

## **H.P.Lovecraft** **Il Mito dell' Horror**

### *Prefazione*

A differenza della fantascienza, che poteva contenere messaggi rassicuranti, data la sua base pseudoscientifica, l'orrore era un genere difficile da imbrigliare. Era, per certi aspetti, una specie di campanello di allarme delle profonde inquietudini presenti nella società americana. Dunque, per conoscere meglio l'America degli anni '20 bisognerebbe leggersi anche qualche numero di *Weird Tales*, la "rivista unica", come recitava il suo sottotitolo. Il primo numero di queste "Storie arcane" apparve nelle edicole il 1° Marzo 1923. Fu la prima rivista al mondo a occuparsi di letteratura fantastica. costava 25 centesimi, meno delle altre riviste di letteratura gialla, western o di avventura, e non ebbe vita facile, ma nel suo periodo aureo, tra il 1923 e il 1936, fece conoscere al suo pubblico molti di quelli che sarebbero diventati i maestri più importanti della letteratura fantastica. Dopo la seconda guerra mondiale iniziarono a morire tutte le riviste di letteratura. L'ultimo fu proprio *Weird Tales* con il numero del settembre 1954. Come scrisse Peter Haining: "Una rivista era morta, ma una leggenda era nata"... Fu, comunque, su quelle pagine che apparvero le prime opere di un uomo che dedicò tutta la sua vita alla creazione di incubi, un "artigiano" della parola scritta che soltanto dopo la sua morte vide riconosciuti tutto il suo valore e la sua importanza nella storia della letteratura fantastica. Il suo nome era Howard Philips Lovecraft.

### *Biografia di un Mito*

Howard Philips Lovecraft nacque il 20 agosto 1890 a Providence, nel Rhode Island, figlio di Winfield Scott Lovecraft e di Sarah Susan Philips. All'età di otto anni rimase orfano del padre, morto in una clinica per malattie mentali nella quale era ricoverato già da diverso tempo. Venne perciò allevato da una madre nevrotica e superprotettiva (che sarebbe morta nel 1921 nella medesima clinica) e, successivamente, visse con le sorelle di lei. Howard era un bambino precoce e sensibile, che preferiva la compagnia degli adulti a quella dei coetanei. Da bambino passava lunghe ore a divorare i volumi della vasta biblioteca del nonno materno e a sei anni scrisse il suo primo racconto, ancora conservato. Più tardi nel 1903, affascinato dall'astronomia, cominciò a scrivere e a diffondere un giornale, il *Giornale dell'Astronomia del Rhode Island*. Tre anni dopo iniziò a collaborare al quotidiano di Providence *The Tribune*.

Lovecraft frequentava la scuola superiore ma un esaurimento nervoso, nel 1908, mise fine, senza un diploma, alla sua carriera scolastica. Da quell'anno in poi si dedicò soltanto a portare avanti i suoi esperimenti letterari, scrivendo racconti e poesie. Nel 1914 divenne socio della Associazione della Stampa Amatoriale, un club di scrittori e giornalisti dilettanti che pubblicava rivistine destinate a circolare soltanto fra gli iscritti. Questa associazione divenne un centro di interesse e di stimolo per lo scrittore ormai immerso in una vita monotona e stagnante, e fu in questo periodo che Lovecraft scrisse i suoi primi racconti soprannaturali. Tramite il circolo, altri scrittori dilettanti chiesero a Howard aiuto per la revisione dei loro racconti e, e per la prima volta nella sua vita, l'autore cominciò a guadagnare somme modeste grazie a questa attività e alle collaborazioni saltuarie ai quotidiani locali. Per tutti gli anni Venti Lovecraft continuò a viaggiare a scopo storico-archeologico, visitando le città degli stati Uniti e i monumenti preistorici degli Indiani d'America. E, intanto, continuava instancabilmente a scrivere. Il suo debutto in campo professionale avvenne soltanto nel 1922, con il racconto *Herbert West, rianimatore*, commissionatogli da un amico per una rivista che ebbe breve vita. Così fu soltanto la comparsa nelle edicole del mensile *Weird Tales*, l'anno successivo, che gli fornì un mercato regolare per la sua narrativa del soprannaturale. Spedì a *Weird*

