

## PERKY PAT E LA DROGA INCONSCIA

### L'universo metaforico di P.K.Dick

Lo straniamento provocato dal non essere più bambino dà come risultante fondamentale una percezione più empirica della vita e contiene, a volte, il rifiuto di una realtà che de facto è molto diversa – estranea – da come la si era immaginata. Una raffigurazione “straniante” è quella che lascia riconoscere un oggetto rendendolo, appunto, estraneo. La visione prodotta dallo straniamento inoltre, può essere nell’insieme sia cognitiva che creativa<sup>1</sup>. Il concetto stesso di straniamento è molto legato a quello di finzione e da ciò ci si potrebbe collegare direttamente a quello di sf; per Suvin, infatti, lo straniamento è ormai divenuto la cornice *formale* del genere fantascientifico. La sf parte da un’ipotesi finzionale e la sviluppa con rigore scientifico; il risultato è quello di analizzare un sistema che ha una normativa propria, da una prospettiva che implica un nuovo sistema normativo. Quest’atteggiamento in ambito letterario è definito *straniamento*.

Per intenderci: qualsiasi soggetto narrativo fantascientifico è sottoposto a un genere di atteggiamento formale che potremmo definire tipico. A contatto con l’ignoto, l’inconsueto, l’avventura, il diverso, e con tutte le forme di genere della sf, il protagonista della finzione assume presto l’atteggiamento straniato, considerando le esperienze che sta subendo con dei sistemi normativi – codici – che sono totalmente estranei a quelli usuali.

Nello stesso modo la proiezione delle fantasie inconse infantili che il bambino amplifica giocando, per esempio, con pupazzi e costruzioni di tipo interattivo, può essere considerata una forma di straniamento inconscio nei confronti di una realtà che il bambino reputa diversa; inoltre può essere estremizzata nel comportamento che da adulti si ha nei confronti della realtà in cui si è immersi. Nell’adulto, il quale si accorge che non può plasmare e gestire la propria realtà quotidiana come invece, in un’infanzia più o meno lontana, era in grado di fare con l’ausilio di determinati supporti, si produce ancora una sorta di straniamento. La sua visione della realtà è subordinata a quella cognitiva e creativa – prodotta dallo straniamento.

Ora: in una fase di stress, di depressione – al limite anche di schizofrenia – o di qualsiasi altra causa che abbia a che fare con la percezione soggettiva della realtà circostante, questa ridondanza di schemi – di realtà subordinate – può essere ipotizzata reale? Può lo straniamento risultare l’atteggiamento *normale*, travalicare perciò la realtà soggettiva e divenire formalmente lo schema empirico naturale che regola la nostra realtà?

Dick, attento e perspicace come è stato a mettere quanto più poteva in dubbio l’universo reale, ha più o meno risposto a questi interrogativi. Volendo rimanere nell’ambito di due sole opere – per semplicità di costruzione dell’impianto di lavoro, in quanto questi sarebbero appunto i temi dell’opus dickiana – possiamo riconoscere un certo grado evolutivo in quella che è la risposta di Dick; evoluzione che, del resto, è un atteggiamento letterario tipico del nostro autore, il quale più e più volte ha *ricucito* insieme opere distanti negli anni per presentare un prodotto che, infine, rappresentasse veramente un punto di incontro – un teatro – per le idee che la sf come letteratura si fa carico di esprimere.

---

<sup>1</sup> Darko Suvin: “Le metamorfosi della fantascienza”, ed Il Mulino, 1984, pag 22. Il concetto di straniamento è ben tratteggiato nel primo capitolo di quest’opera fondamentale di critica: “Straniamento e cognizione”. Il risultato ottenuto analizzando un sistema con un punto di vista che implichi un nuovo sistema, in ambito letterario è definito straniamento. Suvin prosegue riportando un esempio tratto dal “Breviario di estetica teatrale” di B. Brecht: «affinché si possano vedere i fatti naturali come problematici si dovrebbe riuscire a sviluppare in sé l’occhio estraneo con il quale Galileo osservò la lampada oscillante. Egli vedendo le oscillazioni come se così non le avesse previste e non le capisse scoprì le leggi che governano tale moto. È qui che si riesce ad affermare la contemporanea funzione cognitiva e creativa dell’atteggiamento straniante definito straniamento.»

