

articolo-recensione

Dalla terra alle stelle. Tre secoli di fantascienza e utopie italiane, a cura di Giuseppe Lippi, Biblioteca di Via Senato Edizioni, Milano 2005, pp. 223, tav. b/n & colore, Euro 35, 00.

Il mito mira all'azione, è fondatore della vita sociale e morale di un gruppo, collega alle origini come voleva Mircea Eliade, ma non solo. Il mito agisce nella storia, la precorre, si evolve in ragione delle società in cui si esprime. È indubbio che la narrativa che un tempo era chiamata «di anticipazione», oggi meglio conosciuta come «fantascientifica» (con tutte le sue varianti «cyberpunk», «apocalittica», «ucronica», etc.), si presenti come una riscrittura o come una forma aggiornata e contemporanea di mitologia, nella quale confluiscono motivi specifici dell'immaginario collettivo. In due miei recenti lavori¹ ho sottolineato gli aspetti più tangibili di tale sovrapposizione, con particolare attenzione alle mitologie dell'antico gnosticismo, un dualismo in

¹ E. ALBRILE, *Fantascienza e gnosticismo. Realtà alternative e mondi paralleli tra antico e moderno* (Fuori orario, 26), Jouvence, Milano-Ariccia (RM) 2022; ID., *Abissi dal futuro. Fantascienza e mitologie gnostiche*, Nexus Edizioni, Battaglia Terme (PD)-Milano 2022.

cui la realtà si offriva nei suoi aspetti più distopici; era, cioè, interpretata come frutto di una creazione estranea, una prigione edificata da creature malevoli chiamate «Arconti».

Questo libro, riccamente illustrato e dedicato agli sviluppi della fantascienza italiana, nata ‘ufficialmente’ con «I Romanzi di Urania»², pubblicazione periodica della Mondadori, iniziata nell’ottobre del 1952 sotto la guida di Giorgio Monicelli (1910-1968), fratello del regista, a cui si deve anche l’invenzione del termine «fantascienza» (coniato per tradurre l’inglese *science fiction*), raccoglie una serie molto interessante di saggi, tra cui spicca quello su un tema molto attuale, «Guerre nel futuro» (pp. 176-179), scritto dal compianto amico Riccardo Valla.

Il volume offre inoltre l’occasione per approfondire ulteriormente i legami tra fantascienza e mitologia. Scandagliando i temi chiaramente ispirati all’antico dualismo gnostico, un posto di rilievo è tenuto dalla narrativa di Philip K. Dick, nelle cui trame il posto degli Arconti della mitologia è preso, di volta in volta, dagli extraterrestri, dai poteri occulti, dalle droghe; e il cui fine sarà il creare una verità alterata, distopica o ucronica, nella quale l’uomo o il protagonista della storia verrà recluso, esiliato. I romanzi visionari di Dick sono anche la base ispirativa di apocalissi su celluloido quali *The Truman Show*³, un film il cui sviluppo ricorda molto da vicino la trama di *Time Out of Joint* (1959)⁴, una delle prime opere dickiane. Il protagonista, Ragle Gumm, vive in un tranquillo sobborgo residenziale di una cittadina statunitense; ogni giorno partecipa a un gioco enigmistico, pubblicato dal quotidiano locale, uscendone sempre vincitore. La sua vita apparentemente monotona è però turbata da strani segni e oggetti dell’ambiente in cui vive, che apparentemente non si presentano «al loro posto». Tali anomalie lo convincono che tutto ciò che lo circonda appartenga a una realtà fittizia, una realtà costruita da entità estranee. Alla fine del romanzo, Ragle scoprirà l’inganno: egli non è un bravo enigmista, ma un esperto in strategie di guerra tecnologica, e il gioco è uno strumento per prevedere dove si abatteranno i missili del nemico, in una guerra che la Terra sta combattendo ormai da anni contro gli alieni che giungono da altri pianeti. Ragle aveva avuto un esaurimento nervoso, e per non perdere le sue abilità, i suoi superiori avevano costruito attorno a lui una fittizia e ‘rassicurante’ vita in una tranquilla cittadina

² G. IANNUZZI, *Fantascienza italiana. Riviste, autori, dibattiti dagli anni Cinquanta agli anni Settanta* (Fantascienza e società, 8), Mimesis, Milano-Udine 2014, pp. 23-68.

³ Regia di Peter Weir, sceneggiatura di Andrew Niccol, Paramount Pictures-Scott Rudin Prod., USA 1998, 103’.

⁴ Tradotto con diversi titoli: *Il tempo si è spezzato* (I Romanzi del Corriere, 59), trad. it. P. Rebora, Corriere della Sera, Milano 1959; *L’uomo dei giochi a premio* (Urania, 491), trad. it. S.V., Mondadori, Milano 1968; *Tempo fuori luogo* (Fantascienza, 9), trad. it. G. Pannofino, Sellerio, Palermo 1996; *Tempo fuor di sesto* (Collezione Dick, 16), trad. it. A. Martini, Fanucci, Roma 2003.

di provincia. Un intreccio affine era già presente nel racconto di Frederik Pohl (1919-2013) *The Tunnel Under the World* (1955)⁵. Guy Burckhardt è assillato da un incubo ricorrente: il costante ripetersi di uno stesso giorno, il 15 giugno. Lavora come impiegato in un'azienda che gestisce un impianto petrolchimico altamente automatizzato, con personale robotizzato. Ma qualcosa non va; è circondato ovunque da chiassosi e invadenti messaggi pubblicitari, dalle sigarette ai frigoriferi. Un collega di nome Swanson cerca di avvicinarlo, ma senza successo. Burckhardt torna a casa, ma la mattina dopo, al risveglio, realizza che è sempre il 15 giugno: sa cosa accadrà, quando arriverà in ufficio e che Swanson cercherà di nuovo di parlargli. E questo accade. Quella sera, Burckhardt scopre che la sua cantina è stata apparentemente smantellata e trasformata in una specie di scatola di rame. La mattina successiva è di nuovo il 15 giugno. Questa volta Swanson riesce ad avvicinarlo e a trascinarlo in un lungo tunnel scavato sotto l'impianto chimico, lì in una stanza vuota gli espone la sua teoria secondo la quale un misterioso invasore avrebbe preso possesso della città, e per motivi sconosciuti avrebbe alterato le esistenze degli abitanti. Ma la verità è ben più allucinante: un incidente aveva provocato la distruzione dell'impianto chimico e tutti gli abitanti di Tylerton morirono uccisi dall'esplosione oppure dalla nube tossica sprigionatasi. Un pubblicitario senza scrupoli, un certo Dorchin, acquistò le rovine della città, «una fetta perfetta d'America», trasferendo le memorie e gli schemi mentali degli abitanti in robot costruiti all'occorrenza. Questi automi, programmati per rivivere sempre il medesimo giorno, tempestati di messaggi promozionali, servivano per testare nuove campagne pubblicitarie, da quelle per i candidati alle elezioni a quelle delle lavatrici.

