

Narrazioni aliene. Da Innsmouth a Twin Peaks: tendenze transmediali e tentazioni postumane in Howard Phillips Lovecraft*

Adolfo Fattori**

Accademia di Belle Arti di Napoli

La diffusione e la visibilità delle pratiche transmediali sono un frutto dello sviluppo del Web e dei mutamenti interni al sistema dei media audiovisivi, ma anche della riorganizzazione dell'editoria a stampa. Possiamo rintracciare in fasi precedenti dello sviluppo moderno degli apparati di ideazione-produzione-consumo di merci estetiche le tracce del fenomeno, seppure con caratteri "aurorali", prototipici. In termini di archeologia dei media la partecipazione del pubblico è stata un tratto congenito del mutare di alcuni segmenti della fiction seriale: la science fiction ma anche quell'area della narrativa che afferisce al fantastico, all'horror, allo sword & sorcery, al fantasy.

Il "mondo" della fantascienza ha prodotto un fortissimo fandom, che alla lunga è riuscito ad orientare le scelte e le strategie anche delle pubblicazioni maggiori.

Nel caso del soprannaturale narrativo, il fenomeno è stato nel XX secolo meno evidente, per esplodere negli ultimi decenni attraverso il diffondersi – oltre a film, fumetti, tv-series – di videogiochi, giochi online e da tavolo, siti web, pagine social, riscritture, spin-off, racconti e romanzi che proseguono o si ispirano ai temi, ai personaggi, agli autori canonici del settore.

Se durante il Novecento la partecipazione degli appassionati ha assicurato nutrimento a questa area dell'immaginario prima di tutto attraverso posta e fanzines, negli ultimi anni i fandom del soprannaturale narrativo hanno acquistato forza e spazio, fertilizzando e colonizzando l'immaginario anche al di fuori del loro territorio, e attirando anche l'interesse di studiosi di varie discipline.

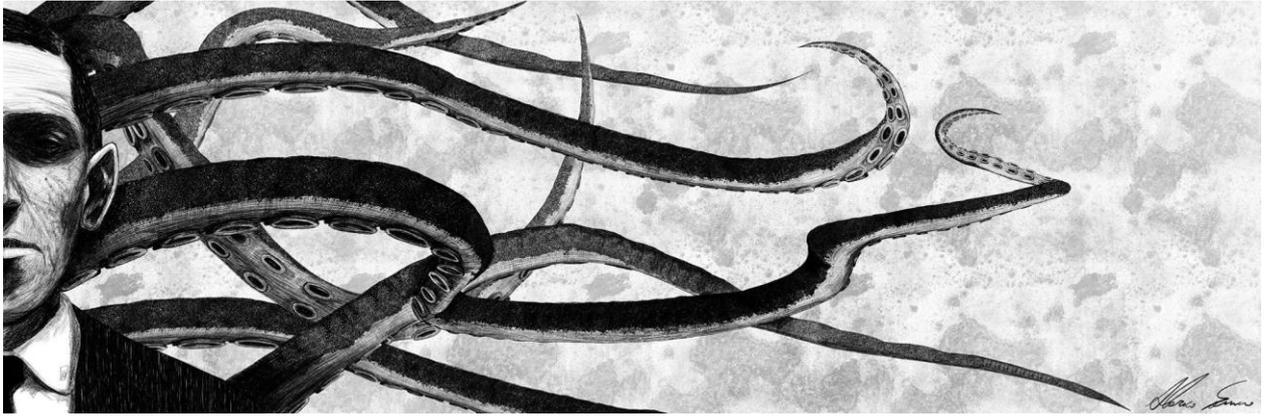
Cruciale, nell'analisi di questa provincia della transmedialità e delle sue articolazioni, è la figura di Howard Phillips Lovecraft, autore di un ciclo di racconti in gran parte interconnessi, ambientati nei luoghi di una geografia immaginaria e centrata sulla creazione di un Olimpo di esseri soprannaturali.

La sua opera ha innescato, a posteriori, un preciso universo transmediale, connettendosi sottotraccia ad altri universi narrativi, come quello di Twin Peaks o della prima stagione di True Detective, e arrivando a nutrire le riflessioni di filosofi come Graham Harman, e a percepire influenze di Lovecraft anche nella saga dell'Alien di Ridley Scott (1979).