Due opere dunque, un racconto e un romanzo. L'uno è fra i primi racconti scritti da Dick negli anni '50: *THE DAYS OF PERKY PAT*<sup>2</sup>; l'altro è uno dei più intricati romanzi di tutta la sf, scritto nel 1964: *THE THREE STIGMATA OF PALMER ELDRITCH*<sup>3</sup>. Dire che il romanzo sia l'evoluzione del racconto in questo caso è forse errato. Ma il romanzo presenta una figura di Perky Pat che decisamente l'evoluzione di quella del racconto. Così come evoluti sono i motivi sociali, le ambientazioni e le pulsioni dei personaggi che gravitano attorno a Perky Pat. I dieci anni che li separano sono la misura inconscia che distanzia i differenti concetti sui quali si basano le due figure, e che stabilisce i termini evolutivi del personaggio Perky Pat. Lo straniamento è l'atteggiamento che dobbiamo mantenere nell'analisi di queste visioni paranoiche, e sarà anche il metodo che tenteremo di utilizzare per questo lavoro.

### **L'irrealtà maniacale**

Nel racconto si tende ad instaurare un insieme di simboli nuovi e reali per i protagonisti della vicenda, che trascendano quelli ormai compassati che, invece, riempivano le loro giornate di un tempo.

Dick stesso, in un commento al racconto, asserisce di aver creato la figura di Perky Pat sul modello maniaco della bambola Barbie<sup>4</sup>. Ed infatti, la figura di questa bambola che riempie le giornate dei sopravvissuti al fatidico e classico dopobomba, è delineata sul modello della bambola super-accessoriata sulla quale poter proiettare un mondo che non si può raggiungere. Che non si può più raggiungere, sia in questo particolare caso, trattandosi di dopobomba, che nel caso più generico del giocattolo, soggetto di costruzioni fantastiche della mente, le quali è vero che sono la proiezione della vita dei *grandi*, ma lo stesso pongono il bambino sempre lontano dall'esperienza empirica quotidiana.

Nel racconto abbiamo, in effetti non unico caso nella sf di quegli anni, un'umanità succube dei marziani – i benefattori – i quali sono i vincitori di una devastante guerra atomica e che ora si prendono cura della razza umana inviando loro generi alimentari e materie prime. La razza umana si è ormai abituata a vivere una sorta di rapporto benefattore/beneficiario – abbarbicati nel sottosuolo in un pozzo antiatomico nei pressi dell'antica Berkley – in cui non si capisce, e non si tenta nemmeno più di quel tanto di far capire, la particolare situazione del gruppo di sopravvissuti – denominati *casuali* – all'interno di quella più generale dell'intera umanità nei confronti dei marziani. Il lento degrado operato dalla guerra e dal vivere continuamente nel sottosuolo, dalla mancanza di interessi e dalla mancanza dei problemi che una qualsiasi struttura sociale avrebbe comportato, trasformano talmente gli uomini in bambini – o meglio: in bambini paranoici – al punto da farli comportare socialmente come tali. E come controparte si hanno dei bambini, i figli dei sopravvissuti, che si preoccupano per il comportamento dei loro genitori, che addirittura si impensieriscono nel vederli costantemente impegnati in stupidi giochi con bambole. Bambini che preferiscono, invece, andare a caccia in superficie. Aggiungiamo a tutto questo anche l'opulenza, dovuta alla sovrabbondanza di materie prime, che crea uno stato di necessità ludiche negli adulti che non trova riscontro negli adolescenti, già impegnati a divenire adulti probabilmente per giocare poi loro stessi nella stessa paranoica maniera.

In questo clima, forgiata da questi caratteri, nasce Perky Pat, debole surrogato dei bei tempi andati; una bambola costruita pezzo per pezzo dagli adulti, custodita gelosamente e fornita di tutti gli accessori e i supporti possibili per poter agire e muoversi come in un mondo reale. Fondamentale, in questo processo, è la nostalgia propria degli adulti che fanno rivivere a Perky Pat e a Leonard, suo compagno di giochi – e vedremo a tal proposito fino a che punto sarà malizioso il termine *compagno* – la vita che loro stessi conducevano e che ora tentano di ricostruire nelle interminabili sedute del gioco.

