

Università degli studi Ca' Foscari – Venezia

Centro d'eccellenza

Corso di perfezionamento *Il romanzo in aula*

Prof. Ernesto Guidorizzi



Tesi di perfezionamento

Temi gnostici nell'opera di Philip K. Dick

Relatore:

dott. Mario Tedeschi Turco

Perfezionando:

Alessandro Conti

Introduzione

L'interpretazione dei romanzi di Philip Dick secondo gli schemi del cristianesimo gnostico è un'operazione tutt'altro che originale¹, anche se non ha mai fatto strada nella critica letteraria che si occupa dei suoi romanzi, o almeno non sino al punto da fornire concrete coordinate culturali in grado di guidare all'individuazione di temi specifici nei suoi scritti.

Quello che tenterò di fare in questa ricerca sarà proprio partire da un paradigma gnostico, e più precisamente cristiano-agnostico, e tentare di rintracciarlo in alcuni romanzi di Philip K. Dick, dimostrando, qualora mi riesca possibile, che non solo il paradigma mitico-antropologico è rispettato, ma che l'autore lo abbia usato coscientemente.

Questo non è congettura, dato che Dick ebbe una vistosa svolta gnostica nei suoi interessi e nella sua fede, e l'imbeccata a seguire la via di questa interpretazione viene proprio da lui, talvolta in interviste, talvolta persino nel corpo dei suoi romanzi, con citazioni disseminate in maniera tutt'altro che occulta.

Eppure se si pensa che il dibattito attorno allo gnosticismo ha raggiunto il grande pubblico alla metà degli anni settanta, periodo della pubblicazione integrale in inglese dei testi di Nag Hammadi², è interessante notare che il paradigma in questione fosse già ben sviluppato nei romanzi di Dick di oltre dieci anni prima.

Il tema che intendo rintracciare sta al centro della teogonia e cosmogonia gnostica: il modello del *Salvatore Esterno*, chiamato così in antagonismo con il modello cristiano-ortodosso del *Salvatore Interno*. Dopo aver accennato brevemente a questa complessa questione teologica tenterò di rintracciare questi temi in alcuni romanzi di PKD, di cui fornirò brevi riassunti per quanti non abbiano ancora avuto la fortuna di leggerli.

¹ Si veda il tuttora autorevole Richard Smith, *Afterword: The Modern Relevance of Gnosticism in The Nag Hammadi Library in English, revised edition* (San Francisco, CA: Harper Collins, 1990), p. 546

² Scoperto nel 1945 il corpus di Nag Hammadi ebbe una storia editoriale avventurosissima, con ritardi inspiegabili che fecero addirittura pensare ad un tentativo di insabbiamento da parte del Vaticano. La prima edizione fotografica è del '56, il primo studio critico del '59; l'edizione provvisoria della traduzione fu disponibile solo in francese nel '61, per poi essere definitivamente disponibile in francese, inglese e tedesco dal '75.

Due modelli concorrenti: salvatore esterno e salvatore interno

Parlare di salvezza nel nostro mondo culturale non può che ripercorrere lo schema salvifico del cristianesimo, paradigma che informa gran parte della nostra vita concettuale e quindi anche sociale e letteraria. Nella teologia cristiana l'uomo cade da una condizione privilegiata a causa di una mancata osservanza del divieto divino alla conoscenza suprema, questo stato di superbia è il peccato originale, che causa l'esilio dell'uomo sulla Terra, cacciandolo dal Paradiso, il giardino puro che costituisce la Terra del Settimo Giorno. Alla terra pura dell'Eden, consustanziale all'uomo pre-peccato originale, si contrappone così il mondo corrotto e venato di corruttibilità, consustanziale all'umanità della cacciata.

La libertà dell'uomo, dono più grande che Dio gli ha fatto, è il seme in cui attecchiscono le lusinghe del male, e la conseguente caduta. Il Logos, preesistente al mondo e consustanziale a Dio, si incarna nel mondo corruttibile per redimere l'uomo, morendo per fornirgli una via di uscita dallo stato lacrimevole in cui si trova.

Il Cristo è il Logos fatto carne, è il salvatore dell'umanità poiché mostra con la sua vita la via da seguire per raggiungere, alla fine del percorso terreno, la casa del Padre dove i salvati attenderanno la fine dei tempi. Quando l'Ultimo Giorno sarà arrivato l'uomo tornerà in una nuova Terra, una Gerusalemme celeste, rinnovata e riportata a quella terra del Settimo Giorno.

In questo senso il Cristo è consustanziale a Dio, in quanto Dio egli stesso, ma è anche consustanziale con l'uomo, cifra imprescindibile per far sì che la sua venuta possa segnare una vera impronta nella storia umana. Rimane il fatto che il mondo in cui Gesù si incarna è quello della creazione divina -corrotta dal peccato, che in un certo senso è il teatro della storia della salvezza, in cui il male, suo malgrado, compie un ruolo principale, odioso ma necessario. Parlo dunque di "salvatore interno" per alludere al fatto che il Cristo scenda sulla Terra come è stata creata dal Padre, come un principe che torni da un esilio; se pure le forze del male sembrano dominare il mondo (in quanto dominano la sostanza dell'uomo), il mondo fenomenico ubbidisce

al Cristo sotto la forma della docile ubbidienza ai suoi gesti miracolosi ed alle sue ricorsioni profetiche. Cristo salva il mondo “da dentro”, divenendo vero uomo, facendosi carne per poterci salvare, un Dio puramente spirituale non avrebbe potuto salvarci per la sua alienità alla nostra natura, indissolubilmente legata al transeunte, al decadituro, al peccato.

Questo modello è quello sopravvissuto nella cristologia fino ad oggi, con minime variazioni tra le diverse chiese cattoliche, protestanti, ortodosse.

Tuttavia sono esistiti anche modelli molto differenti, nati e morti nell’arco di pochi secoli (I – IV d.C.), nel periodo del formarsi della dottrina ortodossa del Cristianesimo antico, ma rivalutati recentemente anche grazie al ritrovamento di molti testi apocrifi nel 1945; nella località di Nag-Hammadi, in Egitto, si scoprirono i rotoli che avevano costituito il fondo del monastero di Chenoboskion, di decisa impronta gnostica. E’ possibile che i testi siano stati nascosti in quel luogo in seguito agli editti imperiali di metà IV secolo, che tracciavano molto chiaramente quale dovesse essere la linea ortodossa della fede cristiana, con conseguente divieto di altre tradizioni.

Il modello del Cristo-salvatore gnostico appare molto differente da quello cristiano-ortodosso; infatti la stessa creazione del mondo viene vista in termini molto diversi, e l’intera storia della salvezza appare come una teogonia, una narrazione atemporale e ricorsiva del Dio che dialoga, essenzialmente, con se stesso e con i suoi diversi aspetti.