Anche qui ci sono dei privilegiati, la manovalanza di Dorchin, automi ai quali non viene rimossa o 'prosciugata' la memoria. Dormono anch'essi quando gli operai tolgono la corrente alla finta città, solamente che quando si svegliano, a differenza dei robot-cavie, essi ricordano tutto. Quello di Pohl è un notevole racconto in cui le tematiche dell'intelligenza artificiale (che qui non è 'artificiale' poiché si tratta di un trasferimento di coscienza dall'uomo alla macchina) si coniugano al problema del controllo della società. Nello gnosticismo la figura centrale legata alla creazione e alla sorveglianza è il Demiurgo (attorniato dai suoi Arconti); nel racconto di Pohl l'apparente Demiurgo/Dorchin è trasceso dalla stessa pubblicità: il messaggio promozionale diventa il dio di un mondo di macerie. Qualcosa di simile accadrà nel capolavoro gnostico-visionario di Philip K. Dick, *Ubik* (1969)⁶, dove il Demiurgo assumerà la fisionomia straniante e onnipervadente della merce, di

⁵ *Il tunnel sotto il mondo* (Urania, 802), trad. it. D. Zinoni, Mondadori, Milano 1979, pp. 4-36 (pubblicato originariamente in *Galaxy. Science Fiction*, January 1955).

⁶ ALBRILE, *Fantascienza e gnosticismo*, pp. 144-147; ID., *Abissi dal futuro*, pp. 113-115.

un prodotto di consumo in continua mutazione. *Il tunnel sotto il mondo*, nel 1969 si trasformerà anche in un film (Pleiadi Cineteca, Italia, 70') diretto da un pioniere della fantascienza italiana, Luigi Cozzi, con la sceneggiatura di Alfredo Castelli, l'inventore del fumetto *Martin Mystère*.

Un ulteriore sperimentatore di mondi gnostici, sognati e ricostruiti, è Philip José Farmer⁷. L'ossessione di Farmer è il salto dimensionale di un individuo, che in uno spazio parallelo ne diventa Signore e Demiurgo: è, né più né meno, la trama del ciclo di *Fabbricanti di universi*⁸ ripresa in svariate sfaccettature. Nel mito gnostico sono il Demiurgo e gli Arconti ad esercitare il controllo sull'uomo, ma solo sul suo corpo, poiché a loro sfugge lo *pneuma*, lo «spirito» vivificante. L'uomo che diventa Dio, che si fa egli stesso Demiurgo di uno spazio contraffatto e privato, è la versione 'umana' del mito arcontico.

Ras Tyger è il re della giungla, accudito dalle scimmie sin da piccolo; vive un'esistenza beata cacciando e stuprando le femmine della vicina tribù dei Wantso. Qualcosa, però, non quadra: osserva librarsi nel cielo strani uccelli giganti, neri, immobili tranne per le ali roteanti; vede le altre scimmie crescere i loro piccoli e riflette sul perché la sua infanzia sia stata così diversa. Domande ed esperienze che non trovano risposte e che lo portano a dubitare del mondo in cui vive. Un mondo che è tutta una finzione: un folle miliardario di nome Boygur, appassionato sin da bambino alle storie di Tarzan, ha tentato di riprodurle ricostruendo ambienti e protagonisti. Ha rapito il pargolo di un Lord inglese, Ivor Montaux-Tyger Thorsbight. Il piccolo era stato trasportato in quella valle e affidato alle cure di una femmina di gorilla. Ma sei mesi più tardi, dopo parecchie malattie, il bambino era morto di polmonite. I genitori l'avevano pianto per lungo tempo. Un anno e mezzo più tardi, era nato un altro figlio maschio, e anche questo era stato rapito. Il piccolo sopravvisse, ma i gorilla non parlano un linguaggio umano, e così crebbe privo del dono della parola ridotto a un puro idiota. Così il riccastro rapì alla coppia un ulteriore terzo figlio, questa volta accudito da due nani con precedenti criminali, Mariyam e Yusufu, assoldati per fingere di essere i genitori scimmia. Un enorme appezzamento di foresta era stato acquistato, transennato e sorvegliato da due pattuglie di elicotteri; erano gli «uccelli giganti» che tenevano l'area libera da intrusioni esterne. È la trama del farmeriano *Lord Tyger* (1970)⁹. Ma le cose non vanno per il verso giusto, Ras Tyger non è Tarzan, né Boygur ha raggiunto i suoi folli fini, entrambi a loro modo sono 'colpevoli'. La pazzia del

⁷ ALBRILE, *Fantascienza e gnosticismo*, pp. 173 ss.; ID., *Abissi dal futuro*, pp. 139-143.

⁸ Trad. it. curata da autori vari, (Cosmo Serie Oro. Classici della narrativa di fantascienza, 15), Editrice Nord, Milano 1974.

⁹ *Lord Tyger*, trad. it. V. Messana & R. De Grisogono (Urania Collezione, 124), Mondadori, Milano 2013.

miliardario collima con la pazzia del Demiurgo, che non a caso nei testi gnostici¹⁰ è chiamato Saklas¹¹ e in quelli manichei¹² Šaqlūn, nome che sembra derivare dall'ebraico *sakal*, «pazzo», oppure dall'aramaico «impostore»¹³; il Demiurgo è un folle ciarlatano, ignora il mondo della luce, non sa che c'è un Dio oltre dio.

La fantascienza come il mito si nutre e nutre l'immaginario. Esiste, possiamo dire innato, un processo di decostruzione e ricodificazione dei dati mitologici, a partire dai materiali più disparati e alla portata dell'osservatore: nel V secolo d.C. un poeta e mitografo ellenistico, Nonno di Panopoli, trasformava il dio del vino, dell'ebbrezza e della trasgressione Dioniso, in un dio salvatore. Ma la sua opera metamorfica non si fermò lì. Convertito al cristianesimo, trasformò Gesù in un supereroe volante¹⁴, assimilandolo ad Ermete, il dio della scrittura, dell'inganno e del furto: proprio un Gesù-Ermete, con maestria banditesca, avrebbe scassinato i «chiavistelli» (*ochēes*) della magione in cui i discepoli erano riuniti. Come Ermete, il messaggero alato, Gesù svolazzava sulle teste dei discepoli attoniti, irradiando una luce accecante¹⁵. Come Orfeo, Eracle, Dioniso, Osiride anche Ermete era sentito dai cristiani una prefigurazione del Cristo: Gesù è colui che «richiama le anime dall'Ade» (*psychostolon hēchō*) così come Ermete «conduce le anime nell'Ade» (*psychopompos*)¹⁶.

Sempre Gesù è l'indiretto e inconsapevole protagonista di ciò che avverrà secoli e secoli dopo nel cosiddetto mondo del fumetto, con la nascita dell'eroe dai poteri «superumani», il «supereroe».

Gesù, il Salvatore celeste, è totalmente estraneo al mondo della materia e la sua presenza mette in relazione due realtà: il mondo luminoso, pleromatico, da cui egli proviene, e il mondo della

¹⁰ A. DECONICK, «From the Bowels of Hell to Draco: The Mysteries of the Peratics», in CH.H. BULL- L. INGBORG LIED-J.D. TURNER (eds.), *Mystery and Secrecy in the Nag Hammadi Collection and Other Ancient Literature: Ideas and Practices. Studies for Einar Thomassen at Sixty* (Nag Hammadi and Manichean Studies, 76), Brill, Leiden-Boston 2012, p. 20, n. 79.