---

<sup>2</sup> I giorni di Perky Pat, in "Il meglio di P.K.Dick", ed.Armenia, 1980.

<sup>3</sup> LE TRE STIMATE DI PALMER ELDRITCH, ed. Nord, 1984, collana SF Narrativa d'Anticipazione, volume nr.42.

<sup>4</sup> Rif. "Il meglio di P.K.Dick", op. cit., pag.30.

Il gruppo degli adulti protagonisti – Sam e Jean Regan, Tod e Helen Morrison, Norman e Fran Schein – è, a questo punto, coinvolto assieme a tutta la comunità dei *casuali* a un livello di esistenza quasi catartica. Le cose più importanti della vita della comunità ruotano attorno alla figura inanimata di Perky Pat: la massima ambizione sociale è possedere qualcosa che la costruzione di Perky Pat del vicino non abbia. Al limite, Perky Pat è talmente importante, che si decide di fare quindici miglia all'aperto – in *superficie!* – per incontrare nel loro rifugio sotterraneo un altro gruppo di sopravvissuti, i quali hanno sviluppato un gioco simile al loro, basato però, ovviamente, non su Perky Pat, ma su di un'altra bambola chiamata Connie, che ne ricalca comunque le caratteristiche psicotiche.

È questo il momento della de-stabilizzazione sociale o, meglio, dell'inizio di questo processo per la comunità. Gli Schein si recano al pozzo vicino con la loro Perky Pat a sfidare la bambola Connie. Vincono, riportando in patria la stessa Connie come palio. Ma non solo; riportano anche l'allarmante consapevolezza che loro, con la loro bambolina adolescente e vaporosa, sono niente se messi a confronto con i *casuali* dell'altro pozzo e la loro matura e solida figura di Connie. Una bambola, questa, più adulta, nella quale il rapporto con il proprio compagno Paul è già sfociato nel matrimonio e, cosa ancor più drammatica, già incinta<sup>5</sup>; allucinante – per la malizia intrinseca nel comportamento dei protagonisti<sup>6</sup> – è infatti il momento in cui si scopre che Connie e Paul dormono nella stessa camera da letto, o quello in cui gli Schein portano a casa anche il *neonato* di Connie. Gli Schein tornando, non portano solo la notizia, dunque, della vittoria, ma anche quella della perdita di Perky Pat sul piano della certezza: che sarà – si potrebbe chiedere la gente del pozzo di Berkley – di Perky Pat quando non sarà più adolescente? Si sposerà con Leonard? Avranno anche loro dei figli? Che cosa dovremo mai immaginare?

La malizia insita in queste domande è a uno stato tipicamente adolescenziale, quale sono i *casuali*: un'adolescenza senile, decadente. Bombardata da prospettive che la atterriscono e che determinano la cacciata degli Schein, poiché contaminati da questa verità. Ormai diversi, cambiati nel loro modo di vedere il gioco delle bambole.

O forse, ponendoci in una prospettiva diversa, dobbiamo giudicare i *casuali* come spaventati dal risvolto assunto dagli avvenimenti. Terrorizzati dalla serietà con la quale quegli altri hanno trasformato il loro innocente e ludico, nostalgico, gioco. E che perciò, per un attimo, squotendosi dalla catarsi, si accorgono che l'unica salvezza è scacciare chi invece è stato, più di loro, coinvolto dall'esperienza.

Macinati dagli eventi sono i bambini, a cui il compito di firmare il finale. Un finale che si snoda in direzione dell'esilio, e con una duplice chiave di lettura, come abbiamo visto, per una sorta di straniamento che si può assumere nel giudicare, ma che comunque è di speranza<sup>7</sup>.

In alto nel cielo, una nave di beneficenza sibilò velocissima e scomparve quasi subito; Timothy la osservò, ma senza un reale interesse, perché a terra e sotto terra, davanti a loro, più a sud, c'erano molte più cose da guardare.

Norm riprese a parlare. – Questi tipi di Oakland hanno imparato qualcosa, dal loro gioco, dalla loro bambola. Connie doveva crescere, e loro sono stati costretti a crescere insieme a lei. I nostri casual invece, non l'hanno mai imparato, da Perky Pat, e mi domando se lo impareranno mai. Pat dovrebbe crescere nello stesso modo in cui è cresciuta Connie; e Connie, una volta, deve essere stata come Perky Pat. Molto tempo fa.

