi del libro, che spaziano dalla mera trascrizione a fumetti dell'*Edda*, il poema mitologico scandinavo, sino alle più complesse rielaborazioni dell'opera di H. P. Lovecraft, oppure al *pastiche* gotico della serie-saga di *Dampyr* (M. Boselli-M. Colombo, Bonelli Editore, Milano 2000-), ci piace menzionare l'interessante saggio di Gino Scatasta, «*Promethea*, una via psichedelica al mito» (pp. 113-127), dedicato all'omonimo fumetto creato dal geniale Alan Moore, un autore noto per *V for Vendetta* (DC Comics, 1982-1985), *Watchmen* (DC Comics, 1986-1987) e *The League of Extraordinary Gentlemen* (DC Comics-Wildstorm, 1999-2007), tutte serie a fumetti (*graphic novel*) da cui sono stati tratti anche gli omonimi film².

Nella produzione di Moore, *Promethea* (DC Comics-Wildstorm, 1999-2005) ha un posto particolare, a metà strada tra fumetto, opera psichedelica e vero e proprio testo ermetico³. È stato infatti notato come la cultura 'underground' nata dalla crisi di musica ed uso di sostanze psicoattive, genericamente nota come cultura «psichedelica», si è subito caratterizzata come foriera di una spiritualità alternativa, che valorizzava la ricerca della conoscenza di sé attraverso un'intensa comprensione della soggettività personale⁴. Il termine «psichedelico» coniato da Humphry Osmond (1917-2004), uno psichiatra amico di Aldous Huxley, nel 1956, per descrivere l'effetto di talune sostanze psicoattive (mescalina, psilocibina, LSD), dai vocaboli greci *psychē*, «anima» e (nel mondo anglosassone) in senso più esteso «mente», e *dēlos*, «manifestare», è oggi prevalentemente rimpiazzato da «enteogeno» o «enteogenico», sempre da un'etimologia greca: *entheos*, vocabolo che indica l'essere «posseduto dal dio» e *genos* (< *gennaō*), che significa «generare, nascere»; quindi l'enteogeno può dirsi ciò «che genera il divino in noi» o «che fa nascere il divino in noi».

Il materiale grafico e letterario proposto da Alan Moore (e dai suoi co-autori) può quindi dirsi appartenere a un contemporaneo «esoterismo enteogeno»⁵, entro il quale l'invenzione religiosa

² M. J. A GREEN (ed.), *Alan Moore and the Gothic Tradition*, Manchester Univ. Press, Manchester-New York 2013.

³ W. J. HANEGRAAFF, «Alan Moore's *Promethea*. Countercultural Gnosis and the End of the World», in *Gnosis. Journal of Gnostic Studies*, 1 (2016), pp. 234-258.

⁴ W. J. HANEGRAAF, «Entheogenic Esotericism», in E. ASPREM-K. GRANHOLM (eds.), *Contemporary Esotericism*, Equinox, Sheffield-Bristol (USA) 2013, pp. 392-408.

⁵ HANEGRAAFF, «Alan Moore's *Promethea*», p. 237.

assume un carattere di «iperrealtà»; un termine preso a prestito dalla filosofia di Jean Baudrillard per esprimere il carattere fittizio e «simulativo» di tale esperienza⁶. Per Baudrillard infatti il «simulacro» è una verità illusoria dietro la quale si nasconde il nulla: come nel caso dello gnosticismo antico, in cui la realtà era costruita da realtà impositive come gli Arconti, nel sistema del sociologo francese l'uomo vivrebbe intrappolato in una dimensione ingannevole e mercificata costruita dai media e da una falsa 'cultura del benessere'. Una realtà manipolata che ha sostituito la 'vera realtà' e che s'è imposta come più reale del reale e, quindi, «iper-reale».

Nei trentadue albi della *Promethea* di Moore si mescolano non a caso una varietà pressoché infinita di motivi letterari, mitologici, magici, gnostici ed ermetici, sì da codificare in tale opera una sorta di *Corpus Hermeticum* alternativo e psichedelico⁷. Qualcosa di simile era già accaduto nella seconda metà del dodicesimo secolo – quando si diffusero in Occidente in traduzione latina testi di magia, di scienze occulte, di astrologia e di alchimia di provenienza greca e araba attribuiti ad Ermete Trismegisto o a personaggi a lui collegati – parte di questa letteratura sommersa, alternativa, emergeva in superficie, svelando l'altro volto di Ermete: quello magico⁸. Una relazione che, se spesso è stata problematica per gli osservatori moderni, era invece consolidata per gli osservatori medievali, in cui il richiamo all'arte magica era inserito in un contesto dottrinale ampio e articolato, nel quale trovava un fondamento teologico, una spiegazione antropologica e una giustificazione morale.

Di fatto è proprio Ermete Trismegisto, il «Tre-volte-grande», un personaggio esito dell'incontro fra Ermete, il dio greco della scrittura, dell'interpretazione (e del furto), e l'egizio Thot, il dio della sapienza e della scrittura, cui si attribuiva una florida letteratura magica, il protagonista – volto al femminile – di *Promethea*.

Nell'Alessandria del V secolo d.C. una folla di cristiani inferociti assalta la casa di un mago, uccidendolo. La figlia, Promethea, riesce a salvarsi fuggendo nel deserto, lì incontra il dio Ermete-Thot, che la prende sotto la sua tutela. Il dio la conduce in una dimensione 'altra', l'«immateria», un mondo immaginale, entro il quale da bimba qual è si trasformerà in una entità immortale; essa

⁶ A. POSSAMAI, «Yoda Goes to Glastonbury. An Introduction to Hyper-real Religions», in ID. (ed.), *Handbook of Hyper-real Religions* (Brill Handbooks on Contemporary Religion, 5), Brill, Leiden-Boston 2012, pp. 1-22.