Tales il racconto breve Dagon, che venne pubblicato nell'ottobre del 1923, e da allora fu tra i collaboratori assidui della testata, con racconti, poesie e collaborazioni non accreditate. Tra queste ultime la più famosa rimane il romanzo breve Prigioniero dei Faraoni, scritto per conto del celebre mago Harry Houdini, uno dei maggiori azionisti della rivista. *Weird Tales*, comunque, trattò spesso in maniera bizzarra i suoi racconti. Alcuni di questi furono rifiutati dal direttore, Farnson Wright, perché giudicati troppo innovativi per i lettori della rivista. Nel 1924 Lovecraft si trasferì a New York per sposarvi Sonia Davis, una donna di dieci anni più anziana di lui che aveva conosciuto nel già citato circolo letterario. La coppia restò unita fino al 1925, quando Sonia si trasferì nel Midwest per ragioni di lavoro. Dal 1925 sino alla fine di quello che più tardi Lovecraft definì il suo "esilio newyorkese", nell'aprile del 1926, Lovecraft visse da solo, salvo le visite della moglie, in un appartamento di Brooklyn. Il matrimonio fallì, concludendosi qualche anno più tardi con una separazione definitiva. Sebbene si sia scritto che Lovecraft preferisse avere rapporti umani attraverso le lettere, e che in concreto, preferisse la grazia e la freddezza dei gatti agli esseri umani, le testimonianze della moglie e degli amici dimostrano che non era affatto un individuo antisociale e un misantropo. Una volta tornato nella sua amatissima Providence, Lovecraft si stabilì in una monocamera al numero 10 di Barnes Street e in seguito lasciò la città solo per concedersi alcuni viaggi archeologici, durante i quali non mancava mai di raccogliere spunti per i suoi racconti. La fattoria di un amico nel Vermont gli ispirò un disperato racconto su un'invasione aliena. Il Massachusetts occidentale divenne lo sfondo delle sue storie più famose, ambientate nell'immaginaria regione di Arkham-Dunwich-Innsmouth. Ma anche la familiare Providence seppe stimolare la sua creatività: una vecchia casa coloniale abbandonata diede origine a un vampiro, e la chiesa Federal Hill fu di ispirazione per un racconto su una paura primitiva e un'invasione cosmica. Anche se alcuni dei suoi migliori racconti vennero scritti nella prima metà degli anni Venti, le sue opere maggiori apparvero dopo il suo ritorno a Providence: *Il modello Pickman* (1926), *Il colore venuto dallo spazio* (1927), *Il caso di Charles Dexter Ward* (1927), *Il richiamo di Cthulhu* (1928), *L'orrore di Dunwich* (1928), *La maschera di Innsmoth* (1931), *Le montagne della follia* (1931), *La cosa sulla soglia* (1933), *L'ombra calata dal tempo* (1935), *L'abitatore del buio* (1935). Sfortunatamente, all'inizio degli anni Trenta, *Weird Tales* entrò in un periodo di crisi finanziaria, e dovette rifiutare alcuni dei suoi migliori racconti, soprattutto a causa della loro lunghezza. La rivista pagava a Lovecraft la tariffa più alta, un cent e mezzo a parola, e non poteva così permettersi quei suoi racconti sempre più lunghi. Alcuni amici di Lovecraft ottennero allora la pubblicazione di due romanzi brevi, *Le montagne della follia* e *L'ombra calata dal tempo*, su un'altra rivista, *Astounding Stories*: in quel periodo era la miglior rivista in campo fantascientifico, e il suo direttore, F. Orlin Tremaine, accettò con entusiasmo i due racconti, che, data la loro lunghezza, vennero pubblicati a puntate. Quello stesso anno, il 1936, Lovecraft vide pubblicato il suo primo libro, *La maschera di Innsmouth*. In realtà, Lovecraft, durante la sua vita, non ottenne mai il riconoscimento letterario che gli spettava. Gli scrittori di fantascienza di quel periodo gli rimproveravano, per esempio, l'intrusione del soprannaturale nei racconti pubblicati su *Astounding Stories*; per altri, i critici, il suo stile era troppo innovativo per poter essere compreso ed accettato. Lovecraft morì prematuramente di cancro all'intestino il 15 marzo del 1937, all'età di soli quarantasei anni. Per un uomo che aveva vissuto con tanta modestia, la sua morte fu ampiamente pubblicizzata. I necrologi apparsi sui quotidiani di Providence dicevano che Lovecraft aveva annotato le ultime fasi della sua malattia ad uso e consumo dei medici. e questa notizia fu raccolta dai servizi telegrafici per apparire come "riempitivo" sulla stampa nazionale. con il seppellimento nello Swan Point Cemetery di Providence, il 18 marzo 1937, nasceva così una leggenda.