Keywords: media, transmedialità, mistero, weird, fandom

* Articolo proposto il 12/09/2019. Articolo accettato il 02/03/2020

** adolfofattori@libero.it



Alarico Sannino, Accademia Belle Arti, Napoli, HPL, 2019

*Era il mistero l'ingrediente magico:
avrebbe fatto vivere Twin Peaks molto più a lungo.*
David Lynch

Possiamo sfuggire all'orrore soltanto nel cuore dell'orrore.
Thomas Ligotti

Ciò che caratterizza l'orribile è l'innaturale.
Howard Phillips Lovecraft

Figure e sfondi

È un dato di fatto che l'apparire di un fenomeno in contenitori nuovi, in *media* nuovi – o che ci appaiono tali – ci spinge a coniare nuovi nomi per definirlo, per salvarne il senso di novità, che sia davvero un *novum*, o che, piuttosto, non sia che un caso di *rimediazione* (Bolter, Grusin, 2002) di un qualcosa che già si era manifestato.

Così, l'insieme di fenomeni che individuiamo col termine *transmedialità* (nella sua parentela con il contiguo *cultura convergente* [Jenkins, 2014]) sicuramente sono diventati più riconoscibili e evidenti con l'esplosione della comunicazione digitale,¹ ma, come chiariscono Clodagh Brook e Emanuela Patti nel loro *Transmedia* (2014), citando la ricercatrice svizzera Marie-Laure Ryan (2013), "... il fenomeno della narrazione transmediale non sarebbe di fatto neanche tanto recente", risalendo addirittura alle pratiche di trasmissione orale dei miti, alla riproduzione di elementi degli stessi in sculture, teatro, scritture – tutte le forme di rappresentazione disponibili già in epoca greco-romana (Brook, Patti, cit.).

A maggior ragione, credo non ci sia dubbio che tutti i processi che associamo alla transmedialità (ibridazione, disseminazione, ripresa di temi, personaggi, *topoi* narrativi, e interazione a vari livelli fra pubblico e apparati della produzione di immaginario) prima di raggiungere la – per così dire – "epifanica" manifestazione attuale, abbiano percorso

l'intero Novecento, quindi l'intero tragitto della società di massa, dei suoi apparati e dispositivi culturali, interessando l'editoria seriale, il cinema, il fumetto, la radio, più tardi la televisione.²

Il Novecento è l'età della narrativa di massa, del suo articolarsi in generi, della sua diffusione privilegiata attraverso i nuovi mezzi di comunicazione, vere "macchine del mito" (Frezza, 1995), in cui svolgono un ruolo particolare le riviste a basso costo e a larga circolazione, i *pulps* (Fattori, 2001, p. 45; 2018a, pp. 18-19) – canale privilegiato del dialogo fra produzione e consumo, di sperimentazione dell'interazione fra autori e lettori, in funzione dell'attualizzazione del *Mito*, della sua traduzione nei linguaggi della Modernità matura.

Se i "generi" narrativi (definizione grossolana, ma comoda) portanti sono quattro o cinque – il *western*, il *crime* nelle sue varie forme, naturalmente il porno, il *weird* (cfr. Fisher, 2018) nelle sue articolazioni, la *science fiction* – è in particolare con gli ultimi due, sin dall'inizio intrecciati fra loro condividendo almeno in parte autori e temi, e articolando a volte universi narrativi ibridi – come nel caso dello *sword & sorcery* – che si sperimenta la dinamica più fruttuosa e fertile fra pubblico degli appassionati e apparati di produzione e distribuzione, dall'autore in giù. Il primo, la narrativa di fantascienza – il caso *idealtipico*, se si vuole – infatti si dimostra capace di stimolare un interesse e un coinvolgimento tali da fecondare nel *fandom* (*fanatic dominion*, il dominio degli appassionati) una fortissima tendenza a intervenire nella espansione dell'universo della fantascienza e nelle sue articolazioni "ideologiche" e narrative attraverso la realizzazione – grazie alla macchina da scrivere, alla carta copiativa e al ciclostile – e la diffusione – tramite il servizio postale – anticipando così inconsapevolmente lo sviluppo dei sistemi di comunicazione digitale, di riviste amatoriali (le *fanzines*) che permettono di far circolare idee, proposte, prodotti, fino ad arrivare a orientare le scelte degli editori e fare da fucina di addestramento e affermazione di critici professionisti e scrittori ormai annoverati fra i grandi del genere.

Il *fandom*, insomma, acquista in pieno il suo ruolo di elemento chiave del *dispositivo* "fantascienza", cruciale nell'orientare le scelte degli editori, come nel produrre operatori – una realizzazione aurorale della logica transmediale.

