

Silvio Alovisio e Bruno Surace*

Dio è il limite? Religioni aliene nella fantascienza: appunti e riflessioni sul caso *Star Trek*

Is God the Limit? Alien Religions in Science Fiction: Notes and Reflections on the Case of Star Trek

Università di Torino

Ricevuto: aprile 2024 - Revisionato: agosto 2024

✉ alovisio@inrete.it | b.surace@unito.it

Abstract

The article explores the complex relationship between religion and science fiction, focusing particularly on the representation of alien religions in the *Star Trek* (ST) universe. The case of ST is particularly significant because, despite the secular orientation of its creator Gene Roddenberry, the series consistently explores religious themes, integrating an epistemic horizon of rationality with spiritual issues. The various ST series (TOS, TNG, DS9, VOY, ENT) and the film *Star Trek V: The Final Frontier* (William Shatner, 1989) are analyzed, highlighting the development of an internal dialectic between science and faith. This relationship is articulated through various ideological declinations, starting from the dogma of the Prime Directive, which prohibits the Federation from interfering with less developed civilizations, raising important ethical questions. The discussion focuses on how religious faith is often depicted as an illusory belief system that compensates for the lack of adequate scientific knowledge, and how overcoming these beliefs is seen as a civilizational advance. The article also investigates a series of traditional components of religious discourse, focusing on the representation of the figure of God (and multiple deities) and the devil in science fiction cinema and ST, as well as the role of traditions and religious scriptures, the archetype of the chosen one, and the idea of the

*Il presente saggio è stato scritto in piena sinergia fra i due autori; ai fini dell'attribuzione di responsabilità, i paragrafi 3, 4, 5 sono di Silvio Alovisio e i paragrafi 1, 2, 6, 7, 8 sono di Bruno Surace.

afterlife. Through this analysis, the article demonstrates how *ST* uses science fiction to explore and question religious themes, always maintaining a rational and secular perspective while admitting mystery in certain circumstances. The strength and longevity of *ST* lie in its ability to combine narrative inventiveness and philosophical reflection, offering a vision of the future based on cooperation, tolerance, and respect for spirituality as a legitimate part of the human experience.

Keywords: Star Trek; alien religions; alien gods; ethics; science fiction; religion

McCoy: We were speculating. Is God really out there?

Kirk: Maybe he's not out there, Bones. Maybe he's right here... in the human heart.

Star Trek V. The Final Frontier

1. Premessa

Nel *Grande dizionario della lingua italiana* alla voce *Religione* la seconda definizione sancisce quanto segue: “Complesso di dogmi, precetti morali e riti costituenti ciascuno dei vari culti che esistono, o sono esistiti, secondo le molteplici, concrete differenziazioni storiche del senso del sacro presso i vari popoli” (Battaglia 1995: 775). Questa pur schematica descrizione, di impronta di fatto abramitica, estendibile più “elasticamente” ad altre forme di religiosità, da quelle Sciamaniche a quelle Buddiste o Confuciane, ci consente di trarre due conseguenze. La prima è che la grande varietà di religioni umane, tanto vive quanto morte, può vantare una sorta di omogeneità nella comunanza di alcuni elementi fondativi; di fatto, dunque, è possibile interpretare ogni religione come un costrutto che mette assieme dogmi (dimensione sintattica), precetti (dimensione semantica) e riti (dimensione pragmatica). La seconda riguarda invece la possibilità, non scontata, di considerare legittimamente religioni “inventate”. Non cioè sedimentate attorno a secoli di Storia, ma costruite a tavolino, “falsificando” lo schema di base in vista di una teleologia che è ben sintetizzata dalla prima definizione presente nel dizionario: “Rapporto fra l'uomo e la divinità, nel suo complesso di convinzioni intellettuali, sentimenti, norme etiche, atti di culto”. Una definizione che, astraendo ulteriormente, potrebbe vedere sostituiti “uomo” con il più largo “soggetto”, e “divinità” (in cui giace il germe di una vetusta antropomorfizzazione) con “trascendente”. Ecco dunque profilato una sorta di schema di base del discorso religioso, che dischiude infinite possibilità nella gestione del rapporto fra l'asse individuo-trascendente e quello dogmi-precetti-riti.

Il senso di questa progressiva schematizzazione è necessario per introdurre

re la questione delle religioni *aliene*, costrutti “finzionali”, cioè appartenenti a mondi audiovisivi di *fiction*, ma spesso *verosimili* nella loro strutturazione. Nondimeno è necessario indagare più a fondo sull’effettiva significatività di tali religioni, che se pure possono apparire coerenti da un punto di vista della progettazione, giocano la loro credibilità (e, al contempo, la loro *godibilità*) sul fascino delle proprietà semantiche che vi vengono associate, sulla capacità di smuovere determinati tipi di riflessioni etiche, e in ultima analisi sulla loro efficacia nel problematizzare, ponendosi come loro metonimia, le religioni vere.

Ci muoveremo dunque nel contesto delle relazioni tra fantascienza e religione, già ampiamente studiato¹, con uno specifico obiettivo. Porre le narrazioni audiovisive finzionali al vaglio di una sorta di *stress test*, con un movimento simile a quanto sovente viene fatto all’inverso in certa esege-tica religiosa, che discute i testi sacri mettendone in dubbio determinati presupposti diegetici o ermeneutici, come accade per la ricorrente interpretazione della Bibbia in chiave ufologica².

Lo faremo ancorando le nostre riflessioni su alcuni casi cinematografici che tematizzano il religioso, per esplorare più a fondo il fitto universo di *Star Trek* (d’ora in poi ST), serie televisiva e cinematografica in onda dal 1966, fenomeno – non a caso – di *culto* (Kozinets 2016; Jindra 2005) e bacino fecondo per la “*religious imagination*” (Cowan 2022: 342)³. La qual

1. Cfr., senza pretese di esaustività: Warrick, Greenberg, 1975; Woodman, 1979; Kreuziger 1986; McGrath, 2002; Etherden, 2005; Cowan 2010; McGrath 2011; Machado, 2012; Connor, 2014; Hrotic, 2014; Nahin, 2014; Pohlmeier, 2017; Mazur, McFarland Taylor 2023; Thrall 2024; nel contesto italiano cfr.; Albrile 2022; Baglioni *et al.* 2023.

2. Si pensi ai lavori di Mauro Biglino (ultimo in ordine di uscita Biglino 2023) o a classici della letteratura ufologica fondata sulla “teoria del paleocontatto” come Däniken 1969.

3. Il fandom di *Star Trek* rappresenta uno dei più vasti e longevi tra i franchise transmediali, sviluppatosi sin dagli anni Sessanta e caratterizzato da una notevole partecipazione dei fan, che hanno contribuito a espandere e reinterpretare l’universo narrativo originale attraverso varie forme di media e produzione culturale. Studi come quelli di Booker (2008; 2011; 2018), Geraghty (2014), Gonzalez (2015) e Thibault (2020) hanno esplorato la complessità delle tematiche politiche e culturali di *Star Trek*, evidenziando come queste abbiano attratto una base di fan impegnata e diversificata. Jenkins (1988) descrive questo fandom come esempio precoce di “textual poaching”, ovvero di quella reinterpretazione e appropriazione creativa del testo originale da parte dei fan che nei decenni a venire costituirà una delle fruitive più pervasive. Cfr. a riguardo anche e Kwan 2007; Pearson 2007; Kapell 2010.

cosa è piuttosto stimolante se si pensa che il mondo di ST, influenzato prima dalle convinzioni umaniste dell'ideatore Gene Roddenberry e poi, dagli anni Novanta, da quelle, un po' diverse, dei suoi principali "eredi"⁴, nella sua sconfinata fantasia immaginativa integra un orizzonte epistemico di profonda e immanente razionalità con la tendenza, via crescente nei decenni, a problematizzare numerose questioni religiose⁵. Ha ragione Cowan, quindi, quando osserva che "the extraordinary richness of the franchise often lies precisely in its ambiguity, in the fact that it refuses to settle on a single explanation, and in the opportunities it presents for an exploration of faith rather than its embargo" (Cowan, 2022: 343).

Trattandosi, vieppiù, di un'opera di proporzioni enormi, concentreremo la nostra esplorazione su una fase precisa della lunga storia di ST, quella che – nella periodizzazione proposta da Shaun C. Brown – va dalla modernità al postmoderno (Brown 2023: xii-xvii), prima della lunga pausa che terminerà con la svolta "post-postmoderna" della trilogia cinematografica del Kelvin Universe. Il periodo, quasi un quarantennio, comprende le serie televisive ST *The Original Series* (1966-1969, Gene Roddenberry, TOS), ST *The Next Generation* (1987-1994, Gene Roddenberry, TNG), ST *Deep Space Nine* (1993-1999, Rick Berman e Michael Piller, DS9), ST *Voyager* (1995-2001, Rick Berman, Michael Piller e Jeri Taylor, VOY), ST *Enterprise* (2001-2005, Rick Berman e Brannon Braga, ENT), oltre all'interessante *Star Trek: The Animated Series* (1973-1974, Gene Roddenberry, TAS), che tuttavia non prenderemo in esame nel contributo. Oltre a queste serie, considereremo, per l'evidenza quasi teologica del suo racconto, il quinto titolo della saga cinematografica, *Star Trek V: The Final Frontier* (*Star Trek V – L'ultima frontiera*, 1989, William Shatner)⁶.

2. (Fanta)scienza e fede: un conflitto insolubile?

4. Primo fra tutti Rick Berman, ma anche Michael Piller (per *Deep Space Nine*), Jeri Taylor (per *Voyager*) e Brannon Braga (per *Enterprise*).

5. Sulle complesse relazioni tra *Star Trek* e la religione cfr. Campani 1998; Porter, McLaren 1999; Kraemer *et al.* 2001; Schultes 2003; Kevin C. Neese 2016; Canavan 2017; Cowan 2022; Brown, Hackney 2023.

