

L'UNIVERSO IMPAZZITO DI H. P. LOVECRAFT

« As flies to wanton boys, are we to gods ». I versi famosi del *King Lear* potrebbero diventare l'emblema, o il commento finale alla narrativa di H. P. Lovecraft¹, che ci conduce in un universo, dove l'uomo è cieco e in balia di mostruose divinità, dove terrificanti avvenimenti, echi ingigantiti nel buio, minano le forze della ragione in disperata lotta contro l'orrore della rivelazione, che non sarà mai finale, poiché orrore si accumula a orrore e non esiste mai un punto di arrivo, solo un punto di partenza da cui immergersi nell'abisso senza fondo del male.

Con sempre maggiore frequenza, nei racconti di Lovecraft, torna il motivo dell'incontro, faccia a faccia, con il male. I protagonisti lovecraftiani sembrano destinati a vagare nelle tenebre di sepolcrali catacombe o in desolate lande notturne. Intorno ad essi, prende forma una realtà d'incubo, che proviene dal passato, dal futuro, dalle zone inesplorate della Terra come dagli abissi marini o dagli spazi siderali. La luce non è, in questo universo impazzito, la condizione opposta alle tenebre. Le ripugnanti divinità lovecraftiane non temono, solitamente, i raggi del sole; la loro sostanza è ben diversa da quella dei fantasmi. Essi costituiscono, anzi, per lo scrittore, la più tangibile, più concreta realtà, e dunque la luce è un più grave pericolo, perché essa rivela ciò che le tenebre, pietosamente, nascondono.

1. Tra coloro che si sono già occupati di Lovecraft in Italia, ricordo G. MANGANELLI in un ottimo saggio pubblicato ora in *La Letteratura Come Menzogna*, Milano, 1967 e G. DI TURRIS, autore di alcune competenti recensioni tra cui « La Casa delle Streghe » su *L'Italia Che Scrive*, Ottobre-Novembre 1967. Un'eccellente introduzione allo studio della saggistica più che della narrativa di questo scrittore è la tesi *H. P. Lovecraft*, di M. TERESA TRANZOCCHI, discussa all'Università degli Studi di Roma nel 1967.

Il male non è quindi hawthornianamente annidato nei più profondi recessi del cuore umano, bensì è nella realtà che ci circonda, è *la realtà*. Paradossalmente, l'unica salvezza sta nella accettazione delle tenebre, nella ignoranza che permette di non comprendere, nella cecità che consente di non vedere. Sentenzia il narratore, all'inizio di « The Call of Cthulhu »:

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age².

Ma se nell'universo non esiste un dio provvidenziale, se la scienza e il progresso rappresentano un pericolo, non una difesa, tuttavia l'eroe lovecraftiano sarà colui che ha il coraggio di accettare il confronto con l'orrenda realtà rivelata dalla 'deadly light'. Tale eroe, che non volge gli occhi, che, anzi, talvolta, giunge a combattere le mostruose entità in agguato, è l'unica barriera che difende il mondo dell'uomo contro le forze del caos. Per Lovecraft il male è assoluta, terrificante stupidità, è totale mancanza di significati. Per questo Nyarlathotep, il messaggero degli dei lovecraftiani, viene denominato « the crawling chaos ». Per questo Robert Blake, il protagonista di uno dei suoi ultimi racconti, « The Haunter of the Dark » (1935), coglie in termini totalmente negativi e quasi danteschi l'essenza nascosta della realtà:

Before his eyes a kaleidoscopic range of fantasmal images played, all of them dissolving at intervals into the picture of a vast,

2. Tutte le citazioni di Lovecraft sono tratte dall'edizione completa (manca solo un terzo volume di *Lettere*) delle sue opere, pubblicate dalla Arkham House, Sauk City, Wisconsin.

unplumbed abyss of night wherein whirled suns and worlds of an even profounder blackness. He thought of the ancient legends of Ultimate Chaos, at whose centre sprawls the blind idiot god Azathoth, Lord of All Things, encircled by his flopping horde of mindless and amorphous dancers, and lulled by the thin monotonous piping of a demonic flute held in nameless paws.

Robert Blake, come tanti altri personaggi di Lovecraft, è un cultore del fantastico e uno scrittore. La sorte dell'autore, dunque, si confonde con quella dei suoi eroi; egli, narrando, nella misura in cui dà corpo alla realtà innominabile, fa vivere un frammento di ragione nel mondo sconvolto e salva se stesso e il mondo. Occorre ancora ricordare, infatti, che la narrativa di Lovecraft ha per sfondo non l'animo umano, ma il cosmo che sfugge alle leggi del tempo e della materia. La condizione dell'eroe lovecraftiano, solo contro questo sfondo immane, è tragica; ogni nuova rivelazione aumenta il suo terrore, ma la sua consapevolezza del male non può essere spartita con nessuno. Afferma il narratore di « *The Call of Cthulhu* », che, ricomponendo insieme vari avvenimenti, scopre una orrenda realtà: « I hope no one else will accomplish this piecing out; certainly, if I live, I shall never knowingly supply a link in so hideous a chain ».

Ma vi è ancora dell'altro: Lovecraft è uno scrittore tanto apparentemente grossolano ('a cheap sensationalist', si definisce egli stesso ironicamente in un racconto), quanto profondamente, quasi patologicamente, sottile. Talvolta alcuni suoi racconti rammentano certi dipinti fatti da pazzi, quadri che sono tutto un aggrovigliato caos di linee e di colori, e da cui emerge, via via, con il recupero della ragione, un grumo più compatto, una forma.

Inoltrandosi nelle tenebre, nel tentativo di descrivere il male, i personaggi di Lovecraft si accorgono che essi sono fatti della stessa sostanza del male. Da qui la loro lotta per differenziarsi. Non esiste bipolarità o dialettica nell'universo di Lovecraft, poiché gli uomini sono non solo i servi, ma addirittura i discendenti delle mostruose divinità che incombono su di loro.

Al fondo dell'abisso c'è, come vedremo, la consapevolezza dell'identità di tutte le cose. Eppure lo scrittore tenta, quella spaventevole identità, di distruggerla, creando una forma nuova, tessendo la sua matassa di significati, puntellando le deboli impalcature della vita d'ogni giorno. Quando saremo giunti, di girone in girone, sul fondo dell'inferno lovecraftiano, vedremo, proprio nel racconto già nominato, « *The Haunter of the Dark* », che un tenuissimo barlume indica il sopravvivere della speranza.

Queste sono, in un certo senso, le strutture portanti di una narrativa difficile a penetrare e che, di primo acchito, può anche sconcertare per l'assoluta mancanza di quella sottigliezza psicologica che rende grandi Poe o Hawthorne, o di quella corrosiva carica polemica che è nei migliori racconti di Bierce. Lovecraft, a me pare, se non è certo uno scrittore della statura di Poe, non è neppure un « cheap sensationalist » e merita un posto nella storia della narrativa 'nera' americana.

D'altra parte, se la sua biografia ci offre effettivamente importanti elementi per penetrare certi significati della sua arte, occorre subito precisare che questa narrativa non è affatto il prodotto di una mente malata — o, almeno, non lo è precisamente nella misura in cui interessa la nostra ricerca. Lovecraft è uno scrittore estremamente consapevole dei suoi mezzi, della tradizione in cui si inserisce, anche dei suoi limiti (e infatti mai tentò di allontanarsi dalla narrativa dell'orrore, l'unica che gli era congeniale). Tutto il resto, la sua vita singolarmente vuota, le sue convinzioni politiche, letterarie, filosofiche, anche la sua modesta produzione poetica, così curiosamente settecentesca, vanno viste in funzione della sua narrativa. Lovecraft non ci interessa, dunque, né come caso patologico né come fenomeno culturale, bensì come scrittore, e in base ai suoi racconti, ai risultati che egli cerca di conseguire sul piano dell'arte, noi lo dobbiamo giudicare, lo dobbiamo assolvere — o condannare.

Howard Phillips Lovecraft nacque a Providence (Rhode Island) nel 1890 da una modesta famiglia. Il padre passò gli

ultimi anni della sua vita in manicomio, morendo nel 1898. Lovecraft non riuscì mai a inserirsi nella società. Fin da giovane fu solitario studente — un po' come il Fanshawe Hawthorniano — estremamente dotato, a quanto sembra, ma con una visione letteraria piuttosto ristretta, se ci sono rimaste alcune entusiastiche lettere esaltanti Edgar Rice Burroughs, lo scrittore che imperversava allora nelle riviste popolari con le sue avventure planetarie e le storie di Tarzan. Dalle sue lettere sappiamo anche che si sentiva affascinato dal passato, e avrebbe voluto vivere nella Nuova Inghilterra del Settecento, quando era ancora colonia inglese. La molla della sua vita fu la narrativa e alla narrativa si dedicò con tenace impegno, isolandosi dal mondo circostante.

L'unico suo serio tentativo di entrare nel consorzio umano fu il matrimonio con Sonia H. Greene, avvenuto nel 1926. Il matrimonio fallì subito, come fallì il contatto con la grande città (i due si erano stabiliti a Brooklyn). Proprio nel 1926, nel mediocre racconto « Cool Air », Lovecraft sentiva il bisogno di sottolineare il disgusto per la metropoli:

It is a mistake to fancy that horror is associated inextricably with darkness, silence, and solitude. I found it in the glare of mid-afternoon, in the clangour of a metropolis, and in the teeming midst of a shabby and commonplace rooming-house...

Il tono, qui, ricorda le poesie del primo Eliot ma Lovecraft voltò presto le spalle alla città, e rinunciò a descrivere i suoi orrori. E, infatti, separatosi ben presto dalla moglie, tornava a Providence presso alcune zie. Da Providence ben raramente si allontanò.