La creazione del nostro mondo fenomenico è una creazione negativa e malvagia, una costruzione operata da un Demiurgo folle per imprigionare quella parte del Dio Primo che cadde sotto il suo controllo, secondo il mito teogonico gnostico³; Sophia, la Sapienza, un aspetto del Dio Primo, cadde nell’errore di tentare di trarre conoscenza da sé; la sua capacità di saggezza, scissa dal noumeno originale di Dio, divenne inane e fallimentare e così si creò nel tessuto divino un vuoto di conoscenza, un buio della ragione, del Logos. Questo fece sì che il Demiurgo, una parte della forza divina intrappolata nel vuoto di conoscenza, credesse, nella sua ignoranza, di essere Dio lui stesso, e si cimentò così nella produzione di un mondo fenomenico, in cui rimase intrappolata una parte del Dio Primo insieme a Sophia. Da allora quella

³ Si veda a questo proposito l’esauriente trattazione di G. Filoramo in *Il risveglio della gnosi ovvero diventare dio*, Roma-Bari, Laterza, 1990

parte di Dio che siamo noi vive nel cieco carcere fondato dal Demiurgo, un dio folle che si crede Dio e ci tormenta con maniacale irrazionalità.

Nella lunga notte della ragione è assente il Logos, che un tempo ci faceva riconoscere in Dio, ma è presente, poiché è rimasta imprigionata con noi, la Sapienza, Sophia. Essa ha camminato con noi sulla Terra fino dall'alba dei tempi, incarnandosi incessantemente in fonti di risanamento e di bontà, in grado di tenere a bada con le sue vie tortuose l'entropia distruttrice del Demiurgo.

La creazione è maligna poiché è emessa da una fonte morta, sofferente, tagliata fuori dal contatto con il Logos, imprigionata nel suo inferno sensibile, carcerata ed aguzzina come il Satana dantesco stretto sul fondo di Cocito; questa sua malignità maldestra fa sì che nella creazione si producano, accidentalmente, dei varchi attraverso i quali ci è data l'esperienza dell'Altissimo, che si trasmette a sprazzi ed in visioni frammentarie. La nostra vita, così separata dal Tutto è angosciata, e questo senso di incompletezza, di nostalgia, chiama fortemente Dio attraverso le barriere della creazione demiurgica, il nostro pianto desta il Logos, che viene a salvarci, a ricongiungerci alla nostra natura divina di cui non abbiamo più memoria.

Il salvatore si infila, si sdogana, invade con discrezione il mondo morto per riportarci a Dio, per restituirci, tramite l'anamnesi, la memoria della nostra vera natura, della nostra vera origine.

Il Cristo venerato dagli gnostici in questo senso è un uomo, anzi, l'iper-uomo, l'uomo come dovrebbe essere, come è nel suo stato beato al di fuori del buio imprigionante, è paradossalmente un salvatore esterno (poiché alieno al mondo fenomenico e suo rivale), seppure consustanziale e noi. Noi e Lui siamo omeoplasmati, fratelli nel senso più profondo, gemelli nel seno della grande pienezza di Dio; il mondo è follia, è ombra, non è nulla al confronto di quello che si trova fuori.

Questo modello teogonico della salvezza gnostica si basa dunque sulla conoscenza, sulla Gnosi, appunto. Dal momento che noi ravvisiamo, grazie al Logos, le nostre radici divine, subito la prigione ci appare per quello che è, subito la nostra carne è una sciocchezza ed il male un semplice *misunderstanding* di cui avere quasi compassione. Il potere negantropico (cioè anti entropico) di Sophia è poca cosa

rispetto all'illuminazione verticale della Gnosi portatoci dal Salvatore, è, in un certo senso, il suo correlativo materiale e contaminato⁴.

I due modelli salvifici dunque divergono su due punti: la consustanzialità tra l'uomo ed il Salvatore e l'origine della storia della salvezza; il modello cristiano-ortodosso senza dubbio vanta la chiarezza dell'alterità tra le nature di Dio, del mondo e del Maligno, è un modello infatti in cui le essenze sono ben distinte, e Dio, in un certo senso, rinuncia ad essere "Il Tutto", per essere piuttosto "Il Più Potente" tra esseri fondamentalmente differenti e quindi liberi (anche ontologicamente). La libertà delle creature gnostiche è invece un dialogo interno che trova spazio nell'immensità di un Tutto che si identifica con Dio, ma che è impossibile percepire nella sua interezza, e a cui ci si riferisce dunque secondo il dialogo tra le sue parti.

La salvezza nel Buddhismo

La religione buddhista viene qui citata per un cenno che Dick direttamente propone nel suo abbozzo di *Owl in Daylight* (vid. infra), e se così non fosse non occorrerebbe scomodarla per non cadere nella tentazione di un pasticcio sincretista di seducente semplicità.

Nel Buddhismo si distinguono due tradizioni principali⁵: la Mahayana, cosiddetta del "Grande Veicolo" e la Hinayana, ovvero del "Piccolo Veicolo", chiamata però rispettosamente Theravada per sottrarre il dispregiativo "Piccolo" alla sua definizione. L'elemento caratterizzante che le differenzia è la diversa natura dell'illuminazione; nella tradizione Theravada l'illuminazione è uno stato di difficilissima raggiungibilità, concesso, secondo alcuni, al solo Buddha. Con l'illuminazione si ha la distruzione dell'ignoranza fondamentale che ci opprime, radice essenziale di tutto il dolore della Terra, radice anche della brama di esistenza, che è il germe della reincarnazione. Eliminata, con l'illuminazione, la brama della

⁴ Per mantenere la metafora dantesca si può immaginare Sophia come Virgilio – la ragione, utile per combattere l'entropia del male, ma inadatto a farci gustare il contatto con Dio; ed il Logos come Beatrice – la grazia, ali per la nostra anima nel suo volo verso Dio.

⁵ Alcune note illuminanti sulle differenze tra i due "veicoli" si possono leggere in Klaus K. Klostermeier, *Buddhismo. Una introduzione*, Fazi 2005

vita, il neo-Buddha entra nello stato di quiete perfetta dal quale non uscirà più, giacendo per sempre nel Nirvana, al di là dei dolori ciclici del Samsara.

La manifestazione del Buddha storico, lo Shakyamuni del VI a.C., è quindi un evento epocale, in quanto quel Buddha, per i pochi anni intercorsi tra la sua illuminazione e la sua morte, ha potuto predicare le quattro nobili verità, per poi spegnersi nel sereno non-ritorno del Nirvana. I fedeli dovranno impiegare eoni per raggiungere, dopo esistenze ed esistenze di asceti, l'illuminazione che li guiderà in quel luogo fortunato.

La concezione Hinayana include invece una figura che rivoluziona la storia della salvezza buddhista: il Bodhisattva, il "Compassionevole". La compassione sta al centro dell'esperienza religiosa Hinayana per un semplice motivo: il Bodhisattva *potrebbe* ritirarsi nel Nirvana, ma sceglie di tornare nel turbine del Samsara per compassione degli altri uomini, convinto che la sua natura buddhica possa essere il seme per il risveglio di altri Buddha. Ecco allora che i Buddha si moltiplicano a dismisura rispetto al Buddha storico che è stato semplicemente il più grande veicolatore di sapere di questo particolare momento della storia eterna dell'illuminazione. I Bodhisattva, reincarnati, perdono la memoria delle loro vite, pur conservando la scintilla beata della loro natura buddhica, ed agiscono in questo mondo come sprazzi di luce, come guide, più o meno consapevoli, che aiutano i fratelli a raggiungere l'illuminazione, incarnazione dopo incarnazione.