6. Gli acronimi qui proposti per indicare le serie di ST sono quelli canonicamente condivisi dal fandom.

L'esplorazione sconfinata dello spazio e del tempo sollecita un arcaico interrogativo: esiste Dio nell'universo? Le immagini che ci giungono dai telescopi e dalle missioni spaziali, da decenni a questa parte, condividono sempre una duplice, antitetica ermeneutica. Da un lato esse vengono trattate come pregni oggetti tecno-scientifici, contenenti dati preziosi per l'avanzamento della conoscenza umana, e allo stesso tempo testimonianza di questo progresso, che va "dall'astrolabio al telescopio spaziale"⁷. Dall'altro sono immediatamente tradotte, estetizzate, divulgate in chiave mistica, come se dischiudessero una peculiare poetica del trascendente che si estrinseca attraverso il visivo, come a dirci che "l'eternità viene dagli astri" (Blanqui 1872). Lo stupore stereotipico dell'astronauta che guardando la Terra dall'oblò dice "è così piccola da quassù" è moltiplicato quando lo sguardo è inverso, verso l'infinito (*e oltre*).

Non è un caso che quando un regista di forte vocazione filosofica come Terrence Malick deve rappresentare il mistero della Creazione in *The Tree of Life* (2011, Terrence Malick) sullo schermo si visualizzino immagini di nebulose spaziali. Questo fascino siderale è naturalmente basilare nella fantascienza spaziale, e pochi altri generi si confrontano con il mistero del trascendente (ciò che va oltre la comprensione umana e la nostra conoscenza sensibile) in maniera tanto assidua. La fantascienza è in molti casi il racconto dell'attrazione tecno-scientifica verso il non spiegabile e il non conoscibile, che nell'incontro con la scienza genera sempre una crisi. Se si pensa alle esplorazioni galattiche di *2001: A Space Odyssey* (*2001: Odissea nello spazio*, 1968, Stanley Kubrick) e *Solaris* (*Solaris*, 1972, Andrej Tarkovskij), così come a opere più recenti (*Contact*, 1997, Robert Zemeckis o *Mission to Mars*, 2000, Brian De Palma), ecco allora reificarsi lo scontro fra la razionalità del pensiero scientifico, che rende possibile la missione e ne legittima lo scopo, e l'incontro con forme di alterità la cui inspiegabilità coincide spesso con una qualche idea di trascendenza. Che queste entità esistano è, per chiunque eccetto chi le esperisce in prima persona (e forse anche per questi ultimi), un fatto più di fede che di scienza. Il criptico feto e il monolito kubrickiani, le allucinazioni del pianeta senziente *Solaris*, gli

7 Il riferimento è al titolo del testo didattico Bohm 1996.

alieni variamente divini di Zemeckis e De Palma, sono perlopiù assenti, eppure *determinanti*. Dio è l'assente che lascia segni di presenza, l'*altro* da cui ha origine l'io (l'umano, la civiltà, la coscienza). Questi schemi fantascientifici, dunque, pur nel mutare dei tessuti narrativi e formali, replicano il modello di inconciliabilità fra pensiero razionale e fede. Tutti i personaggi sono costretti a rivedere le proprie credenze non perché abbiano compiuto un vero percorso fideistico, ma di fronte all'inspiegabile che gli si palesa dinnanzi allo sguardo. Parzialmente diversa è in questo senso la postura filosofica di ST, che attraverso le maglie del *viaggio spaziale* (*Trek* di fatto è l'escursione), ponendosi in dialogo ideale, storico, e alle volte filologico con gli esempi di opere fantascientifiche menzionati e che menzioneremo più avanti⁸, configura invece un itinerario di grande rilievo, anzitutto antropologico (pur trattando paradossalmente quasi sempre di extraterrestri).

3. *Il Dio relativo e la Prima Direttiva*

Pochi altri *media franchise* come ST sono riusciti nel corso dei decenni a raccontare, attraverso la fantascienza, dubbi, speranze, paure dell'umanità di fronte alla ricerca dell'ignoto, in una prospettiva sempre segnata da una profonda visione umanista. Se dunque la fede, forse l'aspetto peculiare dell'esperienza religiosa, implica la credenza in ciò che non si può dimostrare o comprendere attraverso la ragione umana, in ST la dialettica scienza/fede, dalle origini fino alle prime stagioni di TNG, non può che pendere decisamente a favore del primo termine.

Fino alla fine degli anni Ottanta, l'universo non solo funzionale ma anche assiologico di ST è infatti ancora molto legato all'influenza di Gene Roddenberry, ideatore della serie. Roddenberry è una personalità molto complessa, in parte enigmatica e controversa, ma vanta senza dubbio una visione laica della vita, una profonda fiducia nell'umanità, nella scienza,

8. Sebbene ST oggi rappresenti un fenomeno socio-testuale di proporzioni enormi, e in un certo senso un ecosistema narrativo (Pescatore 2018) apparentemente autosufficiente, esso nelle sue origini è debitore di influenze estetiche e immaginari esterni, che si ricavano dal più ampio bacino della fantascienza audiovisiva, e con i quali ancora oggi possono identificarsi elementi dialogici o contrastivi, se si adotta uno sguardo comparativo. Si pensi ad esempio a Tulloch e Jenkins 1995; Rosati 2009; Wassmann 2016.

nella tecnologia e in un futuro basato sulla cooperazione e la tolleranza tra i popoli. Cresciuto in una famiglia di fede battista, già da adolescente Roddenberry inizia a maturare un netto distacco da qualsiasi tipo di religione, rigettando dei culti soprattutto la dimensione istituzionale e gli aspetti dogmatici e cerimoniali, espressione a suo avviso di credenze superstiziose sconfinanti nella magia⁹. Nell'autoritarismo di molte religioni egli coglie inoltre una forza divisiva e per questo pericolosa, in quanto artefice di conflitti e integralismi. A fronte di questa convinta e costante ostilità verso le religioni “costituite”, il fondatore di ST, come testimoniato da numerose lettere e interviste, si dichiara invece molto interessato alla questione dell'esistenza di Dio, da lui interpretata però non nei termini di un'assoluta trascendenza quanto secondo un principio di immanenza energetica che informerebbe tutta la materia. Dio è a suo avviso “a basic ingredient in the universe as neutrons and positrons [...], is a prime force” (Alexander 1995: 313). Roddenberry ritiene che di questa forza sia materialmente partecipe anche il genere umano, e che proprio grazie al “*feeling of Godliness*”, per usare una sua stessa espressione (Alexander 1995: 613), l'essere umano senta l'urgenza di esprimere la propria creatività e, soprattutto, di tendere verso l'esplorazione dell'ignoto¹⁰.

Anche se Roddenberry ha affermato che “much of *Star Trek's* mass audience reputation comes out of the fact that it has been kept scrupulously clear of religion” (Alexander 1995: 566), in verità, come si è detto, già in TOS e poi in TNG non mancano comunque costanti allusioni e riferimenti a questioni legati alla religione e all'esistenza di Dio.

In questa prima fase di ST, orientata dalle convinzioni di Roddenberry, la fede religiosa è interpretata spesso come un sistema di credenze illusorie che compensa, con interpretazioni irrazionali e soprannaturali, la man-

9. “I was around sixteen and emerging as a personality—and I decided to listen to the sermon [...]. I guess from that time it was clear to me that religion was largely nonsense, was largely magical, superstitious things” (Roddenberry in Alexander 1995: 37).

10. “God, to me, is intrinsic to humanity. To the whole cause of humanity. To the imaginative principle. To what we create, and think. He – or I should say It – is a source, yes, but more an involvement with the unknown. God is like the leap outside oneself, something that has no discernible source, but is a source (Roddenberry in Fern 1996: 67)

canza di adeguate conoscenze scientifiche da parte di società ancora non avanzate. Questo tipo di impostazione configura un orizzonte epistemico comune a molte narrazioni fantascientifiche, le quali attualizzano i futuri sviluppi razionali della conoscenza scientifica e tecnologica, interrogandosi sui traguardi ma anche sui limiti della ricerca empirica. Si tratta in altri termini di considerare la fede come una forma di pensiero magico il cui orientamento metafisico è risolvibile immaginando una gnoseologia futura, che renda spiegabile quanto nel presente risulta arcano e trascendente, fino a giungere, asintoticamente, a Dio.

Questa relativizzazione del divino, direttamente proporzionale a una progressiva razionalizzazione del trascendente, che si dà come spiegabile a partire dal grado di avanzamento delle società rappresentate, sposta il problema delle relazioni tra fede e scienza su un piano antropologico ed etico. La fantascienza di ST riflette con acume immaginativo sui possibili effetti del divario di conoscenze fra società molto diseguali che entrano in contatto. Il divario a volte può essere tale da far sì, addirittura, che comunità aliene meno sviluppate possono attribuire uno statuto divino a entità più avanzate. Come ci si deve comportare, in questi casi? Si deve spiegare a tali comunità la verità dei fatti (annullando così quel *credo quia absurdum*, o quanto meno quel *mistero*, che è condizione necessaria perché si possa parlare di atto di fede), oppure è più opportuno non dissolvere le loro credenze certamente fallaci ma in armonia con il grado di sviluppo di quelle società?

A normare una possibile risposta a questi interrogativi interviene, nell'etica di ST, la *Prime Directive*, formula prescrittiva che vieta alle società capaci di compiere viaggi interstellari a curvatura di interferire con le civiltà di pianeti che ancora non hanno raggiunto un tale sviluppo¹¹. La piena osservanza di questa legge fondamentale della Flotta Stellare (la cui violazione comporta gravissime sanzioni) implica importanti corollari: i membri della Flotta in missione scientifica non solo non devono mai rivelare la loro presenza e le loro conoscenze tecnologiche, ma sono obbligati a rispettare le istituzioni e le culture e delle società aliene anche quando queste contra-

11. La direttiva viene citata per la prima volta in *The Return of the Archons (Il ritorno degli Arconti*, TOS, 1x21, 1967).

stano con i valori costitutivi della Federazione.