La sua narrativa fu apprezzata solo dopo anni di lavoro, quando la comparsa della rivista « Weird Tales », nel 1923, gli permise di farsi conoscere da un vasto pubblico di appassionati della lettura 'nera'. Lovecraft collaborò anche a riviste di fantascienza, ma non raggiunse mai la popolarità di altri scrittori del momento, ormai dimenticati oggi, e talvolta i suoi racconti furono perfino rifiutati. Malgrado la qualità scadente di questi 'pulp magazines', e sebbene la critica ufficiale

lo ignorasse totalmente e nessun volume raccogliesse i suoi racconti mentre era in vita, Lovecraft conservò sempre un alto concetto del compito dello scrittore, e questo, in un certo senso, gli evitò di sprofondare nella palude dei modesti mestieranti che si ingegnavano di soddisfare un pubblico alla esclusiva ricerca di 'entertainment'³.

La povertà di esperienze umane fu sempre un freno allo sviluppo della sua arte e Lovecraft stesso lo riconobbe. Molti dei suoi personaggi sono studiosi che hanno speso la vita sui libri. In « The Thing on the Doorstep », ad esempio, Edward Derby è un giovane scrittore in cui « Poelike talents turned more and more towards the decadent ». Benché egli sia « a well-known poet and fantasist », è accaduto che « his lack of contacts and responsibilities had slown down his literary growth by making his products derivative and over-bookish ».

In « Through the Gates of the Silver Key » scritto nel 1932 in collaborazione con E. Hoffman Price, compare un personaggio dal nome significativo di Ward Phillips, « an elderly eccentric » i cui connotati fisici corrispondono a quelli di Lovecraft (« Phillips, the Providence mystic, was lean, gray, long-nosed, clean-shaven and stoop-shouldered »). Anche dalla descrizione fisica si ha il senso di trovarsi di fronte a un recluso.

Malgrado il suo tetro isolamento, ebbe molti amici, soprattutto tra aspiranti scrittori e giovani autori in cerca d'aiuto. È caratteristico dell'uomo, tuttavia, che le sue amicizie fossero sempre coltivate per lettera, più che con contatti diretti. Proprio le sue lettere, documenti indispensabili anche per penetrare la sua narrativa, ci danno la piena misura del suo pessimismo, come quando si domanda:

May not all mankind be a mistake, an abnormal growth — a disease in a system of Nature — an excrescence on the body of

3. Veramente un certo scadimento ad uso dei lettori si nota quando lo scrittore cerca di sfruttare la sua mitologia di mostri, ricostruendone la genealogia, la storia, ecc., come nel mediocre romanzo *At The Mountains of Madness* che, respinto da « Weird Tales », fu poi pubblicato dalla rivista di fantascienza « Astounding Stories ».

infinite progression like a wart on the human hand? Might not the total destruction of humanity, as well as of all animate creation, be a positive boon to Nature as a whole?

O ancora più amaramente afferma: « I expect nothing of man — it is better to laugh at man from outside the universe, than to weep for him within ».

Ma anch'egli era un uomo, e soggetto alle leggi umane, entro l'universo, e questo conflitto sta alla base di molta parte della sua narrativa.

Le sue idee politiche e sociali furono quanto mai confuse. Mostrò grande ammirazione per la razza teutonica, nella convinzione che fosse superiore alle altre. Nel lungo racconto « The Shadow out of Time », che è del 1934, descrisse una società vagamente utopistica di esseri mostruosi vissuti ai primordi della Terra. Il quadro non è molto consolante, e mostra una certa propensione dello scrittore verso il nazionalsocialismo:

The Great Race seemed to form a single, loosely knit nation or league, with major institutions in common, though there were four definite divisions. The political and economic system of each unit was a sort of fascist socialism, with major resources rationally distributed, and power delegated to a small governing board elected by the votes of all able to pass certain educational and psychological tests . . .

In realtà, proprio per la sua sfiducia verso il presente, Lovecraft non poteva avere un'idea coerente, un interesse profondo per i fatti politici e sociali del momento.

Con la morte, avvenuta nel 1937, Lovecraft sembrava essere prematuramente sprofondato in quella « oblivion », in quello stato di annichilimento totale che spesso invocava nelle lettere (« what is sweeter than *oblivion*, which the humblest of us may share with the Kings of all the ages, and even with the gods themselves? »).

Così, la lotta combattuta dal narratore e dai suoi eroi pareva simbolicamente persa sul grande scacchiere del mondo. Solo qualche anno dopo, tutta la terra sarebbe diventata veramen-

te un universo impazzito, teatro di atroci mostruosità. Nel caos, il ricordo della narrativa di Lovecraft sembrava sepolto, e la sua fama confinata ai numerosi, ma scarsamente preparati, lettori di 'pulp magazines'. Ma, con la morte dell'uomo, cominciava la riabilitazione dello scrittore.

Il recupero della narrativa di Lovecraft, che consiste in una settantina di racconti, alcuni dei quali (specie tra gli ultimi) piuttosto lunghi, e almeno tre ⁴ vicini, come dimensioni, al romanzo, è in gran parte merito di quegli amici e scrittori con cui Lovecraft era rimasto in contatto epistolare nella sua vita. Costoro, con August Derleth in testa, non solo hanno pubblicato in volume tutte le opere di Lovecraft, fondando la già ricordata Arkham House, ma si sono anche battuti efficacemente per imporre la sua narrativa agli occhi dei critici.

L'umanità non è stata poi così indifferente nei confronti dello scrittore morto. Oggi esiste in America un vero e proprio 'culto' di Lovecraft. La mostruosa mitologia che egli creò e che compare nelle sue opere più mature sopravvive nei romanzi e nei racconti degli epigoni, tra i quali si distingue lo stesso Derleth, e influenza la più recente 'science fiction' in America e anche in Inghilterra ⁵. Negli Stati Uniti esistono addirittura piccole, eleganti riviste, come « Anubis » di Paul J. Willis, che contengono disegni ispirati a Lovecraft, racconti ispirati a Lovecraft, poesie di ispirazione lovecraftiana ⁶.

⁴ Si tratta del già ricordato *At The Mountains of Madness*, scritto nel 1931, di *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, iniziato verso il '20, e di *The Case of Charles Dexter Ward*, scritto nel 1927-28. Solo quest'ultima opera ha il respiro di un romanzo.

⁵ In Inghilterra, ad esempio, *The Salted Tree* di Brian Aldiss, uno dei più notevoli romanzi di fantascienza degli ultimi anni, prende liberamente spunto, oltre che dai 'scientific romances' di H. G. Wells, anche dal racconto di H. P. Lovecraft « The Colour out of Space ».

⁶ Il primo numero di « Anubis », uscito nell'autunno del '66, conteneva, oltre a vari tenebrosi disegni, alcune poesie di questo tipo: « Short wakenings and prowlings/ Some men have seen, and guessed/ Of the horrors that lie Beyond — / These men shall never rest! . . . » ecc. Vi sono inoltre

Ma anche la critica più qualificata si è da tempo accorta della narrativa di Lovecraft, tanto che già nel 1952 Peter Penzoldt era costretto, malgrado la sua scarsa simpatia per lo scrittore, a riservargli un posto di un certo rilievo nella sua storia del racconto dell'orrore: *The Supernatural in Fiction*. Penzoldt è stato probabilmente il primo a tentare un bilancio dell'arte di Lovecraft:

Indeed, during the last decade Lovecraft has been praised and overpraised. It was as if critics were trying to compensate for past neglect. In so doing they exaggerated more than a little... Lovecraft's work has both great merits and great defects. He was an exceedingly cultivated and well-read man. His approach to literature and especially to weird fiction was that of a scholar as much as that of a creative artist...⁷.

In effetti, numerosi scrittori dell'orrore agirono su Lovecraft, che, però, almeno nei racconti più maturi, riuscì ad assimilare quegli influssi nella sua apocalittica visione del male.

Ma Lovecraft fu anche, e prima di tutto, un teorico del racconto dell'orrore, e come tale conviene brevemente esaminarlo. Secondo lo scrittore americano, lo spirito umano « seeks to weave gossamer ladders of escape from the galling tyranny of time, space and natural laws » (così egli scrive in un « Essay on Interplanetary Fiction »). Questa fuga è resa possibile attraverso la fantasia, e, infatti, per Lovecraft, « imagination is the great refuge ». Tornano così alla mente le affermazioni di Hawthorne che aprono il racconto « The New Adam and Eve »:

sei racconti dell'orrore tutti ispirati a temi lovecraftiani, alcuni articoli che trattano di manoscritti misteriosi citati da Lovecraft nella sua narrativa o di creature più o meno mostruose (come bambini dalla pelle verde). Non manca una rubrica dedicata alla critica e biografia lovecraftiana. Ma il piatto forte è dato dalla 'pubblicazione' di tre pagine del *Necromicon*, il libro maledetto tante volte citato da Lovecraft, zeppo di figure di mostri semiumani; il tutto accompagnato da copiose notizie sugli studiosi che sarebbero ultimamente impazziti dopo aver consultato il libro maledetto.

7. PETER PENZOLDT, *The Supernatural in Fiction*, London 1952, p. 165.

It is only through the medium of imagination that we can lessen those iron fetters, which we call truth and reality, and make ourselves even partially sensible what prisoners we are...⁸.

L'« imagination » è uno dei fulcri della teoria narrativa di Lovecraft, ma assai raramente lo scrittore usa questo principio con la stessa pregnanza di Hawthorne. Anzi, nella produzione più scadente, l'esaltazione della « imagination » finisce per significare la fuga in un nebuloso regno di fantasticherie. Questo si vede soprattutto nei racconti che hanno per protagonista il decadente eroe Randolph Carter, il quale possiede un'emblematica 'silver key', che gli permette di ritornare alla sua giovinezza rifiutando le responsabilità della maturità, e poi di vagare nel mondo dei sogni, alla ricerca di « Ulthar, beyond the river Skai », ove egli sarà sovrano.