Fra l'autoriale e il seriale

Nonostante condividesse con la *science fiction* editori, a volte riviste, spesso autori, l'altro "ramo" del racconto non realistico, la narrativa *weird* (l'*horror*, il racconto di fantasmi, parte dello *sword & sorcery*) non conosce la stessa diffusione e la stessa visibilità. Rimane, per così dire, un prodotto relativamente più "di nicchia" – forse per il suo occhieggiare all'erotico, a volte al porno (da questo punto di vista le copertine del *pulp* più famoso e diffuso, *Weird Tales*, la dicono lunga), forse per la natura stessa delle sue trame, laddove il discorso del soprannaturale conserva un tratto di spaventoso, di "proibito".

In questo, seguendo le origini del genere, le sue radici, cioè il romanzo gotico, nato e sviluppatosi insieme al romanzo classico borghese. Entrambi questi ultimi pongono al

proprio centro – in un periodo in cui aumentava di colpo il consumo di libri, specie da parte del pubblico borghese femminile – l'emergere dell'interiorità e delle istanze connesse al desiderio e all'affettività, con la differenza che se il romanzo "realista" si concentrava sull'affettività in funzione della riorganizzazione dei rapporti matrimoniali e familiari (Auger, 2011), il gotico esaltava ciò che di meno controllabile e quindi più inquietante c'era nel venire a galla delle pulsioni più profonde, rivitalizzando il soprannaturale, il demoniaco, *il sacro* nella sua versione più spaventosa e malvagia, servendosi dei richiami all'intreccio istituito dalla morale cristiana fra piacere (dei corpi) e dannazione (delle anime) – conoscendo nel *weird tale* la sua versione triviale e serializzata.

In questo quadro si inseriscono la figura e il lavoro di Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), il più carismatico scrittore di racconti *weird* della prima metà del XX secolo, creatore di un universo narrativo articolato e originale, che riscrive completamente la tradizione del racconto dell'orrore e in generale di tutta la narrativa *weird* "secolarizzando", per così dire, l'intero soprannaturale narrativo e articolando una critica del *moderno*, delle sue illusioni, delle concessioni al trascendente che conserva.

Quella creata dallo scrittore di Providence è una cosmologia immaginaria costituita da universi (di cui il nostro non è che un episodio marginale) popolati da un Pantheon di esseri per noi umani spaventosi e malvagi, del tutto indifferenti alle sorti dell'umanità, alcuni di essi presenti anche sulla Terra da ere antichissime, che occasionalmente interagiscono con noi per scopi per noi alieni, e comunque disumani: i *Great Old Ones* – i "Grandi Antichi" come il Grande Cthulhu; e, oltre questi, esseri provenienti da spazi ancor più alieni ed estranei, gli *Outer Gods*, gli "Dei Esterni", ancor più spaventosi e potenti, come Nyarlathotep, "il Caos strisciante", o Azathoth (Lovecraft, 1973, *passim*; 1976a; 1976b), tutti portatori di disperazione, terrore, angoscia.

In questa dimensione, il sacro – e la stregoneria – posseggono una natura profana, "razionale": il senso del soprannaturale proviene dall'impossibilità umana di ridurre alle leggi naturali conosciute la natura degli universi "altri", la negromanzia si riduce ai tentativi umani di comunicare, commerciare, servire e servirsi degli esseri alieni che popolano questi universi. Un multiverso intriso di *mistero*, ma solo perché la presunzione umana si rifiuta di ammettere la casualità e la marginalità della propria esistenza.

Straordinario grafomane, Lovecraft ci ha lasciato non solo sei romanzi e decine di racconti (Lovecraft, 1973) – oltre quelli che "regalava" agli amici del suo gruppo – ma anche trascrizioni dei suoi sogni (da cui traeva ispirazione per i racconti: Joshi [ed.], 1994), decine di lettere ed articoli (De Turrís [a cura di], 2011), scritti polemici contro la religione (2018), lo splendido saggio *L'orrore soprannaturale nella letteratura* (Lovecraft, 1973), pubblicato nel 1927. Migliaia di pagine di scrittura, forse non ancora raccolte tutte (Joshi, 2017).

