

recensione

Petru Popescu, *L'ultima onda*, traduzione e note di Furio Morrone, Tre Editori, Roma 2020, pp. 299

La Tre Editori, sempre attenta a cogliere preziosità letterarie obliate, pubblica il suggestivo romanzo di Petru Popescu, scrittore rumeno oriundo statunitense noto anche come autore di opere cinematografiche di successo. Proprio dalla sceneggiatura di un fortunato film di Peter Weir, *L'ultima onda* (*The Last Wave*, United Artists, Australia 1977, 106') è nato questo romanzo.

La storia, ambientata in Australia, vede coinvolti un gruppo di aborigeni accusati d'omicidio e David Burton, un giovane avvocato incaricato della loro difesa. Repentine mutazioni climatiche, piogge e violenti temporali fanno da sfondo alla vicenda, quasi segni di una prossima fine.

Tormentato da sogni incomprensibili, Burton avverte un misterioso vincolo metafisico con uno degli accusati; oltre a percepirsi legato ai fenomeni meteorologici sempre più strani che si abbattono sulla città di Sydney. I sogni, progressivamente più intensi, si sincronizzano su quello che nella cultura aborigena è conosciuto come «Tempo del Sogno», un tempo originario ma immanente nel presente. L'omicidio è funzionale a tale spazio onirico, in cui la vittima dell'omicidio appare colpevole, agli occhi degli anziani della tribù, per aver violato la sacertà di alcuni oggetti sacri. Tra questi oggetti c'è una pietra ricoperta di strane incisioni, graffiti che racchiudono la profezia di una fine imminente. Uno tsunami apocalittico minaccia Sydney e gli

aborigeni ne sono venuti a conoscenza decifrando il calendario scolpito nella pietra, un messaggio sottratto in un tempio nascosto sotto la città. La profezia, affermano gli aborigeni maiuscolando, fa parte del «Tempo del Sogno»; ma gli abitanti bianchi dell’Australia non prestano attenzione agli avvertimenti dei nativi. Solo l’avvocato Burton potrebbe porvi rimedio, ma soccombe assieme agli abitanti di Sydney anch’egli travolto dall’ultima immensa onda. A distanza di tanti anni dalla realizzazione del film la trama, più recentemente trasformata in romanzo, appare davvero profetica!

Protagoniste della narrazione, come accennato, sono le più antiche credenze religiose dei nativi australiani, cioè il «Tempo del Sogno» (*Dreamtime*) un’espressione utilizzata la prima volta da due antropologi, l’inglese Walter Baldwin Spencer e l’australiano Francis James Gillen, a inizio Novecento per definire un concetto complesso che comprende un’era creativa localizzata in tempi lontani, ma coinvolge anche il presente e il futuro. Émile Durkheim qualche anno dopo non utilizzò propriamente questo termine, ma, come Spencer e Gillen, lo collegò all’idea di «concetto totemico del concepimento», riferendosi alla rivelazione mediante un sogno dell’associazione tra un nascituro e un essere mitico.

Secondo tale mitologia si crede che durante il «Tempo del Sogno» dei potenti esseri ancestrali, da soli o in gruppo, abbiano trasformato il volto dell’Australia nel corso dei loro vagabondaggi e delle loro attività demiurgiche. Essi cacciavano e raccoglievano in modo simile ai loro discendenti umani, ma numerosi dei loro comportamenti avevano un’estensione più ampia, ed a volte molto più eclatante, rispetto a quanto accadrà in seguito alle prime comunità umane. Gli aborigeni indicano un gran numero di segni impressi nel paesaggio quali prove innegabili della realtà del «Tempo del Sogno». Le verità eterne del «Tempo del Sogno» sono codificate nella mitologia, nei rituali, nei canti e negli oggetti, e sono tutte collegate alla terra, fondamento di una metafisica che presuppone un’unità indivisibile di spirito e materia.

Quando terminò il vagabondare terreno, gli esseri creatori «morirono» e si trasformarono, per metamorfosi, in rilievi del terreno oppure in corpi celesti, nei quali era racchiusa la loro essenza spirituale, distaccata dalle vicende umane, ma vigilante su di esse. Gli esseri creatori concedono poteri al mondo degli uomini ma non in risposta a preghiere o sacrifici, che non trovano collocazione nella religione aborigena, bensì in seguito all’esecuzione di rituali. Gli individui che sono capaci di trascendere la propria condizione umana per brevi

periodi (durante sogni, danze, visioni o stati emotivi intensi) possono anch'essi acquisire poteri. Gli antenati creatori, distaccati dagli uomini, usano come intermediari degli esseri spirituali per intervenire nelle faccende umane, di solito durante il sonno, e da questi incontri si ha il trasferimento di nuove conoscenze e nuovo potere dal mondo spirituale.