Alla base di queste deteriori fantasticherie, vi è sempre la svalutazione della realtà tangibile. Molto significativo è l'inizio, retorico e vuoto secondo la peggiore tradizione del decadentismo escapistico, di « The Silver Key », che è del 1926 e appartiene quindi a una fase centrale dell'opera lovecraftiana. Lo scrittore resuscita, qui, l'atmosfera esotica dell'estetismo, opponendo alla « prosiness of life » i sogni di Randolph Carter, nei quali egli compie « nightly excursions to strange and ancient cities beyond space, and lovely, unbelievable garden lands across ethereal seas ». L'uso di aggettivi quanto mai generici (strange, ancient, unbelievable) sottolinea la mancanza di significati della vicenda. Il paesaggio che compare in questi sogni è così banalmente orientaleggiante, che farebbe pensare a una parafrasi in chiave parodistica del « Kubla Khan » di Coleridge, se il tono non fosse sempre serio e compunto, e, anzi, lo scrittore non lamentasse la perdita di quel mondo di fantasia:

No more could his galleys sail up the river Oukranos past the gilded spires of Thran, or his elephant caravans tramp through

8. NATHANIEL HAWTHORNE, « The New Adam and Eve » in *Complete Works*, New York, 1886, vol. II, p. 279.

perfumed jungles in Kied, where forgotten palaces with veined ivory columns sleep lovely and unbroken under the moon.

Divenuto adulto, Randolph Carter è stato costretto dal mondo circostante « to look into the logical relations of things » e così « Wonder had gone away . . . ». Lo scopo della sua vita, dunque, sarà quello di recuperare la chiave d'argento che gli dà accesso al mondo dei sogni.

È chiaro che qui siamo sul piano dell'esotismo più vuoto e ridondante. Il protagonista lovecraftiano perde il contatto con la realtà d'ogni giorno, perde anche, quindi, la sua funzione conoscitiva.

Ciò che riscatta l'artista è sì la « imagination », ma una « imagination » controllata, disciplinata da quella ragione, che lo scrittore definì in una lettera:

that highest of organic faculties — the pure, ice-cold reason; which gives man his sole contact with things outside himself, and which must be superimposed upon emotion before anything like imagination can be produced.

Mi sembra che il centro vitale dell'arte lovecraftiana si trovi proprio in questa affermazione, la quale, se ci indica subito anche la presenza di Poe, è pure estremamente importante per comprendere il ruolo dell'eroe lovecraftiano in lotta contro il caos da cui egli stesso proviene.

È nel suo saggio « The Supernatural Horror in Literature », pubblicato nel 1927 nel primo (e unico) numero della rivista « The Recluse », che Lovecraft tenta di applicare le sue teorie alla narrativa dell'orrore, di cui, innanzi tutto, rivendica la suprema dignità, sia pure su basi eminentemente psicologiche, non estetiche:

The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown. These facts few psychologists will dispute and their admitted truth must establish for all time the genuineness and dignity of the weirdly horrible tales in the literary form . . .

Lo scrittore passa poi a codificare con precisione le norme che devono presiedere allo svolgimento della 'true weird tale' (e che a noi interessano perché sono applicate nella sua narrativa):

The true weird tale has something more than secret murder, bloody bones, or a sheeted form clanking chains according to rule. A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint expressed with seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain — a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the daemons of unplumbed space... Atmosphere is the all-important thing, for the final criterion of authenticity is not the dovetailing of a plot, but the creation of a given sensation. We may say, as a general thing, that a weird story whose intent is to teach or produce a social effect, or one in which the horrors are finally explained away by natural means, is not a genuine tale of cosmic fear... Scene, mood, and phenomena are more important in conveying what is to be conveyed than are characters and plot... The keynote should be that of scientific exposition — since that is the normal way of presenting a 'fact' new to existing knowledge — and should not change as the story gradually slides off from the possible into the impossible...

Brani come questi mettono pienamente in luce la qualità di ricerca conoscitiva della narrativa di Lovecraft che, rifiutando i mezzi tradizionali (« secret murder » o « bloody bones ») cerca di penetrare il mistero dell'universo. La lucidità, la « scientific exposition » è l'elemento chiave che il narratore deve, quasi, 'opporre' alla sua materia. Anche qui si sente l'influsso di Poe, con la sua spietata, raziocinante prosa. Interessante è anche il rifiuto di qualsiasi finalità moralistica o didascalica (per questo motivo Lovecraft condanna Charles Brockden Brown, pur ammirandone lo stile). L'obiettivo, appunto, è quello di creare un 'genuine tale of cosmic fear' depurando la narrativa dell'orrore di ogni scoria naturalistica. Un simile obiettivo, d'altra parte, rischia di impoverire — e impoverisce — la nar-

rativa di Lovecraft, poiché tutti i grandi scrittori hanno usato l'orrore non come elemento in se stesso conchiuso, ma inserendolo in un contesto più vasto. Mentre Lovecraft si affermava su « Weir'd Tales », tra il '20 e il '30, iniziava la sua strepitosa carriera narrativa uno scrittore come William Faulkner, che non avrebbe dimenticato la tradizione gotica, ma l'avrebbe assorbita in una visione veramente universale della realtà. E, nel 1920, quasi a conclusione del suo ciclo artistico, un altro grande scrittore, Joseph Conrad, aveva affermato:

The world of the living contains enough marvels and mysteries as it is... No, I am too firm in my consciousness of the marvellous to be ever fascinated by the mere supernatural which... is but a manufactured article, the fabrication of minds insensitive to the intimate delicacies of our relation to the dead and to the living, in their countless multitudes...⁹.

Con Lovecraft siamo in una sfera più ristretta; lo scrittore è attratto proprio da quel 'mere supernatural' e solo attraverso la sua rappresentazione riesce a esprimere la sua tragica visione dell'universo.

Soprattutto nei primi anni della sua carriera narrativa, intorno al 1920, Lovecraft guardò alla tradizione inglese. In Inghilterra esiste, fino dal '700, una robusta schiera di autori minori, in un certo senso più 'fedeli' alla narrativa orrificica (o così doveva sembrare a Lovecraft) proprio perché ne limitano i significati, facendone quasi un genere per iniziati, mentre gli scrittori americani, a cominciare dallo stesso Brockden Brown¹⁰ tendono sempre a considerare l'orrore, il sovrannaturale come un elemento da inserire in un contesto più vasto. Muovendosi in un ambito strettamente ortodosso, Lovecraft assorbì gli influssi di Sheridan Le Fanu, M. R. James, Walter De La Mare,

9. Nella « Author's Note » a « The Shadow-Line » (London, 1962, p. 207) in cui Conrad respinge l'ipotesi che il racconto sia una storia del soprannaturale.

10. Su Charles Brockden Brown e per i rapporti tra la narrativa gotica inglese e americana, si veda l'ampio studio di MARISA BULGHERONI, *La Tentazione della Chimera*, Roma, 1965.

Arthur Machen (dal cui romanzo *The Little People* trasse forse lo spunto anche per la sua mostruosa mitologia) e soprattutto Lord Dunsany, modesto scrittore irlandese che accentuava l'elemento fantastico, onirico, decadente della narrativa dell'orrore. In questo clima nascono racconti come « Celephais » (1920), « The Moon Bog » (1921), o come « The Music of Erich Zann » (1921) ambientato in una Parigi di maniera, dove la musica di un misterioso violinista muto evoca visioni di « unimagined space alive with motion and music, and having no semblance of anything on earth ».

Non mancano neppure racconti improntati alla più smaccata necrofilia, come « The Hound » (1922), dove due amici vanno a caccia di cadaveri per rifornire il loro ricco museo di macabri cimeli. Essi si imbattono in un mostruoso amuleto di giada verde, e vengono perseguitati dal latrato d'una bestia apparentemente invisibile e presumibilmente dotata di ali, che, alla fine, massacra uno dei due e fa quasi impazzire di terrore l'altro. Il racconto è interessante solo perché mostra alcuni segni della mitologia lovecraftiana: al di là delle perversioni dei due violatori di tombe, esiste una realtà misteriosa ancora più terribile, e con cui bisogna fare i conti, se si scava — letteralmente e metaforicamente — troppo a fondo.

Il prodotto più scadente di questo filone fantastico e a tratti necrofilo è costituito proprio dalle avventure di Randolph Carter, che appare in tre racconti a partire dal 1919, ed è il protagonista del confuso e disorganico romanzo *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, a cui Lovecraft dedicò tempo e fatica, a partire dal '20, senza mai finirlo, e che contiene a malapena un dialogo o due, zeppo com'è di esotiche descrizioni favolose.

Più interessante, anche se lo scenario è falso (è un'Inghilterra quanto mai letteraria, e sullo sfondo appare un'Africa probabilmente derivata dai romanzi di Edgar Rice Burroughs), risulta « Arthur Jermyn » (1920) in cui è descritta la progressiva degenerazione della nobile famiglia inglese dei Jermyn. Arthur Jermyn, l'ultimo rampollo della casata, si brucia vivo, dopo aver scoperto che un suo bisnonno si era unito in matrimonio a un essere mostruoso, una « white goddess », in-

contrata in una città di scimmioni nel cuore del Congo. Da quell'innaturale connubio ha avuto origine la degenerazione dei Jermyn. Il motivo della degenerazione bestiale dell'uomo sarà ripreso da Lovecraft nei racconti più maturi. Nello stesso tempo, già in questa storia appare un espediente narrativo che Lovecraft sfrutterà sempre a fondo. Il racconto procede con esasperante lentezza, mentre lo scrittore suggerisce, a poco a poco, la verità, ma il lettore, a quella verità, giunge *prima* del protagonista del racconto. Quando ancora Arthur Jermyn è davanti al corpo imbalsamato della scimmia bianca, perplesso dalla stranezza dei suoi lineamenti, noi già abbiamo compreso il rapporto che lega l'essere mostruoso al giovane Jermyn. L'uso frequente di questa tecnica indica che Lovecraft la adopera consapevolmente. Egli tende a creare una sorta di 'ironia drammatica', isolando vieppiù i suoi personaggi, suscitando in noi un intenso senso di pietà, di commiserazione per la sorte di cui essi sono ancora — ma per poco — inconsapevoli. In questo racconto, come in altre opere lovecraftiane da « *The Dreams in the Witch House* » a « *The Shadow out of Time* » a *At the Mountains of Madness*, i protagonisti lovecraftiani si sforzano disperatamente di negare l'esistenza di una realtà orribile, ma noi abbiamo intuito la verità, perché il narratore ce l'ha già suggerita.