Lovecraft e i suoi sodali – a differenza di ciò che avveniva nel *weird tale* per così dire *mainstream* – si consideravano un gruppo di cenobiti, quasi, una cerchia ben definita, che, pur provando a pubblicare sulle riviste a larga diffusione, tendevano a considerarsi una *élite* stretta attorno a un *maestro*, con cui intrattenevano un fitto dialogo epistolare, si incontravano periodicamente, e che ricevevano in regalo consigli, spunti per racconti, a volte trame e testi completi da pubblicare a proprio nome. Scrittori come Clark Ashton

Smith e Frank Beknap Long, giusto per citare i più famosi, o August Derleth, forse il suo amico più intimo, sono stati fra costoro, Fritz Leiber si ispirerà parecchio al “Solitario di Providence”, mentre con Robert E. Howard – il creatore di Conan il Barbaro – condivideva alcune delle idee centrali del suo lavoro. Un gruppo di “iniziati”, insomma, che *rimediano* (Bolter, Grusin, 2002) non senza ironia la dimensione esoterica in cui sono avvolti i negromanti dei loro racconti.

Non siamo ancora ad una dimensione *transmediale* – l’unico medium era di fatto la scrittura, e in pochissime occasioni questo gruppo di autori ha riarticolato e rielaborato il cosmo di Lovecraft – ma in questi incroci possiamo percepirne le premesse. Siamo piuttosto, comunque, dentro una *archeologia* dei media e della comunicazione narrativa nell’era della cultura di massa, dei modi in cui si organizza un regime di scambio e creazione che si nutre dell’autorialità e del carisma di un caposcuola “auratico” che ispira – e collabora con – un gruppo di appassionati che nati come lettori provano a cimentarsi a loro volta come autori – spesso con ottimi risultati.

Già il rapporto con Howard si pone in modo diverso: creatori di due cosmi narrativi autonomi e indipendenti, afferenti a due generi diversi (il *weird* e lo *sword & sorcery*, di cui Howard di fatto è l’iniziatore), i due scrittori condividono però un’idea centrale – almeno per Lovecraft: nelle loro narrazioni le irruzioni nella realtà quotidiana, “naturale”, di ciò che gli umani considerano “sacro” sono perpetrate non da qualcosa di attribuibile alla sfera del soprannaturale, ma da esseri talmente alieni e provenienti da universi esterni così irriducibili al nostro da essere del tutto incomprensibili – e ingovernabili – per noi umani che, nel tentativo di dargli senso, siamo ricorsi alla creazione della sfera del soprannaturale – alla religione, alla magia, al *sacro* – con le necessarie, per la finzione narrativa, incursioni nella negromanzia, nella stregoneria.

Come scrive il filosofo Graham Harman, alla base dell’opera di Lovecraft c’è una forma di *weird realism*, quello per cui non basta immaginare, come in certa narrativa *pulp*, banali “mostri dagli occhi di pulce”, ma “Nei nostri mostri deve essere in azione qualche principio più profondo e più malevolo che sfugge a questa definizione” (Harman, 2012, p. 22, T.d.A.), e che – possiamo aggiungere – non richiedono di ipotizzare metafisiche o trascendenze. Una sorta di *ipernaturalismo*, per citare Mark Fisher (2018, p. 21), che cita a sua volta il ricercatore francese Maurice Lévy (Lévy, 1988).

Lovecraft, insomma, si propone come un empirista radicale, un razionalista estremo, che – al di fuori della sua narrativa – polemizza aspramente e spietatamente con chiunque ceda alle tentazioni della religione e del soprannaturale (cfr. De Turris, [a cura di] 2011):

“Teoricamente sono un *agnostico*, ma in attesa della comparsa di prove radicali devo essere classificato, da un punto di vista pratico e provvisorio, come *ateo* (...) Ma dopotutto, cos’è la vita e qual è il suo fine? Quale diritto ha l’uomo di presupporre arbitrariamente di avere una sua propria importanza nel creato?” (Joshi, 2018, p. 27, p. 49).

Latenza e risveglio

Seppur seguito, insieme ai suoi amici, da un pubblico di lettori fedele, Howard Phillips Lovecraft non ha mai conosciuto, durante la sua vita, il successo e la notorietà degli scrittori maggiori emersi dal settore della narrativa di massa più affine, la *science fiction*, in questo seguendo il destino del *weird tale* nel suo complesso.

Destino proseguito negli anni successivi alla sua morte – in particolare dopo la Seconda guerra mondiale, periodo in cui la produzione e il consumo di immaginario seriale non-realistico si concentra su dimensioni più “razionali”, con una radice comune, il tema dei progressi scientifici e tecnologici, anche se declinati in direzioni opposte: le paure connesse al nucleare, e ai paventati contatti con entità extraterrestri (gli *Ufo's* e le fantasie connesse a questi), e d'altra parte l'entusiasmo per la “corsa spaziale”, la cibernetica, le tecnologie di uso quotidiano. C'è poco spazio, insomma, per il *mistero* e il *perturbante*...