¹¹ NHC II, 1, 11, 17; NHC XIII, 1, 39, 27; cfr. NHC II, 4, 95, 7; III, 2, 57, 16. 21; 58, 24; V, 5, 74, 3. 7.

¹² GH. GNOLI-A. PIRAS (cur.), *Il manicheismo, III: Il mito e la dottrina. Testi manichei dell'Asia Centrale e della Cina*, Fondazione Lorenzo Valla/Mondadori, Milano 2008, pp. 62; 66; A. MAGRIS (cur.), *'Ippolito'. Confutazione di tutte le eresie* (Letteratura Cristiana Antica – Nuova serie, 25), Morcelliana, Brescia 2012, p. 165, n. 81.

¹³ M. SOKOLOFF, *A Dictionary of Jewish Palestinian Aramaic of the Byzantine Period* (Dictionaries of Talmud, Midrash and Targum, II), Bar Ilan University Press, Jerusalem 1992², p. 377 b.

¹⁴ D. ACCORINTI (cur.), *Nonno di Panopoli. Parafrasi del Vangelo di S. Giovanni. Canto XX* (Pubblicazioni della Classe di Lettere e Filosofia. Scuola Normale Superiore Pisa, XV), Scuola Normale Superiore, Pisa 1996, pp. 39-40.

¹⁵ Nonn. Par. Ev. Joh. 82-87 (ACCORINTI, *Nonno di Panopoli*, pp. 104-105)

¹⁶ ACCORINTI, *Nonno di Panopoli*, p. 41.

materia, dove sono trattenute prigioniere, nei corpi degli uomini, le particelle luminose di origine celeste, che da lui devono essere liberate per poter far ritorno alla dimensione dalla quale provengono. Quindi la sua presenza è solo «apparente» (*dokein*): è l'espedito che rende possibile il processo di salvezza, consentendo al Salvatore di dissimulare la propria natura celeste¹⁷ e il vero scopo della sua discesa nel mondo della materia, e in questo modo evitare che le potenze che governano il mondo possano ostacolare lo svolgimento della sua missione salvifica. Il Salvatore è un qualcosa di affine a un supereroe dei fumetti, pensiamo a *Superman* (Jerry Siegel-Joe Shuster, DC Comics, 1938-)¹⁸ che giunge nascostamente dal pianeta Krypton per 'salvare' l'umanità, adottando l'identità fittizia di Clark Kent. Una reinterpretazione del mito gnostico per cui il Salvatore celeste, dissimulando la propria vera identità attraverso l'apparenza del suo corpo, inganna le potenze che reggono questo mondo e impedisce loro di contrastare efficacemente la liberazione degli elementi di luce prigionieri dei corpi e della materia.

Una vicenda che si può collocare in un contesto gnostico di salvezza che si sviluppa su due livelli: il primo nega qualsiasi realtà oggettiva all'elemento umano nel Salvatore, sicché il suo corpo si presenta come pura apparenza; il secondo radicalizza la contrapposizione tra gli elementi divino e umano, al punto di negare una vera e propria unità personale tra i due. Nel primo caso, il Salvatore avrebbe realmente assunto un corpo apparente: si tratta di cristologie che asserivano come il Cristo celeste al momento del battesimo sul Giordano prese possesso del corpo del Gesù terreno. È il caso di supereroi come *Spider-Man* (*Uomo ragno*, Stan Lee-Steve Ditko, Marvel Comics, 1962-) oppure *Batman* (Bob Kane-Bill Finger, DC Comics, 1939-), dove un uomo comune, tramite specifiche doti o tecniche, acquisisce poteri 'divini'; un caso particolare è quello di *Hulk* (Stan Lee-Jack Kirby, Marvel Comics, 1962-) oppure *Daredevil* (Stan Lee-Bill Everett, Marvel Comics, 1964-) in cui la ricezione dei poteri sovrumani è dovuta ad un incidente (esposizione accidentale ai raggi gamma, caduta in un deposito di scorie radioattive).

Nella seconda cristologia, il Salvatore avrebbe assunto soltanto apparentemente un corpo reale: pensiamo a *Venom* (David Michelinie-Todd McFarlane, Marvel Comics, 1988-), un'entità extraterrestre dotata di poteri sovranaturali che per sopravvivere necessita di unirsi ad un altro essere vivente.

¹⁷ C. GIANOTTO, «La dissimulazione nello gnosticismo», in *Annali di Scienze Religiose*, N. S. 4 (2011), pp. 71-74.

¹⁸ Una delle prime 'incursioni' nel mondo del fumetto è U. ECO, «Il mito di Superman», in *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa* (Tascabili Bompiani, 26), Bompiani, Milano 2008⁸, pp. 172-202 (originariamente pubblicato in *Archivio di Filosofia*, 1-2 [1962]).

Sempre contestualizzando questo modello cristologico, Basilide e i Valentiniani della scuola italica svilupparono una riflessione più complessa. Il Salvatore si rivelava come scisso in entità diverse, che corrispondevano ai molteplici elementi del mondo estraneo al *plērōma*, originatosi, secondo il mito dalla «caduta» dell'Eone Sophia. In particolare, per i Valentiniani esistevano tre Salvatori distinti: il Salvatore pleromatico, quello psichico e quello manifestato in sembianze corporee e carnali. Quest'ultimo, generato soltanto apparentemente da Maria, dal momento che passò attraverso di lei «come l'acqua passa attraverso un tubo». Non è azzardato avvicinare questo modello cristologico alle vicende di un'altra serie di supereroi, i *Fantastici Quattro* (Stan Lee-Jack Kirby, Marvel Comics, 1961-) in cui sembrano unirsi tutti questi elementi; i superpoteri (acquisiti durante una missione spaziale, grazie all'esposizione ai raggi cosmici) di ogni singolo componente il gruppo possono identificarsi con le singole identità del Salvatore: il potere sul fuoco e il volo (*Torcia Umana*, il Salvatore pleromatico), la capacità di mutare forma che esprime la plasticità della mente (*Mr. Fantastic*, il Salvatore psichico), l'uomo dalla pelle di roccia (*Cosa*, il Salvatore corporeo); a tale triade va aggiunta la presenza femminile, la *Donna Invisibile*, capace di rendere gli altri e se stessa invisibili, la Maria dei Valentiniani, totalmente trasparente al transito in lei del Salvatore. Indagando ulteriormente, potremmo trovare affinità a questi modelli soteriologici in altre tipologie di supereroi, penso ancora agli *X-Men* (Stan Lee-Jack Kirby, Marvel Comics, 1963-), un aggregato di mutanti, esito di un'alterazione del DNA, dotati sin dalla nascita di straordinarie abilità telepatiche e superumane.

Alla luce di quanto detto, la nascita del Gesù storico, il suo agire in pubblico, la sua passione, morte e risurrezione non avrebbero alcun valore in sé, ma soltanto in rapporto ad eventi paralleli che si sono realizzati nel mondo pleromatico e di cui sono simboli. Un mondo pleromatico ben rappresentato, nell'«Universo Marvel», da un'entità nominata *Beyonder* (Jim Shooter-Mike Zeck, Marvel Comics, 1984-), letteralmente «Colui che è al di là» (in italiano si è preferito tradurre con il meno impegnativo *Arcano*), un Cubo Cosmico ritenuto la radice di ogni realtà.