La tecnica opposta, quella del colpo di scena finale che si abbatte sul lettore, è usata da Lovecraft più raramente e con effetti meno intensi, soprattutto in racconti di netta derivazione poetica, come « *The Outsider* » (1921). Qui il narratore e protagonista, che ha sempre vissuto nella solitudine più assoluta, celato nelle segrete di un gotico castello, emerge infine in mezzo ad alcuni invitati ed assiste, senza rendersi conto della ragione, alla loro fuga terrorizzata. In seguito, vagando per il castello deserto, incontra « *the inconceivable, indescribable, and unmentionable monstrosity which had by its simple appearance changed a merry company to a herd of delirious fugitives* ».

I due si fronteggiano, e sembrano minacciarsi e spaventarsi a vicenda, finché il narratore non si accorge che il mostro è solamente « *a cold and unyielding surface of polished glass* »

(queste sono anche le ultime parole del racconto), vale a dire la sua stessa immagine riflessa, per la prima volta nella sua esistenza, in uno specchio.

Il tema della degenerazione fisica viene ripreso con assai maggior efficacia in « The Lurking Fear » (1922), che non si svolge più in un paesaggio di maniera, ma nel cuore della Nuova Inghilterra, la terra amata da Lovecraft, e dove egli trascorse tutta la sua vita. In questo racconto, la famiglia dei Martense si è rinchiusa, da generazioni e generazioni, nella propria grande casa, « The Martense Mansion », situata sulla cima d'una collina. Toccherà al narratore scoprire che i discendenti della famiglia Martense si sono trasformati in mostri cannibali, che vivono, a migliaia, dentro la collina, trasformata in un infernale formicaio, da dove escono solo per le loro sanguinarie scorrerie. La conoscenza della realtà terrificante porta il narratore sull'orlo della follia, eppure è proprio il suo coraggio che gli fa scoprire la verità. Infatti, mentre, nascosto, osserva le forme orrende:

in spite of my daze of fright and disgust; my morbid curiosity triumphed; and as the last of the monstrosities oozed up alone from that nether world of unknown nightmare, I drew my automatic pistol and shot it under cover of thunder . . .

In tal modo egli riesce a uccidere un mostro (« a filthy whitish gorilla with sharp yellow fangs and matted fur ») e può riconoscere in esso un discendente dei Martense.

Si profila già qui un altro tema che Lovecraft trae da Poe; quello della curiosità che vince l'orrore della più terribile situazione. Ma è anche interessante ricordare che la degenerazione dei Jermyn come quella dei Martense ha un'origine morale. Nel primo caso, anzi, ci troviamo di fronte a una delle più significative dicotomie del pensiero lovecraftiano; la 'morbid curiosity', con cui l'uomo penetra il male, lo espone però anche a gravissimi pericoli. La colpa di sir Wade Jermyn, che ha sposato la scimmia bianca, è stata di aver voluto scavare troppo a fondo nei misteri del Continente Nero. La colpa dei Martense è, invece, più 'hawthorniana'; essi, che si sono condannati

alla solitudine, hanno ucciso il giovane Jan Martense, l'unico di loro che aveva tentato di condurre un'esistenza normale.

D'altra parte, in un racconto come « *The Lurking Fear* », nella descrizione della « *filthy whitish gorilla thing* » c'è indubbiamente il ricordo dei Morlocks degeneri che compaiono in *The Time Machine* di H. G. Wells. Solo che in Wells la degenerazione era dovuta a una causa di ordine sociale (i Morlocks sono i discendenti del proletariato urbano costretto a vivere e a lavorare nel sottosuolo), mentre a Lovecraft il problema sociale non interessa. Certamente, comunque, il primo Wells agì profondamente su Lovecraft con la sua pessimistica visione *fin de siècle* di un mondo sconvolto, in cui la scienza scatena forze ignote contribuendo alla sua distruzione, come in *The Island of Doctor Moreau*, e all'imbarbarimento dell'individuo, come in *The Invisible Man*¹¹.

Tuttavia Lovecraft non fece della scienza il nucleo della sua narrativa. A differenza del primo Wells, egli si servì della scienza solo per aumentare la plausibilità delle sue storie d'orrore, come nel racconto « *The Dreams in the Witch-House* » (1932), dove introduce il concetto di Quarta Dimensione per giustificare la presenza, nello stesso luogo, di due differenti realtà che si sovrappongono.

La scienza, in verità, serviva al materialista Lovecraft per negare qualsiasi interpretazione spiritualistica degli 'Old Ones', le mostruose divinità che incombono sull'uomo e di cui dovremo ancora occuparci. Come è chiaramente detto in « *The Dunwich Horror* » (1928), gli « Old Ones » sono esseri materiali, che vivono in un mondo materiale come il nostro, anche se spaventosamente diverso. Esistono, appunto, in un'altra dimensione del cosmo planetario. Ma per richiamarli o scacciarli dalla Terra, non servono congegni meccanici, bensì formule, incantesimi, esorcismi. Al massimo, come succederà in *The Case*

11. I 'scientific romances' di Wells hanno avuto un'influenza decisiva sia sulla fantascienza che sulla narrativa orrificica del XX secolo, e sono, in ultima analisi, le opere più valide dello scrittore inglese, come ha dimostrato BERNARD BERSONZI in *The Early H. G. Wells*, Manchester, 1961.

of Charles Dexter Ward, la scienza si identificherà con l'alchimia.

Non sembra, quindi, che Lovecraft possa iscriversi nella tradizione fantascientifica americana¹², benché abbia scritto almeno due racconti di fantascienza, « The Colour Out Of Space » (1927), di gran lunga il migliore, e « The Whisperer in Darkness » (1930). Egli non è interessato, come Hawthorne, a un genuino dibattito sulle qualità conoscitive e i pericoli della scienza moderna, né, come Poe, sviluppa il tema del viaggio nel futuro o in regioni inesplorate se non con finalità orrifiche — e neppure guarda alla conformazione della società del futuro, o critica quella del presente attraverso l'utopia negativa, come fanno gli scrittori di 'science fiction' del XX secolo. Al centro dei suoi interessi, anche quando ha occasione di servirsi di questi temi, c'è sempre l'orrore che emana dalla realtà.

Appunto in « The Colour Out Of Space », Lovecraft riesce a dare una straordinaria risonanza al tema wellsiano della *War of the Worlds*, la distruzione che viene dallo spazio e a cui l'uomo non può opporre alcuna difesa.

Nel racconto, una meteora precipita vicino a una fattoria di Arkham (che poi, nella realtà geografica, va identificata con Salem). Da essa si spigiona un colore sconosciuto che, a poco a poco, muta tutta la natura circostante, uccide gli animali, annienta mentalmente e fisicamente gli abitanti della fattoria.

La visione della fattoria maledetta ha veramente qualcosa di apocalittico, anche perché il colore venuto dallo spazio sembra preannunciare i sinistri effetti della radioattività atomica:

When they looked back toward the valley and the distant Gardner place at the bottom they saw a fearsome sight. All the farm was shining with the hideous unknown blend of colour: trees, buildings, and even such grass and herbage as had not been wholly changed to lethal grey brittleness. The boughs were all straining skyward, tipped with tongues of foul flame, and lambent tricklings

12. Di opinione diversa è Sam Moskowitz, che sottolinea i rapporti tra Lovecraft e la 'science fiction' in « The Lore of H. P. Lovecraft » (*Explorers of the Infinite*, Cleveland and New York, 1963, pp. 243-260).

of the same monstrous fire were creeping about the ridgepoles of the house, barn and sheds. It was a scene from a vision of Fuseli, and over all the rest reigned that riot of luminous amorphousness, that alien and undimensioned rainbow of cryptic poison from the well — seething, feeling, lapping, reaching, scintillating, straining, and malignly bubbling in its cosmic and unrecognizable chromatism. . .

E si notino anche le caratteristiche del linguaggio di Lovecraft, che si serve volentieri di parole lunghe, di origine greca e latina.

La descrizione è precisa fino all'inverosimile («it was a scene from a vision of Fuseli . . .») soprattutto attraverso l'accumularsi delle forme verbali. Lovecraft usa addirittura sette verbi per descrivere il colore che si sprigiona dal pozzo. Al contrario, gli aggettivi sembrano riferirsi, più che alla descrizione stessa, alle reazioni di coloro che sono presenti all'orrendo spettacolo («*fearsome sight*», «*hideous . . . blend of colour*», «*foul flames*», «*monstrous fire*»). Caratteristico è anche l'uso di termini puramente negativi («*unknown blend of colour*», «*alien and undimensioned rainbow*», «*unrecognizable chromatism*»).

Nahum Gardner, il proprietario della fattoria, contaminato dal colore, viene ridotto ad una amorfa massa di tessuti in putrefazione. La disintegrazione totale è il destino di coloro che sono colpiti dalla forza mostruosa del male. Osserva quasi con indignazione il Penzoldt:

If any writer was able to cram his stories with more loathsome physical abominations than Crawford and Machen, it is Howard Phillips Lovecraft. He delights in detailed descriptions of rotting corpses in every imaginable state of decay, from initial corruption to what he has charmingly called a 'liquescent horror' . . .¹³.