⁷ J. J. KRIPAL, *Mutants & Mystics. Science Fiction, Superhero Comics, and the Paranormal*, University of Chicago Press, Chicago-London 2011.

⁸ I. PARRI, «Tra ermetismo antico ed ermetismo medievale: l'*Asclepius*», in P. ARFÉ-I. CAIAZZO-A. SANNINO (cur.), *Adorare caelestia, gubernare terrena. Atti del colloquio internazionale in onore di Paolo Lucentini (Napoli, 6-7 novembre 2007)* (Instrumenta Patristica et Mediaevalia, 58), Brepols, Turnhout 2011, pp. 53-55.

infatti assumerà le sembianze del dio con il classico copricapo, il petaso provvisto di alette, e con nelle mani il *kerykeion*, il «caduceo». Nei secoli a venire Promethea si manifesterà in una serie di soggetti umani o «veicoli» che trarranno la sua energia attraverso il potere dell'immaginazione.

In questo, Alan Moore può dirsi ispirato dagli insegnamenti neoplatonici e gnostici sul «veicolo» (*ochēma*) dell'anima, secondo i quali l'esistenza tangibile e materiale era preceduta dalla creazione di un corpo invisibile, psichico, legato agli astri e ai pianeti. Non a caso apprendiamo dallo gnostico Valentino che Gesù possedeva un corpo invisibile, astrale, cioè un *spiritalis corpus de caelo deferentem*⁹, assunto nel passaggio attraverso le potenze planetarie. Promethea, come l'adepto ermetico, è condotta per mano verso un mondo onirico in cui si spiega come l'anima sia contenuta in un involucro invisibile, un «veicolo» (*ochēma*) secondo il classico lessico neoplatonico, che egli deve a suo modo «fabbricarsi»: l'entità pseudocorporea a metà fra anima e involucro somatico¹⁰, il baccello dell'anima o anima irrazionale, è la mente su cui agisce il dio Ermete-Thot trasformando Promethea in una creazione immortale.

Di passaggio possiamo notare che tale presa di possesso di una mente e di un corpo da parte di un dio egizio non è una novità nel mondo del fumetto; il geniale Enki Bilal nella *Trilogia del Nikopol* (Les Humanoïdes Associés, 1980-1992), poi adattata dallo stesso Bilal in un film di 'culto'¹¹, ha creato una storia molto avvincente, dai tratti 'gnostici', in cui il dio Horus s'impadronisce del corpo di un eversore politico e terrorista, Alcide Nikopol, per ingravidare Jill, una mutante, e dare origine a una discendenza ibrida e divina. Una singolare crasi fra terrorismo ed ermetismo.

Dopo il prologo in Egitto la storia di Promethea si sposta in una New York distopica di fine millennio. Una giovane ricercatrice, Sophie Bangs spera di intervistare una donna di nome Barbara Shelley per un articolo accademico su «Promethea», un personaggio ricorrente nella letteratura e nella cultura popolare nel corso dei secoli. Va da sé che il nome Shelley è tratto dalla più famosa Mary Shelley che a Villa Diodati nei pressi di Ginevra nel giugno del 1816 inizierà a scrivere quel *Frankenstein* pubblicato anonimo nel 1818, oggi riconosciuto come uno dei più fulgidi antenati del romanzo dell'orrore quanto della contemporanea narrativa fantascientifica.

⁹ Ps.-Tertull., *Adv. omn. haer.* 4; G. QUISPÉL, «The Original Doctrine of Valentinus the Gnostic», in *Vigiliae Christianae*, 50 (1996), p. 344.

¹⁰ Porphyry. *De regr. anim.* Fr. 2 (BIDEZ, p. 28, 6); M. DI PASQUALE BARBANTI, *Ochema-pneuma e phantasia nel neoplatonismo. Aspetti psicologici e prospettive religiose* (Symbolon, 19), CUEMC, Catania 1998, pp. 112-116.

¹¹ *Immortal Ad Vitam*, Medusa Film, Francia 2004, 103'.

In realtà la Shelley è l'ultima Promethea, dopo di lei l'eroina destinata sarà Sophie. Coscienti di questo, le forze del male, personificate in un demone, tentano di eliminarle entrambe: l'attacco fallisce e Sophie, grazie a un atto della sua immaginazione (scrive una poesia) diventa la prossima Promethea. La storia continua con Sophie/Promethea che viene a conoscenza delle precedenti identità che in passato sono state veicoli di Promethea. Segue un percorso iniziatico che di volta in volta rende consapevole Sophie/Promethea del proprio ruolo metafisico e magico; un tragitto misterico dilatato su scenari lisergici nei quali è compendiata l'immensa conoscenza letteraria, esoterica ed ermetica dell'autore Alan Moore. In un crescendo psichedelico, attraverso trentadue albi, Sophie/Promethea (ovvio il riferimento alla Sophia gnostica) alla fine provocherà anche la fine del mondo, una fine suscitata per indurre nel genere umano una nuova forma di consapevolezza, una *palingenesia* ermetica, una «ri-generazione», una «nuova creazione».