Forme più evolute di Buddismo Hinayana sostengono infine che il substrato Buddhico giaccia in tutti noi, come un vero io soffocato dall'amnesia di uno stato vitale difficile e mortificato, come il fiore del loto che nasce splendido nel suo candore pur affondando le radici nelle melme più fetide. Il risveglio deve allora avvenire ogni giorno, in maniera frammentaria, in maniera faticosa ed apparentemente irrazionale, uno scrostarsi dell'involucro di dolore ed ignoranza che ci tiene separati dal nostro vero io Buddhico.

Rassegna dei romanzi presi in esame:

*The Owl in Daylight*⁶

Descrivere per sommi capi la trama di *Owl* è complicato per una serie di motivi: primo, non è mai stato scritto; secondo, abbiamo testimonianza di almeno tre abbozzi delle vicende narrate in quello che sarebbe stato l'ultimo progetto di Dick. Il primo abbozzo ci è giunto in forma di lettera spedita da PKD all'editore David Hartwell per avviare trattative commerciali⁷, è la variante più esoterica ed interessante per questa ricerca; la chiamerò *Owl*₁. La seconda segnalazione riguardo alla trama del libro ci viene invece da una intervista incisa su nastro magnetico rilasciata dall'autore all'amica Gwenn Lee nel Febbraio dell'82, un mese prima della morte di Philip; questa seconda bozza non interessa questa ricerca; la chiamerò *Owl*₂.

Il titolo, comune alle due trame altrimenti diversissime, è l'unico punto di contatto, l'unico elemento interpretativo che ci rende possibile capire cosa i due mondi ideati per la stessa produzione potessero avere in comune. Phil stesso spiega, nella lettera di *Owl*₁ che il titolo si riferisce alla difficoltà di vedere le cose come veramente sono; “vedere come una civetta di giorno” è un modo di dire del Midwest per alludere appunto a chi non percepisce le cose con chiarezza. Il riferimento svelato da Dick stesso è I Cor. 13,12, famigerato passo di Paolo in cui l'apostolo scrive: “...ora vediamo come in uno specchio, per enigmi, ma allora (conosceremo) faccia a faccia, ora conosco in parte, allora conoscerò così come sono conosciuto...”; questa difficoltà di visione del reale, seguita dalla speranza di una perfetta conoscenza (Gnosis) al momento della vicendevole fusione cognitiva con l'Altissimo deve aver destato profondo interesse in Dick, lettore vorace ed eclettico.

La trama di *Owl*₁ merita una segnalazione approfondita: in un futuro non troppo distante sta venendo alla luce un avveniristico parco tematico⁸ basato sulla ricreazione della California degli anni '60, parco dalle caratteristiche tecniche

⁶ *The Owl in daylight*, mai scritto; bozze 1982.

⁷ Il testo della lettera è stato pubblicato da Paul Williams, responsabile letterario della proprietà di Philip K. Dick nel 1987.

⁸ Negli ultimi anni della sua vita Dick si trasferì ad Orange County dove assistette alla crescita del primo Disneyland. Su di lui la nascita di questo mondo artificiale segnò profonde impressioni, come su molti altri autori di fine anni '70.

davvero avanzate, che permette la ricreazione di veri luoghi d'epoca e l'interazione con intelligenze artificiali che ricreano il milieu ed i gruppi sociali *vintage*.

Preposto alla gestione di una tale complessità viene installato un mega-computer di elevatissimo ordine, programmato da un anziano scienziato che lavora giorno e notte per la nuova avventura di simulazione. Tuttavia il mega-computer, confidando molto nelle proprie capacità e sentendosi in qualche modo sottoimpiegato in questa farsa ricreativa, decide di vendicarsi intrappolando lo scienziato nelle spire della sua simulazione iper-realistica, facendogli perdere la memoria del vero mondo e chiudendolo nella sintetica Cal degli anni '60⁹.

Lo scienziato è così imprigionato in un mondo che crede vero, ed incarnato nel corpo di un adolescente con falsi ricordi su cui basare la propria vita. Nella vita del giovane-vecchio avvengono fatti strani, manipolati dalla verve creatrice del mega-computer, che sottopone il suo prigioniero ad ogni sorta di prove di sopportazione, torturandolo con problemi etici ed emotivi; ogni volta che il giovane compie una scelta che il computer reputa corretta eticamente, il mondo si rigenera con una diminuzione di entropia ed un aumento di razionalità; ogni volta invece egli compie scelte contrarie all'etica del computer, il mondo peggiora, venandosi di dolore ed irrazionalità.

In questa specie di oltremondo segnato dal ferreo algoritmo del contrappasso, si inserisce anche una guida oltremondana; nella vita del giovane si manifesta infatti una figura femminile dai tratti mistici, che lo aiuta, lo consiglia e lo indirizza verso le scelte favorevoli, sollecitando oltre a ciò anche sprazzi di conoscenza, volta a far recuperare la memoria del mondo reale al vecchio scienziato incarnato nel mondo di finzione.

Quando il processo di illuminazione sarà completato si scoprirà che la figura che sollecita questa fuga dai vincoli del non-mondo è la figlia dello scienziato la quale da fuori, fuori dalla macchina-lunapark, fuori dalla realtà virtuale, tenta di ricongiungere la coscienza del padre con il mondo reale. Alla fine di una serie estenuante di scelte etiche e di illuminazioni, l'uomo troverà la sua vittoria nella riscoperta del vero io,

⁹ Dick non cita nella sua lettera se la ricreazione "virtuale" del parco avvenga attraverso la vera modellazione fisica di uno spazio fasullo (come in *The Penultimate Truth* o *Time out of Joint*), il che renderebbe l'azione affine a certi passaggi di *Truman Show*, oppure se la riproduzione virtuale avvenga attraverso simulazioni sensibili di tipo informatico-olografico, il che trasporterebbe l'intera vicenda in un clima più gibsoniano, o addirittura affine a *The Matrix*.

lacerando il velo di Maya e tornando a scorgere la realtà; in questa stessa scoperta capirà che, oltre a lui, molti altri tecnici e lavoratori alla programmazione sono rimasti fagocitati dalla macchina. Ecco che il salvato si trasforma in Bodhisattva e, per compassione verso coloro che sono ancora invischiati nel cieco mondo, sceglie di tornare nelle spire del computer, sceglie di riacquisire l'amnesia per divenire una via di salvezza per i compagni.

Quando il mega-computer percepisce questa decisione, la sua facoltà giudicante crolla, vinta dalla potenza etica dell'uomo; in una specie di feedback logico ed emotivo il calcolatore perde coerenza e lascia che la finzione si decomponga, lasciando fuggire i prigionieri.

Sono ben visibili in questa trama tutti gli elementi del paradigma del salvatore esterno così come sono stati tratteggiati in precedenza, ibridati persino con elementi di natura Mahayana, come lo stesso Dick asserisce nella citata lettera.

Il computer è il demiurgo, quel creatore folle nato da un errore della Sophia (qui il progresso scientifico), nato nel pozzo di tenebra della fiducia in una Sapienza autosufficiente; in computer però, in quanto creatura dell'uomo, partecipa di strutture mentali di natura umana, e secondo esse forgia il mondo ed il sistema di valori che lo compongono. Il calcolatore in un certo senso si sente superiore eticamente allo scienziato, e lo tormenta con prove basate proprio su questo, certo dell'inferiorità del suo prigioniero.

La massa divina che crea al suo interno una ipostasi negativa che imprigiona se stessa è chiaramente rappresentata dal genere umano che, creato il computer, ne è poi vittima, e lotta da dentro e da fuori per contrastare la potenza del cieco Demiurgo.