Questa interdizione, una sorta di “meta-norma” da cui tutto il resto dipende, contiene, *in nuce*, un potenziale narrativo immenso. Se si costruisce un universo finzionale basandolo su una regola aurea è evidente che una delle maggiori pulsazioni creative provenga proprio dalla possibilità di infrangerla, per sperimentarne in chiave spettacolare ma anche etica le conseguenze drammaturgiche. È quanto avviene nel terzo episodio della quarta stagione di TNG (1989, *Who Watches the Watchers?*, tradotto in italiano con il titolo meno suggestivo ma più esplicito di *Prima direttiva*). In questa puntata per un imprevisto si ha un contatto inatteso tra gli osservatori scientifici della Federazione e gli osservati (gli abitanti del pianeta Mintaka III), e questi ultimi credono che il capitano dell’Enterprise Jean-Luc Picard, uno dei più iconici personaggi della serie, sia Dio. Che cosa fare? Mettere loro di fronte alla falsità di tale credenza oppure convalidare le loro errate convinzioni? Picard non ha dubbi, la sua forte fiducia nei progressi della ragione e della scienza lo porta a pronunciare queste parole: “Dr. Barron, your report describe how rational these people are. Millennia ago they abandoned their belief in the supernatural. Now you are asking me to sabotage that achievement to send them back into the Dark Ages of superstition and ignorance and fear? No!”.

Emerge qui, con grande forza, un orientamento non più solo drammaturgico ma valoriale, e che conferma esemplarmente come la fantascienza sia spesso espressione di immaginifici progetti narrativi ma anche e soprattutto di una “ideologia meravigliosa” (De Vero 1980: 79).

Situazioni analoghe a quella menzionata ricorrono anche in altri episodi, a partire da TOS. In *Dominati da Apollo* (molto più intenso il titolo originale: *Who Mourns for Adonis?*, “Chi piange per Adone?”, verso di un’elegia di Shelley, TOS, 2x02, 1967) si delinea ad esempio la tesi per cui gli dèi dell’antica Grecia fossero alieni che quando smisero di essere adorati dagli uomini lasciarono la Terra (qualcosa di simile alle teorie “paleoastronautiche” già in voga in quegli anni). Molti di loro entrarono in crisi e scomparvero, salvo Apollo, unico rimasto che sequestra l’Enterprise imponendo all’equipaggio di adorarlo. Dio ha bisogno degli uomini, sembra dire questo episodio. O meglio: una religione ha bisogno di credenti. Il dramma

di Apollo però non è solo la sua solitudine ma anche la sua vulnerabilità (per esistere ha bisogno dell'energia di un tempio – in sostanza di una tecnologia – che verrà distrutto, lasciandolo senza potere), circostanza che paradossalmente contempla la possibilità che gli dèi muoiano (Asa, 1999), condizione evocata anche dalla religione Klingon, priva di dèi perché questi, come racconta Worf in *Homefront* (DS9, 4x10), sono stati tutti uccisi da coloro che hanno creato, ossia dai Klingon stessi. In *The Paradise Syndrome* (*Il paradiso perduto*, TOS, 3x03, 1968), una civiltà umanoide molto simile ai nativi nordamericani considera il capitano Kirk come una divinità prima da venerare e poi da rinnegare. Anche gli alieni interdimensionali al centro dell'episodio *Justice* (*Il giudizio*, TNG, 1x08, 1987) godono della stessa considerazione divina da parte degli Edo, umanoidi che abitano il pianeta Rubicun III (gli alieni hanno scelto di non rivelarsi come tali agli Edo perché la fede di questi ultimi non interferirebbe sulla loro futura evoluzione). In questi e altri casi la fede religiosa è interpretata come un'illusione potente ma temporanea, sintomo di una proporzionale mancanza di conoscenza, e il suo superamento è visto come un importante salto in avanti nei processi di civilizzazione delle varie società che popolano l'universo di ST. Proprio questa evoluzione verso il superamento delle fallaci convinzioni religiose innerva la trama di uno degli episodi più complessi e apprezzati del *franchise*, *In a Blink Eye* (*In un batter d'occhio*, VOY, 6x12, 2000). In questo caso la Voyager resta intrappolata stabilmente nell'orbita di un pianeta dove il tempo scorre velocissimo e i secondi equivalgono ai nostri anni: inizialmente l'astronave, visibile nel cielo come una luminosa stella fissa, è scambiata dagli autoctoni primitivi per una nuova divinità subentrata a quella precedente, e come tale viene adorata. Con il trascorrere dei secoli, tuttavia, la stella-Voyager perde gradualmente – agli occhi di una civiltà in velocissima evoluzione – le sue qualità divine trasformandosi invece in stimolo per tendere verso l'esplorazione dell'ignoto, seguendo un processo di emancipazione dall'adorazione religiosa priva di conoscenza che sarebbe piaciuto molto a Roddenberry.

La Prima direttiva, tuttavia, per quanto, come si è appena visto, sia evocata in numerosi episodi del *franchise* proprio in rapporto alla controversa questione del rapporto tra il culto religioso e le verità della scienza, non è certo

in grado di controllare e risolvere tutte le potenziali situazioni negative conseguenti agli innumerevoli casi di contatto tra entità con grandi divari di sviluppo. Ne consegue che l'universo di ST è abitato da molti falsi dèi, ossia da entità che tramite effetti speciali, colpi di teatro, e manipolazioni di ogni genere, fanno credere di essere delle divinità a popoli, pianeti, universi, allo scopo di poter esercitare (Dio essendo concepito come un'istanza capace di *destinare* chi è sotto il suo “dominio”¹²) un qualche tipo di influenza per il proprio tornaconto, come i due astuti e avidi Ferengi che in *False Profits* (*Profeti e perdite*, VOY, 3x5, 1996), riescono a imporsi come emissari divini presso gli abitanti di un pianeta primitivo. D'altro canto, in termini di *agency* il discrimine fra un vero e un falso Dio (che spesso coincide con l'impostore malvagio) è, per il popolo assoggettato, irrilevante: un Dio verosimile è “quanto basta”.

4. *Divine imposture*

L'impostura dei falsi dei non è peculiare di ST ma attraversa ampi territori della fantascienza. Fra la miriade di esempi nel cinema può essere interessante partire dal classico *The Wizard of Oz* (*Il mago di Oz*, 1939, Victor Fleming). Non siamo in questo caso nell'ambito della fantascienza spaziale, ma astraendo possiamo ricondurre il film al filone, dal momento che la storia parte da un viaggio aereo interdimensionale (la casetta di Dorothy è equiparabile di fatto a un'astronave) e poi racconta l'esplorazione di un mondo effettivamente *alieno*. La figura del mago, come tutti ricorderanno, assume nel regno di Oz a un ruolo divino (Durand, Leigh 2010; Auxier 2011). Questi si presenta come una grande e tonitruante testa – dimensione funzionale a esaltare l'autorità di un dio antropomorfo, che verrà usata in funzione analoga anche in *Time Bandits* (*I banditi del tempo*, 1981, Terry Gilliam), e in *Star Trek V – L'ultima frontiera* – la cui magniloquenza è amplificata da un campionario di effetti speciali. E in effetti buona parte della storia ha luogo per via di un suo specifico potere agentivo sui personaggi. Scopriremo però che in realtà egli non è un essere magico e onnipotente, bensì un normale umano (il professor Marvel), abile a reggere l'impostura

12. Sul nesso Dio e destinalità nel cinema cfr. Surace 2019: 103-176.

tramite i suoi trucchi da uomo di spettacolo. Questa declinazione del tema è così potente da ricorrere periodicamente fino alla contemporaneità. Si pensi a *Guardians of the Galaxy Vol. 2* (*Guardiani della Galassia Vol. 2*, 2017, James Gunn), sequel di successo e uno fra i più amati film del multiverso Marvel (popolato da divinità di vario ordine e grado, ognuna delle quali mette in dubbio la legittimità delle altre). Qui gli avventurieri intergalattici si inoltrano in un pianeta ove incontrano Ego, che ne incarna una sorta di divinità. Tale entità, facente parte dell'ordine dei Celestiali, è un'estensione del pianeta stesso, senziente, di grande potenza, con mire tutt'altro che pacifiche (e che si manifesterà di nuovo, in un momento, come un grande volto). Si tratta, dunque, di un impostore, e anche la sua deità è messa in crisi dall'aver punti deboli e atteggiamenti che di trascendente, in ogni caso, hanno ben poco.

La trascendenza in quanto tale non può scendere a patti con la concretezza delle cose terrene, e ciò vale anche in ST. Nella serie esistono numerose "entità" che hanno caratteristiche e poteri in parte accostabili a quelli di un dio. Eppure, non sono identificabili del tutto con le peculiarità che, quantomeno nelle religioni abramitiche, sono associate a Dio (trascendente, creatore, onnisciente, onnipresente, onnipotente ed eterno). Queste entità superiori possono ad esempio essere delle macchine, come accade in *The Apple* (*La mela*, TOS, 2x09, 1967), dove un computer creato diecimila anni prima tyranneggia una civiltà di umanoidi primitivi che lo adora come un dio, o come in *Il ritorno degli Arconti*. Gli Arconti si rifanno alle antiche tradizioni gnostiche, sono entità cosmiche che dominano il mondo materiale controllando gli uomini attraverso l'imposizione autoritaria di regole. Nell'episodio, un computer programmato da Landru, morto migliaia di anni prima, domina una popolazione adorante. Si tratta di una trama molto simile a quella de *The Colossus of New York* (*Il colosso di New York*, 1959, Eugène Lourié), dove ad accogliere il cervello di uno scienziato morto prematuramente non è un computer ma un gigantesco robot, i cui echi risuonano anche in variazioni postmoderne sul tema, se si pensa al supercomputer di *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (*Guida galattica per autostoppisti*, 2005, Garth Jennings), in grado di fornire la risposta a tutte le domande dell'umanità (il celeberrimo 42), o all'intelligenza artificiale di *Transcendence*

(2014, Wally Pfister), che nell'ibridazione fra uomo e macchina raggiunge in poco tempo la capacità di dominare il pianeta.

La serie originale di ST dimostra quindi di saper intercettare quella che negli anni Sessanta, con lo sviluppo della tecnologia informatica, era la preoccupazione che i computer potessero diventare senzienti e assumere poteri superiori all'uomo, dominandolo, inquietudine che genera una distopia – la *singularità* – molto diffusa nell'immaginario letterario e cinematografico di quegli anni (si pensi ancora ad *Alphaville*, 1961, Jean-Luc Godard, o all'Hal 9000 di *2001*), e che pur se rimaneggiata perdurerà nei decenni a venire.