Ma anche in questi particolari disgustosi, è riposto un significato. Il corpo umano è un vuoto involucro; siamo noi che gli imponiamo una forma. Dopo la morte, l'uomo torna a far

13. PETER PENZOLDT, *op. cit.*, p. 169.

parte del caos che l'ha originato, e i suoi resti, con la loro deforme viscosità, rivelano che egli è fatto della stessa sostanza dei mostri che l'hanno distrutto. Dopo la morte non c'è vita alcuna. Semmai, solo il sentimento dell'odio e della vendetta può sopravvivere, come è nel breve racconto « In the Vault » (1925), tra le cose più tradizionali, ma anche più terribili di Lovecraft. Ivi, George Birch, l'infame becchino che ha segato i piedi di Matt Fenner, per farlo entrare in una bara troppo piccola, quando è costretto a salire su quella bara per sgusciare fuori da una cripta funeraria ove è rimasto rinchiuso, e il legno marcio gli cede sotto i piedi, viene ferocemente addentato alle caviglie dal cadavere, che ha portato con sé oltre la morte il suo disumano desiderio di vendetta.

Anche in questo racconto vi è una potente carica morale, seppur sempre temperata da un certo sensazionalismo. Ma, in realtà, più si procede verso il cuore della narrativa lovecraftiana, più ci si accorge dei rapporti vitali che legano lo scrittore alla tradizione americana, alla luce della quale dovremo continuare il nostro cammino.

Se, come abbiamo visto, Lovecraft rimproverava a Charles Brockden Brown di perseguire intenti didascalici, abbiamo però anche notato la presenza di Nathaniel Hawthorne¹⁴, che si manifesta ancora nella descrizione del paesaggio della Nuova Inghilterra, così familiare a entrambi gli scrittori. Tutte le opere migliori di Lovecraft sono calate in questo paesaggio, lievemente tetro e ricco di memorie, che diviene parte fondamentale della vicenda, accompagnando e sottolineando lo svolgimento dell'azione. Non a caso la città di Providence e le campagne circostanti appaiono con grande vivacità nella più hawthorniana delle vicende di Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward*; ma anche in racconti come « The Dunwich Horror » e « The Shadow over Innsmouth » (1931) questo paesaggio non è mai un elemento puramente decorativo, ma racchiude

¹⁴ Sulla narrativa di Hawthorne, vedasi AGOSTINO LOMBARDO, « I Racconti di Hawthorne », pagg. 69-167 in *Il Simbolismo nella Letteratura Nord-Americana*, Firenze, 1965.

già in sé qualità demoniache. Così un senso di disagio si comunica al lettore attraverso la descrizione rurale che apre « The Dunwich Horror »;

When a traveller in north central Massachusetts takes the wrong fork at the junction of the Aylesbury pike just beyond Dean's Corners he comes upon a lonely and curious country. The ground gets higher, and the brier-bordered stone walls press closer and closer against the ruts of the dusty, curving road. The trees of the frequent forest belts seem too large, and the wild weets, brambles and grasses attain a luxuriance not often found in settled regions. At the same time the planted fields appear singularly few and barren; while the sparsely scattered houses wear a surprisingly uniform aspect of age, squalor, and dilapidation. Without knowing why, one hesitates to ask directions from the gnarled, solitary figures spied now and then on crumbling doorsteps or on the sloping, rock-strewn meadows. Those figures are so silent and furtive that one feels somehow confronted by forbidden things, with which it would be better to have nothing to do. When a rise in the road brings the mountains in view above the deep woods, the feeling of strange uneasiness is increased. The summits are too rounded and symmetrical to give a sense of comfort and naturalness, and sometimes the sky silhouettes with especial clearness the queer circles of tall stone pillars with which most of them are crowned...

Così un'atmosfera di ripugnante decadenza avvolge la cittadina di Innsmouth, quando il narratore di « The Shadow over Innsmouth » vi fa il suo ingresso:

It was a town of wide extent and dense construction, yet one with a portentous dearth of visible life. From the tangle of chimney-pots scarcely a wisp of smoke came, and the three tall steeples loomed stark and unpainted against the seaward horizon. One of them was crumbling down at the top, and in that and another there were only black gaping holes where clock-dials should have been. The vast huddle of sagging gambrel roofs and peaked gables conveyed with offensive clearness the idea of wormy decay, and as we approached along the now descending road I could see that many roofs had wholly caved in. There were some large square Georgian houses, too, with hipped roofs, cupolas, and railed « widow's walks ».

These were mostly well back from the water, and one or two seemed to be in moderately sound condition. Stretching inland from among them, I saw the rusted, grass-grown line of the abandoned railway, with leaning telegraph-poles now devoid of wires, and the half-obliterated lines of the old carriage roads to Rowley and Ipswich.

Nel primo caso, lo scrittore convoglia subito l'idea di una crescita abnorme, mostruosa. La natura appare tutta deforme, intorno a Dunwich, dalla « dusty, curving road » agli alberi che sembrano « too large », dal resto della vegetazione che si sviluppa con una « luxuriance not often found in settled regions » alle « gnarled figures spied now and then on crumbling doorsteps ». E lo stesso senso di disagio comunicano le colline, con le loro vette « too rounded and symmetrical » (sapremo poi che su queste vette vi erano degli altari). In questo modo viene preparata la comparsa degli esseri mostruosi e deformati che terrorizzano il paese. Allo stesso modo, la descrizione di Innsmouth suggerisce un'atmosfera di mistero e di decadenza (« wormy decay »). Anzi, la decadenza della città, che viene rappresentata quasi come un corpo devastato e moribondo, fa da contrappunto perfetto alla degenerazione fisica e morale dei suoi abitanti.

La corposità di questi paesaggi contrasta e rende ancora più forte il senso di orrore sovranaturale che si sprigiona dagli eventi narrati. Quando lo scrittore colloca le sue storie in altre regioni, nella distesa polare di *At the Mountains of Madness*, o nel deserto australiano di « The Shadow out of Time », finisce per cadere in descrizioni piatte, o, al contrario, troppo cariche, ma mai così convincenti.

Sia Hawthorne che Lovecraft sono attratti anche dal passato della Nuova Inghilterra, dai fenomeni storici come l'evolversi della civiltà puritana, la caccia alle streghe, ecc., ma mentre Hawthorne mette in discussione i valori di quella esperienza culturale con i suoi simboli allusivi e polivalenti, Lovecraft sembra scorgere nelle aberrazioni puritane il riflesso di una presenza terrificante e misteriosa. In verità, nella concezione dell'universo lovecraftiano, pare quasi di cogliere l'eco

distorta, interpretata in chiave demonica e materialistica, dei sermoni di un Jonathan Edwards. Come per Edwards, anche per Lovecraft l'uomo è sospeso sopra un « bottomless gulf » (l'espressione compare in « Sinners in The Hands of An Angry God » e viene ripresa, non so se volutamente, dallo stesso Lovecraft), ma il Dio « that holds you over the pit of hell, much as one holds a spider » ha perso qualsiasi qualità provvidenziale, qualsiasi significato mistico, essendosi mutato in una ripugnante orda di divinità infernali.

Tutti i motivi hawthorniani, pur liberamente interpretati secondo la 'mitologia' orrificata di Lovecraft, concorrono a comporre il mosaico di *The Case of Charles Dexter Ward*, che, con un po' di buona volontà, potrebbe accostarsi al *Septimius Felton* di Hawthorne. In questo romanzo, scritto tra il '27 e il '28, non solo vediamo l'ombra del passato che si proietta sul presente, ma assistiamo anche ai prodigi dell'alchimista Joseph Curwen che, assetato di conoscenza, è alla ricerca di un elisir di lunga vita e, per conquistare l'immortalità, non esita a uccidere il suo discendente del XX secolo Charles Dexter Ward, occupandone il corpo.

Il romanzo è costruito con discreta abilità tecnica, alternando vari punti di vista e scivolando continuamente, attraverso l'inserimento nel testo di antichi documenti, dal presente al passato del XVII e XVIII secolo. Il desiderio di conoscenza che anima il vecchio stregone si trasforma presto in una malvagia brama di potenza e vendetta contro coloro che lo perseguitano. Benché Joseph Curwen non sia mai esplicitamente condannato per la sua ricerca dell'immortalità, egli appare come un individuo che abusa del suo potere. La società puritana che lo perseguita viene, anzi, rappresentata con una certa simpatia, benché sia messa in ridicolo la sua ignoranza e superstizione.

Ma, alla magia nera dell'alchimista incantamente evocato dal suo discendente del XX secolo, si oppone la magia bianca del coraggioso dottor Willet, che ha la forza di scendere nelle catacombe della casa di Curwen e affrontare i mostri che giacciono là incatenati dal potere dell'alchimista. È una discesa agli

Inferi che muterà per sempre l'animo di Willet, impedendogli di ritornare a una vita di serena ignoranza; eppure dagli Inferi il buon dottore riemergerà solo dopo essersi impadronito di una formula magica, capace di annientare definitivamente il falso Dexter Ward, vale a dire l'alchimista immortale.

Anche da così breve riassunto, è chiaro che Lovecraft non tocca la profondità morale di Hawthorne, e tuttavia bisogna riconoscere che nel romanzo c'è il senso doloroso della condizione umana, tutta avvolta nelle tenebre, dove lo studio, la ricerca, il desiderio di sapienza porta subito al male, e dove solo la volontà di un uomo eccezionale può emergere, sia nel male (Joseph Curwen) che nel bene (Willet. Il nome è significativo). Ma, poi, sovra tutti incombe la presenza invisibile e invincibile di una divinità mostruosa, Yog-Sothoth. Qui Lovecraft abbandona l'ispirazione hawthorniana, ma non totalmente, forse, se si pensa che Young Goodman Brown, nell'omonimo racconto hawthorniano, ha la rivelazione del male attraverso l'incontro con il DemONIO in persona.