---

<sup>5</sup> Finalmente nel 1985, non credo prima, sono entrate in produzione e vengono distribuite in tutti i negozi di giocattoli, delle bambole Barbie in stato di gravidanza, le quali "partoriscono" un bambolotto.

<sup>6</sup> Rif. "Il meglio di P.K.Dick", op. cit., pag 150 e pag 153.

<sup>7</sup> Rif. I GIORNI DI PERKY PAT, op.cit., pag.154.

Timothy, che non era interessato a ciò che diceva suo padre – chi poteva seriamente interessarsi di bambole e giochi da tavolino? – corse sgambettando avanti, cercando di immaginarsi quali possibilità si aprissero per loro, quali fossero le prospettive che attendevano lui, sua madre, suo padre, ed anche il signor Regan (che li aveva seguiti).  
–Non posso aspettare, – gridò a suo padre, e Norm riuscì a rispondergli con un debole, stanco sorriso.

Ciò che atterrisce, ad una sommaria analisi, è l'aria di lucida follia che pervade le figure degli adulti. O il giudizio morale pronunciato da Norm, la banalità dell'accaduto per i nostri termini di valutazione, il gigantesco coinvolgimento di esseri umani nel gioco delle bambole. L'universo reale distrutto, inghiottito da una irrealtà maniacale. E, infine, il cerchio catartico in cui si stanno lentamente rinchiodando gli adulti con quel debole e stanco sorriso.

### **L'illusione della realtà**

Se volessimo riassumere in toto il romanzo *THE THREE STIGMATA OF PALMER ELDRITCH*, avremmo sicuramente dei problemi. Proprio per il carattere inquietante e allucinato della trama che, a questo punto per concludere subito il discorso, riassumiamo in una sola frase-domanda: la plausibilità del nostro mondo è soltanto un'altra illusione?

Per il lavoro che ci proponiamo ciò che ora importa, di questa trama, sono i momenti che il protagonista principale Barney Mayerson passa nella colonia della Mezzaluna Ridente su Marte. Già qui la prima differenza con il racconto: esso aveva un finale basato sull'esilio dei protagonisti, mentre il romanzo vi sviluppa invece le premesse. Lasciando da parte i perché e i per come – presupponiamo per un momento che chi legga abbia già avuto modo di apprezzare il romanzo che è da annoverare tra i classici della sf di tutti i tempi – diciamo che Barney arriva su Marte e trova ancora una volta i nostri protagonisti indaffarati con la loro Perky Pat. La quale nel frattempo – sono passati più di dieci anni di tempo dalla pubblicazione reale del racconto a quella del romanzo – non è diventata più matura in senso fisico, semmai più minuscola in senso materiale; le figure di Perky Pat sono ora delle miniature che si agitano in un mondo nel quale tutto è in miniatura. E ciò trova ragione nella maniera di approccio al mondo di Perky Pat.

Nell'epoca in cui viene ambientato il romanzo, le droghe, e in specie il Can-D, permettono agli uomini di vivere lunghi periodi di illusione per poter sfuggire alla cruda vita imposta dalla realtà quotidiana; è il caso dei Coloni di Marte, fra i quali Barney viene mandato. Il Can-D è la droga che permette la traslazione; che permette cioè, a chiunque lo ingerisca, di proiettarsi catarticamente nel mondo di Perky Pat e di vivere tutte le avventure che il suo corpo e i suoi accessori gli permettono. Questa è la seconda grossa differenza: la reale illusione di *essere* Perky Pat. Teniamo presente che questo romanzo è fra quelli scritti da Dick nei primi anni '60; in quel periodo egli scriveva anche sotto l'influenza di allucinogeni, con tutto quello che ne è conseguito.

Dal punto di vista tecnico possiamo subito notare come la prima apparizione dei coloni di Marte nel romanzo, è pari pari l'inizio del racconto, completo di nomi e cognomi dei protagonisti e identità delle situazioni e struttura dei periodi<sup>8</sup>. Naturalmente siamo su Marte e non sulla Terra devastata dalle bombe, e chi scarica i generi di sussistenza dalle astronavi è l'O.N.U. e non i Marziani vincitori di una terribile guerra atomica. Un O.N.U. – sembra farci notare Dick – vincitore di una ben più sottile e temibile guerra: quella totalitaristica combattuta in nome della società. Ma questa sarebbe un'altra storia.