Un discorso analogo, sia pure più complesso, si può fare per i cosiddetti Profeti di Bajor, entità aliene incorporee extradimensionali (vivono al di là del tempo lineare) localizzate dal capitano Benjamin Sisko in un tunnel spaziale stabile e sino ad allora sconosciuto che collega Bajor al lontanissimo Quadrante Gamma ed elemento portante di un lungo arco narrativo ispirato a temi politico-religiosi che attraverserà tutta la serie DS9 (Wagner, Jon, Jan Lundeen 1998; Linford 1999). Queste entità vengono subito identificate dai Bajoriani come i “profeti”, divinità protettrici celebrate nella loro millenaria tradizione religiosa. Ma, almeno all'inizio della serie (importante però dire che poi le cose cambieranno, e molto), di fronte al dilemma se i profeti siano dèi o alieni la risposta è la seconda. L'episodio pilota della stagione 1 di DS9 (*Emissary/L'emissario*, 1993) ci mostra come queste entità siano alieni che stanno imparando qualcosa di nuovo. Solo molto più avanti, come si vedrà, grazie a un *turning point* fortemente voluto da Michael Piller e Ira Steven Behr, si scoprirà che sono veramente i Profeti di Bajor e che Ben Sisko era un predestinato.

In questo scenario variegato ST immagina inoltre delle entità aliene che sembrano più di ogni altra avere caratteristiche simili a un Dio: i Q, creature di origine del tutto misteriosa che appaiono soprattutto in TNG, ma anche in DS9 e VOY. Si tratta di esseri immortali, che hanno il potere di fare praticamente qualsiasi cosa (Peterson 1999). Possono manipolare e alterare a loro piacimento la realtà, creare o distruggere pianeti, viaggiare nello spazio e manipolare il continuum spazio-tempo, creare oggetti dal nulla, conoscere il passato, il presente e il futuro senza alcuna limitazio-

ne, modificare gli eventi storici, creare interi mondi e universi così come distruggerli, assumere forme diverse (apparire come esseri umani o assumere forme astratte), agire sulla altrui mente. Ciò nondimeno non si pongono nei confronti dell'umanità come se questa fosse una loro creazione (quand'anche questa ipotesi potrebbe essere sensata), e anzi la maggior parte di essi è indifferente verso il genere umano. Diverso è il caso del Q interpretato da John de Lancie, il quale da un lato vuole processare l'umanità per i suoi crimini (nell'episodio pilota che apre la serie TNG, *Encounter at Farpoint/Incontro a Farpoint*), dall'altro è interessato a osservare il genere umano (rappresentato da alcuni membri dell'equipaggio dell'Enterprise), sottoponendolo a continue prove etiche e provocazioni, spesso anche di tono infantile (nell'episodio *Déjà Q*, TNG, 3X13, si presenta ad esempio sull'astronave accompagnato da un gruppo di mariachi)¹³. Insomma, costruendo un rapporto che più che alla devozione è un invito alla costante sfida, intesa come forma più alta di confronto.

In definitiva, quindi, il progressivo allargamento fantascientifico delle specie conosciute porta alla scoperta di entità dai poteri straordinari e di origine sconosciuta, il che può generare la convinzione che si tratti di entità divine; tuttavia ST non legittima mai un "salto di scala" ontologico, in virtù del quale potremmo considerare i Q come degli dèi rispetto agli altri, bensì implementa un contesto in cui è il dato razionale, quello misurabile, a contare (l'intensità della potenza delle entità, le loro capacità cognitivo-tecniche): "The difference between humans and divine beings may be one of degree, not of kind" (Kraemer *et al.* 2001: 56). E, se non bastassero le rilevazioni testuali, la serie spesso ribadisce questo punto con verve metanarrativa, come nel corollario alla terza legge di Arthur C. Clarke

13. Si tratta di una peculiare rappresentazione della deità come un'entità dispettosa, capricciosa e in un certo senso infantile, da cui si evince una sorta di ideologia dell'infanzia come fase pura e in qualche modo più vicina a una presupposta logica del divino. Questo tipo di rappresentazione è peraltro particolarmente in voga in alcune culture, come quella manga/anime, se si pensa a casi come Zeno di *Dragon Ball Super* (manga 2015-in corso, anime 2015-2018), divinità assoluta e che ha potere di distruggere ogni cosa semplicemente volendolo, pur apparendo come un simpatico e giocoso esserino, o a Saitama di *One-Punch Man* (manga 2012-in corso, anime 2015-in corso), che pur vantando una forza capace di sconfiggere chiunque con un solo pugno esibisce un carattere costantemente annoiato e noncurante.

(“Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic”) proposto da Michael Shermer nel 2002 (“Any sufficiently advanced extra-terrestrial intelligence is indistinguishable from God”) e citato dal capitano Pike in *New Eden* (*Nuovo Eden*, 2X02, 2019), episodio della recente serie *Star Trek: Discovery* (2017-2024, Bryan Fuller e Alex Kurtzman), in seguito alla ricezione nel quadrante Beta di un misterioso segnale di soccorso proveniente dalla chiesa di una società umana pre-industriale. Il tema è dunque quello di Dio in rapporto con l’*altro da sé*, o viceversa. Dio è il polo opposto di un’alterità, una *distinzione* (l’indistinguibilità è il cardine degli assiomi di Clarke e Shermer).

5. *Diabolus in fiction*

Tra i falsi dei che popolano l’universo di ST, il più emblematico è forse quello che compare nel quinto film della saga cinematografica, *Star Trek V – L’ultima frontiera*, dove si ravvisa peraltro l’influenza di *God-Thing*, il progetto di Roddenberry per quello che avrebbe dovuto essere, negli anni Settanta, il primo film di ST. Questo, in sintesi, il soggetto del film, mai realizzato perché bocciato dalla Paramount, proprio, secondo lo stesso Roddenberry, per motivi religiosi: dopo la fine della missione quinquennale sull’Enterprise l’equipaggio ha lasciato il proprio incarico. McCoy è divenuto un veterinario, Scott un alcolizzato, e Spock è tornato su Vulcano. Su iniziativa di Kirk, ora ammiraglio, il gruppo è chiamato a riunirsi per un’emergenza, la distruzione di un’astronave da parte di un’entità aliena che dichiara di essere Dio (con tanto di apparizione sull’Enterprise persino di Gesù). L’equipaggio scopre che la “cosa” proviene da un universo alternativo e che ha creato la religione di numerosi pianeti. Una volta identificata la causa del malfunzionamento della “cosa”, l’equipaggio dell’Enterprise lo risolve e incoraggia il ritorno dell’entità nella sua dimensione.

L’ultima frontiera racconta una storia simile, ma da un punto di vista diverso: il fratello di Spock, Sybok, sequestra l’Enterprise per raggiungere il sacro pianeta di Sha-ka-ree, dove è convinto che risieda Dio. In origine doveva proprio trattarsi di Dio, ma la produzione impose un cambiamento drastico: non doveva trattarsi di Dio ma del “falsest God of them all” (Kraemer *et al.* 2001: 38), ossia di un alieno maligno che si spacciava per

l'Onnipotente. E sarà lo stesso Kirk a smascherarlo, chiedendogli perché mai Dio deve avere bisogno di un'astronave per spostarsi (e quindi, ancora una volta, giocando la sua distinguibilità a partire dalle competenze tecnologiche che possiede). Il territorio resta sempre quello del confronto razionale con il para-divino, e ciò vale anche per il Dio negativo (Pilkington 1996; Urbańczyk 2022).

La presenza di un'istanza "divina" nel contesto fantascientifico implica spesso l'impostazione di una dialettica oppositiva tra Bene (Dio) e Male (l'anti-Dio). L'idea che il cosmico possa coincidere con il Male, che quindi non è più un'istanza metafisica ma concretamente *aliena*, è spesso frequentata, e in varie declinazioni. Si passa dai malvagi fumettistici del multiverso Marvel, come Dormammu, Signore della Dimensione Oscura di *Doctor Strange* (Scott Derrickson 2016) o Thanos, il più potente della specie degli Eterni che costituisce il *supervillain* nella saga degli *Avengers* (2012, Joss Whedon), alle creature lovecraftiane che popolano *The Void* (*The Void – Il vuoto*, 2016, Steven Kostanski e Jeremy Gillespie) o *Color Out of Space* (*Il colore venuto dallo spazio*, 2019, Richard Stanley). Vale la pena di ricordare che i Grandi Antichi immaginati da H. P. Lovecraft, la cui prima forma di invocazione avviene tramite il Necronomicon, sono di fatto creature extraterrestri – anche, secondo filologia, lo stesso Cthulhu – e spesso malvagie e demoni(a)che.

Così in ST come ci sono i falsi dèi, ci sono invero falsi diavoli. L'esempio più celebre è quello di Ardra, protagonista dell'episodio *Devil's Due* (*Il diavolo*, TNG, 4x13, 1991). I Ventaxiani ritengono che le loro vite siano messe in pericolo dal ritorno di Ardra, il loro demonio, che secondo una profezia ha regalato a Ventax mille anni di pace, in cambio del totale controllo su tutto e tutti al termine del periodo concesso. Il problema è che si presenta davvero una creatura soprannaturale dotata di grandi poteri che sostiene di essere Ardra, e che pretende ciò che le spetta, Enterprise compresa. Picard riuscirà a smascherare l'entità, le cui sembianze sono chiaramente ricalcate sull'iconografia satanica, dimostrando che è un impostore il quale, saputo

della leggenda di Vantax, ha cercato di approfittare della situazione. Per ST, dunque, la demonologia è in qualche modo una “xenosemiotica”¹⁴, un discorso, ancora una volta, su un *altro* che è un *altro* comunque possibile. Nondimeno esistono anche forze del male “vere” e anzi secondo alcuni studi il tema centrale di ST è proprio il conflitto bene-male (Danna 2011; Cassidy 2003). E non è certamente casuale se le più potenti forze del male in chiave religiosa compaiono in DS9, la serie più mistica e spirituale di tutto il *franchise* ST. Nella religione bajoriana ad esempio sono molto importanti i Pah-wraith, spiriti malvagi che combattono i Profeti. Ma si può pensare anche a Redjac di *Wolf in the Fold* (*Fantasmii del passato*, TOS, 2X14, 1967), anche noto come *Jack lo squartatore*, forma di vita non umanoide, fatta di un misterioso gas che vive per secoli, possiede (come un demone) gli individui, e si nutre di dolore e paura, o Armus, entità di Vagra II di aspetto nero e amorfo che convoglia in sé il male dei Titani che lo crearono (*Skin of Evil/La pelle del male*, TNG, 1988, 1X23).