È innegabile che la fantascienza contemporanea sia nata negli anni '20 del Ventesimo secolo come una narrativa di genere¹⁹, popolare, ottimista, colma di una ingenuità tutta statunitense. Il suo primo e grande promotore, Hugo Gernsback (1884-1967), un oriundo lussemburghese pioniere delle comunicazioni radiotelevisive, conìò il vocabolo *scientifiction*, poi migliorato in *science fiction*, per raccontare i futuri successi della «scienza» contro ogni tipo di complicazione.

È negli USA, paradiso del capitalismo, che nascono le prime grandi riviste specializzate, le stesse che contamineranno poi l'intero mondo con il mito della «fantascienza americana»: è il

¹⁹ G. MONTANARI, *La fantascienza. Gli autori e le opere*, Longanesi, Milano 1978, pp. 5-6.

periodo del *pulp* (o *pulp fiction*), riviste sottocosto, relegate a letteratura di ‘serie B’, note per le copertine ad effetto, sovente di natura erotica. Ma è negli Stati Uniti maccartisti e nel Giappone post-bellico che la fantascienza ha un suo momento particolare. Il catastrofico e la teoria del complotto sono figli della guerra fredda²⁰, assieme alle ipotesi apocalittiche di un’umanità degenerare. C’è un film del 1973, ma sbalzato nel presente, *Soylent Green*, in italiano *2022: i sopravvissuti*, per la regia di Richard Fleischer (MGM, USA, 97’), in cui è descritta una New York architettonicamente e urbanisticamente molto simile a quella attuale, ma le cui abitudini alimentari si sono pericolosamente deteriorate. È tratto da un classico della fantascienza distopica, *Make Room! Make Room!* (1966)²¹ di Harry Harrison.

Nel 2022 la Terra è devastata dall’inquinamento, dalla sovrappopolazione e dalle mutazioni climatiche²². Le stagioni non esistono più, è una perenne estate con temperature altissime; New York è un formicaio di quaranta milioni di abitanti ammassati in fatiscenti condomini, la tecnologia e il consumismo non esistono più per l’esaurimento delle materie prime; elettricità, cibo e acqua sono razionati. I poveri e gli indigenti vivono dentro automobili e dormono sulle scale dei palazzi; le chiese si sono trasformate in dormitori. Al contrario una ristretta oligarchia, com’è facile immaginare, vive in appartamenti lussuosi provvisti di ogni comfort: c’è l’aria condizionata, l’acqua corrente, la televisione a circuito chiuso, un maggiordomo di palazzo. Le donne più giovani e belle fanno parte della ‘dotazione’ dell’appartamento. Solo i benestanti possono permettersi un pasto ordinario a base di qualche rara verdura, mentre la carne, molto rara, è venduta a prezzi altissimi. Con il fine di limitare il problema della sovrappopolazione il governo ha da tempo legalizzato il suicidio assistito: allo scopo è stato creato il Tempio, un luogo dove la gente può recarsi a morire in un ambiente confortevole. L’alimentazione è il grande problema che assilla l’umanità. L’unico cibo diffuso è il «Soylent verde», delle tavolette commestibili e altamente nutritive che la pubblicità afferma derivare dal plancton marino. Scritto nel 1966, quando la parola «ecologia» circolava solo tra gli studiosi di scienze naturali²³, *Make Room! Make Room!* ha anticipato nettamente l’allarme, oggi tragicamente attuale, in cui si uniscono incremento demografico, disoccupazione tecnologica, esaurimento delle risorse naturali, inquinamento dell’ambiente e mutazioni climatiche.

²⁰ A. CAROTENUTO, *L’ultima Medusa. Psicologia della fantascienza* (Tascabili Bompiani, 170), Bompiani, Milano 2001, pp. 37-38.

²¹ *Largo! Largo!* (Cosmo. Collana di Fantascienza, 14), trad. it. P. Peroni, Editrice Nord, Milano 1972.

²² CAROTENUTO, *L’ultima Medusa*, pp. 133-134.

²³ R. VALLA, *Sevagram. Una storia della fantascienza*, cur. G. L. Staffilano- D. Gabutti, WriteUp, Roma 2022, pp. 62-63.

Da questo romanzo di Harrison emerge nel modo più chiaro il ritratto della situazione generale e delle sue ripercussioni sul singolo individuo, sulla vita di tutti i giorni, in tutta la sua irreparabilità. Ma rispetto al romanzo, il film raccoglie soprattutto una tra le più suggestive interpretazioni del simbolismo sacrificale della carne legato alla violazione dei misteri. L'azione drammatica si svolge in un futuro funestato dal sovraffollamento e dal problema alimentare: tuttavia il governo ha trovato il modo di provvedere alle esigenze della popolazione affamata grazie al «Soylent verde». Il protagonista, Thorn un poliziotto che indaga su un omicidio, intraprende a suo modo un percorso 'iniziatico' costellato di eventi simbolici: al termine tale complesso itinerario scoprirà che l'alimento, che dovrebbe assicurare la sopravvivenza all'umanità, è in realtà ricavato dai cadaveri della popolazione morta o suicidatasi. Questo «ritorno della carne», che sottolinea il rapporto ciclico tra la vita e la morte, è intimamente connesso con l'immagine sacrificale, elemento fondante la cultura umana²⁴, non solo religiosa, concepito come fonte inesauribile di potere. Tale è la sua forza che nel mito gli dèi stessi debbono al sacrificio il loro potere e la loro immortalità. L'atto sacrificale è inteso come il principio della vita, come ciò che anima interiormente l'universo, dagli esseri più infimi sino agli dèi. Ma un moto ribelle, sin dall'antichità, s'è sempre innalzato contro la dialettica sacrificale, cruenta: un frammento orfico (232 [1] KERN)²⁵ celebrava Dioniso quale liberatore dell'umanità assillata dal giogo sacrificale, forzata a compiere ecatombi e riti orgiastici per lenire le bestemmie e le oscenità perpetrate dagli antenati. Il sangue era chiamato ad ammansire altro sangue, in una catena scellerata che vincolava l'uomo. Tale ribellione si è spesso esteriorizzata seguendo due linee di sviluppo, una 'interiore', psicologica, il delirio persecutorio, l'altra 'esteriore', sociologica, l'idea del complotto cosmico che nutre l'immaginario della fantascienza più recente, e che sovente si rivela nella paura per gli aspetti autodistruttivi del processo di trasformazione della società. Ciò lo possiamo osservare, per esempio, nel film *Matrix* (1999)²⁶, dove ritroviamo il classico tema gnostico dell'inganno ordito dagli Arconti-Computer: il mondo del 1999 è soltanto virtuale, la verità del presente è celata in un futuro già avvenuto e la percezione di un'esistenza normale è l'effetto di un sogno collettivo, prodotto di un'umanità ridotta a uno stato larvale. Un'umanità da cui la «Matrice», una terra virtuale, ricava il suo nutrimento. Spetterà a Neo, l'uomo nuovo, il compito di cercare la verità sepolta nella «Matrice» e svelare

²⁴ C. GROTTANELLI, *Il sacrificio* (Biblioteca essenziale Laterza, 24), Laterza, Roma-Bari 1999.