Promethea si colloca quindi sulla scia della controcultura psichedelica degli anni '60 in cui Gesù venne di volta in volta identificato come un maestro non solo di vita, ma anche mago dai poteri taumaturgici, esempio notevole di organizzatore di una vita comunitaria configurata sui valori sociali di un «comunismo» reale e realizzato. Pensiamo ai «Bambini di Dio» o «Famiglia dell'amore» un movimento di rinnovamento spirituale fondato nel 1969 in California, a opera del pastore metodista americano David Berg, araldo di una «rivoluzione guidata da Gesù». L'intento gnostico ed esoterico dei «Bambini di Dio» stava nella ricerca della salvezza dalla imminente fine del mondo: il «sistema» su cui si reggeva la nostra società era ritenuto controllato dal diavolo, ormai insinuatosi in ogni istituzione. La sola salvezza restava dunque la comunità degli eletti, configurata sul «vivere per Gesù», interiorizzando la sua immagine.

Chi scrive s'è sempre ritenuto il frutto di una generazione inebetita dalla controcultura sessantottina, nutrito ad insalate a base di Marcuse, Castaneda, Evola, Burroughs e fantascienza, sopravvivendo ai frullati colti di un Eco o di un Alberoni; tempo dopo scoprii gli Gnostici in una striminzita silloge raccolta da Elémire Zolla¹², il mito letterario di una cultura che non voleva inclinarsi passivamente al conformismo. Lì scoprii la cosmogonia valentiniana, un misto di psicologia abissale, nichilismo e candore, che anni prima il prete di turno ci aveva additato come una *summa* di bestialità e cretinate. Valentino, nella Roma imperiale, era tutto fuorché un cretino; testimonianza è il sistema gnostico da lui elaborato, una sofisticata prassi per liberarsi dai lacci e dai condizionamenti del mondo. Certo, Valentino aspirava a divenir Papa di una cristianità rinnovata: le

¹² *I mistici dell'Occidente, II. Mondo antico cristiano*, BUR, Milano 1976 (ed. or. Garzanti, Milano 1963).

mire frustrate trasformarono il suo pensiero in quella che oggi è conosciuta come «controcultura», cultura «alternativa» o ‘underground’.

Gli antichi Gnostici, così come i ribelli delle controculture surrealiste, erano alla ricerca di una forma di contro-linguaggio che permettesse di liberare l’umanità dalla prigione temporale, quindi riunirsi alla coscienza primordiale del vuoto. Liberarsi da quel parassitismo metafisico che raddoppiava il mondo. La letteratura gnostica offriva una notevole varietà di generi letterari, tutti materiali utilizzati nel quadro di una ermeneutica incline a dimostrare un medesimo assunto, cioè rendere cosciente l’uomo dell’inganno ordito dal Demiurgo, omicida e ignorante, al fine di liberare dall’imprigionamento la sostanza luminosa, lo *pneuma* intrappolato nell’*Anthrōpos*. In un inno attribuito agli gnostici Naasseni, l’ignoto poeta proponeva una sequela di identificazioni che facevano di Attis una figura venerata presso vari popoli sotto nomi diversi, ma sostanzialmente unica nelle sue molteplici manifestazioni. Le divinità evocate appartenevano a una tipologia genericamente definibile come «misterica», coinvolti in una vicenda di morte e di resurrezione (Adonis, Osiride)¹³. Nell’inno è arcanamente espressa la dottrina dell’Uomo divino, l’*Anthrōpos*; infatti essi «tramandano chiaramente nei misteri celebrati presso di loro che quell’Adamo è l’Uomo primigenio»¹⁴.

Promethea nasce nell’immaginario prima che qualcuno la concepisca mentalmente e scriva di lei, una bimba rifugiatasi e sopravvissuta nell’«immateria», luogo ove miti, paure, sogni e desideri dell’uomo prendono forma e talvolta sostanza, sopravvivendo a chi li ha generati. Il nome Promethea, poi, non è scelto a caso. Nella narrazione di Eschilo, Prometeo, il titano incatenato ai monti della Scizia per aver rubato il fuoco agli dèi, elargisce i propri doni profetici a Io, sacerdotessa di Hera e futuro oggetto degli interessi amorosi di Zeus. La narrazione di Prometeo muove dal «libro del ricordo» (*mnēmosin deltois phrēnōn*) inciso nel cuore degli uomini (*Prom.* 789), sottintendendo quindi un itinerario visionario. Esiodo, raccontando il mito di Prometeo, ne spiega il crudele incatenamento a una colonna per opera di Zeus stesso, e poi la ferita sempre rinnovata con cui l’aquila di Zeus tormenta il titano: il fegato immortale via via tutt’attorno cresceva, di notte, quanto di giorno era sbranato dall’aquila vendicatrice. Il fegato che nel mito

¹³ G. SFAMENI GASPARRO, «Interpretazioni gnostiche e misteriosofiche del mito di Attis», in R. VAN DEN BROEK-M. J. VERMASEREN (eds.), *Studies in Gnosticism and Hellenistic Religions presented to G. Quispel* (EPRO, 91), E. J. Brill, Leiden 1981, p. 387.

¹⁴ Hipp. Ref. 5, 8, 9; M. SIMONETTI, *Testi gnostici in lingua greca e latina*, Mondadori- Fondazione Lorenzo Valla, Milano 1993, p. 40.

ricresce con la notte, per i popoli dell'antichità che esercitavano l'epatoscopia era il portatore di un'immagine cosmica tratta dal cielo notturno, il 'primo libro'.