### *L'Eccentrico di Providence*

Molte sono state le definizioni di H.P. Lovecraft: il Solitario o il Recluso, a sottolineare il suo isolamento sia fisico che intellettuale nell'America fra le due guerre; il Saggio, il Maestro, il Gentiluomo, a sottolineare la sua personalità; il Visionario, il Sognatore, a mettere in rilievo la sua ispirazione e narrativa; ma sicuramente lo si potrà ricordare per la sua eccentricità, a sottolineare la sua lontananza dal modo comune di vivere e pensare, dalla comune e banale letteratura, dai comuni e banali interessi.

Eccentrico Lovecraft lo fu senz'altro, anche nel suo comportamento. Tuttavia restò sempre lontano dalle esagerazioni che, nel corso degli anni, si sono aggiunte al suo mito. In realtà, la creazione di una serie di "leggende" sulla sua figura iniziò sin da quando H.P.L. era vivo, a dimostrazione della sua celebrità, perlomeno nell'ambito dei lettori di narrativa popolare di quegli anni. Certo Lovecraft rientrava sufficientemente nei canoni della cosiddetta "normalità": le sue eccentricità sono state col tempo sempre più accentuate. Al fondo, tuttavia, c'è sempre qualcosa di vero.

E' effettivamente vero che preferisse l'elemento notturno, per cui scriveva la sera e la notte, ma non è vero che visse regolarmente di notte. Aveva comunque una grande resistenza al sonno, anche dopo lunghe fatiche, e poteva restare sveglio per molte ore. Non sopportava l'odore del pesce crudo ma non cadeva certo in convulsioni all'odore della salsedine. Può darsi che questa diceria sia nata dal fatto che molte delle sue creature (Dagon, Cthulhu, gli abitanti di Innsmouth) provengano tutti dall'oceano. Fu un recluso e un solitario nella misura in cui glielo imponevano i mezzi economici e la paura della folla. Odiava le grandi città, le masse anonime e agitate di gente e le architetture caotiche delle metropoli. Odiava tutto quello che lo distoglieva dal suo mondo personale fatto di sogni e reminiscenze del "mondo antico" e' senza dubbio vero che fosse xenofobo: non amava affatto gli immigrati, di qualunque paesi essi fossero, che, andavano modificando la società in cui viveva. Ma non per questo lo si può definire "razzista" nel senso che oggi si dà a questa parola: sposò un'immigrata russa ed alcuni suoi amici erano ebrei. Non era affatto un misantropo, si faceva in quattro e più per gli amici cui veniva in soccorso in tutti i modi possibili. E' verissimo che non sopportava il freddo e lo temeva rimanendo chiuso in casa durante gli inverni. Non era onnisciente come tende a far credere chi gli attribuisce la conoscenza di strane lingue africane o come chi afferma che sapeva a memoria l'Enciclopedia Britannica. Lovecraft conosceva bene il latino, francese e tedesco, ma la sua erudizione veniva soprattutto dallo studio, dalla biblioteca, e dal fatto di frequentare le librerie universitarie. Non è vero che avesse paura delle donne, non era un misogino. Con il sesso debole aveva un rapporto all'antica, di tipo vittoriano, dovuto al suo carattere sostanzialmente timido ed alla sua cultura. E', infine, verissimo che Lovecraft fosse goloso ed amasse in maniera smodata il gelato, i dolci, la cucina italiana; che fosse del tutto astemio, che adorasse i gatti e riuscisse quasi ad entrare in comunicazione empatica con questo "popolo". Era un aristocratico, un conservatore sospettoso nei confronti di quanto era nuovo; non era un progressista data la sua profonda diffidenza nei confronti dell'uomo, della storia e del suo divenire; si sentiva più inglese che americano. La società mercantile, capitalista, massificata, standardizzata, rozza ed incivile, priva di interessi estetici non era adatta per lui, il Saggio, il Gentiluomo, il Sognatore: insomma l' Eccentrico di Providence.