²⁵ Olympiod. In *Plat. Phaed.* 2, 91 (ed. W. NORVIN, *Olympiodori philosophi in Platonis Phaedonem commentaria*, B. G. Teubner, Leipzig 1903, p. 87, 13); trad. it. E. Verzura, *Orfici. Testimonianze e frammenti nell'edizione di O. Kern*, Bompiani, Milano 2011, pp. 522-523; M. LOSACCO, *Introduzione alla storia della filosofia greca e appendice di testi tradotti* (Biblioteca di cultura moderna, 174), Gius. Laterza & Figli, Bari 1929, p. 172.

²⁶ Regia di Andy e Larry Wachowski, Warner Bros. & altri, USA-Australia 1999, 136'.

l'inganno di un'esistenza illusoria²⁷. Il simbolismo della rinascita, contenuto in un percorso di ritorno all'origine, quale presupposto per ogni nuova realizzazione dello spirito, verrà sviluppato nelle ulteriori due puntate della saga: *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions* entrambi usciti nel 2003 e per la regia sempre dei fratelli Wachowski, nei quali la figura di Neo verrà assimilata a quella di un Cristo-Salvatore gnostico riassorbito nel *plērōma* iniziale.

Persino nella saga di fantascienza utopica per eccellenza, *Star Trek*, incombe la minaccia della cospirazione cosmica volta ad assimilare tutte le specie umanoidi a un'unità collettiva cibernetica, il nemico più temibile della federazione del XXIV secolo, i Borg, che ha già sterminato interi mondi. I Borg, organismi bionici a metà tra l'uomo e la macchina, fanno la loro comparsa nell'episodio *Q Who*²⁸ della seconda stagione della serie *Star Trek. The Next Generation* (178 episodi, USA, 1987-1994) per poi rivelare tutta la loro malvagità nel film *Star Trek. First Contact*²⁹: essi esprimono l'idea di una identità collettiva che assimila le menti individuali, assoggettandole in una forma di società molto simile a quella degli insetti. Come le api, i Borg posseggono infatti una struttura collettiva chiamata «alveare» e una Regina, in grado di comandare la comunità, ma al medesimo tempo di agire e di pensare come un individuo e comprendere le emozioni. Una «Madre» nutriente, riflesso della Dea arcaica combattuta dal potere individuale e falocratico del Dio padre. Nel dualismo fra la collettività cibernetica Borg e l'individualità umana si coglie l'antico dilemma fra una società materna e 'pacificata' e la ribellione dell'*ego*, dell'individuo verso un potere occulto che minaccia di annientare la coscienza soggettiva.

Il filo conduttore della fantascienza più recente è la ricerca dell'autenticità dell'esistere, il disvelamento dell'inganno su ciò che appare reale, la paura di vivere nell'inconsapevolezza di un'esistenza illusoria. I Borg 'assimilano' gli individui iniettando nel corpo umano microscopiche macchine chiamate «nanosonde», che modificano l'organismo a livello cellulare, sopprimendo nel soggetto ogni velleità identitaria e rendendolo partecipe di una mente collettivizzata. Nelle teorie complottiste sulla inoculazione dei vaccini anti-pandemici possiamo leggere un racconto simile: nel siero vaccinale sarebbe infatti nascosta una micromacchina, un «microchip» escogitato per rendere i

²⁷ P. RIBERI, *Il risveglio di Neo. Mitologia, gnosi, Massoneria e Metaverso da «The Matrix» a «Resurrections»*, Lindau, Torino 2022.

²⁸ *Chi è Q?*, regia di Rob Bowman, sceneggiatura di Maurice Hurley, USA 1989.

²⁹ *Star Trek. Primo contatto*, regia di Jonathan Frakes, USA 1996, 106'.

soggetti controllabili da remoto, un meccanismo di sorveglianza cibernetico che sarebbe il primo passo per una totale reificazione dell'umanità³⁰.

Possiamo trovare un punto di partenza nell'idea e nella scrittura della cospirazione in William Gaddis (1922-1998), maestro indiscusso di un genere letterario ('postmoderno') che mescola antichità, esoterismo, noir, umorismo e chi ne ha più ne metta. La sua opera prima *The Recognitions* (1955)³¹, che può dirsi a tutti gli effetti un capolavoro, è un romanzo monumentale costruito attorno alla vita di Wyatt Gwyon, figlio di un pastore calvinista del New England e di una madre morta in Spagna. Wyatt vorrebbe seguire le orme del padre come predicatore, ma il mondo dell'arte lo attrae di più. Origine di tale fascinazione sono i *Sette peccati capitali*, il capolavoro di Hieronymus Bosch che il padre ha comperato in gran segreto da un gentiluomo italiano (era l'originale, poiché quello conservato al Prado di Madrid è una copia). Wyatt lascia quindi il New England per andare in Europa a studiare pittura. Ma, scoraggiato da un critico d'arte corrotto e frustrato, si trasferisce a New York dove incontra Recktall Brown (cioè *rectal brown* «marrone rettale», gioco di parole che allude al colore degli escrementi), un collezionista e mercante d'arte senza scrupoli, con cui stipula un patto faustiano. Wyatt dipingerà quadri nello stile dei maestri fiamminghi e olandesi del XV secolo come Bosch, Hugo van der Goes e Hans Memling, falsificandone le firme e Brown li venderà come opere originali recentemente scoperte; d'altronde di falsi sarebbe costellata la realtà, dalla *Donazione di Costantino* ai *Protocolli dei Savi di Sion*. Un lavoro truffaldino che acuisce ancor di più lo scoramento di Wyatt verso il mondo. Fiaccato da tali esperienze torna a casa, dove scopre che suo padre, totalmente fuori di testa, ha ricostruito l'antico culto del dio iranico-ellenistico Mithra predicandone le idee e la liturgia alla sua congregazione. Torna quindi a New York per tentare di riabilitarsi, rendendo pubblica la propria opera di falsario. Lasciata la metropoli va in Spagna: raggiunto il monastero dove sono raccolte le spoglie della madre, trova lavoro come restauratore di dipinti antichi, cercando di dare una nuova identità e autenticità alla propria vita. *The Recognitions* è un romanzo complesso, al tempo quasi ignorato dalla critica, in cui sono coinvolti una molteplicità di personaggi, sovente riscrizioni allusive di identità note, come l'alchimista Basilio Valentino. All'inizio Gaddis lo concepì come una parodia del *Faust* di Goethe, per poi scoprire il legame con il best-seller della cristianità antica, le *Recognitions* pseudoclementine o i «Ritrovamenti» (da cui il titolo del romanzo). L'Elena evocata

³⁰ Qualcosa già preconizzato da S. ZUBOFF, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri* (Pensiero libero, 16), trad. it. P. Bassotti, Luiss University Press, Roma 2019 (ed. or. New York 2019), p. 334-335.