Ad ogni modo, nel romanzo di Lovecraft, Yog-Sothoth è una divinità supremamente indifferente. Joseph Curwen compie le sue ricerche, evocandola e servendosi del suo potere, ma anche Willet può distruggere l'alchimista, evocando lo stesso nome. Yog-Sothoth è dunque un dio cieco, proprio come il « blind idiot god Azathoth » che abbiamo ricordato all'inizio, e distrugge buoni e cattivi, senza discriminazione alcuna.

Ma vi è ancora una cosa da ricordare: nella sua precedente esistenza del XVIII secolo, Joseph Curwen era stato, se non annientato, costretto a scomparire temporaneamente dalla scena, dalla coalizione di un gruppo di abitanti di Providence, che avevano distrutto la sua casa con una vera e propria spedizione militare (e qui la fantasia dell'autore si sbizzarrisce nella descrizione della notte dell'assalto). Compare qui un nuovo, importante motivo: il male è affrontato da più uomini, solidali l'uno con l'altro.

In conclusione, benché Lovecraft manchi di quella sottigliezza psicologica e morale che rende grande l'arte di Hawthorne, egli ha tratto più di uno spunto efficace dalla sua nar-

rativa. Direi, anzi, che gli apporti più significativi e più stimolanti non sono quelli della tradizione inglese (con la parziale eccezione di Wells), ma quelli di Hawthorne e Poe.

Con Poe si esauriscono anche i legami tra Lovecraft e la tradizione americana. Può darsi che nella narrativa di Lovecraft sia confluita qualche reminiscenza di Fitz-James O'Brien. Senz'altro molto poco Lovecraft imparò da Ambrose Bierce¹⁵, di cui forse apprezzò qualcuno dei racconti più fantastici, come « An Inhabitant of Carcosa ». Ma in Bierce funziona sempre una carica demifisticatoria che sfuma continuamente nel grottesco, un impegno non solo morale, ma anche sociale, che a Lovecraft doveva riuscire poco congeniale.

L'influsso di Poe è invece assai rilevante, come già abbiamo visto nelle stesse teorie letterarie di Lovecraft, e si manifesta a diversi livelli, ma lasciando sempre un'impronta facilmente riconoscibile. Lo stesso Lovecraft, del resto, sottolineò sempre il suo debito nei confronti di Poe. Anche all'inizio del racconto « The Shunned House » (1924) egli trova modo di accennare a Poe definendolo « the world's greatest master of the terrible and the bizarre ».

La devozione verso il grande predecessore spinse addirittura Lovecraft a usare espressioni tolte letteralmente da Poe, come quando, in « The Shadow over Innsmouth », per descrivere le sensazioni del protagonista, parla di « imp of the perverse » (e anche abbastanza a sproposito, nella circostanza). Altre volte, Lovecraft si serve di uno spunto poesico, rielaborandolo con scarsa originalità, come in « Cool Air » (1926), dove ricalca abbastanza fedelmente la situazione di « Facts in the Case of M. Valdemar ».

Ma da Poe Lovecraft trasse anche la tecnica del racconto dell'orrore, e come per Poe, noi vediamo che i suoi racconti cominciano spesso con una meditazione filosofica, che prepara l'ambiente, il personaggio, la situazione. Talvolta l'af-

15. A proposito di Bierce e della tradizione nera in cui si inserisce, vedasi la Prefazione di AGOSTINO LOMBARDO ai *Racconti Neri* di Ambrose Bierce, Milano, 1967.

finità è più profonda. Così l'inizio di « *The Outsider* », di cui già abbiamo parlato, è facilmente riconducibile alle meditazioni che aprono « *Berenice* » di Poe. Altrove, Lovecraft è debitore a Poe dello stesso ritmo stilistico, e basterà mettere a confronto la parte iniziale di « *Pickman's Model* » (1926) di Lovecraft:

I know I'm more nervous than I was when you saw me last year, but you don't need to hold a clinic over it. There's plenty of reason, God knows, and I fancy I'm lucky to be sane at all. Why the third degree? You didn't use to be so inquisitive. Well, if you must hear it, I don't know why you shouldn't . . .

con quello di « *The Tell-Tale Heart* »:

True! — nervous — very, very dreadfully nervous I had been and am; but *will* you say that I am mad? The disease had sharpened my senses — not destroyed — not dulled them. Above all was the sense of hearing acute. I heard all things in the heaven and in the earth. I heard many things in hell. How, then, am I mad? Hearken! and observe how healthily — how calmly I can tell you the whole story . . .¹⁶

Spesso, soprattutto nel periodo '22-'25 e anche più tardi, Lovecraft usò con abilità molti elementi poeschi e non solo l'atmosfera di crescente e paurosa tensione, ma anche la progressiva alienazione del protagonista che compie il male con la lucidità di un automa dominato da forze incontrollabili.

Il migliore esempio di questa tematica è senz'altro « *The Rats in the Walls* » (1923), che si svolge in un paesaggio molto simile a quello della « *Fall of the House of Usher* ». Il protagonista, che ha il significativo nome di Walter de la Poer, riprende possesso di un castello inglese degli avi, che appare infestato da orde di invisibili, rumorosi topi. Il protagonista, come altri personaggi di Lovecraft, si sente attirato verso un passato di mistero e di orrore. Infine, insieme ad alcuni amici,

16. E. A. POE, « *The Tell-Tale Heart* » in *Tales, Poems, Essays*, London, 1961, p. 277.

scopre che il castello è costruito sopra un'ara sacrificale, che risale ad epoche immemorabili. Anche le segrete del castello sono piene di scheletri umani o umanoidi, poiché gli antenati del de la Poer compivano lì i loro macabri sacrifici. È a questo punto che de la Poer sprofonda in un passato sempre più remoto, regredendo nel tempo fino a trasformarsi in una belva che uccide e tenta addirittura di divorare l'amico che gli era vicino. Ritornato in sé, egli dà la colpa dell'accaduto ai topi invisibili, e, in effetti, ha ragione, perché egli stesso si è trasformato in uno di quei mitici mostri divoratori. È interessante notare che la regressione cronologica del folle protagonista avviene anche sul piano linguistico. Egli urla, di fronte alle orrende reliquie:

... Curse you, Thornton, I'll teach you to faint at what my family do! ... 'Sblood, thou stinkard, I'll learn ye how to gust ... wolde ye swynke me thilke wys? ... *Magna Mater! Magna Mater!* ... *Atys ... Dia ad aghatáb's ad atudaun ... agus bas dunach ort! Dhonas's dholas ort, agus leat-sa!* ... *Ungl ... unl ... rrlh ... chchch ...*

Si passa dunque dall'antico inglese al latino, dal celtico al grido inarticolato e monocorde d'una bestia. Il linguaggio dei mostri malefici che popolano i racconti di Lovecraft non può essere che un grido indistinto di ferocia. Lo scrittore che tenta di recuperare alla ragione un lembo del nostro mondo dovrà allora opporre al caos fonetico un linguaggio lucido, razionale, elegante.

Molti critici hanno notato che il linguaggio di Lovecraft è arcaico, legnoso, a tratti vicinissimo alla lingua d'uno scrittore del Settecento o del primo Ottocento. È pur vero che, in alcuni momenti, si tratta di veri e propri limiti espressivi, e, in altre circostanze, può essere un vezzo dello scrittore che, in una lettera, confessò: « I am certainly a relic of the 18th century both in prose and in verses ». E tuttavia, nei racconti migliori, come nei già citati « The Dunwich Horror » e « The Shadow over Innsmouth », questo linguaggio assume una precisa funzione, perché è accostato ad altri due moduli espres-

sivi In questi come in altri racconti, infatti, Lovecraft fa ampio uso di forme dialettali, mettendole in bocca non ai suoi protagonisti, tutti culturalmente preparati, ma alla umile gente del luogo, che assiste impotente al manifestarsi del male. E poi, oltre al dialetto, prende forma anche il linguaggio dei mostri, fatto di suoni bestiali e incomprensibili, di cacofoniche sequenze di consonanti. E, dunque, questi tre 'modi espressivi', quando sussistono nello stesso racconto, debbono essere giudicati in funzione l'uno dell'altro. Si vedrà allora che il linguaggio arcaico, erudito dello scrittore e dei suoi dotti protagonisti è il linguaggio della *ragione*, che si tenta di ristabilire nel caos universale delle cose. Il dialetto è invece il linguaggio dei personaggi minori, dei poveri diavoli che possono solo subire il male. Infine, la cacofonia, l'urlo indistinto è l'espressione più tangibile di quell'universo cieco e bestiale che rischia sempre di sommergere l'uomo.

Questo abile contrasto linguistico è chiarissimo proprio in « *The Dunwich Horror* » (1928). In questo lungo racconto, due esseri mostruosi, uno invisibile, l'altro simile ad un uomo sia pure deforme, sono nati dal connubio tra la terrificante divinità Yog-Sothoth (quella stessa di *The Case of Charles Dexter Ward*), che è riuscita a materializzarsi temporaneamente sulla Terra, e una umile donna di Dunwich. I due gemelli tentano, con formule magiche ed esorcismi pseudoscientifici, di proiettare il nostro pianeta in un'altra dimensione spaziale, ove sono in agguato gli 'Old Ones', le mostruose divinità primigenie di Lovecraft. Ma uno dei due, quello che ha approssimative fattezze umane, muore, e l'altro, invisibile, fa strage delle bestie e dei cittadini di Dunwich. Ed ecco come un indifeso, terrorizzato abitante di Dunwich descrive l'approssimarsi del mostro a una delle case:

... Zeb here as callin' folks up an' everybody was a-listenin' in when a call from Seth Bishop's cut in. His haosekeeper Sally was carryin' on fit to kill — she'd jet seed the trees a-bendin' beside the rud, an' says they was Kind o' mushy saound, like a elephant puffin' an' treadin', a-headin' fer the haouse. Then she up an' spoke suddent

of a fearful smell, an' says her boy Cha'ncey was a-screamin' as haow it was jest like what he smelt up to the Whateley rewins Monday mornin'. An' the dogs was all barkin' an' whinin' awful.