### *I Miti*

"Tutti i miei racconti - scrisse Lovecraft - anche se possono sembrare non collegati fra loro, sono basati su di una legge fondamentale, secondo la quale questo mondo fu abitato da un'altra razza che, per aver praticato la magia nera, perse il suo dominio e venne scacciata, ma vive tuttora al di fuori, sempre pronta a riprendere possesso della Terra." Quando, dopo la pubblicazione del richiamo di Cthulhu, in *Weird Tales* nel

1928, questa inedita mitologia risultò chiara agli occhi dei lettori, essa venne battezzata I miti di Cthulhu, denominazione che, Lovecraft non utilizzò mai di persona.

In principio - secondo H.P.L.- esistevano gli Dei Primigeni (nessuno dei quali è mai identificato per nome ad eccezione di Nodens, Signore del Grande Abisso), in genere divinità benevole. Poi vennero le sinistre divinità del Male conosciute come i Grandi Antichi. Questi, a differenza dei Primigeni vengono chiamati per nome (Cthulhu, Azatoth, Hastur, etc.) A questo gruppo originario di Grandi Antichi, Lovecraft aggiunse successivamente molte altre divinità, di rango inferiore. Hypnos, Dagon Yig, etc. Lentamente, lo scrittore mise insieme le altre strutture necessarie a dar vita a questa mitologia: vennero create delle razze preumane per servire gli Antichi; ne venne stabilita la provenienza ( posti reali ed immaginari). Per fornire ai suoi miti una base "storica" , Lovecraft parlò nei suoi scritti, talvolta citandone qualche brano, di un libro maledetto, il Necronomicon, scritto dall'arabo pazzo Abdul Alhazred. Per questo libro, Lovecraft creò addirittura una finta storia così convincente che molti bibliotecari e librai si videro richiedere delle copie. E, per completare questa creazione straordinaria, Lovecraft introdusse nelle sue opere altra "documentazione" riferita a documenti frammentari e intraducibili a proposito della Grande razza, tramandati segretamente da pochi eletti.

Il tema delle storie appartenenti al ciclo dei Miti di Cthulhu riguarda di solito i tentativi ingegnosi e terribili dei Grandi Antichi per riconquistare il loro potere sui popoli della terra manifestandosi in località bizzarre e remote, e facendo intravedere squarci di orrori blasfemi e innominabili.

Le prime storie dei Miti di Cthulhu scritte da Lovecraft comprendono tredici titoli: La città senza nome, La ricorrenza, Il richiamo di Cthulhu, Il colore venuto dallo spazio, L'orrore di Dunwich, Colui che sussurrava nelle tenebre, I sogni nella casa stregata, L'abitatore del buio, La maschera di Innsmouth, L'ombra calata dal tempo, Le montagne della follia, Il caso di Charles Dexter Ward, La cosa sulla soglia. Ed ecco qui i protagonisti di questo mondo onirico e minaccioso.

#### *Azatoth*

E' il Signore degli dei Esterni ed esiste sin dall'inizio dell'Universo La sua dimora è posta al di là delle normali dimensioni dello spazio e del tempo, al centro dell'Universo. Le pochissime descrizioni che abbiamo di lui, contenute nel Necronomicon e nei resoconti deliranti di quanti sono stati abbastanza folli dall'evocarlo, parlano di lui come un "mostruoso caos nucleare", portatore di morte e distruzione.

#### *Cthulhu*

Dimora nella città morta di R'lyeh, sommersa nelle profondità dell'Oceano Pacifico. Dorme un sonno profondo, molto simile alla morte, in attesa di risvegliarsi. Quando R'lyeh risorgerà dalle acque, i suoi adoratori la raggiungeranno e apriranno il grande portale di pietra dietro cui Cthulhu attende. Allora esso si risveglierà per riaffermare il proprio dominio sul mondo, servito dai suoi schiavi, gli Abitatori del Profondo. E' un mostro dai contorni vagamente antropoidi, ma con il capo di un polipo munito di tentacoli, un corpo scaglioso, artigli prodigiosi alle zampe anteriori e posteriori, e grandi ali sul dorso. Il culto di Cthulhu è molto diffuso sulla Terra, soprattutto presso quelle comunità e quei popoli che vivono vicino al mare.