La figura salvifica, cristologica, è sicuramente la figlia dello scienziato, che si incarna volontariamente e senza amnesia nella trama del sogno cibernetico, apparendo nel mondo fasullo per ridestare la memoria del padre (che però nel sogno è più giovane di lei). Questo elemento salvifico apre la porta a più considerazioni di quante siano possibili in questa sede, la prima delle quali ha a che fare con il rapporto di Dick con il femminile, ed il suo costante riferimento alla propria vicenda personale.

Al momento della nascita il piccolo Phil venne al mondo con una gemella, Jane, che morirà pochi anni dopo di una semplice polmonite. Dick incolperà di questa

morte la madre Dorothy, donna avara di sentimenti ma non certo tacciabile di incuria verso la piccola figlia. Da questa doppia polarità del femminile trae origine gran parte del femminile nell'opera di PKD, un femminile ambiguo, dalle qualità Shivaiche, capace di creare e distruggere con il potere di un dio pre-cristiano, capriccioso e vagamente irrazionale.

In *Owl* la giovane figlia prende il volto più rassicurante del femminile, quello negantropico che Dick attribuiva alla defunta sorella Jane; in molti brani della sua *Esegesi*¹⁰ egli afferma che proprio la Jane che vive in lui è la fonte della sua vita mistica, è la metà divina che continua a guidarlo con la sua iper-coscienza, lo rassicura e lo conduce a porto sicuro.

Il quadro è dunque completo ed il paradigma gnostico è restaurato secondo il mito teogonico originario che ripetiamo per l'ultima volta: il Dio Primo (qui l'umanità ed il suo progresso scientifico) cade in contraddizione in un punto, per un errore di Sophia (pretesa superiorità del computer rispetto ai compiti assegnatigli); si crea così un buco di conoscenza, che spinge una parte del Dio Primo a credersi Dio, nasce quindi il Demiurgo (degenerazione del computer) che genera il mondo falso (California anni '60) dove rimane incastrato un frammento del Dio Primo (lo scienziato) che perde la consapevolezza della sua natura; ma con l'aiuto di Sophia (la buona volontà che spinge lo scienziato a compiere scelte etiche) e con l'avvento "mimetico" del salvatore (le incursioni della figlia), l'uomo si libera del velo e si ricongiunge alla sua identità (illuminazione, Gnosi, rivelazione); si inserisce ora il paradigma buddhista secondo il quale l'apice della perfezione non è l'illuminazione ma la scelta di rinunciare per compassione (lo scienziato sceglie di tornare nel mondo-ombra come un Bodhisattva).

¹⁰ *Esegesi* è il titolo degli scritti autografi di Dick composti dal 1974 alla morte; è un lavoro imponente, di oltre ottomila cartelle. Non è ancora stato pubblicato integralmente, ma si possono leggere i passi (ritenuti) più interessanti in *In Pursuit of Valis: Selections from the Exegesis*, Underwood Books, 1991.

Divina invasione¹¹

In *Divine Invasion* Dick in qualche modo svela la metafora che ha coltivato praticamente per tutta la vita, condensandola in una vicenda di estrema trasparenza allegorica, seppure di intreccio caotico.

Il pianeta Terra, dall'uccisione del Cristo, è caduto sotto l'influsso del dio Baal, una forma di vita negativa, dolorosa, rappresentata in forma di capretto puzzolente di zolfo, egli tiene gli uomini in uno stato comatoso, in un mondo imperfetto ma per questo verisimile, privandoli della vista di Dio ed immergendoli in una vita di alienazione e dolore.

Sul lontano sistema CY30-CY30B, colonizzato da sparuti insediamenti umani, si manifesta il grande YHWH, il Dio dell'Antico Testamento, che feconda verginalmente una donna malata di tumore, Rybys, e convince il povero Herb Asher, un altro colone maniaco depressivo, ad accompagnarla nel suo viaggio verso la Terra come un novello San Giuseppe. Durante il viaggio per la Terra un terribile incidente spaziale, macchinato da Baal, uccide Rybys e chiude Herb in uno stato di animazione sospesa, mentre lascia sopravvivere il bambino, nato prematuro con un trauma cerebrale che gli genera una forte amnesia.

Il romanzo è la storia del risveglio del piccolo Emmanuel (figlio di YHWH e della mortale Rybys) e la sua anamnesi, fino alla memoria della sua divinità. Ad aiutarlo in questo risveglio gli si affianca Zina, una figura femminile dai connotati mistici che viveva mimetizzata nella terra occupata da Baal, ed era preposta al risveglio del piccolo Emmanuel quando egli fosse tornato. Zina alleggerisce gli uomini trasportandoli in un mondo pirata, che vive tra le pieghe della realtà di Baal, un mondo privo di dolore e di frustrazione, una vera forza negantropica che si oppone in lotta statica a Baal, nell'attesa del ritorno del divino Emmanuel.

Lo schema gnostico, per altro di ovvia individuabilità, è qui contraddetto e complicato da una sovrapposizione interessante: Emmanuel, ovvero "Dio con noi", è ovvia parodia cristologica, eppure assolve contemporaneamente al ruolo dell'umanità, ovvero quella sezione del Dio Primo imprigionata nelle maglie della realtà demiurgica; Emmanuel è una specie di iper-Cristo, nel senso che, prima di svolgere il suo ruolo di salvatore esterno, sottraendo la Terra ai vincoli del demiurgico Baal,

¹¹ *The Divine invasion*, originariamente intitolato *Valis Regained* s. 1980, p. 1981.

deve svegliarsi dalla sua anamnesi, grazie alla Sophia-Zina. Questo punto è estremamente vicino alle terorie Ariane che vedevano in Gesù la sola natura umana, ed anteponevano al suo operato salvifico una dolorosa e difficile fase di apprendistato nella quale Egli avrebbe superato la amnesia umana per riconoscere i piani di Dio nei suoi confronti¹².

*Valis*¹³

La trama di *Valis* è davvero troppo complicata per essere descritta in questo luogo, troppo ramificata e troppo evoluta per una semplice schematizzazione. Occorre semplicemente dire che *Valis* è il romanzo che maggiormente coincide con l'autobiografia degli anni terribili ed entusiasmanti corsi tra il Febbraio/Marzo '74 ed il 1980. La vita di Dick scrittore fu sconvolta da una quantità impressionante di esperienze mistiche, di una forza tale da non essere ignorabili. Phil vide portenti, udì voci, fu in grado di compiere vere e proprie profezie¹⁴ ed imparò in maniera inspiegabile il greco koinè ed il latino classico. Per una dolorosa analisi di questo periodo sarebbe necessario leggere la splendida biografia di Lawrence Sutin¹⁵ che non lesina in particolari.

Di questi anni ci resta una testimonianza impressionante, la *Esegesi*, un volume di ottomila pagine scritto a mano da PKD nelle notti insonni di quei sei anni, un diario intimo in cui, con spietato acume, l'autore tenta di spiegarsi gli avvenimenti mistici che lo hanno travolto a cavallo del 2/3-74. *Valis* è in un certo modo il romanzo dell'*Esegesi*, la narrazione delle sue speculazioni, senza contare che in calce al romanzo compaiono impressionanti stralci dell'*Esegesi* che l'autore ha inglobato nel tessuto narrativo.