Promethea sviluppa inoltre, in termini estremi, il discorso sulla metempsicosi, sulla reincarnazione intesa come presa di possesso da parte di una entità divina, lo *pneuma* gnostico, di una molteplicità di corpi. Per reincarnazione, metensomatosi o metempsicosi, s'intende il transito della *psychē* oppure dello *pneuma* da un corpo a un altro (di uomo o animale) attraverso generazioni successive, in un tempo e in uno spazio che possono essere definiti oppure indefiniti¹⁵. Il vocabolo *metempsychōsis* era poco usato dai Greci e pressoché ignorato da Gnostici¹⁶ ed Ermetici. Questi ultimi parlavano di *ensōmatōsis*¹⁷ o di *metensōmatosis*, cioè di una «mutazione corporea», *transcorporatio*¹⁸, additandone la causa nella punizione per le colpe commesse.

La mutazione dello spazio corporeo, somatico, era il presupposto per un rinnovarsi ciclico del tempo. Porfirio, esegeta di Omero, descriveva il ruolo cosmico di Circe nei termini di una palingenesi (*tēn en kyklō[i] periodon kai periphoran kai palingenesia*)¹⁹. La vicenda che coinvolgeva la dea-maga e i compagni di Ulisse implicava una duplice trasmutazione, da uomo in animale e viceversa. Una complessa rituarica che l'*Odissea* descriveva dettagliatamente²⁰, al punto di giustificare un uso magico: incantesimi e formule tratte dai papiri magici interpolano e fanno abbondante ricorso a queste sequenze rituali. Il testo omerico non è quindi solo fonte ispirativa, bensì fondamento magico-cerimoniale²¹ per tutte le narrazioni a carattere 'esoterico' che seguiranno.

Un'altra parola, *metangismos*, più rara, ricorreva nella *Pistis Sophia*²², dove designava la «trasfusione» o il «travasamento» della luce attraverso gli uteri acquei. Un'espressione che

¹⁵ A. ORBE, S.I., *Cristología gnóstica. Introducción a la soteriología de los siglos II y III*, (Biblioteca de Autores Cristianos, 385), II, La editorial católica, Madrid 1976, p. 573.

¹⁶ H. J. SCHOEPS, «Bemerkungen zu Reinkarnations-Vorstellungen der Gnosis», in *Numen*, 4 (1957), pp. 228-232.

¹⁷ Orig. *In Ioh.* 6, 14, 86; *Ex. Theod.* 28; Clem. Alex. *Strom.* IV, 12, 88, 1.

¹⁸ Orig. *In Matth.* 13, 1; *Comm. Ser. In Matth.* 38.

¹⁹ Stob. I, 49, 60 (I, 446, 11) = fr. 382 (SMITH, p. 463, 26-27).

²⁰ *Od.* 10, 210 ss.

²¹ Sulla documentata presenza di materiali omerici nella magia ellenistica, cfr. ad es. *PGM* 23, 1-70 (BETZ, pp. 262-263).

²² *PS* II, 100, 248. 251 (SCHMIDT-TILL, pp. 160, 6. 13; 161, 33).

diventerà parte del lessico manicheo²³: è lungo la fascia dello Zodiaco che avrà luogo il *metangismos*, il «travasamento» della sostanza animica, ed è in tale area di significato che potrebbe collocarsi la vicenda di Promethea, in continua mutazione corporea.

Vorrei far notare come una suggestiva elaborazione di queste tematiche sia presente nell'opera di Alfred E. Van Vogt (1912-2000)²⁴, un notevole scrittore di fantascienza, non a caso ritenuto precursore della poetica distopica e allucinata di Ph. K. Dick. Suggestivo a riguardo è *The World of Null-A (The Word of Ā, 1948)*²⁵, pubblicato originariamente in tre parti sulla rivista *Astounding Stories* nel 1945.

In un futuro distopico la società terrestre è governata da una élite tecnocratica dalle visioni filosofiche evolute e non-aristoteliche. Tutti i posti di potere sono messi in gioco regolarmente grazie a un sistema di «gare» operato nella città della «Macchina delle Selezioni», un gigantesco supercomputer che decide i destini di tutti i partecipanti, stabilendo che i migliori vengano trasferiti su Venere per una paradisiaca vita da eletti. Il protagonista, Gilbert Gosseyn (pronunciato come l'espressione inglese *Go sane* «Vai, sano di mente»), si è preparato per anni grazie alla filosofia non-aristotelica, eppure a nulla valgono i suoi sforzi quando scopre che tutti i suoi ricordi sono fittizi e il suo passato non è mai esistito. Escluso dalle selezioni e privato di tutte le sue sicurezze, incontra la bella e misteriosa Patricia Hardie, figlia del Presidente e sua immaginaria moglie defunta, che lo consegna nelle mani di alcuni criminali che lo uccidono barbaramente durante la sua fuga. Ma misteriosamente Gosseyn si risveglia dalla morte proprio su Venere, pianeta esemplare del mondo non aristotelico, come se nulla fosse accaduto; egli comprende di essere scisso in due entità distinte: una mente legata al corpo e un «secondo cervello» dai poteri sovrumani. Grazie a questi poteri riuscirà a salvare la Terra minacciata da un'invasione guidata Enro sovrano di un impero galattico ostile.