La “muscolarità” della narrativa di fantascienza oscura le esitazioni del fantastico (Todorov, 1970), del *weird* – nutrendo però una brace che brilla sotto la sua stessa cenere, grazie ad esempio ad una delle prime serie televisive, ancora insuperata, *The Twilight Zone* (Serling, 1959-1960), perfetto modello di fantascienza che si nutre di perturbante, introducendo nelle attese del pubblico una nota di dubbio sul rapporto fra la realtà, le nostre percezioni, la sua rappresentazione.

In pratica, seppur ritroviamo nella produzione mediale fra gli anni Quaranta e Sessanta del XX secolo qualcosa di esplicitamente tratto dall'opera dello scrittore di Providence (un radiodramma: Spier, 1945; una pellicola: Corman, 1963), dovremo aspettare almeno gli anni Settanta del secolo scorso perché l'interesse dell'editoria si risvegli, e si comincino a pubblicare le sue opere (Joshi, 2017) in forma più sistematica, fin quando, nel 2005, la Library of America non aggiungerà Lovecraft alla sua lista di grandi scrittori americani.

Così gli ultimi tre decenni del XX secolo vedono un crescere e diffondersi di una attenzione al “Solitario di Providence” che precipita, a partire da *I miti di Cthulhu* illustrati da un gigantesco Alberto Breccia, magistrale nel rendere l'*innaturale* lovecraftiano, nel 1975 (2015) e – con una prima incursione nella transmedialità – nel gioco di ruolo *The Call of Cthulhu* (1981), in omaggi indiretti, come in *Il seme della follia* (1994), forse il capolavoro di John Carpenter, o espliciti, come il racconto *Crouch End* di Stephen King incluso nella raccolta *Incubi & deliri* (1994), o il romanzo *Il maledetto* di Joyce Carol Oates (2015), oltre che in numerosissime storie che – in un senso o nell'altro – richiamano echi lovecraftiani nel tono, nelle ambientazioni, nello stile.

La narrativa del mistero, il *weird*, riguadagnano terreno: il profondo legame col sacro che appartiene alla cultura americana (Bloom, 1992; Fattori, 2007) riprende terreno, forse a causa del recedere, dell'arretrare dell'onda lunga dell'ottimismo modernista nella sua declinazione post-bellica.

Forse la radice ottimista della narrazione *New Age* esplosa con il diffondersi della cultura giovanile perde terreno, disvelata nei suoi intrecci con i lati oscuri della religiosità americana da vicende che vanno dall'*Helter Skelter* di Charles Manson e dei suoi accoliti nel 1969 alla strage di Waco nel 1993...

Sta di fatto che il senso del mistero, e della *paura dell'ignoto*, quella che lo stesso Lovecraft, nell'incipit del suo saggio, definisce la più antica forma della più antica emozione umana, riprende forza – connessa al senso di disorientamento che comincia ad avvolgere le società occidentali (Fattori, 2013; Camorrino, 2018a).

Alcune tappe sono salienti: subito prima della pellicola di Carpenter già citata, in tv appare *I segreti di Twin Peaks* (Lynch & Frost, 1990-1991), che evoca atmosfere analoghe a quelle lovecraftiane (Fattori, 2016); fra il 1979 e il 2017 si svolge la saga di *Alien* (Scott, 1979; Cameron, 1986; Fincher, 1992; Jeunet, 1997; Scott 2012; Scott, 2017), che, specie negli ultimi due “episodi”, è stato esplicitamente avvicinato alla cosmologia di Lovecraft (Johnson, 2016). Insomma, l'universo narrativo creato dallo scrittore esplose e si diffrange attraverso media alternativi alla scrittura (la televisione, il cinema), ma soprattutto cresce, si moltiplica, fertilizza altre storie e altri generi, uscendo dall'*horror* e ibridandosi con la *science fiction*, il *thriller*...

Di più, dimostra la sua fertilità ispirando disegnatori come Hans Ruedi Giger, che ben prima di creare i bozzetti per il primo *Alien* (1993), aveva illustrato una sua personale versione del *grimoire* immaginato da Lovecraft, il *Necronomicon* (1978), che fa seguito alla versione del francese Philippe Druillet apparsa sulla rivista *Metal Hurlant* nel 1979.

Fino all'ingresso nel Terzo millennio, si tratta di episodi, se vogliamo, di opere “autoriali” che dialogano con il mondo di Lovecraft interpretandone a loro modo l'immensa capacità evocativa.