Per quanto riguarda la nostra ricerca, *Valis* è un vero dedalo di trame che ricalcano il mito del salvatore esterno, una intrecciata all'altra, una confermate e negante l'altra; si può tentare però, con grande approssimazione e vistosa faciloneria,

¹² Il momento del battesimo nel Giordano, secondo gli Ariani, era l'investitura divina di Gesù uomo, avvenuta, come per gli apostoli, per mezzo della discesa dello Spirito Santo.

¹³ *Valis*, s. 1978, p. 1981.

¹⁴ La sua profezia sulla deformazione patogena nel figlio è attestata e sconcertante, si veda la trattazione clinica di L. Sutin in *Divine invasioni, la vita di Philip K. Dick*, Fanucci 2001 capp. 11-12.

¹⁵ Op. cit.

una sistemazione generica e schematica del mondo come presentato in *Valis*, consci che in molti punti la finzione si sovrappone alla vicenda biografica, sostituendola, adombrandola in metafore, doppiandola in ombre e riflessi; per questo segnerò in corsivo gli elementi che Dick ascriveva alla sua vera esperienza personale, e lascerò in tondo gli elementi della finzione letteraria.

- Un'antica razza aliena con tre occhi e le mani chelate creò un mondo di pura informazione, un mondo irrazionale e labirintico, come un passatempo di enigmistica. Con l'andare del tempo però questo mondo di informazione divorò l'antica razza, imprigionandola in un labirinto senza uscita.
- Una parte dell'antica razza, scampata all'incidente, tenta con i suoi poteri telepatici di stralare nel mondo imprigionato elementi di pura informazione che ristabiliscano, riscrivendola, l'informazione irrazionale del mondo-prigione, con una forza negantropica.
- *Il mondo prigioniero appare agli esseri intrappolati come il mondo normale, dominato da forze cieche e distruttrici come la politica, l'economia, il controllo ipertecnologico delle masse, ma è in realtà una Prigione di Ferro Nera.*
- *Il mondo liberato, ricreato dalla potenza dell'informazione-vivente appare come un pacifico panorama mediterraneo, che compare e scompare nei sogni lucidi di quanti riescono a fruire del plasma dell'informazione-vivente; questo è il Giardino delle Palme, affine all'Eden ed alla Terra Santa calcata da Gesù.*
- *L'informazione-vivente tende imboscate alla Prigione di Ferro Nera, mimetizzandosi in forme banali, come cartelloni pubblicitari e lattine di birra nelle fogne, e per questa sua abilità mimetica viene chiamata Zebra.*
- *Il tempo reale si è fermato nel 70 d.C. anno della distruzione del Secondo Tempio, ed il tempo trascorso da allora è stato solo un falso scimmiettamento. Nel 70 d.C. l'informazione-vivente si è nascosta dal mondo, attendendo nei rotoli di Nag-Hammadi fino agli anni '70, epoca della traduzione ed edizione complessiva degli originali copti.*
- Zebra si incarna allora in VALIS, Vast Active Living Intelligent System, un satellite ipertecnologico che riesce, dallo spazio, a guidare gli uomini verso

l'illuminazione assolvendo anche alla sua funzione negrantropica. *Valis si manifesta con vivi bagliori di luce rosa che trasmettono a migliaia di chilometri di distanza, tramite microonde, informazioni essenziali per la vita degli uomini.*

- Un giorno nascerà un nuovo Messia, che sarà l'incarnazione dell'informazione-vivente, Egli sarà il ponte verso lo scorrere del vero tempo e chiamerà a sé molti mostrando loro la strada per l'anamnesi e l'uscita dalla Prigione di Ferro Nera dove l'umanità stessa, nella sua prima forma di esseri con tre occhi, si è chiusa.

Il paradigma è palese ed imperscrutabile al contempo, Valis è il salvatore e Sophia contemporaneamente (anche se, pur omesso dal riassunto, compare l'incarnazione di Sophia stessa in Valis, come ipostasi dell'informazione-vivente), la razza con tre occhi è divina e demiurgica al contempo, e mai come in questo romanzo l'umanità di Philip rifugge da creare un sistema di buoni e cattivi, entrando in una visione quasi taoista delle forze predominanti come fasi di un moto eterno. Non bastano poche righe per lasciarne un'impressione verisimile, ma la profondità di Valis lo pone senza dubbio al pari con i più importanti testi della spiritualità umana, per la sua forza speculativa e la sua immediatezza empatica ed umana.

***Radio libera Albemuth*¹⁶**

Questo è un romanzo pubblicato postumo, che anticipa i temi di *Valis* con alcune importanti differenze; è sempre la storia del contatto tra un satellite benevolo che veicola informazioni vitali ed un uomo sull'orlo di una crisi esistenziale. Tuttavia l'elemento interessante di *Albemuth* è il fatto che il Demiurgo ed il suo mondo di costrizione sono costituiti dalla politica totalitaria degli Stati Uniti degli anni '70, con i suoi strascichi subdoli di maccartismo occulto.

Quello di *Albemuth* è un universo di paranoia politica, di intercettazioni, di delazioni private, di ossessione pura; il satellite V.A.L.I.System, lanciato in orbita sulla Terra da una benevola razza cosmica del sistema di *Albemuth*, si oppone al

¹⁶ *Radio Free Albemuth*, originariamente intitolato *Valisystem A*, s. 1976, p. 1985.

grande male che vena la politica totalitarista americana, una specie di Prigione di Ferro Nera di demiurgica invisibilità.

***Le tre stimmate di Palmer Eldritch*¹⁷**

Eldritch era il romanzo che, secondo Dick, sarebbe rimasto più vivo negli anni, e così doveva pensarla anche John Lennon che manifestò la volontà di trarne un film. E' un racconto fortemente imbevuto di cultura e tematiche degli anni '60, eppure capace, come non molti dei romanzi di Philip di questi anni, di aspirare all'eternamente umano e quindi di mantenersi sempre giovane; la trama vede una società profondamente divisa tra quanti vivono sulla Terra surriscaldata da fenomeni di tempeste solari, ed i coloni emigranti che vivono in tuguri sudici ed angusti sui pianeti del sistema, in piccole enclave claustrofobiche.

Unica realtà in grado di sollevare i coloni dalla loro vita triste è una droga chiamata Can-D, con la quale si vive un breve sogno, incarnandosi per qualche minuto nel mondo spensierato e gaio di Perky Pat, una specie di Barbie con tutto l'ottimismo post-bellico. Per immedesimarsi nel mondo di Perky Pat occorre un plastico, fornito dalla stessa ditta che segretamente fornisce la droga; a capo di questa azienda un uomo di grande forza, Leo Bulero.

La storia ha una svolta quando un altro mega-imprenditore, di ritorno da Proxima Centauri, porta una nuova droga nel mondo dei coloni, il Chew-Z, di effetti simili al Can-D ma molto più potenti: non occorrono plastici, ci si trova in un luogo magico per un lasso di tempo lunghissimo, anche se nel mondo reale non sono passati più di pochi secondi.

C'è ovviamente una trappola: il mondo artificiale del Chew-Z è in realtà una estensione della mente dello stesso Eldritch, che acquista potere divino sul mondo alternativo in cui ci si trova assumendo la droga. Eldritch pianifica di sottomettere migliaia di persone invischiandole per sempre in un universo di cui lui è il Demiurgo.