²³ A.V.W. JACKSON, «The Doctrine of Metempsychosis in Manichaeism», in *Journal of American Oriental Society*, 45 (1925), pp. 246-268; A. HENRICHs, «Thou Shalt not Kill a Tree. Greek. Manichaeism and Indian Tales», in *Bulletin of the American Society of Papyrologists*, 16 (1979), pp. 85-108; G. CASADIO, «The Manichaeism Metempsychosis: Typology and Historical Roots», in G. WIEßNER & H.-J. KLIMKEIT (Hrsg.), *Studia Manichaica*, II. Internationaler Kongreß zum Manichäismus (9-10 august 1989, St. Augustin-Bonn), Otto Harrassowitz, Wiesbaden 1992, pp. 105-130.

²⁴ S. MOSKOWITZ, «A. E. Van Vogt: ritratto di un idealista», trad. it. U. Malaguti (ed. or. in *Amazing Science Fiction Stories*, 1967), in AA.VV., *A. E. Van Vogt. I miei universi* (Nova SF*, 2), Stampa S.T.E.B., Bologna 1967, pp. 3-13.

²⁵ A. E. VAN VOGT, *Il mondo del non-A*, in *Non-A* (Cosmo Serie Oro. Classici della narrativa di fantascienza, 9), trad. it. R. Valla, Editrice Nord, Milano 1988⁴, pp. 3-218.

L'avventura trasmigrativa di Gilbert Gosseyn continua nell'episodio successivo, *The Pawns of Null-A* (1956)²⁶. Ancora nesciente del proprio passato e della propria vera identità, il nostro si ritrova in una trappola ordita da un misterioso personaggio ombra chiamato il Seguace. Tenta di fuggire, ma proprio mentre sta per compiere un salto temporale verso una destinazione che aveva precedentemente memorizzato, si ritrova intrappolato dentro il corpo del principe Ashargin, senza sapere come ci è arrivato, come comandarlo e come tornare al suo vero corpo. Conscio che probabilmente è stato indirizzato da una forza esterna verso questo giovane principe decide, grazie alla filosofia Non-A, di non ribellarsi. Scopre presto che Ashargin è alle dipendenze di Enro, il terribile conquistatore intergalattico ancora intenzionato a soggiogare il Sistema solare, e che la sua missione nel nuovo corpo è proprio quella di assassinare il malefico tiranno. Ma proprio quando inizia a capire come poter manovrare il principe Ashargin, ritorna nuovamente nel proprio corpo. E si ritrova in una gabbia insieme ad una donna in grado di vedere il futuro e un gigante intenzionato ad ucciderlo. Dopo una serie di avventure scoprirà che la vita sulla Terra ha avuto origine da una Macchina che trasportava dei corpi che poi giunti alla meta vennero rivivificati, tra i primi di essi c'era anche quello di colui che venne ritenuto Dio, il «Dio Dormiente». I corpi sono dunque meri contenitori entro i quali si trasferiscono le menti, ecco spiegata la ragione di sovrapporsi in medesimi corpi di individualità differenti e viceversa. Un motivo genuinamente 'gnostico'.

Due trame sicuramente complesse nelle quali il protagonista è incessantemente sottoposto a vicende trasmigrative; i corpi sono i veicoli per un continuo manifestarsi, spesso in sembianze identiche, di aspetti differenti della mente. Un apparente mistero spiegato dallo stesso Van Vogt, che precisa la dinamica e lo sviluppo dei romanzi a partire dalla sua 'scoperta' della «Semantica Generale»²⁷. La «Semantica Generale», escogitata dal matematico e filosofo polacco Alfred Korzybski (1879-1950) ed esposta nel volume *Science and Sanity. An Introduction to non-Aristotelian Systems and General Semantics* (1933), è un termine d'insieme per definire i sistemi filosofici non-Aristotelici e non-Newtoniani. Korzybski affermava che l'incapacità umana di comprendere veramente le altrui parole, la mancanza di una comunicazione completa, era la causa principale di tutti i problemi del mondo²⁸. Nel suo libro cercava di dimostrare la possibilità di valutare fatti e parole in modo lucido e raziocinante. La «Semantica Generale» studierebbe il

²⁶ VAN VOGT, *Le pedine del non-A*, in *Non-A*, pp. 219-315.

²⁷ VAN VOGT, «Introduzione dell'autore alla nuova edizione», in *Non-A*, pp. VIII-XI.

²⁸ R. VALLA, *Sevagram. Una storia della fantascienza*, cur. G. L. Staffilano- D. Gabutti, WriteUp, Roma 2022, pp. 109-112.

«significato del significato»; in tal senso essa sovrasterebbe la semantica linguistica, che studia il significato delle parole, delle frasi e dei testi. L'idea fondamentale della «Semantica Generale» è che per giungere correttamente a comprendere il significato, occorre tenere conto del sistema nervoso e percettivo che gli fa da sfondo. A causa delle limitazioni insite nel suo sistema nervoso, l'uomo può discernere solo una parte della verità, mai l'intera verità. Per descrivere questi limiti, Korzybski si serviva del termine «livello di astrazione». La parola «astrazione», come l'intendeva lui, si riferiva a trarre da una certa cosa una parte della sua totalità. Il punto di partenza di Korzybski era che nell'osservare un evento o un fenomeno, l'uomo poteva unicamente astrarne – cioè percepirne – una parte. Nelle pagine iniziali di *The World of Null-A*, il protagonista Gilbert Gosseyn si accorge che non è l'individuo che crede di essere. La sua convinzione su se stesso è falsa. Il protagonista, pur non sapendo chi egli sia, acquista gradualmente familiarità con la propria vera «identità». Questo, sostanzialmente, vuol dire che egli astrae un significato dagli eventi che accadono intorno a lui, e che a tali eventi conferisce un potere su se stesso. E, dopo qualche tempo, comincia a pensare che quella parte d'identità che ha astratto sia la totalità della propria identità. Ciò è dimostrato nel secondo romanzo, *The Pawns of Null-A*; in esso Gosseyn rinuncia a tutti i tentativi di essere qualcun altro. Poiché egli non astrae consciamente in questo spazio d'identità, egli resta una pedina. Infatti, quando un soggetto è rigidamente identificato a ciò che si potrebbe chiamare il «rumore di fondo dell'universo», allora è l'universo ad esistere, non l'individuo. La sua identità è solo un'apparenza, perché non fa che registrare il grande numero di sensazioni che arrivano a colpirla e che provengono dall'ambiente circostante. La somma complessiva delle astrazioni che Gosseyn riceve dall'ambiente costituisce la sua memoria. Van Vogt nei suoi romanzi vuole quindi esprimere questa equazione: memoria uguale identità.