#### *Dagon*

Signore degli Abitatori del Profondo. Un essere anfibio di enormi dimensioni che vive nella profondità degli oceani insieme ai suoi seguaci. E' l'unica divinità lovecraftiana tratta dalla mitologia reale: gli assiro-babilonesi, veneravano, infatti, un essere pisciforme con le medesime caratteristiche, di cui esistono molte antiche raffigurazioni.

### *Hastur*

Colui che non deve essere nominato. Dimora presso la stella di Aldebaran, nella costellazione del Toro. Possiede la facoltà di viaggiare attraverso lo spazio. La sua forma è sconosciuta. possiede le sue vittime conferendo loro un aspetto gonfio e scaglioso. pochi sulla Terra seguono il suo culto, che è particolarmente ripugnante.

### *Nyarlathotep*

Il Caos Strisciante. E' il messaggero dei Grandi Antichi e possiede mille forme diverse, nelle quali si incarna a suo piacimento. I resoconti che abbiamo sulle sue apparizioni ce lo descrivono come un umano dalla pelle olivastra, oppure come un mostro enorme e con appendici artigliate, dotato di un unico osceno tentacolo vermiglio al posto del volto. Altre volte può presentarsi come una cosa nera e alata, e molti sostengono che l' Uomo Nero del sabba delle streghe possa essere un'altra delle sue incarnazioni. Il fine supremo di Nyarlathotep è quello di ideare piani che conducano l'umanità alla pazzia, e molte profezie affermano che verrà il giorno in cui distruggerà l'umanità e il mondo intero.

### *Shub-Niggurath*

Il Capro Nero Dei Boschi dai Mille Cuccioli. Il suo nome viene spesso menzionato nei rituali e nelle formule magiche. E' rappresentato come un'enorme massa nebulosa, che ribolle e si agita in continuazione. Nella massa, talvolta, si possono distinguere tentacoli neri simili a serpenti, grandi bocche bavose da cui cola una saliva verdastra e gambe che terminano con una serie di zoccoli neri. Shub-Niggurath ha molti seguaci sulla Terra, fin dai tempi dei Druidi, e molti popoli delle giungle e delle paludi nascoste lo venerano.

### *Yog-Sothoth*

Il Tutto in Uno. Dimora negli interstizi tra i piani che formano l'Universo, e appare come un agglomerato di globi incandescenti che cambiano continuamente posizione, unendosi, nascendo e scomparendo. Il suo scopo è quello di penetrare nella nostra dimensione per cibarsi di energia vitale. Ha il potere di viaggiare tra le varie dimensioni dell'Universo, e di raggiungere qualunque luogo nel tempo e nello spazio. molti maghi e stregoni lo adorano sulla Terra. Yog-Sothoth può donare ai suoi seguaci il potere di viaggiare da un piano all'altro dell'universo, e in cambio esige che gli venga aperto un varco per potersi nutrire della vita esistente sulla Terra.

### Stile e tematiche

Nel 1917, in risposta all'invito rivoltagli da W. Paul Cook, direttore della rivista amatoriale *The Vagrant*, Lovecraft scrive due racconti: *La tomba e Dagon*. Il primo è ancora ispirato alla tradizione gotica, mentre il secondo si basa su una vena essenzialmente nuova che sarebbe diventata fondamentale per l'opera di HPL, quella onirica. *Dagon* contiene la prima descrizione di una divinità immaginaria e orribile, e fa da prologo all'avvento dei Miti di Cthulhu (vedere). Molti hanno scritto che la narrativa di HPL ha la stessa struttura del sogno, inteso non più come semplice evasione dalla realtà bensì come il vero strumento per raggiungere una conoscenza superiore che si trova al di là della realtà stessa. I sogni, per molti dei personaggi di Lovecraft, sono l'unico mezzo per poter entrare in contatto con entità aliene e addirittura viaggiare nel tempo e nello spazio. E, d'altronde, realtà e sogno governano l'intera esistenza dello scrittore. Tutti gli altri racconti scritti tra il 1917 e il 1919, in particolare *Polaris*, *Dietro il muro del sonno*, *La dichiarazione di Randolph Carter*, sembrano convalidare questa opinione. Soprattutto *Dietro il muro del sonno* presenta, per la prima volta, un tema caro a HPL: quello dell'essere degenerato che diventa depositario inconsapevole di conoscenze superiori, di colui che può mettersi in contatto con entità aliene totalmente diverse da noi. Invece, *La dichiarazione di Randolph Carter* mette in scena un