³¹ *Le perizie*, trad. it. V. Mantovani, Mondadori, Milano 1967.

dal Faust rammenta infatti un'altra Elena inseguita da un Mago di nome Simone, il «Padre di tutte le eresie»³², il primo gnostico e a suo modo 'protagonista' delle *Recognitiones*. Questo spiega anche i continui riferimenti a gnosticismo e culti misterici come il mithraismo all'interno del romanzo di Gaddis. Il romanzo pseudoclementino racconta dello scontro che Simone ebbe con l'apostolo Pietro a Roma, dove entrambi cercavano di far proseliti, e anche la fine ingloriosa di Simone: persuaso di essere identico a Dio, volle dimostrarlo, librandosi in volo nel cielo di Roma. Ma precipitò in terra e morì.

Nel suggestivo racconto di Philip K. Dick, *The Electric Ant* (1969)³³, un uomo di successo, Garson Poole, scopre inaspettatamente di essere un automa organico (in gergo, una «formica elettrica»), la cui esistenza si riduce a una programmazione sintetica incisa su un nastro, inserito tra i meccanismi del suo torace. La scoperta di essere una macchina gli suggerisce la possibilità di agire su piani di realtà differenti. Invertendo il senso di marcia del nastro magnetico, cioè del proprio 'io', Poole svuota le sequenze causali del loro significato, allo scopo di raggiungere una conoscenza della realtà più profonda. Procedendo nei suoi esperimenti, Poole trova il modo di entrare in contatto simultaneamente con molteplici piani di coscienza, poco prima che il suo mondo elettronico scompaia per sempre.

Almeno nelle origini, la fantascienza ha rivelato una profonda vocazione utopica³⁴. E ciò non deve stupire più di tanto poiché l'utopia ha da sempre rappresentato per l'uomo una sorta di nutrimento spirituale, una trepidante attesa per un futuro migliore e una terra pacificata. Ma i presupposti culturali e materiali che erano alla base delle formulazioni utopiche hanno presto cambiato di segno, e da molti decenni a questa parte l'utopia fantascientifica si è trasformata in una «utopia negativa», una distopia. Negli ultimi decenni tali visioni sono dilagate oltre lo spazio mediatico (letteratura, fumetto, cinema) presentandosi come vere e proprie 'nuove mitologie' di natura prettamente religiosa. Secondo alcuni gli eventi terroristici dell'11 settembre 2001 avrebbero scatenato una rinnovata vitalità di «teorie del complotto», nate nella sfera politica ma dalla fisionomia spesso religiosa. In realtà parte di questi materiali possono essere attribuiti alla cosiddetta *The Illuminatus! Trilogy* una serie di tre romanzi scritti da Robert Anton Wilson (1932-2007) già editorialista di *Playboy* e Robert Shea (1932-1994) nel 1975, e riuniti in un unico volume

³² A. FERREIRO, *Simon Magus in Patristic, Medieval and Early Modern Traditions* (Studies in the History of Christian Traditions, 125), Brill, Leiden 2005.

³³ *Le formiche elettriche*, trad. it. M. Nati, in PH. K. DICK, *Le formiche elettriche (Antologia)* (Piccola Biblioteca Oscar, 160), Mondadori, Milano 1997, pp. 165-190.

³⁴ CAROTENUTO, *L'ultima Medusa*, p. 135.

nel 1984 dalla Dell Publishing di New York³⁵. L'opera riunisce in un insieme allucinato tematiche care alla cultura alternativa e underground e fascinazioni provenienti dal mondo dell'esoterismo, fantascienza, noir, il tutto sotto l'egida di un complotto cosmico ordito dagli «Illuminati di Baviera», una cerchia paramassonica creata nel 1776 da J. Adam Weishaupt (1748-1830)³⁶. La genialità del testo sta nell'aver unito un materiale tutto sommato eterogeneo in una 'coerente' teoria cospirazionista: eventi come l'uso dell'antrace da parte degli Stati Uniti quale strumento di guerra batteriologica, gli scenari di guerra tra Russia, Cina e Stati Uniti, la necessità di un sacrificio collettivo per alimentare le forze oscure che governano occultamente il mondo, sono tutti ingredienti della trilogia che hanno alimentato una sua 'veridicità' dal punto di vista storico-culturale. A conferma di ciò, nel terzo volume della saga sono presenti una serie di «appendici», di cui la prima esordisce con l'affermare: «Molti lettori riterranno che questo libro sia solo fantasia romanzata; in realtà... contiene parimenti altrettanti fatti documentati...»³⁷. La base della narrazione è la lotta intrapresa tra i Discordiani e gli Illuminati di Baviera per il controllo del mondo: nei Discordiani riconosciamo da subito i 'buoni', una cerchia di impostazione anarcoide³⁸ che si batte per l'instaurazione di un regno del bengodi sulla Terra.

La tendenza a svellere il sistema sin dalle sue basi scientifico-ideologiche è un requisito fondante il pensiero antagonista. Un pensiero che trova l'espressione più compiuta nel «movimento situazionista», un movimento a base anarchico-marxista (legato alle avanguardie artistiche d'inizio Novecento) nato nel 1957, e giunto alla notorietà nel 1968 grazie al determinante apporto agli eventi contestatari del «Maggio francese». Il progetto centrale del situazionismo era l'ideazione di molteplici «situazioni creative» atte a disarticolare il sistema dal suo 'interno', cioè nel cuore stesso del 'potere'; un programma già chiaramente espresso dal francese Guy Debord (1931-1994) ne *La Société du spectacle* (1967)³⁹ e dal belga Raoul Vaneigem nel *Traité de savoir-vivre à l'usage des*

³⁵ *The Eye in The Pyramid (L'occhio nella piramide*, trad. it. Syd Migx, Shake, Milano 1995); *The Golden Apple (La mela d'oro*, trad. it. Syd Migx, Shake, Milano 1997); *Leviathan (Il Leviatano*, trad. it. Syd Migx, Shake, Milano 2000).

³⁶ Sempre fondamentale, R. LE FORESTIER, *Les Illuminés de Bavière et la Franc-Maçonnerie allemande*, Librairie Hachette et C.ie, Paris 1914.

³⁷ *Il Leviatano*, p. 131.

³⁸ A. DYRENDAL, «Hidden Knowledge, Hidden Powers: Esotericism and Conspiracy Culture», in E. ASPREMK. GRANHOLM (eds.), *Contemporary Esotericism*, Equinox, Sheffield-Bristol (USA) 2013, pp. 210-212.

³⁹ *La società dello spettacolo. Commentari sulla società dello spettacolo* (I saggi, 89), trad. it. P. Salvadori-F. Vasarri, a cura di C. Freccero-D. Strumia, Baldini & Castoldi, Milano 1997 (prima ed. italiana Stampa Alternativa, Roma 1967).

jeunes générations (1967)⁴⁰. Centrale nella pratica situazionista era infatti il *détournement*, cioè la decostruzione del dispotismo culturale a partire dai materiali che fondavano il potere stesso. Le arti, la letteratura, il cinema, il fumetto e tutti gli strumenti della comunicazione di massa, erano gli ingredienti prediletti per una «deriva» che partendo da un'idea critica giungeva a modificare oggetti estetici preesistenti (testi, immagini, suoni). Un esempio classico è quello di una scena di un fumetto nelle cui nuvolette gli originari dialoghi erano sostituiti con frasi o testi di contestazione al sistema, sovversivi verso uno specifico stile di vita: i materiali messi a disposizione dalla «società dello spettacolo» diventavano gli strumenti del suo stesso annientamento. Quindi un soggetto apparentemente neutro o innocuo come la fantascienza poteva trasformarsi in un potente strumento di guerra culturale, inoculando nel sistema l'idea che un semplice romanzo potesse essere fonte non solo d'intrattenimento ma anche di profonde verità, che un mondo dominato da 'poteri forti' era impegnato a nascondere.