Il che significa andare incontro al medesimo concetto espresso nell'antico gnosticismo: per gli Gnostici la memoria era lo strumento del ritorno verso il mondo sorgivo, il ricordo della dimensione perduta, la loro vera identità. Era l'insopprimibile desiderio del ritorno che muoveva la ricerca dello gnostico. La realizzazione di quel punto di autocoscienza che il buddhismo vajrayāna denomina *bodhicitta*, il «Pensiero dell'illuminazione» – cioè la memoria di essere già illuminato – che trasforma l'esilio straniante nel cosmo arcontico, in strumento di liberazione. In altre parole, gli oggetti, nella disciplina gnostica, sono percepiti nel loro «vuoto», nel loro «non-essente» (lo gnostico *ouk ōn*) che non è più rappresentazione, ma volontà di essere. La fuga dalla realtà oppressiva del mondo materiale si trasforma in contemplazione del mondo luminoso attraverso gli accadimenti esistenziali nei quali esso si riflette.

Una massima che, in negativo, troviamo in uno tra i primi testi a essere studiati e pubblicati della biblioteca gnostica di Nag Hammadi²⁹, il *Vangelo di Tomaso*:

«Chi conosce il Tutto, ma non se stesso, è privo di ogni cosa»³⁰.

È probabile che questo Vangelo abbia tratto ispirazione da una fonte ermetica³¹. Il *logion* 67 sembra infatti un'inserzione anomala in quel gruppo di detti, un frammento sapienziale tratto una gnomologia ermetica diffusa presso quella comunità gnostica. Nel 1976 Jean-Pierre Mahé tradusse in francese dall'armeno un testo affine, le *Definizioni* di Ermete Trismegisto ad Asclepio³². La versione armena delle *Definizioni* risale alla seconda metà del VI secolo; è opera della cosiddetta «scuola ellenizzante», che nelle sue traduzioni letterali dal greco cercava di trapiantare nell'armeno le forme morfologiche e sintattiche proprie della lingua di partenza, per facilitare agli armeni lo studio della letteratura scientifica³³. Tra le varie massime raccolte, ne leggiamo una che può ritenersi la fonte della nostra cerchia gnostica³⁴:

«... colui che conosce se stesso conosce Tutto»³⁵.

Ermete era creduto un saggio egiziano, perché l'Egitto agli occhi dei greci era ritenuta una terra di immemorabile antichità, i cui templi e culti possedevano un grande prestigio nella storia

²⁹ F. T. FALLON-R. CAMERON, «The Gospel of Thomas. A Forschungsbericht and Analysis», in *ANRW*, II. 25. 6, De Gruyter, Berlin 1988, pp. 4196-4251.

³⁰ NHC II, 2, 45, 20-21 (= B. LAYTON [ed.], *Nag Hammadi Codex II, 2-7 together with XIII, 2**, *Brit. Lib. Or. 4926 [1], and P. Oxy. 1, 654. 655*, Vol. 1 [Nag Hammadi Studies, 20], E. J. Brill, Leiden-New York-København-Köln 1989, p. 78).

³¹ G. QUISPEL, «The Gospel of Thomas Revisited», in B. BARC (éd.), *Colloque international sur les textes de Nag Hammadi (Québec, 22-25 août 1978)* (Bibliothèque Copte de Nag Hammadi – Section «Études», 1), Les Presses de l'Université Laval, Québec (Canada)-Louvain (Belgique) 1981, p. 260.

³² J.-P. MAHÉ, «“Les Définitions d’Hermès Trismégiste à Asclépius” (traduction de l’arménien)», in *Revue des Sciences Religieuses*, 50 (1976), pp. 193-214; ID., *Hermès en Haute-Égypte, II. Le fragment du «Discours Parfait» et les «Définitions» hermétiques arméniennes (NH VI, 8.8a)* (Bibliothèque Copte de Nag Hammadi/Section «Textes», 7), Les Presses de l'Université Laval, Québec (Canada)-Louvain-Paris 1982, p. 393.

³³ I. DORFMANN-LAZAREV, «Le “Definizioni” di Ermete Trismegisto», in P. SCARPI (cur.), *La rivelazione segreta di Ermete Trismegisto*, I, Mondadori-Fondazione Lorenzo Valla, Milano 2009, pp. 5-6.

³⁴ G. QUISPEL, «Hermes Trismegistus and the Origins of Gnosticism», in *Vigiliae Christianae*, 46 (1992), p. 1.