---

<sup>8</sup> Per il romanzo: rif. *THE THREE STIGMATA OF PALMER ELDRITCH*, op. cit., pag.34-35 e altri brani più avanti come la scena dello psicanalista a pag.37; per il racconto: rif. *THE DAYS OF PERKY PAT*, op.cit., pag.132-133 e pag.137 per la scena dello psicanalista.

Per cui, la trama di questa parte di romanzo, infarcita con gli elementi che servono a legarla a tutto il resto, fondamentale si riduce a pochi tratti riassumibili: l'arrivo di Barney, l'esperienza di traslazione dei coloni e di Anne Hawthorne con il Can-D, fino all'incontro con Palmer Eldritch e l'esperienza di Barney con il Chew-Z, che concludono la parentesi Perky Pat e riaprono quella più generale e tematica del romanzo.

Abbiamo in più, o meglio ancora a differenza dal racconto, una precisa indicazione del significato maniacale del gioco. Dopo l'esperienza avuta da Anne, Barney la interpella in proposito<sup>9</sup>:

– Come è stato? – le chiese, finalmente.

– Vuoi dire... essere quella bionda sfrontata, con tutti i suoi dannati vestiti e quel suo amichetto e l'auto e... – Anne, vicina a lui, rabbrivì. – Spaventoso. Be', non proprio. Soltanto... privo di senso. Non ci ho trovato niente. Mi è parso di ritornare all'adolescenza.

– Sì – ammise. Era questo il significato di Perky Pat.

– Barney – gli disse, piano. – Devo trovare qualcos'altro, e presto. Puoi aiutarmi? Mi sembri intelligente e maturo e pieno di esperienza. La traslazione non mi aiuterà... il Chew-Z non sarà meglio perché qualcosa, dentro di me, si ribella, non lo prenderò... capisci? Sì, capisci; lo vedo. Accidenti, non hai voluto nemmeno provarlo **una volta**, così devi capirmi. – Gli strinse il braccio, si aggrappò a lui nel buio. – Capisco un'altra cosa, Barney. Anche loro ne sono stanchi; non hanno fatto che litigare, mentre eravamo all'interno di quelle bambole. Non si sono divertiti neppure un secondo.

Il bisogno di Perky Pat è, per i coloni, un bisogno viscerale. Una droga inconscia. Nel senso che, pur non essendo di beneficio alcuno il rapporto con l'elemento ludico rappresentato dalla bambola, è talmente vitale il bisogno di doversi estraniare anche per brevi attimi in maniera totale e reale dalla quotidianità, che paradossalmente il motivo principale potrebbe diventare non tanto il loro bisogno di Perky Pat per sopravvivere a Marte, ma quanto essere su Marte per assaporarla pienamente e compiutamente. Cioè, inconsciamente, essi sono su Marte – e lo sono a rappresentanza di tutta la razza umana – perché il bi sogno di Perky Pat era troppo grande per stare sulla Terra.

Sembra dunque che Dick abbia esiliato i suoi protagonisti – che, nominalmente e anche come carattere, sono gli stessi in ambedue le opere – in un luogo finalmente idoneo al gioco. Come una giustificazione: sulla Terra non si può giocare, e poi ci sono i figli a fare da mentori; nelle colonie di Marte invece, anzitutto non ci sono figli e poi il gioco diviene un bisogno fisico, che tende a salvaguardare la sanità mentale dei coloni.

In più, il mondo di questa Perky Pat è un'interfaccia fra la realtà, il Can-D e il Chew-Z. Ma tutte e tre sono ipotesi di realtà, se proprio vogliamo vedere. L'illusione perpetuata dalla bambola è proprio il sentirsi ancora adolescente quando tutto intorno sta crollando, per potersi così rifugiare ancora una volta nel gioco delle bambole come simbolo di un'adolescenza senile e inconscia e maniacale.