personaggio che altri non è se non l'alter ego letterario dello scrittore. Quando, nel 1919, HPL scoprì che un altro autore prima di lui, Lord Dunsany, aveva attribuito al sogno lo spessore di un universo reale, si ispirò al suo stile e in due anni compose una ventina di storie tutte molto oniriche: I gatti di Ulthar, una favola inquietante che ha per protagonisti i suoi amatissimi felini; La città senza nome, dove viene citato l'arabo folle Abdul Alhazred; Dall'altrove, su altri piani di esistenza che affiancano la nostra realtà quotidiana; l'autobiografico L'estraneo e il famoso La musica di Erich Zann, in cui si riscontrano influenze di Poe. Tra il 1922 e il 1925 HPL scrive i suoi racconti di orrore puro. In La paura in agguato (1922) gli esseri degenerati che abitano il sottosuolo non sono altro che i nostri incubi, quegli istinti che occorre tenere confinati nel loro mondo di tenebre, se non si vuole che l'esistenza quotidiana ne venga sconvolta. In questo racconto emerge anche un altro tema tipico di HPL: l'orrore e l'ignoto non irrompono mai fulminei, ma filtrano lentamente, come un'infezione, per corrompere la realtà e frantumarla. I protagonisti delle storie di HPL diventano spesso vittime della loro sete di conoscenza, o di un destino ineluttabile ereditato attraverso il patrimonio genetico e strani riti irripetibili. Gli eroi di HPL non sono, di solito, scienziati pazzi dediti a esperimenti blasfemi (l'unico esempio, in questo senso, è quello di Herbert West), ma uomini di cultura morbosamente trascinati verso eventi bizzarri già in corso. In il cane i protagonisti scendono a frugare nelle tombe in cerca dell'insolito e finiscono, invece, per trovare l'incubo nascosto che a poco a poco li condurrà alla follia. Nel bellissimo I topi nel muro la discesa nell'incubo del protagonista avviene di pari passo con la rivelazione progressiva delle orrende pratiche cui si abbandonavano i suoi pervertiti antenati. Ma è quando Lovecraft decide di partire dai dati del reale per costruire i suoi incubi che l'autore ottiene i risultati migliori. Dal 1923 in poi, HPL riadatta, a suo modo, la geografia della Nuova Inghilterra, scoprendo territori finora insospettati per l'orrore. In La ricorrenza, la città reale, Kingsport, nella quale il protagonista si reca, lascia presto il posto a quella fantastica, un universo opaco di ombre confuse e di profili incerti. L'ondata di nera melma non sommerge soltanto il tranquillo New England ma si spinge fino al caos metropolitano di New York: in Orrore a Red Hook, Brooklyn diventa un luogo di culti segreti e malefici. Il 1926 segna la nascita ufficiale dei Miti di Cthulhu. In il modello di Pickman, gli orrori dipinti dal giovane pittore sono in agguato nel profondo delle cantine di una Boston resa ormai irriconoscibile dal diffondersi dell'"infezione". In Il colore venuto dallo spazio, l'incubo discende invece dagli abissi del cosmo e trasforma orribilmente tutto ciò su cui riesce a gettare la sua ombra. In Il caso di Charles Dexter Ward, i mostri vengono risvegliati da una sorta di morte apparente, simile al sonno. E il passaggio dal mondo reale a quello fantastico è spesso segnato, in HPL, dalla trasformazione del paesaggio che fa da scenario all'azione. Basta sbagliare strada a un incrocio e si finisce presto in un territorio dove tutto diventa abnorme e mostruoso. Ed è quello che succede all'incauto protagonista di L'orrore di Dunwich. Restano, infine, da sottolineare alcuni importanti aspetti dello stile di Lovecraft, che lo hanno reso maestro nel suo genere. La forma generalmente "investigativa" della sua narrativa conduce spesso a una sorta di finale scioccante che diventa il culmine logico di tutte le suggestioni sparse attraverso il racconto. Le storie di HPL sono strutturate in modo tale che la frase finale, spesso scritta in grandi caratteri in stampatello, rivela un dettaglio che fornisce la pietra angolare per una diversa costruzione degli eventi, colma di implicazioni sbalorditive.