6. Luoghi del divino, tradizioni e testi sacri

La ricerca da parte di Sybok, in *L'ultima frontiera*, del pianeta in cui dovrebbe dimorare Dio rilancia un interrogativo, correlato alla possibile esistenza di un Dio trascendente, che ricorre spesso nella fantascienza e in particolare nell'universo di ST (Kraemer 2003): *Dov'è Dio?* Ovunque o in un luogo specifico?

In molte religioni antiche vi era la convinzione che le divinità abitassero un luogo specifico (il monte Olimpo per i Greci, Asgard per la mitologia norrena, e così via). Nelle religioni abramitiche Dio è invece considerato trascendente e onnipresente. Sebbene le iconografie religiose – specie quella cristiana – abbiano nei secoli costruito una topologia trascendente, o quantomeno un sistema semisimbolico (Dio è *in alto*), l'idea è che Dio non sia limitato da uno spazio specifico o confinato a un luogo fisico.

14. Il termine qui descrive uno specifico campo di senso, riconoscibile come tale anzitutto per via del suo dichiararsi *altro*, *alieno*, prospetticamente distanziato rispetto al punto di osservazione. Tenti 2022 ipotizza ad esempio una xenosemiotica come risposta culturale alla xenobiologia, orientata allo studio dell'alterità biologica di impronta extraterrestre.

Nella teologia cristiana, il concetto di Dio in cielo rappresenta la divinità al di sopra di tutto, regnante supremamente su cielo (metafora della trascendenza) e terra. L'esplorazione, tipica dei racconti di fantascienza, di "strange new worlds", per citare la celebre apertura della prima serie di ST, spinge tuttavia a cercare Dio nei cieli, o a identificare luoghi extradimensionali dove albergano divinità. Dio diventa quindi un problema anche topologico. Ciò è perfetto per l'immagine audiovisiva, perché consente di porre il problema di Dio e della sua venerazione in termini scenici da un lato (si pensi alla Jedha City di *Star Wars*, città sacra nei territori dell'Orlo Estremo, o alla nave *Prometheus*, 2012, Ridley Scott, luogo di rinascita di un mondo nuovo e pertanto intriso, in qualche modo, di una *allure* divina), e in termini problematizzanti dall'altro, dal momento che la spazializzazione pone in essere una concretezza che mina allo stesso tempo le peculiarità di Dio e dei popoli assoggettati a quell'entità (il magistrale finale di *Men in Black II*, 2002, Barry Sonnenfeld, in cui l'agente J comprende che l'intero universo conosciuto è nient'altro che il contenuto di un armadietto in una stazione intergalattica, riportando la questione a una sorta di prospettivismo scalare).

Alcune tradizioni religiose di ST identificano luoghi specifici come sacri o benedetti, dove si ritiene che la presenza di Dio sia particolarmente intensa. Spesso si tratta di luoghi la cui fondazione è antichissima, di origine plurimillennaria, come il monastero di Boreth, luogo più sacro per i Klingon (TNG, DS9, ST *Discovery*, ST *Strange New Worlds*), P'Jem, sito del monastero vulcaniano, o il *wormhole*/tempio celeste dei Profeti in DS9. Gli stessi Q "abiterebbero" nel Q Continuum, un piano di esistenza extradimensionale che in termini umani è percepito come luogo.

I monasteri, in particolare, sono i luoghi scenicamente privilegiati per tematizzare la ricerca della spiritualità, la forza della tradizione spirituale rispetto all'incessante ritmo del progresso. Per esempio, Worf in DS9 si reca nel monastero di Boreth in un momento di crisi personale. Ma i luoghi sacri in ST non sono immuni dalla consueta messa in discussione che costituisce la cifra logica della serie. Nell'episodio *The Andorian Incident* (*L'incidente andoriano*, ENT, 1X07, 2001) gli andoriani, popolo umanoide nativo di una luna ghiacciata, sospettano che un monastero vulcaniano nascon-

da una base segreta militare. I membri dell'Enterprise vengono dunque coinvolti in un'azione andoriana e sequestrati con i monaci. Inizialmente sono convinti che si tratti di una persecuzione andoriana ma poi, violando una delle zone più sacre del monastero, scoprono che era vero: i monaci, in virtù di uno smascheramento del cerimoniale e di una relativizzazione del sacro che certamente Roddenberry avrebbe approvato, sono completamente screditati. Nell'episodio *Sacred Ground* (*Terra sacra*, VOY, 3x07, 1996) il santuario ipogeo dei Nechani, adoratori degli spiriti celesti, viene involontariamente violato in una delle sue zone più venerabili da un membro dell'Enterprise, Kes, e la donna entra in coma profondo. L'equipaggio dell'Enterprise sottopone la zona a indagini scientifiche mentre in contemporanea il capitano Janeway si presta a un rituale iniziatico per attraversare di nuovo con Kes l'altare sacro e salvarla. Anche in questo caso ST pone in essere un'ambiguità di fondo, per cui coesistono le due interpretazioni, scientifica (il tempio contiene una scarica enorme di energia biogenica) e religiosa (Kes viene punita e graziata dagli dèi), in un dualismo irrisolvibile. Se il tema della comunicazione tra l'umanità e un "vero" Dio non riveste, dunque, un ruolo predominante, di grande rilievo è invece la presenza del sacro, che spesso articola il tema religioso nelle civiltà aliene imitando alcuni aspetti delle tradizioni delle religioni "reali". Non stupisce, allora, che queste tradizioni religiose aliene necessitino sempre di un gradiente di arcaismo per la loro validazione. Molte di esse, pertanto, vantano un forte legame con un passato ancestrale. È necessario dunque *inventare tradizioni* (Ranger e Hobsbawm 2002) per sostanziare il contrasto (non sempre conflittuale) tra arcaismo e iper-tecnoscienza (da intendersi come uno dei pilastri della fantascienza, spaziale e non), e in particolare occorre codificare lingue apposite, che legittimino la religione, spesso *rivelata* attraverso un sistema prescrittivo (dell'agire e del sentire), codificato nelle sacre scritture. *Religio* è la messa in comune di una serie di principi che prima o poi sono canonizzati attraverso un passaggio dall'oralità alla scrittura, mediante il veicolo di una lingua. Questo punto è ampiamente tematizzato nel fantastico (si pensi alla figura di Tolkien come autentico "glottoteta", inventore di lingue) e nel fantascientifico (Cronin 2009; Danese 2019; Chun Yu 2021).

Nel “neo-classico” *Stargate* (1994, Roland Emmerich), film che cavalca la vulgata dell’antico Egitto come luogo popolato da dèi-alieni (Pinotti 1991), le lingue si configurano esemplarmente come modi per accedere al divino (che è, alternativamente, l’*altro* da cui originiamo oppure l’*altro* che ci conduce a un salto evolutivo). Nel “classico” *The Day the Earth Stood Still* (*Ultimatum alla Terra*, 1951, Robert Wise) il robot Gort (il cui nome è in chiara assonanza con *God*) viene fermato dal distruggere il mondo attraverso una frase in lingua aliena che suona un po’ come una formula magica: “Klaatu, Barada, Nikto!” (che verrà poi cripto-citata in diversi film successivi). In *Prince of Darkness* (*Il signore del male*, 1987, John Carpenter) viene presentata una genesi alternativa di Cristo come alieno, e il diavolo stesso prima ancora di manifestarsi come fluido maligno si palesa attraverso un testo rinvenuto in un’urna. In *The Fourth Kind* (*Il quarto tipo*, 2009, Olatunde Osunsanmi), *mockumentary* fantascientifico che declina in chiave horror il tema dell’incontro ravvicinato (al cinema ovviamente ipostatizzato in *Close Encounters of the Third Kind*, *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, 1977, Steven Spielberg), gli extraterrestri sembrano parlare antico sumero e rivelarsi come tramite di una divinità malvagia. *Arrival* (2016, Denis Villeneuve) è tutto costruito per ragionare sul problema linguistico conseguente a un contatto alieno, ma la lingua è nuovamente un modo per assurgere a una forma se non di divinità sicuramente di *divinazione*.

Come si può evincere, quale che sia l’era o la provenienza dei film, la questione rimane centrale, anche quando relegata ai margini del racconto. In modi diversi ma a ben vedere analoghi, la sacralità delle religioni aliene, in ST, è attestata, di nuovo scenicamente, da artefatti, oggetti, iscrizioni e sacre scritture, sempre indecifrabili ai più. Compiono anche testi sacri, che fungono da autorità spirituale e guida per i credenti, e sono considerati divinamente ispirati. Questi spesso sono talmente rilevanti da non esigere a monte la presenza di un Dio, il che pone un grande interrogativo in ambito di filosofia della religione: nel credo religioso è fondamentale la presenza di Dio? Esistono tradizioni religiose, come alcune forme di buddhismo e taoismo, che non necessariamente si focalizzano su un dio personale, ma piuttosto sull’illuminazione spirituale, sulla saggezza filosofica o sulla forza cosmica. Ad esempio, in *Kir’shara* (*Il kir’shara*, ENT, 4x09,

2004) la filosofia “religiosa” di Surak è divulgata dopo duemila anni nella sua versione originaria grazie alla riscoperta, da parte del capitano Archer, del Kir’Shara, il testo sacro del fondatore (una piccola piramide che proietta un testo olografico). Singolare, tra gli esempi di comunità aliene che, pur esprimendo devozione verso un testo ritenuto pressoché sacro, non adorano una o più divinità è il caso dei Ferengi, votati a un generalizzato culto del capitale e del profitto. Per massimizzare i guadagni e il successo personale un buon Ferengi deve seguire le centinaia di cinici precetti prescritti in un codice (le *Rules of acquisition*, regole dell’acquisizione) più comportamentale che religioso ma dalla cui piena osservanza dipende non solo il gratificante accumulo di ricchezze terrene ma anche la salvezza dopo la morte. Chi, infatti, seguendo le regole dell’acquisizione, è riuscito a “navigare” in modo efficace nel Great Material Continuum (metafora Ferengi che indica l’incessante flusso di beni, capitali e risorse nell’universo) ottiene il diritto, dopo la morte, di accedere a un aldilà paradisiaco (il *Divine Treasury*) dove potrà beneficiare delle proprie ricchezze per sempre. Coloro che invece non hanno seguito le *Rules of acquisition* sono destinati a soffrire in eterno nelle *Vaults of Eternal Destitution*¹⁵.