Col secondo decennio del Duemila – siamo al giorno nostri, ormai – le cose accelerano, grazie anche allo sviluppo del web, alla maggiore velocità di diffusione e circolazione delle idee, alle opportunità offerte dalla digitalizzazione della scrittura e della stampa: si pubblicano racconti ispirati ai temi dello scrittore che ne continuano i miti (Gable & Dombrowski [eds.], 2016), cominciano a nascere siti web e pagine social dedicate allo scrittore e al suo mondo, vengono sviluppati giochi online (The Temple of Dagon), fino alla definitiva migrazione dei personaggi di Lovecraft dall'immaginazione e al loro approdo nella realtà “naturale”, con l'ironica campagna del 2016 per eleggere il Grande Cthulhu “for President” degli Stati Uniti, promossa dalla Chaosium – l'editrice del gioco di ruolo citato più sopra – e il regista Guillermo del Toro (Mazza, 2016) – realizzando così in pieno la “consegna” del fantastico, quindi del *weird*, “... l'integrazione del fruitore nel testo; il consumatore come produttore di significato; il consumo come produzione di *forme*” (Abruzzese, 2007, p. 179, corsivo nel testo).

L'opera e la figura di Lovecraft conoscono un interesse decisamente nuovo, che non si ferma alla narrativa, ma si spinge a esplorare tutti gli aspetti della sua vicenda personale: dopo il documentario di Frank H. Woodward *Fear of the Unknown* (2008) prodotto dalla Wyrld Documentary/Snagfilms, vengono pubblicati i suoi scritti teorici (2011), le trascrizioni dei suoi sogni (2017), i suoi articoli contro la religione (2018).

E – aspetto più importante di tutti – emergono quelli che possiamo considerare i suoi veri epigoni: due maestri del *new weird* – Thomas Ligotti e Jeff Vandermeer.

Seppur non avvicinabile immediatamente all'opera di Lovecraft, la *Trilogia dell'Area X* (2018) che Vandermeer pubblica nel 2014 parte come un romanzo di fantascienza – la storia di una spedizione scientifica in un'area della costa degli Stati Uniti “contaminata” da

un bizzarro, inesplicabile fenomeno – ma rapidamente assume un deciso slittamento verso una dimensione vicina a quella inquietante e indefinita, fra l'*eerie* e il *weird* (Fisher, 2018), tipica del “Solitario di Providence”, in cui la trasformazione progressiva del territorio e delle persone impegnate nelle indagini sul fenomeno diventa sempre più oscura e incomprensibile, mentre si fa strada la persuasione che la causa sia una invasione esterna, di una esistenza aliena del tutto irriducibile all'umano. Qualcosa emerso da universi e dimensioni irriducibili alle nostre, di cui indescrivibili, indecifrabili, sono le tracce e i fenomeni connessi. Una narrazione fluviale, a ondate, che racconta di un progressivo perdersi, erodersi di cose e persone, fino alla catastrofe finale.

Il senso di alienità è fortissimo, onnipresente, e viene performato proprio attraverso la descrizione della incapacità di formulare ipotesi sugli eventi, le loro cause, il loro progredire.

Se l'affinità fra Lovecraft e Vandermeer si gioca sull'evocazione di universi e entità impossibili da ridurre allo spettro delle percezioni umane, la parentela fra il primo e Ligotti è più evidente, esplicita. Gli ambienti, le situazioni, i personaggi dei suoi racconti sono trattati attraverso le atmosfere, i termini, le descrizioni tipiche del racconto del soprannaturale, del sacro, dell'orrore – ma, come nel caso di Lovecraft – i nostri sensi non sono in grado di percepire appieno ambienti ed eventi, come il nostro linguaggio è inadeguato a descriverli. Trionfano i regimi del sogno e delle ombre, in richiami alla poetica dello scrittore di Providence che sfruttano una delle sue strategie narrative, fondata su descrizioni ambigue e incomplete, contraddittorie, a mettere in scena l'impossibilità di ridurre all'umano, al terrestre, ciò che è del tutto alieno, ciò a cui si può solo alludere, che si può solo evocare, come nei racconti *Il colore venuto dallo spazio* (Lovecraft, 1973, pp. 329-348) o *Il richiamo di Cthulhu* (Lovecraft, 1973, pp. 359-382; cfr. Harman, 2012, pp. 27, 42, 70, 76, 125).