An' then she let aout a turrible yell, an' says the shed daown the rud had jest caved in like the storm hed blowed it over, only he wind w'an't strong enough to dew that...

e così via ancora per molte righe. Solo tre studiosi, che hanno intuito la verità, riescono a sconfiggere il mostro, espellendolo dalla realtà del nostro universo (e qui la lotta contro l'« orrore di Dunwich » acquista già una dimensione simbolica). Ma prima che il mostro scompaia, noi udremo i suoi orribili gridi:

'Ygnaiub... ygnaiub... tbflltkk'ngba... Yog-Sothoth...'
rang the hideous croaking out of space. *'Y'btlnk... h'ebye... n'gkdl'lb...'*

Questi assurdi fonemi servono, appunto, a comunicare l'assoluta mancanza di significati che è nella realtà. È vero che in una simile rappresentazione c'è un elemento grottesco, una sorta di grossolano sensazionalismo, ma lo scrittore proprio a quello mirava, per comunicarci un disgusto totale. Allo stesso tempo, Lovecraft riuscì a concretare proprio in una mitologia mostruosa la sua tragica visione cosmica. Se Lovecraft non è solo un ripetitore, più o meno abile, di motivi poeschi o hawthorniani, lo deve proprio a questa originale creazione letteraria.

Lo scrittore americano postula, infatti, l'esistenza di divinità che dominarono il mondo prima della comparsa dell'uomo. Si tratta di creature ripugnanti, dall'aspetto orrendo e la cui comparsa è sempre accompagnata da un nauseabondo odore; esse dominano l'universo, indifferenti od ostili verso l'uomo, al di là del tempo e dello spazio. Tuttavia queste divinità che non potremmo chiamare neppure demoniache (la loro assoluta malvagità esclude la dialettica tra Bene e Male) non sono onnipotenti. Possono essere combattute con i loro stessi mezzi, la magia nera. La comparsa dell'uomo è coincisa con la

loro temporanea sconfitta. Gli dei lovecraftiani sono stati espulsi dalla Terra e ricacciati in un'altra dimensione. Eppure essi continuano a incombere sull'uomo, emergono dal passato, scendono dalle stelle, si nascondono negli anfratti marini. Sono sempre sul punto di tornare, distruggendo la razza umana, annientandone, loro che sono solo corrotta materia, la spiritualità. Non siamo di fronte a semplici esseri di provenienza extraterrestre, ma a divinità cosmiche. Esse sono state all'inizio dei tempi e, prima o poi, ritorneranno trionfando sull'uomo. Dunque, la migliore narrativa di Lovecraft si configura come la cronaca di una battaglia disperata (e vedremo quanto disperata e impossibile) contro le forze del male, o, meglio, del non-essere.

Questi dei si distinguono tra di loro per i diversi attributi che ognuno ha. Essi sono quasi una parodia delle antiche divinità greche¹⁷. Anche i nomi sono raccapriccianti: Yog-Sothoth, Azathoth, Nyarlathotep, Hastur, Dagon, Cthulhu. Traccia di queste divinità si trova in antichi libri maledetti, accessibili solo a pochi, come il *Necronomicon*, i *Pnakotic Manuscripts* e altri testi creati dalla fertile fantasia di Lovecraft (e lo spunto iniziale forse fu dato ancora da Poe, perché nella biblioteca degli Usher, c'è, tra gli altri libri antichi, « an exceedingly rare and curious book in quarto Gothic — the manual of a

17. L'elemento violentemente grottesco insito nella mitologia lovecraftiana è sfuggito al Penzoldt, il quale osserva, a p. 170 dell'*op. cit.*: « It is strange how Lovecraft uses material details even if he is describing purely supernatural entities... Lovecraft's monsters are usually ridiculous compounds of elephant feet and trunks, human faces, tentacles, gleaming eyes and bat wings; not to mention, of course, the indescribable factor that accompanies their presence. The reader is often amused rather than frightened by the author's extraordinary surgical talents... ». In realtà Lovecraft scivola facilmente dal grottesco al ridicolo involontario. Ma i suoi mostri hanno un senso coerente solo se inseriti nel contesto di tutta la narrativa, e non possono essere presi di per sé. Così, il fatto che siano sempre grossolanamente materiali, sta ad indicare la concezione anti-spiritualista che Lovecraft ha del mondo. In Lovecraft possono esistere solo esseri materiali. Ad ogni modo, l'analisi del Penzoldt ha anche momenti assai felici, come nello studio dei rapporti tra Lovecraft e Poe, e Lovecraft e la tradizione inglese. Né bisogna dimenticare che l'opera del Penzoldt risale al 1952.

forgotten church — the *Vigiliae Mortuorum Chorum Ecclesiae Maguntinae* »).

La mitologia di Lovecraft fa da sfondo, talvolta solo indirettamente, a quasi tutti i suoi racconti, e acquista un'importanza nuova a partire dal '24-'25, quando lo scrittore sembra rendersi conto delle possibilità narrative della sua invenzione. Ma già nel 1917, agli inizi, si può dire, della sua carriera, Lovecraft stava dando forma alla sua mitologia. Infatti, nel racconto « Dagon » (1917), il naufrago di una nave affondata dai sottomarini tedeschi (vi è qui, insolitamente, un'eco della prima guerra mondiale) sbarca su un'isola che sorge improvvisamente dal mare e si imbatte in Dagon, un divinità semiumana e simile a un pesce. Benché il naufrago riesca a tornare a San Francisco, anche nel cuore della città è perseguitato dalla presenza del dio mostruoso. Il male, dunque, riesce a colpire ovunque. Infatti, pur nella loro materiale grossolanità, gli dei di Lovecraft hanno indubbiamente una funzione simbolica. Essi riflettono, in fondo, caratteristiche dell'animo umano, come gli dei ellenici, e, ancor di più, hanno plasmato l'uomo a loro immagine e somiglianza. Sul piano artistico, la teologia negativa di Lovecraft è la più compiuta espressione del suo pessimismo cosmico.

Quando, però, Lovecraft tenta di fondere la tematica di un'opera come *Gordon Pym* di Poe con il suo personale universo poetico, allora egli fallisce, come accade in *At the Mountains of Madness* (1931), romanzo farraginoso e monotono, in cui, tuttavia, ritroviamo alcuni dei più significativi elementi della narrativa lovecraftiana. *At the Mountains of Madness* comincia, anzi, dove Poe ha abbandonato il suo eroe, davanti alla grande banchisa polare. Una spedizione esplora il continente antartico e una parte di essa viene distrutta da esseri mostruosi sepolti tra i ghiacci. Infine due esploratori giungono tra le rovine di un'antichissima città, che era la dimora dei terribili 'Old Ones'. Inoltratisi in misteriose gallerie sotterranee, spinti dall'ansia di sapere cosa è successo ai compagni morti, i due si imbattono negli Shoggoth, mostri artificiali creati dagli 'Old Ones' e ancora più feroci e crudeli dei loro pa-

droni. A stento essi evitano una morte orrenda e la totale paralisi mentale. Mentre il loro aereo si innalza dalla distesa polare, uno degli esploratori scorge una realtà ancora più terrificante, la sorgente stessa del male, che neppure uno scrittore come Lovecraft può descrivere. Noi possiamo solo accontentarci dell'urlo inumano che prorompe dalla gola dell'esploratore impazzito, *Tekeli-li*, il grido che aveva sentito Gordon Pym e che avevano emesso gli esseri mostruosi incontrati nelle gallerie della città. Di fronte all'essenza del male, l'uomo che è travolto dalla follia si riduce alla stregua d'una bestia, e con un grido inarticolato esprime il suo angosciato sgomento.

D'una certa efficacia, nel romanzo, è solo la tecnica con cui lo scrittore ci fa passare da un orrore all'altro. Appena i due esploratori si sono ripresi dal terrore, devono affrontare una prova ancora più dura. Tediosi, invece, sono i lunghi, minuziosi rendiconti sulla storia degli 'Old Ones'. Lovecraft ha sempre bisogno di storicizzare, oggettivare le sue creazioni mostruose, ma ciò che può essere accettabile nell'arco di un racconto, riesce monotono e insopportabile in un romanzo di un centinaio di pagine quasi tutte di carattere descrittivo ed esplicativo.

Ma in *At the Mountains of Madness* si rivela appieno quella tematica del narratore che penetra i misteri della realtà superando l'orrore della situazione, a cui abbiamo già accennato a proposito di « *The Lurking Fear* ». È qui che Lovecraft assimila veramente la grande lezione poetica, quale è espressa nel corso di uno stupendo racconto come « *Ms. Found in a Bottle* »:

To conceive the horror of my sensations is, I presume, utterly impossible; yet a curiosity to penetrate the mysteries of these awful regions predominates even over my despair, and will reconcile me to the most hideous aspect of death. It is evident that we are hurrying onward to some exciting knowledge — some never-to-be-imparted secret, whose attainment is destruction¹⁸.

18. E. A. POE, « *Ms. Found In A Bottle* » in *op. cit.*, p. 256.

Ed ecco i due esploratori lovecraftiani che sono spinti da una forza irresistibile verso le gallerie della città maledetta:

Perhaps we were mad — for have I not said those horrible peaks were mountains of madness? But I think I can detect something of the same spirit — albeit in a less extreme form — in the men who stalk deadly beasts through African jungles to photograph them or study their habits. Half paralyzed with terror though we were, there was nevertheless fanned within us a blazing flame of awe and curiosity which triumphed in the end.