Nell’episodio *The Reckoning* (*Il giudizio*, DS9, 6x21, 1998), invece, possiamo vedere un antico artefatto sacro con ideogrammi bajoriani, che si rivolge a un misterioso emissario e profetizza l’apocalisse. Il riferimento a un emissario apre anche alla figura dell’“eletto” da Dio, altro cardine di molte religioni, che in ST si riverbera in un campionario di profeti e capi spirituali. Anche in questo caso, la messinscena di “eletti” a vario titolo costituisce un modo attraverso cui ST problematizza, nei termini della *speculative fiction*, alcune delle domande più profonde legate al tema religioso. Dio è (di) tutti, o è (di) qualcuno? Per rivelarsi ha bisogno di mediazioni profetiche e messianiche? C’è sempre bisogno di un sacrificio singolo, di impronta cristica, per mediare con la “divinità”? L’elezione di un singolo o di un popolo è la speranza universale o la scintilla che genererà, inevitabilmente,

15. Le *Rules of acquisition* sono citate molto spesso dai Ferengi (in particolare da Quark, uno dei protagonisti di DS9). La metafora ferengiana del Great Material Continuum è esplicitata nell’episodio *Treachery, Faith, and the Great River/Tradimento, fede e il Grande Fiume* (DS9, 7X6).

un sistema conflittuale?

La già menzionata cultura vulcaniana, molto vicina all'idea di religione umanistica di Roddenberry (Alexander 1995: 459), è fortemente influenzata dagli antichi insegnamenti, in verità più etico-spirituali che propriamente religiosi, di Surak, un saggio che ha guidato i vulcaniani attraverso una profonda trasformazione, insegnando loro il controllo delle emozioni e il ricorso alla logica come vie per evitare conflitti. Esistono poi diverse figure di profeti, come Kahless per i Klingon, il Non-Dimenticato: un guerriero legendario che ha unificato il popolo Klingon e ha stabilito i principi del Codice Klingon dell'Onore. La sua figura è venerata e il suo ritorno è atteso come parte delle credenze Klingon. Così come esistono capi spirituali, come Pri'Nam D'Jamat per i Trianon (VOY), che fungono da intermediari tra i credenti e la divinità.

Ma il caso più importante è senza dubbio quello, già ricordato, dei Bajoriani, il "popolo eletto" al centro di DS9¹⁶. La religione bajoriana, potente collante della società, ha in effetti un'organizzazione complessa, che prevede una gerarchia specifica: i Profeti, i Cristalli, i Vedek, il Kai, l'emissario. La figura più interessante e originale è senza dubbio quella di Ben Sisko, riconosciuto come emissario da Kai Opaka, leader spirituale di Bajor nella fase finale dell'occupazione militare cardassiana. Il comandante della DS9 inizialmente è scettico, e riluttante, poi a poco a poco, anche grazie alle continue visioni, inizia ad accettare il ruolo di Emissario, per scoprire di essere una sorta di Messia (il padre si chiama Joseph, e la madre, Sara, viene posseduta da un Profeta per garantire la nascita dell'Emissario). Il suo ruolo è annunciato dalle profezie bajoriane, e il suo sacrificio finale ricorda quello di Cristo.

7. L'"afterlife"

La fantascienza audiovisiva assume spesso connotati metafisici, che prevedono l'esplorazione di orizzonti non solo inconoscibili ma persino inconcepibili per l'umanità. A volte questa esplorazione riconfigura l'idea stessa dei confini fra vita e morte, così come quella di aldilà (dei singoli o

16. Per la svolta religiosa è stato determinante il ruolo dello *showrunner* di origine ebraica Ira S. Behr.

dell'umanità stessa). Nei casi più fantasiosi il dopo-morte può confondersi con un pianeta misterioso, come per *Riverworld (Il popolo del fiume, 2004, Kari Skogland)*, film per la TV parzialmente adattato dal *Ciclo del Mondo del Fiume* di Philip José Farmer (1971-1984). Qui assistiamo alla morte dell'astronauta Jeff mentre è in stazionamento in orbita sulla Terra, e alla sua "reviviscenza" in una sorta di pianeta-purgatorio in cui incontrerà uomini di Neanderthal, antichi romani (fra cui Nerone), addirittura Mark Twain. In altri casi invece la tecnologia fantascientifica più che mostrarci l'aldilà come luogo aiuta a dirimere il problema ontologico di una sua effettiva esistenza o meno, come accade in *The Discovery* (2017, Charlie McDowell), in cui un brillante scienziato prova l'esistenza di qualcosa oltre la morte e, come conseguenza, scatena un'epidemia di suicidi. E ancora l'aldilà dell'umanità può coincidere con una sua evoluzione-colonizzazione aliena, come testimonia il piccolo David nel finale di *A.I. – Artificial Intelligence (A.I. – Intelligenza artificiale, 2001, Steven Spielberg)*, nel suo colloquio con gli esseri che abitano la Terra quando ormai l'umanità è scomparsa, e che sono in grado di "riportare in vita", anche se solo per un breve lasso di tempo, chi non c'è più.

Naturalmente le religioni aliene di ST non sono esenti da una problematizzazione dell'*afterlife*, e anzi individuano nell'orizzonte della fine uno degli elementi più arcani (Kraemer 2001, 159-186). La ricerca scientifica ha infatti compiuto enormi progressi ma non è ancora riuscita del tutto a risolvere il mistero della morte. In ST quindi coesistono credenze tradizionali, sul destino dei defunti, e smentite da parte di verifiche empiriche. Si considerino, per esempio, due episodi molto rappresentativi di queste due polarità.

Barge of the Dead (La barca dei morti, VOY, 6X03, 1999) chiama in causa la religione Klingon, atipica perché, come si è già detto, senza dei, tutti uccisi dai Klingon stessi. Questa presenta significative comunanze con il cristianesimo; esistono infatti rispettivamente un Castigo e una Ricompensa in base alle azioni compiute durante la vita, che coincidono con inferno (Gre'thor) e paradiso (Sto-Vo-Kor) (o più propriamente con Hel e Valhalla secondo la mitologia norrena). Il popolo Klingon aspira ad andare a Sto-Vo-Kor dopo la morte, dove potrà riunirsi con gli antenati e con Kahless.

Nell'episodio, B'Elanna, personaggio con padre umano e madre Klingon, vive un'esperienza mistica mentre si trova in coma dopo un incidente sulla nave, trovandosi in una sorta di viaggio in barca con altri defunti che allude chiaramente alla nave di Caronte della tradizione mitica occidentale; in questo stato sospeso deve cercare di salvare la madre Miral, attualmente nel Gre'thor, in modo che ascenda allo Sto-Vo-Kor, e per far questo ha bisogno del fondamentale aiuto della scienza, che la riporterà in coma dopo il suo risveglio per adempiere alla sua missione. In *Mortal Coil* (*Spire mortali*, VOY, 4x12, 1997), Neelix muore per diciotto ore, e poi grazie alla tecnologia Borg di Sette di Nove torna in vita. Ne resta tuttavia traumatizzato perché nel suo dopo morte non ha visto nulla, vedendo sgretolarsi quindi le sue certezze sull'esistenza della Grande Foresta, l'aldilà dei Talassiani, luogo paradisiaco dove costoro si potranno reincontrare con i propri cari defunti. L'episodio apre dunque anche al tema della resurrezione, che in ST non sembra essere appannaggio della religione (cfr. le resurrezioni di Spock, Neelix e Picard) quanto della scienza, pur implicando una concezione dualistica tipica di molte religioni: per esempio Spock viene resuscitato anche grazie al fatto che la sua coscienza è stata provvisoriamente ospitata in McCoy. Situazione analoga per Picard alla fine della prima stagione della serie che porta il suo nome.

8. Conclusioni

Alcuni sostengono che fra le mire di George A. Romero ci fosse quella di produrre un settimo film della sua saga zombie inaugurata con *Night of the Living Dead* (1968, *La notte dei morti viventi*), ambientato nello spazio. D'altro canto, fra i progetti incompiuti del regista figuravano già un remake del musical *The Tales of Hoffmann* (*I racconti di Hoffmann*, 1951, Michael Powell e Emeric Pressburger) in versione *space opera*, o *Nuns from the Outer Space*¹⁷, e i nessi fra gli zombie di Romero e *Plan 9 from Outer Space* (1959, Edward D. Wood Jr.) sono abbastanza evidenti. Il quarto capitolo di una saga in rapida discesa, ma anche assurta a *cult*, come *Hellraiser* (1987, il primo è il mitologico film di Clive Barker, mentre quello in questione,

17. Sull'effettiva serietà di tali progetti, in ogni caso, c'è molta speculazione, come sostiene Hart 2024.

del 1996, è *Hellraiser: Bloodline/Hellraiser – La stirpe maledetta*, diretto da Kevin Yagher ma firmato dallo pseudonimo “maledetto” Alan Smithee), trasporta la saga dall’epoca contemporanea al 2127, ambientandola in una stazione spaziale che sarà teatro di una sanguinolenta battaglia demoniaca. E questi casi non sono rari: sembra che lo spazio per molto cinema (spesso manifestamente *di genere*), rappresenti una sorta di punto di arrivo estremo; quando il potenziale narrativo si è esaurito sulla Terra, portare il racconto a una dimensione siderale significa in un certo senso dargli nuova carica, ed elevare il male o il bene raccontati a un grado superiore. Il sapore di questa operazione ha quindi un retrogusto trash (anche nella contaminazione, inevitabilmente poco amalgamata e un po’ forzosa, con il registro fantascientifico), ma racconta sicuramente – fra le sue maglie – di un modo specifico di leggere comunemente lo spazio come luogo di una “fuoriuscita”, come un punto di arrivo che corrisponde con un orizzonte ultimo degli eventi. *Jason X* (2001, James Isaac) trasporta il temibile Jason Voorhees di *Venerdì 13* nel XXV secolo, in una storia a metà fra viaggio spaziale ed esplorazione di un nuovo pianeta. La saga di *Leprechaun* (1993, Mark Jones), rendendo horror la figura folkloristica del leprecauno, vanta fra i suoi sette titoli *Leprechaun 4: In Space* (*Leprechaun 4 – Nello spazio*, 1997, Brian Trenchard-Smith); l’intera serie di *Critters* (*Critters [Gli extraroditori]*, 1986, Stephen Herek), ha a che fare con dei piccoli e temibili mostriciattoli alieni che arrivano sulla Terra, e in *Critters 4* (1992, Rupert Harvey) la narrazione si sposta su un’astronave. Tobe Hooper manda i vampiri nello spazio (*Lifeforce/Space Vampires*, 1985), John Carpenter vi ci spedisce i fantasmi (*Ghosts of Mars/Fantasma da Marte*, 2001). Addirittura, i nazisti, emblema di un male assoluto quanto squisitamente terrestre, sono stati cinematograficamente dislocati nello spazio – in modo da far sì che le loro mire di dominio sembrassero ancora più pericolose – in *Iron Sky* (2012, Timo Vuorensola), produzione in odore di *nazisploitation* misto a *sci-fi*.