Discorso che, come in Lovecraft, si fonda sulla consapevolezza che, come scrive Ligotti citando un oscuro filosofo tedesco della metà dell'Ottocento, Julius Bahnsen, “L'uomo è un'autocosciente nullità” (Ligotti, 2016, p. 13), che si illude di avere un posto *speciale* nell'universo.

Da Innsmouth a Twin Peaks

Ma forse la cucitura più sorprendente in termini transmediali con l'universo lovecraftiano è quella imbastita da Mark Frost sul tessuto della serie tv *I segreti di Twin Peaks* per fare da cerniera fra le sue prime due stagioni e la terza, realizzata e trasmessa circa un quarto di secolo dopo le precedenti.

Per dare senso alla distanza temporale fra i due blocchi narrativi – e per rafforzare il legame fra le vite dei personaggi e quelle degli spettatori, sfruttando, nutrendo e ribadendo così il rapporto fra *fiction* televisiva e vita quotidiana – Frost fra il 2016 e il 2017 pubblica due romanzi, *Le vite segrete di Twin Peaks* (2017a) e *Twin Peaks Il dossier finale* (2017b), che fa da tappeto, sfondo e cornice a tutta la saga, ricollocandola all'interno del flusso

della storia americana – una storia raccontata come in gran parte segreta, occulta, sotterranea, intrisa di mistero, di soprannaturale – in cui si intrecciano le vicende legate direttamente alla cittadina immaginata da Frost e Lynch con i grandi “misteri” della mitologia americana legata agli *UFO's*, alle invasioni aliene, all’omicidio Kennedy, ai sospetti sulle ricerche “segrete” delle agenzie governative, al folklore autoctono, e *alla mitologia lovecraftiana*.

La strategia usata da Mark Frost consiste nel mescolare dati e personaggi storici reali con i *topoi* classici della mitologia complottista americana, il tutto intrecciato alla “storia” di Twin Peaks, alle vicende e ai personaggi delle prime due stagioni, per creare uno sfondo su cui stendere l’articolazione della terza stagione.

Una tecnica simile a quella usata da Lovecraft, che per rafforzare il senso di realtà interno al suo universo fittivo usava mescolare autori davvero esistiti come Raimondo Lullo, Alberto Magno, Francesco Bacone a quelli inventati da lui, come “il pazzo arabo Abdul Alhazred”, l’autore del famigerato *Necronomicon*, come in *L’orrore di Dunwich* (Lovecraft, 1973, pp. 403-434; cfr. Harman, 2012, pp. 110-111).

In tutti e due i casi, luoghi, eventi, personaggi immaginari si mescolano a quelli reali, nella costruzione di una cosmografia che giace a cavallo, o meglio sul crinale fra mondo reale e mondo immaginario, riconoscendo e alimentando il senso di mistero tipico delle poetiche di Lovecraft come della coppia Lynch/Frost.

E il debito che gli ultimi due sentono di avere con lo scrittore di Providence in alcuni passaggi dei libri di Frost diventa esplicito: in *Le vite segrete di Twin Peaks* (Frost, 2017a, p. 67), nella descrizione di un incendio nei boschi attorno alla cittadina, che sembra echeggiare *Il colore venuto dallo spazio* (Lovecraft, 1973, pp. 329-348), o addirittura in *Twin Peaks Il dossier finale* (Frost, 2017b, p. 111), quando si nomina un “Guardiano della soglia”, che è il titolo di un romanzo che l’amico di Lovecraft August Derleth, dopo aver rimesso in ordine appunti e frammenti di Lovecraft pubblicò nel 1945 a nome suo e del “Maestro” (Lovecraft, Derleth, 1992).

Fino ad evocare una delle frasi più lapidarie di Lovecraft, l’*incipit* del suo saggio *L’orrore soprannaturale nella letteratura*, nelle pagine finali di *Le vite segrete di Twin Peaks*, quando uno dei personaggi del romanzo, parte del tessuto che connette storia e mitologia americana alla saga di Lynch e Frost afferma, rivolto al maggiore Garland Briggs, uno dei personaggi rivelatisi cruciali nelle prime due stagioni:

MILFORD: L’ignoto, Garland. Ripeto, l’ignoto. Tutti sappiamo ciò che sappiamo. La maggior parte degli uomini teme o ignora ciò che non sa. Ma, se cerchi la verità, devi avvicinarti all’ignoto. Sporgerti verso di esso. Aspettare che ti parli. Sei disposto ad attraversare questa soglia? (Frost, 2017a, p. 343),

laddove il maestro dell’orrore soprannaturale aveva scritto: “L’emozione più antica e più forte del genere umano è la paura, e la paura più vecchia e più forte è la paura dell’ignoto” (Lovecraft, 1973, p. 17).