Il recupero della ragione, la salvaguardia della nostra realtà schiacciata dal caos è affidata, dunque, agli eroi lovecraftiani che hanno il coraggio di affrontare la conoscenza del male.

La funzione del narratore è sottolineata con ancor maggior evidenza in un lungo racconto del 1934, « The Shadow out of Time ». Anche qui, puntualmente, abbiamo il viaggio agli Inferi. Il narratore e protagonista si inoltra da solo nelle viscere della Terra, per esplorare un'altra misteriosa città preumana, ove la sua mente è stata, in un altro corpo, millenni e millenni prima:

In retrospect, the barest idea of a sudden lone descent into such doubtful abyss . . . seems like the utter apex of insanity. Perhaps it was — yet that night I embarked without hesitancy upon such a descent.

Infine egli si impadronisce di un volume che, nella precedente esistenza, aveva scritto, e, nelle tenebre infernali, cerca la strada del ritorno, mentre già i mostri mitologici si risvegliano intorno a lui:

This was what I must carry back to the outer world if it truly existed — if the whole abyss truly existed — if I, and the world itself, truly existed.

Nel desiderio di conoscenza, però, esiste sempre un elemento di pericolo. I mostri, addormentati in profondi recessi, possono anche essere destati dalla luce. Si ha l'impressione, soprattutto negli ultimi scritti di Lovecraft, che la sua tematica

si orienti in modo lievemente nuovo. L'uomo, colla sua ansia conoscitiva, concorre in misura più determinante a scatenare il male.

E, nello stesso tempo, un altro tema si delinea sempre più chiaramente. L'eroe solitario di « *The Shadow Out of Time* », nella sua precedente incarnazione, era un mostro. Siamo giunti al fondo infernale, che racconti come « *Arthur Jermyn* » e « *The Lurking Fear* » già preannunciavano. Lovecraft giunge a una piena realizzazione artistica proprio perché la sua mitologia mostruosa assume una precisa funzione simbolica. Gli esseri orrendi e ripugnanti che ne fanno parte non sono *solo* parte di una realtà esteriore, ma sono i progenitori dell'uomo, sono nell'uomo, *sono* l'uomo. Il male è, dunque, anche nel cuore dell'uomo.

Già in « *The Dunwich Horror* » avevamo visto che uno dei due mostruosi gemelli aveva sembianze umane, eppure, appena morto, l'involucro umano si era dissolto, mostrando l'aspetto schifoso della bestia. Ma l'allegoria lovecraftiana acquista una maggiore pregnanza nel lungo racconto « *The Shadow over Innsmouth* » (1931), forse la cosa più bella dello scrittore americano.

In questo racconto, tutta quanta la cittadina di Innsmouth è stata contaminata dal male. Tutti i suoi abitanti sono degeneri discendenti di mostri marini, e solo quelli che hanno un aspetto umano girano per le strade della città. Gli altri sono acquattati nel mare o entro le sinistre case di Innsmouth. Il giovane protagonista, un archeologo, esplora questa città di incubo, ove i soli esseri umani sono un vecchissimo ubriaccone, Zadok, e il commesso di un negozio di alimentari. È appunto Zadok che gli rivela alcuni orrendi particolari. Di notte, la demoniaca città si scatena contro l'intruso, che sa troppe cose, ma l'archeologo riesce a fuggire, orientandosi con una mappa datagli dal commesso del negozio. Ritornato tra gli esseri umani dopo la paurosa avventura, il protagonista scopre che la famiglia della madre proveniva proprio da Innsmouth. Anche lui è un mostro, e si sente attirato dalle distese marine, ove, infatti, scomparirà, ubbidendo a un richiamo che non si può contrastare. Il male è

in noi ed è impossibile estirparlo dalla faccia della Terra. Siamo immersi nelle tenebre più profonde.

La completa vittoria del male, lo stravolgimento di ogni valore sembra totale in « *The Haunter of the Dark* » (1935). L'artista Robert Blake, spinto da un'insana curiosità, penetra in un'antica cattedrale di Providence e, fissando una strana pietra preziosa, evoca dagli abissi dello spazio la divinità delle tenebre, lo 'Haunter of the Dark' dalle ali di pipistrello. Dopo una notte di tempesta, in cui tutte le luci della città si sono spente, l'artista viene trovato morto, ma il suo diario, che egli ha continuato a scrivere fino all'ultimo, svela al lettore la verità. Ancora una volta, l'eroe lovecraftiano non è più stato in grado di combattere il male, proprio perché con il male si è identificato (e perciò scrive « *light is dark and dark is light* ». Le tenebre sono la *sua* luce). In effetti, Robert Blake è diventato il mostro alato che esce dalla torre campanaria della cattedrale, e così anche il suo linguaggio diventa il grido inarticolato del male:

I am Robert Blake, but I see the tower in the dark. There is a monstrous odour . . . senses transfigured . . . boarding at the tower window cracking and giving way . . . *Ta . . . ngai . . . ygg.*

I see it — coming here — hell-wind — titan blue — black wings — *Yog-Sothoth* save me — the three-lobed burning eye . . .

La lotta contro il male sembra dunque inutile. Non solo la realtà dei mostri non è stata distrutta, respinta dalla realtà umana, ma ha invaso il nostro mondo, si è identificata, addirittura, con esso, travolgendo perfino gli eroi lovecraftiani. L'ombra incombe non solo su Innsmouth, ma su tutto l'universo. Eppure, proprio dal fondo dell'abisso, come avevamo detto, emana un filo di speranza.

Abbiamo già visto che Joseph Curwen, l'alchimista di Providence, era stato sconfitto nel XVIII secolo da una coalizione di uomini. E, in « *The Dunwich Horror* » la progenie dei mostri è esorcizzata da tre studiosi che la inseguono su per una collina, facendosi forza a vicenda, incoraggiando i terrorizzati abitanti di Dunwich.

Nell'ultima narrativa di Lovecraft compaiono alcune umanissime figure, anche se appena abbozzate, come il giovane commesso di Innsmouth che dà al protagonista la mappa della città, ed è costretto a vivere tra i mostri per guadagnarsi il pane quotidiano. E così, in « *The Dreams of the Witch-House* » (1932) abbiamo lo studente Elwood, che ospita nella sua misera stanza il protagonista Gilman, in preda a spaventosi incubi, e, nello stesso racconto, il povero immigrato Joe Mazurewicz dona a Gilman un crocifisso con il quale egli riuscirà a resistere ancora qualche giorno alle forze del male.

Tutti questi personaggi, gli abitanti della settecentesca Providence, il commesso di Innsmouth, gli amici di Gilman, non hanno un'esatta percezione del male, anche se ne avvertono l'insidiosa presenza. Il loro modo di combattere il male non sta nell'acquisizione di una conoscenza suprema, ma nella solidarietà che dimostrano verso il protagonista o nei confronti l'uno dell'altro.

Lovecraft si era forse persuaso che il modo migliore per contrastare il male era in un sentimento nuovo di umanità. Il tema della solidarietà umana compare proprio nei suoi ultimi racconti e non è mai sviluppato fino in fondo, ma, proprio per l'incombere delle tenebre, acquista una risonanza straordinaria, come avviene, nei *Gulliver's Travels*, per la fugace apparizione di Don Pedro, il gentile capitano portoghese che accoglie Gulliver sulla sua nave, dopo la partenza dalla terra degli Houyhnhnms. Proprio in « *The Haunter of the Dark* », del resto, questo motivo appare con una significativa evidenza. Qui la difesa contro il male non è più affidata, appunto, a William Blake, il tipico eroe lovecraftiano, che, anzi, ha scatenato il male, bensì alla popolazione più umile, più superstiziosa di Providence, gli immigrati italiani e irlandesi che, nella notte di tempesta, circondano con le loro torce la cattedrale da cui il mostro alato, col favore delle tenebre, cerca di uscire.

Then the lights went out all over the city. It happened at 2.12 a.m. according to power-house records, but Blake's diary gives no indication of the time. The entry is merely, 'Lights out —

God help me'. On Federal Hill there were watchers as anxious as he, and rain-soaked knots of men paraded the square and alleys around the evil church with umbrella-shaded candles, electric flashlights, oil lanterns, crucifixes, and obscure charms of the many sorts common to southern Italy...

Eppure, malgrado l'ignoranza di quest'umile folla, ormai solo ad essi è affidata la lotta contro il male, mentre il resto della città è ignaro e Robert Blake, in piena solitudine, si accorge dello stravolgimento dei suoi sensi, per cui « light is dark and and dark is light ».

Lo scrittore che in *At the Mountains of Madness* aveva espresso in una immagine splendidamente moderna — la visione della metropolitana, mostro contemporaneo, meccanica emanazione del male che è in noi — l'apparizione degli Shoggoth, creature artificiali plasmate dagli 'Old Ones' malvagi, come lo siamo noi:

... its nearest comprehensible analogue is a vast, onrushing subway train as one sees it from a station platform — the great black front looming colossally out of infinite subterranean distance, constellated with strangely colored lights and filling the prodigious burrow as a piston fills a cylinder.

But we were not on a station platform. We were on the track head as the nightmare, plastic column of fetid iridescence oozed tightly onward through its fifteen-foot sinus, gathering unholy speed and driving before it a spiral, rethickening cloud of the pallid abyss vapor. It was a terrible, indescribable thing vaster than any subway train...

sembra alla fine confusamente intuire che solo la solidarietà umana, la catena fraterna che unisce tutti i viventi può vincere la solitudine, il caos, il male, può dare un significato all'universo impazzito che tutti ci circonda.

CARLO PAGETTI