L'idea secondo cui la storia non è come appare e ci sono verità segrete che il 'complotista' è in grado di scoprire è quindi precocemente passata dalla storia profana alla storia sacra, grazie proprio all'apporto della «cultura pop»⁴¹, postmoderna. Già da diverso tempo s'è rilevato come serie cinematografiche e televisive di fantascienza note in tutto il mondo come *Star Wars* oppure *Star Trek* sono considerate da molti appassionati non soltanto come prodotti di consumo ma come veri e propri 'spazi teologici', fonti di 'verità' di natura inequivocabilmente religiosa. A ciò si aggiunga come teorie politiche estreme – che hanno creato una vera e propria sottocultura paranoica – e «cultura pop» siano anch'essi fondamento di nuove mitologie il cui carattere religioso, non sempre evidente alle origini, si fa progressivamente più chiaro.

Le teorie del complotto e la visione 'complotista' della storia sono oggetto di una cospicua letteratura⁴²; in essa il più influente autore può dirsi certamente David Icke⁴³, espressione di una

⁴⁰ *Trattato del saper vivere ad uso delle giovani Generazioni* (Saggi Vallecchi, 5), trad. it. P. Salvadori, Vallecchi, Firenze 1973.

⁴¹ M. INTROVIGNE, «Nuove mitologie religiose», in T. GREGORY (cur.), *XXI Secolo, I: Norme e idee*, Istituto della Enciclopedia Italiana-Treccani, Roma 2009, pp. 659 a-669 b.

⁴² M. NEWTON, *The Encyclopedia of Conspiracies and Conspiracy Theories*, Facts on File Inc., New York 2006; CH. BOURSEILLER, *C'est un complot! Voyage dans la tête des conspirationnistes*, Éditions Jean-Claude Lattès, Paris 2016; A. DYRENDAL-D. G. ROBERTSON-E. ASPREM (eds.), *Handbook of Conspiracy Theory and Contemporary Religion* (Brill Handbooks on Contemporary Religion, 17), Brill, Leiden-Boston 2018; M. BUTTER-P. KNIGHT (eds.), *Routledge Handbook of Conspiracy Theories*, Routledge, London-New York 2020.

⁴³ M. BARKUN, *A Culture of Conspiracy. Apocalyptic Visions in Contemporary America* (Comparative Studies in Religion and Society, 15), University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2013², pp. 99-110.

versione contemporanea e aggiornata dell'antico gnosticismo⁴⁴. Nella sua opera più significativa *Alice in Wonderland and the World Trade Center Disaster. Why the Official Story of 9/11 is a Monumental Lie* (2002)⁴⁵, egli parte dal presupposto – filosoficamente corretto – che tutto ciò che ci è stato insegnato è una menzogna. Un inganno che dura dagli albori della storia. Creature lisergiche in forma di serpenti-rettili, i Rettiliani, avrebbero colonizzato il nostro mondo, soggiogando psichicamente il genere umano ai lacci dell'illusione cosmica.

La storia dei Rettiliani ha un importante precedente nella serie televisiva *V-Visitors* (scritta e diretta da Kenneth Johnson, Warner Bros. Television, USA 1983, 189') e nella sua continuazione *V. The Final Battle* (regia di Richard T. Heffron, Warner Bros. Television, USA 1984, 272'), dove gli alieni giunti da un pianeta orbitante attorno alla stella Sirio non sono altro che rettili celati in forma umana. Loro intenzione è assoggettare la Terra dopo averla privata di gran parte delle sue risorse, anch'essi sono scissi in due gruppi, uno più tollerante, l'altro più crudele e oltranzista. È importante ricordare che l'idea di rettili senzienti che schiavizzano la Terra (o una parte di essa) era già presente in una serie di romanzi di Edgar Rice Burroughs (1875-1950), il creatore di Tarzan. Parliamo del cosiddetto «Ciclo di Pellucidar»: il primo episodio (recentemente tradotto in italiano) *At the Earth's Core* (1914)⁴⁶ narra di come i due protagonisti grazie a una «talpa d'acciaio», un'enorme trivella meccanica, riuscissero a raggiungere un enorme continente sotterraneo, una terra cava di nome Pellucidar.

Pellucidar è un continente preistorico controllato dai Mahar, dei rettili volanti dotati di mente e di parola che tengono gli uomini in cattività, non disdegnando a volte anche di cibarsene. Edgar Rice Burroughs ha qui immaginato una linea di sviluppo evolutivo differente, in cui i rettili hanno prevalso sull'uomo. Dal romanzo venne anche tratto un omonimo film, in italiano *Centro della Terra: continente sconosciuto* (1976) diretto da Kevin Connor e interpretato tra gli altri da Peter Cushing (AIP-Amicus Productions, USA-UK 89'), in cui i rettili Mahar tengono soggiogati gli uomini grazie all'uso di poteri telepatici.

⁴⁴ T. BLUE MOON SMITH, «Esoteric Themes in David Icke's Conspiracy Theories», in *Journal for the Academic Study of Religion*, 30 (2017), pp. 281-302; M. DILLON, «The Afterlives of the Archons. Gnostic Literalism and Embodied Paranoia in Twenty-First Century Conspiracy Theory», in *Gnosis. Journal of Gnostic Studies*, 5 (2020), pp. 77-81.

⁴⁵ *Alice nel Paese delle Meraviglie e il disastro delle Torri Gemelle. Ecco perché la versione ufficiale dei fatti dell'11 settembre è una menzogna colossale*, trad. it. I. Piccioli, Macro Edizioni, Diegaro di Cesena-Forlì 2003.

⁴⁶ *Nel cuore della terra*, trad. it. C. Giombetti, GM Libri, Milano 2021.

Secondo la narrazione più accreditata, la storia dei Rettiliani inizierebbe centinaia di migliaia di anni fa sul pianeta Alpha Draconis⁴⁷. Il pianeta era abitato da Rettiliani, così chiamati dai complottisti perché assomigliano ai grandi rettili presenti sulla Terra, anche se molti di loro nutrendosi di sangue sarebbero anche alle origini del mito del vampiro. Gli scienziati rettiliani notarono che sul lontano pianeta Terra le scimmie si stavano evolvendo; decisero allora di inviare una missione che, grazie ad avanzate conoscenze di ingegneria genetica, innestasse il DNA dei Rettiliani su quello delle grandi scimmie per creare una razza di schiavi da dominare e manipolare, cioè l'umanità terrestre.