Il concetto di «Tempo del Sogno» comprende tutto questo e molto altro, e nelle lingue native è nominato in modo diverso dai diversi gruppi aborigeni: *alcheringa* (Aranda), *djugurba* (Deserto Occidentale); *bugari* (Lagrange), *ungud* (Ungarinyin), *djumanggani* (Kimberley orientale), *wongar* (Terra di Arnhem nordorientale), e così via. Queste parole non sono facilmente traducibili, ma quasi tutte si riferiscono in qualche modo ad una speciale categoria di azioni e di cose, di esseri mitici, di specie ed elementi naturali, di personaggi umani o semiumani del passato più remoto, dell'epoca della creazione, o del tempo delle origini. Esse inoltre sottintendono una condizione di assenza di tempo: non si riferiscono semplicemente al passato in quanto tale, ma al passato innervato nel presente e nel futuro, un passato considerato eternamente importante per tutti gli esseri viventi, uomini compresi.

Il «Tempo del Sogno» si riferisce quindi a un periodo mitologico arcaico, quando il tempo ancora non esisteva e le divinità si muovevano sulla terra, preparandola per la comparsa degli uomini. Questi esseri mitici non avevano necessariamente forma umana: nonostante le loro qualità e i loro poteri sovrumani, si comportavano in modo assai umano, proprio come facevano tradizionalmente gli aborigeni. Quando si spostavano, questi esseri mitici lasciavano tracce della loro presenza: un corso d'acqua scavato dal loro cammino, un affioramento roccioso formato dalle armi o da altri oggetti dimenticati, un deposito di ocre rosse scaturite dal sangue versato, una depressione lasciata dal segno delle natiche dove si erano seduti, un avvallamento nel terreno dove si erano coricati, pozze d'acqua dove avevano urinato o che avevano scavato usando i loro emblemi sacri, alture create dai loro escrementi. Esistono migliaia di esempi di questo genere in tutto il continente: ciascuno è depositario di una parte dell'essenza divina e vitale dell'essere in questione. Sono i luoghi sacri, in cui gli aborigeni «sognano» entrando in contatto con il tempo delle origini.

Di fatto anche se si narra che tali eventi siano accaduti nel passato, i personaggi mitici che vi parteciparono sono ancora presenti sul territorio, trasformati ma spiritualmente vivi, ancora in possesso dei loro poteri generatori di vita. In molte parti dell'Australia aborigena si

usano termini particolari per esprimere il concetto di tale potere. Per ottenervi l'accesso e attivarlo, i rituali devono essere eseguiti in un modo particolare e in condizioni particolari. Primo, devono essere organizzati da capi religiosi e persone che siano direttamente legate agli esseri mitici coinvolti. Secondo, devono ricreare simbolicamente gli eventi mitologici originari e i fatti associati alle divinità così come essi li vissero. Terzo, sul terreno rituale deve essere presente un simbolo o una immagine della divinità (o delle divinità), o una rappresentazione emblematica. Le divinità devono esservi attratte e occupare temporaneamente gli appropriati strumenti.

L'arte occupa un posto fondamentale nel «Tempo del Sogno», essa funge da mediatore tra il tempo delle origini e il mondo degli uomini. I disegni creati durante il «Tempo del Sogno», come parte del processo della creazione del mondo, vengono trasmessi di generazione in generazione quali strumenti per mantenere una continuità esistenziale con il passato primordiale.

I disegni del «Tempo del Sogno» sono nati da un motivo dipinto sul corpo di un essere primordiale, oppure riproducono l'impronta lasciata sul terreno da un altro essere, o infine sono una forma in qualche modo associata alla creatività degli inizi. Mitologie narrano di come gli antenati mitici, a partire dal loro corpo, abbiano partorito o creato gli oggetti sacri associati a uno specifico gruppo sociale oppure ad un territorio. I disegni raffigurati su questi oggetti fanno spesso riferimento agli atti della creatività primordiale che hanno dato forma al paesaggio. Da questo punto di vista, si può affermare che i disegni rappresentino gli eventi del «Tempo del Sogno». Essi sono la fonte del potere ancestrale. Si ritiene che quelli tracciati sui corpi degli iniziati avvicinino gli individui al regno spirituale; ma un simile effetto può essere ottenuto anche strofinando gli oggetti sacri sul corpo. L'arte è collegata al concetto di trasferimento ciclico di potere spirituale attraverso le generazioni, dal tempo delle origini fino al presente, concetto che caratterizza il pensiero religioso degli aborigeni. Questo potere costituisce la parte principale della dimensione del sacro: perché tutto ciò che è direttamente o indirettamente legato al «Tempo del Sogno» è sacro. E più sacre di qualsiasi altra cosa sono le divinità. Nei loro siti esse rimangono avvolte dalla loro aura di sacralità, dal loro potere, risorsa e ispirazione spirituale per tutti gli esseri viventi, umani compresi.