### **Il piacere inconscio della realtà**

A livello inconscio l'evoluzione operata da Dick su Perky Pat è questa: da puro strumento ludico, come poteva essere nel racconto, ad aberrante droga inconscia, interfaccia di una multipla realtà. Quella del racconto è un'immaginaria immedesimazione nella bambola, mentre nel romanzo l'illusione creata è più concreta. Cognitiva e creativa. Straniante, sì; ecco, è un prodotto dello straniamento

---

<sup>9</sup> Rif. THE THREE STIGMATA OF PALMER ELDRITCH, op. cit., pag. 135, il grassetto è originale nel testo.

dell'essere. Parole difficili per un concetto estremamente semplice: in pratica l'immedesimazione totale in Perky Pat.

Straniamoci anche noi, a questo punto, dalle considerazioni fatte e che vedono la bambola supporto di una tematica molto complessa sulla realtà e l'illusione dell'essere. Guardiamola come se fosse anzitutto la stessa creatura in ambedue le opere. Cosa che non è, intendiamoci, ma che potremmo supporre, come ipotesi di lavoro, per poi depurare. Inoltre intendiamola, più che surrogato maniacale per un gioco teso alla sopravvivenza sociale, una droga inconscia e principalmente mentale, esaltando la caratteristica irrealità in cui proietta la mente che la assorbe.

Il prodotto principale di questo straniamento, lo si potrebbe comodamente mettere in contrapposizione a una massima, tratta da un recente romanzo di J. May: la razza umana non ha mai stimato nessuna forma di sofferenza psichica. Analizzando il fenomeno Perky Pat troviamo un'impressione di puro piacere, fisico e psichico, solo al momento dell'ingerimento della droga; anzi, solamente pensando alla sua masticazione. Badate bene: non sto alludendo al piacere procurato dal Can-D o dal Chew-Z o da chissà quale altra droga vegetale o sintetica che sia. Ho già eliminato dal mio discorso le droghe intese tali dal romanzo, per prendere in considerazione Perky Pat stessa come droga.

La traslazione, così come il più primitivo gioco delle bambole usato nel racconto, è fondamentalmente un piacere più o meno intenso a seconda della durata del gioco e perciò della quantità di Can-D ingerita<sup>10</sup>. Finito l'effetto, o finito il gioco o durante, come in alcuni momenti descritti nel romanzo, la sensazione non è di piacere ma di dolore. Dolore in senso lirico, sofferenza psichica, insomma. Ma al fruitore di Perky Pat ciò che importa non è il piacere procurato dall'esperienza; è, semmai, il piacere di sapere che l'esperienza sia in qualche modo possibile.

L'insoddisfazione e la consapevolezza della finzione seguono il colono di Marte nella traslazione; perciò i battibecchi continuano, l'impotenza è più frustrante, eccetera. Così come, ad un livello più primitivo, nel racconto i casuali sono sempre esasperati e insoddisfatti del loro giocattolo, e rimangono atterriti davanti alla brusca svolta morale rappresentata da Connie. Ma è questo dolore, questa sofferenza psichica, che rende vitale il gioco. L'assopirsi dei sensi per via oppiacea non è mai stato per Dick una soluzione ai problemi; per lui la droga è essenzialmente un'esperienza dolorosa. I sensi sono sempre all'erta per districarsi dai meandri dell'illusione.

Appunto questa difficoltà di percezione – che si tradurrà ad un livello più alto, in difficoltà di comunicazione – è il perno attorno al quale ruota il concetto di Perky Pat come droga inconscia. Perché quella vera, perlomeno conscia, ti getta nella disperata confusione di chi non riesce nemmeno a riconoscersi. Vedi, al proposito, le scene in cui Barney è intrappolato nel mondo creato dal Chew-Z<sup>11</sup>. La sicurezza, invece, di Perky Pat sta proprio nel non confondere la realtà creando, come supporto, una fittizia illusione di realtà.

Che è, fondamentalmente, dolorosa e deludente, tanto per ricordare la sua diretta dipendenza con una precisa realtà e per ritornare al nostro discorso di sopportazione o meno del dolore psichico. Per Dick esiste, dunque, una ricerca del dolore psichico. La sopportazione poi sarà direttamente proporzionale alla motivazione che ha spinto alla ricerca.