³⁵ *Def.* 9, 4 (trad. I. Dorfmann-Lazarev, in SCARPI, *La rivelazione segreta*, I, p. 17).

religiosa. Ma questa massima pronunciata dal Mercurio «Tre-volte-grande» ha il sapore della sapienza greca, più che di quella egiziana.

Sempre proveniente dal *corpus* copto di Nag Hammadi è il *Libro dell'atleta Tomaso*, un dialogo tra il Salvatore risorto e il discepolo che la tradizione identifica come «gemello», compagno intimo di Gesù. A lui sono comunicati insegnamenti di particolare importanza, tra cui la conoscenza del proprio vero e autentico «io», conseguita attraverso una specifica disciplina dell'anima e del corpo, da cui l'appellativo di «atleta»³⁶. Incontriamo qui nuovamente il detto ermetico, formulato nella sua versione positiva³⁷:

«Chi non conosce se stesso, non ha conosciuto nulla; ma chi ha conosciuto se stesso, ha simultaneamente acquisito la conoscenza sulla profondità del Tutto»³⁸.

La *Definizione* ermetica è verisimilmente più antica del *Libro dell'atleta Tomaso* e dell'omonimo Vangelo; anche il neoplatonico Porfirio ne ha memoria, quando nel *De abstinentia* (3, 27, 6) precisa che colui il quale non conosce il suo vero essere, conosce solo la parte mortale di se stesso, non conosce il tutto³⁹. E così accade precisamente nei due romanzi del *Non-A*.

Altro personaggio interessante, che in certo qual modo ha precorso i fasti di Promethea, è *Vampirella*, eroina dei fumetti creata da Forrest J. Ackerman (1916-2008) e dalla disegnatrice Trina Robbins, pubblicata a partire dal 1969 negli Stati Uniti dalla Warren Publishing, nota per i più famosi fumetti horror *Creepy* (in Italia *Zio Tibia*), e poi ripresa in tempi più recenti da altre case editrici. Il nome era parzialmente ispirato al fumetto erotico-fantascientifico creato dal francese Jean-Claude Forest (1930-1998) *Barbarella*, e apparso la prima volta nelle pagine della rivista *V-Magazine* nel 1962, con le fattezze dell'allora diva del cinema Brigitte Bardot; nel 1968 ne venne tratto anche un omonimo e 'trasgressivo' film diretto da Roger Vadim (1928-200)⁴⁰, negli anni trasformatosi in un vero e proprio 'cult-movie'. Gran parte del successo di *Barbarella* lo si deve

³⁶ M. ERBETTA (cur.), *Gli Apocrifi del Nuovo Testamento, V1. Vangeli. Testi giudeo-cristiani e gnostici*, Marietti, Casale Monf. (AL) 1975 (rist. 1983), p. 283.

³⁷ QUISPTEL, «The Gospel of Thomas Revisited», p. 261.

³⁸ NHC II, 7, 138, 17-19 (= H.-M. SCHENKE [Hrsg.], *Das Thomas-Buch* (Nag Hammadi-Codex II, 7) [Texte und Untersuchungen, 138], Akademie-Verlag, Berlin 1989, p. 24; commento alle pp. 69-71).

³⁹ J. BOUFFARTIGUE - M. PATILLON (éds.), *Porphyre. De l'abstinence*, t. II: livres II et III, Les Belles Lettres, Paris 1979, p. 191; cfr. *Porphyr. Sent.* 40 (LAMBERZ, p. 50, 16-21).

⁴⁰ *Barbarella*, Paramount-Dino De Laurentiis, Francia-Italia 1968, 98'.

all'aver inaugurato quel segmento del fumetto «per adulti», che è alla base di tante *graphic novel* contemporanee.

Era una notte di marzo del 1890 quando Bram Stoker, svegliatosi da un incubo, scrisse in fretta queste righe su un foglio di carta⁴¹:

«Un giovane esce, e vede tre fanciulle.
Una di loro cerca di baciarlo, non sulle labbra ma sulla gola.
Il vecchio Conte interviene.
Con rabbia e furia diaboliche.
“Quest'uomo mi appartiene. Io lo voglio”».

L'esile traccia così trascritta era quanto restava della visione notturna che aveva fatto svegliare di soprassalto lo scrittore. Il foglietto, ritrovato fra le sue carte, è oggi conservato al Rosenbach Museum di Philadelphia, che in un apposito fondo custodisce gran parte dei manoscritti autografi dell'autore di *Dracula*. Chi conosce il romanzo, riconoscerà la scena: si trova nel terzo capitolo. Fanno capolino i vampiri al femminile che avranno fortuna in *Vampirella* e ancor di più nelle provocanti illustrazioni di Frank Frazetta (1928-2010), magistrale illustratore della prima serie.

Vampirella è un'aliena dai superpoteri fuggita dal pianeta morente Drakulon, un mondo di Vampiri in cui il fluido vitale per eccellenza non è l'acqua, bensì il sangue, che scorre in fiumi e oceani. Drakulon ha due soli, Satyr e Circe, che eruttando stanno prosciugando ogni riserva ematica del pianeta. Con gli abitanti di Drakulon che muoiono lentamente causa la mancanza di sangue, un'astronave terrestre impatta sul pianeta. Vampirella, inviata per indagare, scopre che nelle vene degli astronauti scorre sangue. Affinché la sua razza sopravviva, pilota la nave sulla Terra. Lì, Vampirella si trasforma in un vampiro 'buono' dedicando le sue energie sovranaturali a liberare il nostro mondo dal male. I vampiri malvagi debbono infatti la loro esistenza a Dracula, un vampiro corrotto anch'egli proveniente da Drakulon.