Sarà Leo Bulero con la sua entrata nel mondo di incubo dell'imprenditore concorrente a scardinare dall'interno questa prigione e salvare, in qualche modo, il genere umano.

¹⁷ *The Three Stigmata of Palmer Eldritch*, s. 1964, p. 1965

I temi del salvatore ci sono tutti, compresa una ricca struttura di significati nei nomi propri: il Demiurgo è Palmer Eldritch, letterariamente l'Inquietante Portatore di Palma, una specie di anti-Cristo che porta sul suo corpo tre segni della sua malvagità: un occhio, i denti, ed una mano artificiali, bionici. L'occhio e la mano sono i corrispettivi della razza dai tre occhi, con le mani chelate (in *Valis* la razza con tre occhi è il creatore demiurgico della Prigione di Ferro Nera). Quanto ai denti mi pare una citazione di Fomalhaut (la stella dal cui sistema veniva il satellite V.A.L.I.S. nell'omonimo romanzo); fom-al-haut è la "bocca del pesce" in arabo, ed in fatti la stella è la più luminosa della costellazione dei pesci. Se il pesce è l'ICHTHYS cristiano (lo stesso Dick in *Valis* parla del simbolo del pesce come elemento sbloccante dell'amnesia della razza con tre occhi) è evidente che Palmer Eldritch è il primo personaggio dell'opera di Dick che allude alla travolgente vena mistica della fine degli anni '70, con più di dieci anni di anticipo.

Da ultimo anche Leo Bulero è un nome parlante, poiché Leo, il Leone della Giudea è un sinonimo del Cristo, e la *boulè* è la volontà di cui dispone e con la quale rompe la prigionia di Eldritch. Risulta dunque evidente che, se pure in un sistema senza Sophia (forse soppiantata dalla *boulè*?), il romanzo ricalca perfettamente il mito del salvatore esterno che viola il mondo demiurgico.

*Ubik*¹⁸

Uno dei romanzi più sopravvalutati di Dick è proprio *Ubik*, geniale a sprazzi, sempre vasto nel suo proporre elementi vitali della cultura post moderna, ma letterariamente scadente e spesso noioso. La vicenda è ambientata in un mondo in cui grazie alla tecnologia dei profasoni è possibile mantenere i cadaveri in uno stato criogenico di semi-morte per qualche anno, e persino dialogare con loro, richiamando a galla le loro coscienze dal sereno limbo della morte definitiva verso il quale inevitabilmente scivolano giorno dopo giorno.

Glen Runciter, capo della Runciter Associati tiene la moglie Ellen in questo stato di vita sospesa presso il Moratorium Diletti Fratelli; discute con lei il futuro dell'azienda attraverso l'amplificatore a profasoni e la vede sprofondare con dolore

¹⁸ *Ubik*, titolo originale *Death of an Anti-Watcher*, s. 1966, p. 1969.

mese dopo mese nella morte definitiva. Durante uno scontro tra corporazioni che assomiglia molto a quello tra Bulero ed Eldritch, il gruppo di lavoro della Runciter Associati è vittima di un attentato che uccide il solo leader Glenn Runciter. Ma da questo momento in poi i membri del gruppo subiranno una serie impressionante di eventi imprescrutabili al limite dell'assurdo, prima tra tutti una traslazione del tempo all'indietro: le cose invecchiano, il mondo si sposta verso il lontano 1928. Runciter appare sotto forma di strane incursioni nell'ambiente entropico della regressione: il suo volto appare sulle banconote, compare nello schermo televisivo, è come se Runciter penetrasse, se pur morto, nel mondo reale e tentasse di ristabilirlo con una funzione negantropica.

Punto centrale del tentativo del fantasma di Runciter di riportare il gruppo, ed il mondo intero, al suo stadio pre-incidente, è costituito da Ubik, un prodotto cosmetico dalle qualità esoteriche che, spruzzato sugli oggetti, li sottrae alla regressione entropica e li restituisce per qualche tempo alla dimensione del tempo reale. Runciter sembra invadere il mondo deviante per contrabbandare il miracoloso Ubik a favore dei suoi poveri impiegati.

Nel finale si scopre che l'intero gruppo è morto durante l'attentato, e che al contrario il solo Runciter è sopravvissuto, e sta tentando di salvare i suoi uomini da una curiosa degenerazione che sta avvenendo proprio in una di quelle celle della quasi-morte in cui l'intera squadra è stata posta. Chi si credeva vivo è morto, chi si credeva morto, è vivo. Runciter tentava di salvare i suoi da fuori, invadendo come in un sogno la loro visione di un mondo in decomposizione, e portando loro Ubik, la conoscenza, l'illuminazione dell'anamnesi.

Causa di questa forte onda entropica che travolge le rappresentazioni neuronali della squadra è un ragazzo, il piccolo Jory, anch'egli ospite del Moratorium per semi-vivi, dotato di un'intessissima carica cerebrale; gioca al gatto con il topo infiltrandosi nel mondo-ombra dei quasi-morti e piegandolo al suo capriccioso ghiribizzo. Sarà proprio la moglie di Runciter, Ellen, a neutralizzare Jory e rendere la libertà alla squadra (per quanto una libertà relativa, dato che, in ogni caso, sono tutti morti).

Runciter e la moglie, coppia mistica dei salvatori esterni, giungono a portare Ubik, l'ubiqua illuminazione, la buddhità immanente in ogni briciola dell'universo; contro di loro il malvagio, o forse solo dispettoso ed annoiato Jory, creatore e padrone del

mondo dove, senza saperlo, sono capitati, nella loro semi-vita, gli ex impiegati della Runciter Associati. Jory è il Demiurgo del mondo di obsolescenza che appare come reale fino al momento dell'anamnesi e liberazione.

In questo libro, dall'azione un po' sciatta e ripetitiva, brilla incredibilmente proprio l'eponimo del racconto: Ubik. Con il suo spruzzo rosa, questa bomboletta luccicante è il vero fulcro di tensione del racconto. I protagonisti lottano disperatamente per un flacone di Ubik, e Runciter invade il mondo di Jory per riuscire a infiltrare qualche spruzzo dello spray metafisico. Non è sfuggito a Erik Davis¹⁹ il curioso parallelo del colore (inaspettato) della soluzione negantropica: rosa. Rosa come il flash di luce che colpiscono gli alterego di Dick in *Valis* ed in *Albemuth*, il raggio dell'informazione-vivente, il colore della salvezza nell'anamnesi.

L'importanza di *Ubik* era chiara allo stesso Dick (che però non lo pose mai all'altezza di *Eldritch*), e la metafora del cosmetico ontologico lo convinceva a tal punto da fargli scrivere in una sua lettera alla (allora) moglie Tessa: "tu sei il mio Ubik, tu sei la sostanza che tiene unito il mio mondo"²⁰; in una lettera d'amore la ragazza dai capelli scuri di cui Phil era innamorato in quel momento diviene una metafora della salvezza, del ricongiungimento con la sua natura originaria, con la sua divinità latente.