Il cinema non strettamente fantascientifico sembra dunque aver guardato allo spazio come un luogo a cui rivolgersi quando c’è il bisogno di lavorare su una precisa simbologia: quella dell’“andare oltre”, ove questo superamento dei confini umani non ha a che fare tanto con questioni fisiche, quanto piuttosto è materia etica ed estetica, che però emerge in maniera

piuttosto netta mediante la metafora dell'ignoto spazio profondo (come da titolo italiano del mockumentary di Herzog). Il che, in un certo senso, identifica nello spazio una specifica forma del confine, un limite pericolosamente definitivo delle cose, cui si può tendere (in effetti la più nota serie fantastica di sempre non è ambientata “fuori dalla realtà”, bensì ai suoi *confini*; è nella zona di frangia che succedono le cose più interessanti)¹⁸.

Al contrario, per molta fantascienza intergalattica e per ST soprattutto, il viaggio spaziale è all'opposto uno *starting point*. In un certo senso dove finiscono le narrazioni già menzionate, lì inizia ST. Laddove trova il suo margine di rottura la metafisica implicata dal cinema che legge nello spazio il suo orizzonte ultimo, ecco che lì si apre invece un nuovo spazio esplorativo per ST, la cui forza e longevità risiede non solo nella straordinaria inventiva che contraddistingue le serie di decennio in decennio, ma anche il non voler mai abdicare alla propria “metafisica razionale”. Gli dèi immaginati dalla fantascienza sono fenomeni ai limiti della metafisica ma indagabili empiricamente, con le giuste competenze (il lungo viaggio, gli strumenti opportuni), con la giusta prospettiva sulle cose, con le giuste domande a cui non per forza può seguire una risposta sola. E tale prospettiva è in effetti fornita dallo spazio inteso come luogo al contempo di arrivo e di partenza. In esso risiede il vero mistero a cui anche ST a tratti allude, come accade nel dialogo tra il capitano Janewai e il primo ufficiale Chakotay in *Terra sacra*:

Chakotay: Of course, there's always the possibility that the Ancestors' spirits really do control what happens on this shrine.

Janeway: To each his own, Commander. But I imagine if we scratch deep enough, we'd find a scientific basis for most religious doctrines.

C.: I remember when my mother taught me about the science underlying the vision quest. In a way, I felt disappointed. Some of the mystery was gone. Maybe the Nechani have chosen not to lose the mystery.

Questo scambio, che avviene con il tono serafico di chi ha già ampiamente metabolizzato i quesiti esistenziali enormi che vi sono implicati, conchiude

18. Il riferimento è chiaramente a *The Twilight Zone* (1959-1964), titolo la cui traduzione letterale è l'evocativo “La zona crepuscolare”, ma che in Italia ci è giunto con l'altrettanto significativo: *Ai confini della realtà*.

la potenza filosofica di ST, che pur nella sua laicità ammette – per citare il primo ufficiale della Voyager - “the mystery” o – per usare invece un’espressione di Thomas Richards - il “senso del miracoloso” (Richards 1998: 159). Tale mistero è un fatto, in effetti, non tanto o non solo di maturazione dello sviluppo conoscitivo, quanto di approccio metodologico alle cose del mondo, che in ogni caso in ST viene rispettato: “While Star Trek deliberately avoided the question of what religious beliefs were true, the message was clear: spirituality was a good thing. As a legitimate part of a cultured person’s world, it was to be respected, not despised” (McGrath 2004: 191). Il punto non è cosa è *vero*, ma cosa vuoi *credere vedere come vero* (*I want to believe* recita il celeberrimo poster di *X-Files*). Il punto ha a che fare con una politica dello sguardo e della sua liceità. Il limite, infine, non sembra essere né il cielo, né Dio. Questi due termini sono, come abbiamo visto, punti di arrivo, o di partenza, negoziali e cangianti in base a fattori endogeni ed esogeni. Il margine sembra essere invece, come ci suggeriscono magistralmente ST e molta altra fantascienza, lo sguardo, la prospettiva, più tecnicamente l’*habitus* interpretativo.

Il limite è dunque lo sguardo. E che proprio il mondo audiovisivo, che dallo sguardo si diparte e allo sguardo arriva, ci aiuti a elaborare questa svolta, ha in sé, in effetti, qualcosa di misterioso (o almeno, in questa circostanza, non trovandoci a bordo della Voyager, ci piace vederla così, onde non rimanerne troppo delusi).

Bibliografia

Adam, Charles Hart (2024). *Raising the Dead. The Work of George A. Romero*, New York: Oxford University Press.

Albrile, Ezio (2022). *Fantascienza e gnosticismo*, Milano: Jouvence.

Alexander, David (1995). *Star Trek Creator: The Authorized Biography of Gene Roddenberry*, London: Penguin.

Asa, Robert (1999). “Classic *Star Trek* and the Death of God: A Case Study in ‘Who Mourns for Adonais?’”, in *Star Trek and Sacred Ground: Explorations of Star Trek, Religion, and American Culture*, a cura di Jennifer E. Porter e Darcee L. McLaren, 33-59, Albany, NY: State University of New York Press.

- Auxier, Randall (2011). *The Wizard of Oz and Philosophy*, Chicago: Open Court Publishing Co.
- Baglioni, Igor *et al.*, a cura di (2023). *Religioni fantastiche e dove trovarle: divinità, miti e riti nella fantascienza e nel fantasy*, 2 voll., Roma: Quasar.
- Battaglia, Salvatore (1995). *Grande dizionario della lingua italiana*, Vol. XV, Torino: UTET.
- Biglino, Mauro (2023). *Gli dèi della Bibbia: sulle tracce degli antichi Creatori*, Torino: Tuthi.
- Blanqui, Louis-Auguste (1872). *L'éternité par les astres*, Paris: Librairie Germer Baillière.
- Bohm, Conrad (1996). *Dall'astrolabio al telescopio spaziale*, Trieste: Editoriale Scienza.
- Booker, M. Keith (2008). "The Politics of Star Trek", in *The Essential Science Fiction Television Reader*, a cura di J.P. Telotte, 195-208. Lexington: The University Press of Kentucky.
- Booker, M. Keith (2011). "Star Trek and the Birth of a Film Franchise", in *Science Fiction Film, Television, and Adaptation*, a cura di J.P. Telotte e G. Duchovnay, 101-114. London-New York: Routledge.
- Booker, M. Keith (2018). *Star Trek: A Cultural History*, London: Rowman & Littlefield.
- Brown, Shaun C. (2023). "Introduction", in *Theology and Star Trek*, a cura di Shaun C. Brown e Amanda MacInnis Hackney, xii-xxii, Lanham: Lexington.
- Campani, Ermelinda M. (1998). "Teologia e scienza in *Star Trek*", in *Star Trek: il cielo è il limite*, a cura di Franco La Polla, 35-43, Torino: Lindau.
- Canavan, Gerry (2017). "Hokey Religions: Star Wars and Star Trek in the Age of Reboots", *Extrapolation*, 58(2-3): 153-180.
- Cassidy, William (2001). *What evil lurks beyond the stars?*, in *Religions of Star Trek*, a cura di Ross Kraemer, W. Cassidy e Susan L. Schwartz, 57-91, Cambridge, MA: Westview Press.
- Chun Yu, Ka (2021). "The Science of Communicating with Aliens", in *The Science of Sci-Fi Cinema: Essay on the Art and Principles of Ten Films*, a cura di Vincent Pitorro, 16-23, Jefferson: MacFarland.
- Connor Kimberly R. (2014). "The Speed of Belief: Religion and Science

Fiction, an Introduction to the Implicit Religions of Science Fiction”, *Implicit Religion*, 17(4): 367-377.

Cowan, Douglas E. (2010). *Sacred Space: The Quest for Transcendence in Science Fiction Film and Television*, Waco, TX: Baylor University Press.

Cowan, Douglas E. (2022). “Religion and Spirituality”, in *The Routledge Handbook of Star Trek*, a cura di Leimar Garcia-Siino et al., 340-347, London-New York: Routledge.

Cronin, Michael (2009). *Translation goes to the Movies*, London-New York: Routledge.

Danese, Eva (2019). *Qapla! Le lingue inventate del cinema e della TV*, Lulu, 2019.

Däniken, Erich (1969 [1968]). *Gli extraterrestri torneranno*, Milano: Ferro.

Danna, Elizabeth (2011). “Looking Out for No. 1: Concepts of Good and Evil in *Star Trek* and *The Prisoner*”, in *Religion and Science Fiction*, a cura di James F. McGrath, 95–117, Eugene, OR: Cascade Books.

Durand, Leigh (2010). *The Universe of Oz: Essays on Baum’s Series and its Progeny*, London: McFarland.

Etherden Matthew (2005). “*The Day the Earth Stood Still*: 1950’s Sci-Fi, Religion and the Alien Messiah”, *Journal of Religion and Film*, 9 (2): 1-13.

Fern, Yvonne (1996). *Gene Roddenberry: the Last Conversation*, New York: Pocket Books.