### *L'uomo e l'artista.*

Lovecraft si dichiarava un uomo scettico, ateo e materialista, ed è proprio questo contrasto tra la sua filosofia e la sua arte che rappresenta uno degli aspetti più affascinanti della sua personalità. Nutriva un profondo pessimismo circa la capacità

dell'uomo di comprendere la propria posizione in un universo incurante, governato da forze cieche. Nel racconto Il richiamo di Cthulhu, l'autore esprime i suoi dubbi sulla capacità dell'uomo di conservare la propria precaria sanità mentale, una volta posto di fronte a una realtà repellente e inaccettabile, orribile. All'uomo, in definitiva, sono concessi, secondo Lovecraft, soltanto pochi brandelli di vera consapevolezza, che tuttavia non possono mai cancellare la fragilità della sua esistenza. In questa visione, i mostri di Lovecraft, i Grandi Antichi, diventano il simbolo di una civiltà travolta dalle sue stesse degenerazioni, soffocata nell'ignoranza e nella massificazione. Per molti aspetti Lovecraft contestava così la sua epoca, contro la quale scagliava i mostri creati dalla sua fervida fantasia. Ma, allo stesso tempo, l'immaginazione e la scrittura non diventano soltanto un mezzo per sfuggire a una realtà quotidiana insoddisfacente e squallida: rappresentano anche il tentativo di raggiungere, magari attraversando il muro del sonno, una coscienza del proprio essere diversa, più adatta a vivere in un mondo così contraddittorio. Incline a scrivere narrativa dell'orrore fantastico, l'autore era nello stesso tempo incredulo del soprannaturale tradizionale. Lovecraft era, infatti, convinto che questo genere letterario stava perdendo la capacità di evocare quelle emozioni della paura che potevano esprimere la sua visione dell'Universo. Si rivolse allora agli abissi inondati dello spazio per ricavarne una fonte d'orrore per le sue storie. Nella sua opera, orrore e speculazione scientifica si coniugavano dando vita a un ibrido difficilmente ripetibile. L'orrore, per la prima volta, spostava il suo centro dall'uomo al cosmo, pur continuando a conservare una sede nefasta nelle tortuose profondità dell'inconscio.

*Dizionario:*

I FATTI, I PERSONAGGI, LE COSE IMPORTANTI CHE COMPAIONO NELL'OPERA DI H.P.LOVECRAFT

**ABDUL ALHAZRED**

Era nato a Sanaa, nell'attuale Yemen, nel periodo dei Califfi Omiadi (VIII secolo d.C.), dove, con ogni probabilità, aveva frequentato il Maestro Ya'kub ibn Ishak ib Sabbah Al Hindi, che l'aveva introdotto ai misteri delle antichissime religioni praticate in Accadia, Babilonia, in Persia e in Palestina. Dopo aver visitato le rovine di Babilonia e le catacombe segrete di Menfi, si era recato nel Raba El Khalyeh, il grande deserto dell'Arabia meridionale ritenuto a dimora degli spiriti, in cui aveva trascorso dieci anni in assoluta solitudine. Dopo successivi viaggi (afferma di aver visitato Irem, la favolosa "Città delle Colonne", ove avrebbe trovato gli annali dei Grandi Antichi, una razza di Dei spaziali che precedette di milioni di anni l'avvento dell'uomo), si ritirò a Damasco, dove trascorse gli ultimi anni della sua vita compilando l'Al Azif ("Il suono degli esseri che strisciano nella notte"). La sua scomparsa è avvolta nel mistero; il cronachista Ibn Kallikhan scrisse (ma cinque secoli dopo la sua morte) che "venne afferrato in pieno giorno da un mostro invisibile, e divorato orribilmente di fronte a un gran numero di testimoni pietrificati dal terrore".