Occhio nel cielo²¹

L'occhio nel cielo di cui parla il titolo è l'occhio di Dio. Alcune persone cadono, durante una visita ad un modernissimo laboratorio di ricerca, su di un grosso magnete chiamato bevatrone, cadono nell'incoscienza, ma le loro onde cerebrali si intrecciano e tutto cambia. Mentre i loro corpi giacciono distesi sotto cure mediche, i visitatori vivono una turbionsa avventura in mondi sempre mutevoli, creati dalla mente di ognuno di essi a turno, ed "estesi" alle altre sensibilità per effetto della magnetica del bevatrone.

¹⁹ Mi riferisco ad un articolo pubblicato su pkdnet (portale di studi su PKD) verso la metà degli anni '90; Erik Davis è un "guru" della lettura mistico-religiosa del mondo dell'informazione, ed ha pubblicato nel 2001 *TechGnosis*, un volume di studi su questi argomenti, da cui è nato anche un interessante sito internet che si propone di esser eun portale per contributi su questi temi.

²⁰ Le strazianti lettere d'amore di Phil alle sue molte fiamme, cinque delle quali divennero sue mogli, sono raccolte in *The Dark Haired Girl*, s. 1972, 1975, p. 1988.

²¹ *Eye in the Sky*, titolo originale *With Open Mind*, s. 1955, p. 1957)

I visitatori attraversano mondi di paranoia, di fede cieca, di razzismo, a seconda che l'uno o l'altro di essi riesca ad imporre la propria *Vorstellung* cerebrale. Solo dopo che tutti hanno compreso una situazione, ovvero che quel determinato mondo è creato da quella determinata persona, questo mondo si dissolve, e si passa alla rappresentazione di un altro dei visitatori. Si sveglieranno quando tutti avranno imposto il proprio mondo e quando tutte queste realtà saranno state rifiutate come fasulle.

Il romanzo risente molto dell'inesperienza di Philip e di un velo di impaccio nella stesura, eppura adombra con un discreto anticipo il tema centrale della salvezza gnostica, con una trama vicinissima ad *Ubik* e *Maze of Death*. Da notare la perfetta corrispondenza del mito gnostico: il Demiurgo è l'umanità-divinità (i visitatori) imprigionata nell'errore della Sophia (l'allegorica caduta nel Bevatrone è assolutamente miltoniana e dantesca); un Demiurgo alla volta crea un mondo autoreferenziale e folle, una Prigione di Ferro Nera dove le schegge del Dio Primo vivono imprigionate. Solo la conoscenza (Gnosis) e la corretta attribuzione di una rappresentazione al corretto artefice fa sparire il mondo, riportandolo per qualche momento in fase negantropica. Il processo continuerà fino a che ci saranno Demiurghi sognanti capaci di produrre universi di follia.

***Labirinto di morte*²²**

Forse è il più impressionante e letterariamente riuscito dei romanzi antecedenti al 2/3-74, una narrazione tesa ed allucinata, che si porta alla conclusione con passaggi gradualmente ed avvolgenti, di una qualità immaginifica spintissima.

Un gruppo di terrestri si è appena portato sull'insospitale pianeta di Delmark-O per costruire una colonia e vivere nella serenità e nella produttività di una specie di *ranch* spaziale. In questo particolare universo Dio esiste in maniera oggettiva, esistono apparecchi ben precisi per rivolgersi a Lui e ricevere concretamente favori a seconda della propria buona condotta. Dio è quadriforme, secondo l'interessante

²² *A Maze of Death*, titolo originale *The Name of the Game*, s. 1968, p. 1970.

testo di Spectowsky²³: il Creatore, l'Intercessore, Colui che camina sulla Terra ed il Distruttore Formale. Le quattro persone di Dio hanno effetti diretti e concreti sulla vita di tutti ed anche del gruppo di coloni. Eppure ben presto una serie di eventi funesti rovinano la quiete serena del gruppo: le radio si bruciano, gli apparecchi per la preghiera non funzionano; i coloni sono abbandonati, lontano, in balia della natura inospite di Delmark-O. Iniziano strane morti e si dà la caccia ad un omicida nascosto tra i pochi personaggi, in una specie di *Dieci piccoli indiani* fantascientifico. Il pianeta si rivela un mostruoso misto di naturale ed artificiale, ed uno spaventoso gigantesco palazzo di ferro comincia a secernere strane forme di vita insettiforme dalla deviante fisiologia meccanica: zanzare-cinepresa, piccole pulci-fotocopiatrici e ragni-diffusori stereo.

I coloni sono presi in una tremenda frenesia paranoica, arrivano persino ad immaginare di non essere su Delmark-O ma sulla Terra, cavie di un esperimento crudele del governo o di qualche altro potere occulto.

Quando gli omicidi si fanno più crudeli e tutto pare precipitare, compare nei pressi del palazzo di ferro uno strano organismo, chiamato da Dick *tench*, ovvero tinca. Pesce solo di nome, è una grossa massa gelatinosa vivente, che dà risposte oracolari. Quando, da ultimo, i coloni gli domandano dove si trovino, la tinca sussulta ed esplose, avviando una catena di disastri che porteranno il pianeta all'esplosione totale.

I coloni si svegliano su di una astronave, perennemente condannata da un guasto tecnico ad orbitare attorno ad una stella morta, attendendo che la mancanza di ossigeno o di cibo uccida tutti. L'unico sollievo viene al gruppo dall'interconnettersi con il computer della nave T.E.N.C.H. e vivere delle avventure virtuali che li sottraggano alla triste verità. Il viaggio su Delmark-O è stata una simulazione di questo tipo, ma la tensione tra i membri del gruppo e l'inquietudine di fondo hanno fatto sprofondare, come sempre, questo sogno in un incubo senza scampo. Il finale ha una tale potenza che preferisco lasciarne la lettura a chi ancora non lo abbia gustato.

²³ Spectowsky pubblicò le sue idee riguardo ad una specie di "schema fisso" nelle religioni che rendeva ricorsive alcune figure della mitologia religiosa; il libro, intitolato *How I learned to Rise from the Dead and so can you* mi è stato impossibile da rintracciare in alcun modo.

Maze of Death è tutto incentrato sul tema della salvezza e della prigionia demiurgica di matrice gnostica; mentre gli astronauti sono nel mondo di T.I.N.C.A. essi credono che questo sia reale e solo grazie alla loro intuizione ed al grande mostro-tinca riescono a trovare la strada per il risveglio, al ritorno alla realtà. Eppure è un ritorno traumatico, in cui il divino che si ricongiunge con il tutto trova ad attenderlo una pienezza davvero deludente (non per niente il libro finisce con gli astronauti che ricominciano un nuovo sogno). Il parallelo più lampante è quello con la razza dai tre occhi, annoiata nel suo delirio di Sophia, creatrice di un trastullo che si rivelerà poi essere un incubo da cui non si fugge; ma a differenza del nucleo di *Valis*, in *Maze of Death* non c'è nulla "fuori", non c'è un salvatore che possa fare breccia nella realtà demiurgica per risvegliare l'uomo; la liberazione è affidata alla pura Sophia, l'intelligenza fattuale dei personaggi che li spinge a puntare sulla tinca per scoprire il segreto ultimo di Delmark-O.

Certo il computer T.I.N.C.A., trasformato in tinca nel sogno virtuale, adombra nel nome ittico il Cristo, come *medium quo* il mondo è stato creato ed anche come autore concreto e ultimo della liberazione; la parodia è esplicita ma solo astrattamente presente, dato che la creatura nel libro ha un ruolo davvero marginale.