Geraghty, Lincoln, a cura di (2014). *The Influence of Star Trek on Television, Film and Culture*, Jefferson, NC: McFarland.

Gonzalez, Gabriel Andres (2015). *The Politics of Star Trek: Justice, War, and the Future*, New York: Palgrave Macmillan.

Hobsbawn, Eric J. e Ranger Terence, a cura di (2002 [1984]), *Inventare la tradizione*, Torino: Einaudi.

Hrotic, Steven (2014). *Religion in Science Fiction*, London: Bloomsbury.

Jenkins, Henry (1988). “Star Trek rerun, reread, rewritten: Fan writing as textual poaching”, *Critical Studies in Mass Communication*, 5(2): 85-107.

Jindra, Michael (2005). “It’s about Faith in Our Future: *Star Trek* Fandom as Cultural Religion”, in *Religion and Popular Culture in America*, Revised Edition, a cura di Bruce David Forbes e Jeffrey H. Mahan, 159–173, Berkeley, CA: University of California Press.

- Kapell, Matthew Wilhelm (2010). *Star Trek as Myth: Essays on Symbol and Archetype at the Final Frontier*, Jefferson, NC.: McFarland.
- Kozinets Robert V. (2016). *Il culto di Star Trek*, Milano: Franco Angeli.
- Kraemer Ross *et al.*, a cura di, (2001). *Religions of Star Trek*, Cambridge, MA: Westview Press.
- Kreuziger, Frederick (1986). *The Religion of Science Fiction*, Bolling Green, OH: Popular Press.
- Kwan, A. (2007). "Seeking New Civilizations: Race Normativity in the Star Trek Franchise", in *Bulletin of Science, Technology & Society*, 27(1), 59-70.
- Linford, Peter (1999). "Deeds of Power: Respect for Religion in *Star Trek: Deep Space Nine*", in *Star Trek and Sacred Ground: Explorations of Star Trek, Religion, and American Culture*, a cura di Jennifer E. Porter e Darcee L. McLaren, 77-100, Albany, NY: State University of New York Press.
- Machado Carly (2012). "Brain, Biological Robots and Androids: Prophecies in the Realm of Science Fiction and Religion", in *Handbook of Hyper-real Religions*, a cura di Adam Possamai, Leiden: Brill.
- Mazur, Eric Michael e Sarah McFarland Taylor, a cura di (2023). *Religion and Outer Space*, London: Routledge.
- McGrath, Alister (2004). *The Twilight of Atheism*, London, Rider.
- McGrath, James F. (2002). *Religion, But Not as We Know it: Spirituality and Sci-Fi*, Butler: Butler University.
- McGrath, James F., a cura di (2011). *Religion and Science Fiction*, Eugene: Pickwick Publications.
- Nahin, Paul J. (2014). *Holy Sci-Fi! Where Science Fiction and Religion Intersect*, New York: Springer.
- Neese, Kevin C. (2016). *The Gospel According to Star Trek: The Original Crew*, Eugene: Cascade Books.
- Pearson, Roberta (2007). "Bachies, bardies, trekkies, and sherlockians", *Fandom: Identities and communities in a mediated world*, 102, 98-109.
- Pescatore, Guglielmo (2018). *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie tv*, Carocci: Roma.
- Peterson, Gregory (1999). "Religion and Science in *Star Trek: The Next Generation*: God, Q, and Evolutionary Eschatology on the Final Frontier", in *Star Trek and Sacred Ground: Explorations of Star Trek, Religion, and Ameri-*

can Culture, a cura di Jennifer E. Porter e Darcee L. McLaren, 61-76, Albany, NY: State University of New York Press.

Pilkington, Ace G. (1996). “Star Trek V: The Search for God”, *Literature/Film Quarterly*, 24(2): 169–176.

Pinotti, Roberto (1999). *Angeli, dei, astronavi: extraterrestri nel passato*, Mondadori: Milano.

Pohlmeyer, Markus (2017 [2014]). *Il sogno degli dèi: science fiction e religione*, Bologna: EDB 2017.

Porter, Jennifer E. e Darcee L. McLaren, a cura di (1999). *Star Trek and Sacred Ground: Explorations of Star Trek, Religion, and American Culture*, Albany, NY: State University of New York Press.

Richards, Thomas (1998 [1997]). *Il mondo di Star Trek [The Meaning of Star Trek]*, trad. it. Libero Sosio, Milano: Longanesi.

Rosati, Riccardo (2009). “Scienza e fede nel cinema di fantascienza: Star Trek e Star Wars a confronto”, *Religioni e società: rivista di scienze sociali della religione*, XXIV(63), 1000-1009.

Schultes, John S. (2003). “Any Gods Out There? Perceptions of Religion from Star Wars and Star Trek”, *Journal of Religion & Film*, 7(2), <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol7/iss2/3>.

Surace, Bruno (2021). *Il destino impresso*, Torino: Kaplan.

Tenti, Gregorio (2022). “Xenosemiotics: Toward an Alienist Materialism”, *Linguistic Frontiers*, 5(3): 49-55.

Thibault, Mattia (2020). “Tlhngan maH! (We are Klingon): Conlang, play and fandom in a ludicising world”, in *Languagescapes: Ancient and Artificial Languages in Today's Culture*, a cura di V. Idone Cassone, J. Ponzo e M. Thibault, 99-111, Roma: Aracne.

Thrall, James H. (2024). *Religion and Science Fiction. An Introduction*, London-New York: Routledge.

Tulloch, John (1995). *Science Fiction Audiences: Watching Doctor Who and Star Trek*. London-New York: Routledge.

Urbańczyk, Agnieszka (2022). “Star Trek V: The Final Frontier”, in *The Routledge Handbook of Star Trek*, a cura di Leimar Garcia-Siino et al., 110-114, London-New York: Routledge.

Wagner, Jon e Jan Lundeen (1998). *Deep Space and Sacred Time: Star Trek in*

the American Mythos, Westport, CT: Praeger.

Warrick, Patricia e Martin H. Greenberg (1975). *The New Awareness: Religion Through Science Fiction*, New York: Random House.

Wassmann, Claudia (2016). "Emotions in Star Trek and Battlestar Galactica: What Makes Us Human", in *Emotions in Contemporary TV Series*, a cura di A. N. Garcia, 205-222. London: Palgrave Macmillan.

Woodman, Tom (1979). "Science Fiction, Religion and Transcendence", in *Science Fiction: A Critical Guide*, a cura di Patrick Parrinder, 110-130, London-New York: Routledge.

Filmografia

2001: A Space Odyssey (*2001: Odissea nello spazio*, UK/USA 1968, Stanley Kubrick).

A.I. – Artificial Intelligence (*A.I. – Intelligenza artificiale*, USA 2001, Steven Spielberg).

Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution (*Alphaville*, Francia/Italia 1961, Jean-Luc Godard).

Arrival (USA 2016, Denis Villeneuve)

Close Encounters of the Third Kind (*Incontri ravvicinati del terzo tipo*, USA 1977, Steven Spielberg).

Color Out of Space (*Il colore venuto dallo spazio*, USA 2019, Richard Stanley).

Contact (USA 1997, Robert Zemeckis).

Critters (*Critters [Gli extraroditori]*, USA 1986, Stephen Herek).

Critters 4: They're Invading Your Space (*Critters 4*, USA 1992, Rupert Harvey).

Ghosts of Mars (*Fantasma da Marte*, USA 2001, John Carpenter).

Guardians of the Galaxy Vol. 2 (*Guardiani della Galassia Vol. 2*, USA 2017, James Gunn).

Hellraiser (UK 1987, Clive Barker).

Hellraiser: Bloodline (*Hellraiser: La stirpe maledetta*, USA 1996, Kevin Yagher).

Iron Sky (Australia/Germania/Finlandia 2012, Timo Vuorensola).

Jason X (USA 2001, James Isaac)

Leprechaun 4: In Space (*Leprechaun 4 - Nello spazio*, USA 1997, Brian Trenchard-Smith).

Lifeforce (*Space Vampires*, UK 1985, Tobe Hooper).

- Mission to Mars* (USA 2000, Brian De Palma).
- Night of the Living Dead* (*La notte dei morti viventi*, USA 1968, George A. Romero)
- Plan 9 from Outer Space* (USA 1959, Edward D. Wood Jr.).
- Prince of Darkness* (*Il signore del male*, USA 1987, John Carpenter).
- Riverworld* (*Il popolo del fiume*, Canada 2004, Kari Skogland).
- Soljaris* (*Solaris*, URSS 1972, Andrej Tarkovskij)
- Stargate* (Francia/USA 1994, Roland Emmerich).
- Star Trek V: The Final Frontier* (*Star Trek V – L'ultima frontiera*, USA 1989, William Shatner)
- Star Trek: Deep Space Nine* (USA 1993-1999, Rick Berman e Michael Piller).
- Star Trek: Enterprise* (USA 2001-2005, Rick Berman e Brannon Braga).
- Star Trek: The Original Series* (Star Trek, USA 1966-1969, Gene Roddenberry).
- Star Trek: The Animated Series* (USA 1973-1974, Gene Roddenberry).
- Star Trek: The Next Generation* (USA 1987-1994, Gene Roddenberry).
- Star Trek: Voyager* (USA 1995-2001, Rick Berman, Michael Piller e Jeri Taylor).
- The Avengers* (*The Avengers*, USA 2012, Joss Whedon).
- The Colossus of New York* (*Il colosso di New York*, USA 1959, Eugène Lourié).
- The Day the Earth Stood Still* (*Ultimatum alla Terra*, USA 1951, Robert Wise).
- The Fourth Kind* (*Il quarto tipo*, USA 2009, Olatunde Osunsanmi).
- The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (*Guida galattica per autostoppisti*, UK/USA 2005, Garth Jennings).
- The Tales of Hoffmann* (*I racconti di Hoffmann*, 1951, Michael Powell e Emeric Pressburger)
- The Tree of Life* (USA 2011, Terrence Malick).
- The Void* (*The Void – Il vuoto*, Canada 2016, Steven Kostanski e Jeremy Gillespie).
- The Wizard of Oz* (*Il mago di Oz*, USA 1939, Victor Fleming).
- Time Bandits* (*I banditi del tempo*, UK 1981, Terry Gilliam).
- Transcendence* (UK/USA 2014, Wally Pfister).