Questa la sintetica biografia di Abdul Alhazred, poeta e adepto della misteriosa religione dei Grandi Antichi (vedere Miti); a lui sono state dedicate pagine e pagine di eruditissimi saggi, e non ci sarebbe ragione di stupirsene, se non che Abdul Alhazred non è mai esistito. Abdul Alhazred fa parte di una singolare e ristretta cerchia di personaggi (tra cui Sherlock Holmes, Tarzan, Nero Wolfe) che, pur essendo frutto della fantasia di uno scrittore, hanno ricevuto da saggisti e studiosi lo stesso trattamento riservato a persone realmente esistite. L'aveva inventato H.P. Lovecraft, attribuendogli la paternità di un sinistro libro di magia, l'Al Azif, più noto con il titolo occidentale di Necronomicon, il testo che insegna a richiamare in vita i Grandi Antichi con conseguenze inimmaginabili e sempre terrificanti.

*Inesistente, in migliaia di copie.*

Lovecraft stesso ammise in più occasioni che, contrariamente ad altri libri di magia da lui citati nei suoi famosi racconti, il Necronomicon era una pura invenzione letteraria tuttavia lo ritroverete spesso ingenuamente citato tra i "testi consultati" nella bibliografia di molti volumi dedicati alle cose misteriose. Lo scrittore di Providence, del resto, gli aveva creato un background ineccepibile, citandone tra l'altro i traduttori europei, tra cui il celebre occultista John Dee, ed elencando le biblioteche che ne possiedono una copia. Al Necronomicon spetta l'insolito primato di essere il libro inesistente più discusso e più diffuso. Da quando Lovecraft lo citò nei suoi famosi racconti dell'orrore, infatti, schiere di saggisti si sono divertiti a parlarne come se il testo esistesse realmente.

Lo stesso HPL realizzò una Storia del Necronomicon abbastanza succinta nel 1927 (la traduzione è inserita ne I miti dell'orrore, Mondadori), poi definitivamente ampliata e completata nel 1936 (inserita ne I miti di Cthulhu, Fanucci, 1975), in cui si trova anche l'elenco delle edizioni originali e delle traduzioni, nonché quello dei luoghi in cui sono conservate frammenti del libro maledetto. Di recente sono state tentate alcune fantasiose ricostruzioni del malefico testo: la prima è quella di L. Sprague De Camp, apparsa come *Al Azif* (1973); l'autore inglese Colin Wilson ha poi intorbidato ulteriormente le acque con un saggio che "dimostra" come Lovecraft avesse semplicemente finto che il Necronomicon non esistesse, ma che in realtà lo conosceva benissimo grazie a suo padre, adepto di una società esoterica fondata da Cagliostro; leggendo tra le righe, si scopre che il Saggio di Wilson è un puro divertissement. Sono seguite quasi a ruota una versione di Philippe Druillet (vedere *Fumetti*) e la più complessa fatica di George Hay, Colin Wilson e David Langford, *The Necronomicon* (1978), la cui edizione italiana (Fanucci) è stata ampliata con il contributo di Gianfranco De Turris e Sebastiano Fusco. La magia stellare:

il vero Necronomicon (Hermes Edizioni, 1986) si presenta come un'opera "seria" di carattere magico; i suoi relatori ("La Grande Confraternita Rossa") asseriscono che si tratta della "versione originale e integrale" del grimoire dell'arabo pazzo. Da una copia quasi illeggibile, reperibile presso l'Università di Miskatonic, eccovi l'incantesimo che fa manifestare Yog-Sothoth. Non leggetelo assolutamente a voce alta: nella prefazione di *Al Azif*, *The Necronomicon* riproduzione in facsimile di un manoscritto ritrovato a Baghdad, De Camp avverte che tre filosofi arabi da lui incaricati di tradurlo erano scomparsi, probabilmente perché avevano mormorato sottovoce le parole mentre le trascrivevano. Ecco la terribile formula:

***Zyweso, wekato keoso, Xunewerurom, Zywethorosto zuy, Zururugos Yog-Sothoth. TAL UBSI! ADUYA! ULU! BAACHUR! Vieni Yog-Sothoth! Vieni!***