---

<sup>10</sup> A dimostrazione del fatto che il Can-D da solo non provoca piacere, ma solo la sua funzione di mediatore per il modo di Perky Pat lo può provocare, sta il fatto che i coloni sono disposti a cambiare tipo di droga non facendo considerazioni sul gusto o sul livello di piacere, ma sulla reperibilità, semplicemente (rif THE THREE STIGMATA OF PALMER ELDRITCH, op cit , pag 2). E il fatto che passare dal Ca-D al Chew-Z voglia dire anche rinunciare a Perk Pat, non influenza per niente il loro giudizio in quanto quest'ultima droga promette mondi migliori e più "reali" che non quelli della bambola. Per cui il bisogno è del piacere che il modo può dare; che poi Perky Pat sia questo mondo è solamente un caso fortuito. Sta di fatto, comunque, che esso è il miraggio ed esso dà il piacere incondizionato. Perky Pat è la droga inconscia.

<sup>11</sup> Rif THE THREE STIGMATA OF PALMER ELDRITCH, op.cit., da pag. 153 in poi.

Ma la realtà, o la finzione, di Perky Pat ha anche una funzione sociale, che è anche il suo messaggio principale, dopotutto.

I coloni di Marte usano il mondo di Perky Pat per non impazzire nella grigia e vuota monotonia della loro condizione di esiliati, e per non uccidersi a vicenda, in ultima analisi. I “casuali” del racconto originario, invece, lo usano come motivo di comunicazione in una Terra che non ha più motivi per far comunicare fra loro i suoi abitanti. Ciò che gli ignari adolescenti non possono capire, è che se loro trovano interessante cacciare ed esplorare la superficie, i loro genitori, disillusi e pasciuti di materie prime, non hanno invece il più piccolo interesse a evolvere la loro situazione di reclusi; in una gabbia dorata, magari, ma pur sempre dei reclusi. Questo discorso si evolve e diventa più sottile nel romanzo. In esso i coloni fanno parte dell’ambientazione, non sono protagonisti principali della vicenda. Anzi, la vicenda quasi non li tocca nemmeno. Sono per l’elemento più allucinante della realtà.

Torniamo, con ciò, alla domanda che ci eravamo posti all’inizio del lavoro. Un adulto che non riesce a gestire la propria quotidiana realtà, in che misura si rifugia nelle proiezioni della propria fantasia inconscia? Queste fantasie, che dipendenza hanno con la “realtà”?

Sembra che la risposta di Dick alla prima delle due domande sia un overflow. La misura dell’uomo travalica ogni limite: le fantasie inconscie sono quelle che regolano la nostra realtà, regolano la morale, l’etica, l’estetica. I *casuali* con la loro Connie incinta, e i coloni che si illudono di poter fare veramente all’amore usando i corpi delle bambole<sup>12</sup>, sono tutti attimi in cui l’uomo sembra essere dominato dalla propria fantasia, e sono attimi, a pensarci bene, di cui anche la nostra vita è piena. È lecito chiedersi quando mai siamo fuori dalle proiezioni della nostra fantasia.

La domanda portante del romanzo *THE THREE STIGMATA OF PALMER ELDRITCH*, come per anche di altri romanzi di Dick, abbiamo già detto essere incentrata sulla possibilità che la nostra realtà sia soltanto un’altra illusione. In questa ottica, allora, Perky Pat è il tentativo di rispondere a quell’altra domanda.

La realtà è la *convinzione* del nostro inconscio, qualunque essa sia. E quella che più lo convince; quella che gli procura dosi più concrete di piacere/dolore – più *straniamento* – confacentemente alla sopportazione dei nostri sensi. Perciò l’uomo che si rifugia nel gioco delle bambole è inquietante e allucinante solo perché proietta la nostra paura delle illusioni.

Torna alla mente ciò che racconta una storia taoista del 1200 a.C. circa<sup>13</sup>: un giorno Zhou sognò d’essere una farfalla; al risveglio però s’accorse di essere Zi, e allora non seppe più se era stato Zhou ad aver sognato d’essere una farfalla, o la farfalla ora sognare d’essere Zhou.

*Giorgio Ginelli*

---

<sup>12</sup> Rif *THE THREE STIGMATA OF PALMER ELDRITCH*, op.cit., da pag. 38.

<sup>13</sup> a cura di Liou Kia-hway: *ZHUANG-ZI*, ed. Adelphi, Firenze, 1982, pag.32.