I Rettiliani, come i protagonisti della serie televisiva, hanno la capacità di mutare forma e sono sempre stati presenti sulla Terra per controllare l'umanità, sottrarre ad essa energia e impedire che si evolvesse eccessivamente. Evidenti tracce della presenza rettiliana si troverebbero nel libro della *Genesis* – non fu forse un serpente a tentare Eva? – e nei miti mesopotamici. I Rettiliani – continua questa versione della storia – non andrebbero confusi con i Grigi (*Greys*), cioè con gli 'extraterrestri' che pilotano gli UFO, spesso descritti come «omini verdi». La loro identità genetica non proverrebbe dalle scimmie, ma dai delfini (o da antenati di questi ultimi nella storia dell'evoluzione), e sarebbero il frutto di un altro esperimento genetico che avrebbe mescolato DNA rettiliano con quello dei cetacei. A differenza di quello che ha dato origine all'umanità, il DNA dei Grigi sarebbe instabile ed essi dovrebbero periodicamente rapire terrestri per 'ripararlo': di qui le storie di «abduzioni» (*abduction*) di soggetti umani sequestrati da equipaggi dei dischi volanti e sottoposti a quelli che sono definiti, quando ritornano sulla Terra, 'esperimenti medici'. I Grigi non sarebbero di per sé malvagi, ma molti di loro sarebbero schiavi o alleati dei Rettiliani.

I Rettiliani sarebbero stati presenti sulla Terra nel mondo antico sotto forma di divinità: gli dèi quindi esisterebbero veramente, anche se non avrebbero nulla di divino e sarebbero semplicemente extraterrestri infinitamente più potenti degli uomini. Talvolta rivelerebbero la loro vera identità, e questo spiegherebbe tutte le leggende sugli dèi rappresentati in sembianze di serpenti. A un certo punto della loro storia, i Rettiliani invasero la costellazione delle Pleiadi massacrandone la popolazione, moralmente più rispettabile, ma tecnologicamente meno progredita. I Pleiadiani fuggirono in diverse direzioni: alcuni giunsero sulla Terra e a loro volta si ibridarono con la razza umana, dando origine alle civiltà perdute di Atlantide e di Lemuria. Altri invece rimasero sui pianeti di provenienza, tentando di resistere ai Rettiliani oppure vagando negli spazi

⁴⁷ S. ALAN ROBERTS, *The Secret History of the Reptilians. The Pervasive Presence of the Serpent in Human History, Religion, and Alien Mythos*, New Page Books-The Career Press Inc., Pompton Plains (NJ) 2013.

siderali, da dove riuscirebbero ad entrare in contatto con uomini o donne in grado percepirli per via medianica, tramite quella peculiare forma di spiritismo diffusa nella New Age che è il *channeling*.

A causa della resistenza dei Pleiadiani – continua la mitologia – i Rettiliani non si mostrerebbero più apertamente, utilizzando la loro capacità di cambiare forma per nascondersi dietro le sembianze di potenti della Terra, oppure stipulando alleanze, in particolare con il governo degli Stati Uniti di cui sarebbe segno la famosa immagine dell'occhio sopra la piramide, nelle banconote da un dollaro, e l'altrettanto famosa pianta simbolica in base alla quale sarebbe stata costruita la città di Washington. Secondo David Icke, i Rettiliani sarebbero gli Illuminati di Baviera, la cerchia esoterica che da secoli controllerebbe la Chiesa cattolica. Molte famiglie reali sarebbero di stirpe rettiliana: così la famiglia reale inglese, come proverebbe il fatto che la regina madre Elisabetta d'Inghilterra (1900-2002) sia stata ripetutamente vista trasformarsi da rettiliana in umana. Anche la famiglia Biden sarebbe composta da Rettiliani sotto mentite spoglie. Il mito assicura che i capi della massoneria, del satanismo, degli Illuminati sono tutti di stirpe rettiliana. Quanto alla religione, Gesù Cristo e altri profeti non sono mai esistiti e sono solo figure simboliche che sono state confuse con antiche divinità, cioè con Rettiliani adorati come dèi dalle genti antiche. È sostanziale ricordare una delle 'origini' di tutto questo complottismo gnostico: secondo questa interpretazione il 'perfetto', l'iniziato, sarebbe consapevole di appartenere ad un'«altra stirpe», lo *sperma heteron* di *Genesi* 4, 25, la discendenza incontaminata di Seth.

Benché basata prevalentemente su fattori materialistici – 'sociobiologici' potremmo azzardare – la mitologia creata da Icke (e sfuggita al suo controllo) possiede rilevanti aspetti religiosi: la fede nei Pleiadiani come unici alleati dell'umanità contro i Rettiliani è uno di essi, neppure il più evidente. A ciò va unito il culto della principessa Diana Spencer (1961-1997), nota anche come 'Lady D', che secondo lo stesso Icke avrebbe scoperto tutto il complotto nello sposare un rettiliano come il principe Carlo d'Inghilterra. Avendo visto cose che non doveva vedere e avendo rifiutato l'offerta della Regina madre di unirsi ai Rettiliani, la principessa Diana sarebbe stata uccisa su un antico luogo sacrificale consacrato alla dea Diana (mascherato da galleria stradale), e alla sua automobile venne fatto colpire, non a caso, il tredicesimo pilastro (numero simbolico rettiliano).

C'è un'aura suggestiva circonferita attorno al complotto: molteplici possibilità di lettura si uniscono. Se da un lato esistono evidenze di un piano concordato di disarticolazione del potere e del sistema dall'«interno», è logico anche pensare che tale impulso iniziale abbia subito un'inaspettata digressione in senso 'religioso'. La deriva delle religioni ormai avviate in un irreversibile processo

di secolarizzazione⁴⁸, ha creato di fatto nuovi spazi per l'immaginario. Fantascienza, fumetti, cinema, letteratura postmoderna offrono una pluralità di materiali, assimilabili nella costruzione di una 'storia' alternativa e ribelle al sistema, così come un tempo lo stesso cristianesimo rielaborò le coeve mitologie sull'attesa di un Salvatore del mondo⁴⁹ in una dimensione palesemente antagonista.

Dal punto di vista dei complottisti, gli eventi storici sarebbero guidati da una élite di potere che opera segretamente, con intenti malevoli, ai danni della società. Nelle vicende umane si dispiegherebbe dunque una causalità diabolica, un piano ordito da un invisibile nemico. Come in una sorta di geografia del male, questo nemico occuperebbe posizioni di volta in volta diverse⁵⁰. Versione contemporanea dell'inganno gnostico tessuto dal malefico Demiurgo e dai suoi diabolici Arconti: un complotto che può giustamente definirsi una «religione per il futuro»⁵¹.

Ezio Albrile

⁴⁸ L. BERZANO, *Quarta secolarizzazione. Autonomia degli stili* (Spiritualità senza Dio?, 15), Mimesis, Milano-Udine 2017 (engl. transl. E. Sheridan, Routledge, London-New York 2019).

⁴⁹ B. MELASECCHI, «Il Messia regale di Matteo: ascendenze zoroastriane, 1», in ID. (cur.), *Il Salvatore del mondo. Prospettive messianiche e di salvezza nell'Oriente antico* (Conferenze, 16), IsIAO, Roma 2003, pp. 91-93.

⁵⁰ N. PANNOFINO-D. PELLEGRINO, «Introduzione», in ID. (cur.), *Trame nascoste. Teorie della cospirazione e miti sul lato in ombra della società* (Religioni & Media, 1), Mimesis, Milano-Udine 2021, pp. 6-7.

⁵¹ E. ALBRILE, *Gnosticismo. Una religione per il futuro*, WriteUp, Roma-Bari 2021.