Dal momento che il mondo del sogno è anche l'argomento di un libro di cui mi sono recentemente occupato e di cui ho curato la prefazione («Nei mari dell'anima», in Centro Tarsis, *La Tradizione della Luce. Un documento di gnosi vivente*, a cura di Eugenio Tabano, WriteUp, Roma-Bari 2022, pp. 9-59), vorrei precisare alcuni punti in margine all'importanza della dimensione onirica nella costruzione del dato religioso e nelle significative affinità tra le concezioni aborigene e l'ermetismo occidentale.

Gilles Quispel, amico di Jung e personaggio poliedrico, pensava che le scritture gnostiche fossero nate in una sorta di «Loggia ermetica», un tiaso misterico che nell'Alessandria ellenistica era frequentato da una molteplicità di identità culturali (greche, copte, persiane, ebraiche). Il salterio ermetico dettato in sogno da Ermete e in quella cerchia salmodiato, recitava: «O vita, salva il tutto che è in noi, illuminalo o luce...» (*Corpus Hermeticum* 13, 19); un sogno alla base della salvezza. Forse trasmessa anche oralmente, la dottrina ermetica trovava nel libro e nel sogno i suoi veicoli di trasmissione privilegiati: i libri erano creature dell'archivista degli dèi, cioè di Ermete, il quale si manifestava in sogni rivelatori. I libri erano divini, dotati di una vita propria, ed erano destinati a nutrire le anime, per salvare le quali dall'ignoranza erano stati redatti in caratteri impenetrabili, geroglifici, che il sogno poteva aiutare a decifrare. Erano libri e scritture che potevano rammentare i «libri contrassegnati con caratteri sconosciuti, dei quali alcuni... contenevano formule concise di una lingua ideografica» su cui affabulava Lucio, il protagonista del romanzo apuleiano (*Met.* 11, 17; 30), che in sogno contemplò Iside nuda splendere nel Sole di mezzanotte.

Lento era il percorso che conduceva l'adepto ad accedere alla conoscenza raccolta nei libri scritti da Ermete, e possiamo facilmente immaginare che si trattasse di un percorso iniziatico modellato sulla struttura dei culti misterici, sui quali si fondava anche la metafora che esprimeva le tappe attraverso cui si acquisiva una *gnōsis*, una 'conoscenza' organizzata su diversi livelli di sapere. A gradi di conoscenza differenti si giungeva attraverso un percorso di 'iniziazione' ermetica attraverso la quale l'adepto, inserito nella comunità dei «fratelli», acquisiva la via verso l'immortalità. Tale progresso spirituale era favorito dai libri, secondo una prassi stabilita dalla 'tradizione'; circostanza che induce a pensare ad un progressivo accesso ai libri medesimi, un'iniziazione scandita in letture rivelatrici di arcane

verità, di misteri da non diffondere tra i non iniziati, ma che potevano essere narrati solo a coloro che si incamminavano lungo il sentiero della conoscenza (*Corpus Hermeticum* 5, 1), i quali in ogni caso erano vincolati al segreto da un giuramento. Così come gli oggetti rituali, le pietre scolpite dei nativi australiani.

Il libro era un oracolo ricevuto in sogno: prova che il verbo ermetico era parola ‘vivente’, una *paradosis*, una «trasmissione» di conoscenza riscritta a partire dai dati ‘tradizionali’ che la contemporaneità forniva ai sognatori. Nell’*Odissea*, Omero metteva sulla bocca di Penelope parole che diverranno famose nei secoli: «Due sono le porte dei sogni effimeri: una è fatta di corno, l’altra d’avorio; quelli che varcano la soglia di avorio tagliato sono ingannevoli, portano un vano messaggio; quelli che passano attraverso la porta di lucido corno, dicono il vero quando l’uomo li vede» (*Od.* 19, 561-67). Una possibile spiegazione dell’utilizzo simbolico dei due materiali stava forse in un gioco di parole: in greco infatti corno si dice *keras*, mentre il verbo che indica l’atto del «realizzarsi» o divenire realtà è *krainō*; «avorio» si dice *elephas*, mentre il verbo che significa «ingannare» è *elephairomai*. Dal punto di vista fonetico il corno «realizzava» e l’avorio «ingannava». Un aspetto è significativo in questa prima spiegazione del sogno, vale a dire il fatto che esso intrattenesse un rapporto con la verità. Difatti, la distinzione introdotta da Penelope tra la porta di corno e la porta di avorio – l’una portatrice di sogni veritieri, l’altra foriera di sogni che illudono – confermava che il sogno possedeva una relazione diretta con la verità, sia nel senso di veicolarla, che nel senso opposto, cioè di occultarla o deformarla. Il riferimento alle due porte, e alle due diverse tipologie di sogno, ricomparirà nel sesto libro dell’*Eneide* (vv. 893-99), allorché Virgilio descriverà l’uscita di Enea dall’Ade. Anche nel poema latino il corno e l’avorio segnalavano rispettivamente la porta dalla quale giungevano i sogni veri e quella da cui scaturivano i sogni falsi. Una distinzione che farà scuola e che rileggeremo in Boccaccio (*Gen. deor.* I, 31).

Ezio Albrile