Pur essendo donna, Vampirella rivela una forte reattività di fronte al potere maschile, ma non solo, se vogliamo interpretare la sua figura come espressione popolare di quella rivoluzione culturale in atto nel movimento femminista, e che vedeva una sua radicalizzazione in senso

⁴¹ Sulle problematiche filologiche, cfr. F. PEZZINI, *Il Conte incubo. Tutto Dracula*, I (Odoya Library, 347. I Classici Pop, 5), Odoya, Bologna 2019, pp. 51-56.

‘religioso’ nella rivalutazione delle immagini stereotipate della maga, strega o vampira, e che avrà nel movimento della Wicca la sua espressione più compiuta. Vampirella quindi esprime appieno quell’anelito verso un’emancipazione che non è solo culturale, ma che affonda le sue radici nella sfera dell’immaginario. Pur essendo una Vampira è infatti immune dalle classiche debolezze della sua razza: luce solare, croci e acqua benedetta, mentre allo stesso tempo può usare la sua carica erotica e i suoi poteri sovrumani per sconfiggere e ammaliare i propri avversari.

Se prendiamo la prima serie delle storie di Vampirella (Warren Publ. 1969-1983) notiamo sin dagli esordi delle suggestive incursioni in spazi narrativi che esulano dalla ristretta tematica ‘vampirica’ e dilagano in territori magico-ermetici e ‘gnostici’ che segneranno la buona stella di Alan Moore – anch’egli agli esordi annoverato tra gli sceneggiatori della nostra eroina. Così in una storia del 1977 *Lenore*⁴² si ripercorro scenari gotici cari a racconti di Edgar Allan Poe quali *Morella* (1835) o meglio *Ligeia* (1838), dove un’antica e amata sposa riprende vita nel corpo della nuova consorte in un talamo nuziale che in realtà è uno spazio sacrale configurato nei modi e nelle forme di un rituale magico ‘goetico’, volto a interagire con le forze cosmiche attraverso una mirata e sapiente manipolazione dei corpi⁴³. Sulla stessa linea magico-cerimoniale sono i racconti di Will Richardson, con disegni rispettivamente di Gonzalo Mayo e Rudy Nebres, *The Revenge of the Renegade Wizard*⁴⁴ e *A Gathering of Wizards!*⁴⁵, in cui Vampirella è coinvolta in azioni prettamente ‘teurgiche’ e incantatorie. Una vera e propria prativa evocatoria è messa in scena poi in *Spell of Slaughter*⁴⁶ una storia scritta da Rich Margopoulos e disegnata da Gonzalo Mayo. Sempre il Margopoulos (su disegni di José González) è l’autore della vicenda più psichedelica in cui è coinvolta la nostra eroina, *The Walker of Worlds*⁴⁷, l’ultima storia pubblicata della prima serie (la Warren chiuderà i battenti lo stesso anno, il 1983): Vampirella è catturata oniricamente da un ‘viandante dei mondi’, un personaggio in grado di oltrepassare le soglie di infiniti spazi paradisiaci. L’idea enunciata dal nostro viandante è che viviamo in un multiverso, un reticolo complesso dove non percepiamo gran parte delle dimensioni spazio-temporali, curve su se stesse in anelli chiusi, nascoste in spazi immaginari. Quello che osserviamo è solo una frazione dell’intero in cui viviamo.

⁴² *Vampirella*, n. 58, March 1977, pp. 5-14 (testo Roger McKenzie, disegni José González).

⁴³ E. ALBRILE, «Annegare nel mare del tempo. Edgar Allan Poe e la metempsicosi», in *Graphie*, 75: 18 (2016), pp. 8-13.

⁴⁴ *Vampirella*, n. 86, April 1980, pp. 5-25.

⁴⁵ *Vampirella*, n. 89, August 1980, pp. 5-27.

⁴⁶ *Vampirella*, n. 99, September 1981, pp. 5-18.

⁴⁷ *Vampirella*, n. 112, March 1983, pp. 5-12.

Il controllo sul mondo onirico consiste nel manipolare il flusso di informazioni che passano attraverso queste dimensioni invisibili, e nel comunicare con entità extradimensionali che vivono altrove. L'offerta è allettante ma viene rifiutata, nonostante il possibile legame con il 'viandante dei mondi' consenta alla nostra eroina l'attraversamento onirico in una dimensione ove l'«anima» diventa testimone e pubblico, o in cui beati o dannati rivestono lo stesso ruolo di una platea ultramondana, poiché è implicito possano osservare la storia rivelata nei suoi segreti reconditi.

Così, l'universo del fumetto unito alla letteratura fantastica mescola innovativamente elementi dell'iconografia tradizionale, li permuta in nuove costruzioni e infine libera strutture inedite: condizioni concepite per la prima volta, perché direttamente ispirate dalla scoperta di nuove dimensioni dello spazio e del tempo, da nuove interpretazioni fisiche dell'energia e della materia, dalle rispettive ricadute tecnologiche e dalle inedite relazioni sociali che ne derivano, con il loro insospettabile carico di esperienze emotive e psichiche del tutto moderne. Una nuova tradizione, insomma, una forma mutata di gnosi ermetica⁴⁸.

Ezio Albrile

⁴⁸ R. NOTTE, *Fenomenologia della fine del mondo. Science Fiction e Fantasy dall'Ottocento a oggi* (Biblioteca di cultura, 727), Bulzoni, Roma 2012, p. 134.