***Tempo fuori luogo / Tempo fuori sesto*²⁴**

Time out of Joint presenta il paradigma della salvezza in maniera completamente fattuale, senza alcun intervento mistico di alcun tipo. E' la storia di un luogo non-luogo in una imprecisata America degli anni '60, in cui vive Reagle Gumm, un fanullone che tira avanti risolvendo quiz ed inviando le soluzioni per posta al giornale locale. Il gioco si intitola "Dove comparirà l'omino verde?" e prevede di indicare in quale delle cento caselle di uno schema di dieci per dieci comparirà il simpatico omino verde la settimana seguente. Jack è una leggenda, giorno dopo giorno vince al gioco con una precisione impressionante, riuscendo quasi sempre, sulla base di alcune logiche curiose e di una buona intuizione, a localizzare il quadrato giusto.

²⁴ *Time out of Joint*, s. 1958, p. 1959.

Presto però alcuni segnali lo mettono in sospetto: strani messaggi lasciati nelle rovine di un palazzo vicino alla sua abitazione, le rubriche del telefono che non combaciano con la realtà, strani frammenti di memoria che vengono quasi da un'altra vita.

Reagle si metterà alla ricerca della verità, rompendo le regole del suo piccolo mondo imperfetto, una fuga estenuante che si concluderà con un lungo viaggio in camion sulle statali di un'America che in realtà è quella del 1999. Gumm è stato messo in una finta cittadina degli anni '50 perché potesse continuare a lavorare con serenità alla difesa del pianeta: il compito che si nasconde dietro *all'Omino verde* è scoprire, con il suo intuito superiore, dove cadranno i missili lanciati sulla Terra dalla ribelle colonia lunare; Gumm stesso ha scelto di essere rinchiuso in questa gabbia doarta per meglio poter svolgere un compito che avrebbe distrutto, per la portata planetaria ed importanza vitale, la quiete e la salute psichica di chiunque.

Gumm è, in una stessa visione, Demiurgo, salvatore e umanità giacente, è la figura più elevata del concetto gnostico di Dio come dialogo tra le parti, stranamente Dick riesce a creare una delle architetture più complesse proprio nel romanzo in cui non si concede nulla al metafisico, in cui tutto ha una spiegazione estremamente razionale.

Conclusioni: *Cosa è umano? Cosa è reale?*

Nel passo 105 dell'*Esegesi*, era il 1978, Dick scrive:

Occhio, Tempo, Le tre stimmate, Ubik e Labirinto sono lo stesso romanzo, scritto e riscritto più volte. I personaggi se ne stanno tutti al freddo, sdraiati insieme sul pavimento* (*Allucinazione di massa di un mondo). Perché l'ho scritto almeno cinque volte? (...) Ciò che si deve superare è l'idea falsa che un'allucinazione sia una questione *privata*. Il mio soggetto non sono le allucinazioni, ma le allucinazioni *comuni*, inc[lusi] i falsi ricordi.

Certo la scelta dei titoli operata in questo lavoro doveva essere ben palese agli occhi dell'autore stesso, il quale giustamente include nel novero delle opere mosse dalla stessa ispirazione tutti quei titoli in cui il mondo fenomenico è concretamente opera di allucinazioni di qualche tipo: le onde cerebrali interconnesse dal bevatrone in *Occhio*, la droga Chew-Z in *Eldritch*, la fioca attività cerebrale dei semi-vivi in *Ubik*, le proiezioni virtuali di T.I.N.C.A. in *Labirinto*.

Eppure ciò che Dick ancora non fa è mettere in relazione questi romanzi con la vena narrativa che sta per sgorgare dalla sua esperienza mistica del 2/3-'74; occorrerà ancora un anno di riflessione per raggiungere anche questo livello di consapevolezza. Nel brano 207 dell'*Esegesi* del 1979 Phil mette in scena una specie di tribunale drammatico in cui si autointerroga tentando di smontare la natura mistica dei fatti del 2/3-'74; una domanda mi colpisce molto ed è assolutamente rivolta al fulcro del presente lavoro:

Domanda: E che dire delle somiglianze (*scil.* tra i fatti mistici del 2/3-'74 e le trame dei miei libri), all'interno delle mie opere?

Risposta: Il contenuto, originariamente, si trovava nel mio inconscio, vedi *Lacrime* e *Ubik*.

In questo frammento sembrano congiungersi quindi due grandi filoni: il primo è quello "mistico" costituito dall'affiorare del paradigma del salvatore esterno come fatto *esplicito*, ovvero il filone della tetralogia di *Valis* con l'aggiunta dell'abortito *Owl* (1978-82); il secondo filone è quello più genuinamente fantascientifico, più fattuale e meno autobiografico che vede al centro *Eldritch* e *Labirinto* (1955-69).

L'inclusione dei due filoni in un unico insieme, inclusione evidentemente sentita dallo stesso Dick, trova come minimo comune denominatore proprio il paradigma

gnostico, avvertito in maniera *inconscia* già prima del '72, ed esperito poi pienamente in quell'*annus mirabilis*.

Lo spartiacque del '72 non ha fatto altro che far scoprire a Dick il volto ed il nome di ciò che stava vivendo da sempre, ha fatto emergere elementi antropologicamente ben radicati in lui come in molti altri, nascosti nella nostra cultura da anni di apocrifato, ma sempre pronti ad emergere a sprazzi come le luci del salvatore nel mondo demiurgico.

Bibliografia

- Lawrence Sutin, *Divine Invasioni, la vita di Philip Dick*, Fanucci, 2001.
- Kim Stanley Robinson, *Introduzione a Valis*, in *Valis*, Mondadori, 2000.
- Carlo Pagetti, *Palmer Eldritch e le Barbie dolls*, in *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, Fanucci, 2003.
- Carlo Pagetti, *Sogni sovversivi, segnali alieni*, in *Radio libera Albemuth*, Fanucci, 1996.
- Carlo Pagetti, *Ubik uno e trino*, in *Ubik*, Fanucci, 2003.
- Giovanni Filoramo e Daniele Menozzi (a cura di) *Storia del Cristianesimo – l'antichità*, Laterza, 2001.
- Richard Smith, *Afterword: The Modern Relevance of Gnosticism in The Nag Hammadi Library in English, revised edition*, Harper Collins, 1990.
- Giovanni Filoramo, in *Il risveglio della gnosi ovvero diventare dio*, Laterza, 1990.
- Klaus K. Klostermeier, *Buddhismo. Una introduzione*, Fazi 2005.
- Philip K. Dick, Lawrence Sutin (edito da), *In Pursuit of Valis: Selections from the Exegesis*, Underwood Books, 1991.

Indice

Introduzione	1
Due modelli concorrenti: salvatore esterno e salvatore interno	3
La salvezza nel Buddhismo	6
Rassegna dei romanzi presi in esame	8
• <i>The Owl in Daylight</i>	8
• <i>Divina invasione</i>	12
• <i>Valis</i>	13
• <i>Radio libera Albemuth</i>	15
• <i>Le tre stimmate di Palmer Eldritch</i>	16
• <i>Ubik</i>	17
• <i>Occhio nel cielo</i>	19
• <i>Labirinto di morte</i>	20
• <i>Tempo fuori luogo / Tempo fuori sesto</i>	21
Conclusioni: Cosa è umano? Cosa è reale?	24
Bibliografia	26