Un invito a cogliere le implicazioni della “sentenza” di Lovecraft, seguendo l’invito di Thomas Ligotti: “Possiamo sfuggire all’orrore soltanto nel cuore dell’orrore” (Ligotti, 2017, p. 19).

Si chiude, dunque, un cerchio – meglio, un anello di Möbius: dalle pagine delle riviste *pulp* l'orrore soprannaturale trasla sullo schermo televisivo attraverso le pagine dei libri, e si arricchisce di nuovi fuochi, nuove articolazioni, nuove spinte, esaltando la sua potenzialità transmediale, trasferendosi da Innsmouth e Dunwich a Twin Peaks.

I tratti del fantastico e dell'orrore – nella versione *new weird* – sembrano essere una delle cifre “forti” dell'immaginario narrativo contemporaneo, vitali e fertili. Facendo così da sponda alla ripresa delle istanze del sacro, del *magico*, nella vita quotidiana e nel senso comune di larghe aree della contemporaneità (Camorrino, 2018b; Fattori, 2018b; Tiplado, 2019). Un sacro impregnato di miti “a bassa intensità”, per usare le parole di Peppino Ortoleva (2019), sistemi o unità mitiche con cui conviviamo pur non ponendoli alla base della nostra vita quotidiana, in un mondo che rimane ampiamente secolarizzato: una concessione “estetica” ai richiami dell'irrazionale...

Anche Lovecraft, secondo lo studioso torinese, è “responsabile” della nascita di un mito a bassa intensità (Ortoleva, 2019, pp. 174-175), come peraltro scrittori quali John R. R. Tolkien e altri.

Ma forse Lovecraft – e dopo di lui Frost e Lynch e Ligotti – hanno inserito nei loro lavori elementi che fanno da potenziale antidoto alle derive più sguaiate, più rudimentali dei fenomeni di “reincanto del mondo” che stiamo conoscendo, quelli che si traducono in scetticismo, rabbia, diffidenza nei confronti della cultura, della scienza, della conoscenza, la curvatura più sgraziata del postumano (Fattori, 2018b; Tiplado, 2019), antidoto che può disinnescare le sirene dell'irrazionale.

Lovecraft con l'ipernaturalismo che procede dal suo monolitico scetticismo, Frost e Lynch con la cifra ironica che nutre sottotraccia tutto il loro lavoro, Ligotti con il radicale pessimismo che esibisce in *La cospirazione contro la razza umana* (Ligotti, 2016) – sostenuti nel nostro mondo, quello quotidiano e profano, dalle campagne presidenziali di “Cthulhu for President!”.

Nota biografica

Adolfo Fattori è docente a contratto di Fenomenologia dei media presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli. È stato docente a contratto di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università Federico II di Napoli. Ha pubblicato, fra l'altro, *L'immaginazione tecnologica* (Liguori, Napoli, 1980), *Di cose oscure e inquietanti* (Ipermedium, Napoli, 1995; appena ristampato in una edizione aggiornata: Krill, Lecce, 2018), *Memorie dal futuro. Spazio tempo identità nella fantascienza* (Ipermedium, Napoli, 2001), *Materia dei sogni Elementi di sceneggiatura per le scienze sociali* (Ipermedium, Napoli, 2006), *Cronache del tempo veloce. Immaginario e Novecento* (Liguori, Napoli, 2010), *Sparire a se stessi. Interrogazioni sull'identità contemporanea* (Ipermedium, S. Maria C. Vetere, 2013), ha curato la raccolta *Design del neoseriale. Sociologia dell'immagine nella post-serialità digitale* (Krill, Lecce, 2019). Ha curato con Antonio Fabozzi la voce *Fantascienza* nella *Letteratura Italiana* Einaudi (1984). Ha pubblicato e pubblica saggi e articoli su riviste accademiche e scientifiche.

Bibliografia

- Abruzzese A. (2007). *La grande scimmia*. Roma: Sossella.
- Auger E. (2011). *Tech-Noir Film*. Bristol, U.K. / Chicago, USA: Intellect.
- Bloom H. (1992). *The American Religion*. New York: Simon & Schuster: trad. it. (1992) *La religione americana*. Milano: Garzanti.
- Bolter D. J. & Grusin R. (2002). *Remediation*. Cambridge, Massachussets: MIT Press: trad. it. (2002) *Remediation*. Milano: Guerini e associati.
- Brook C., Patti E. (2014). *Transmedia*. Milano – Udine: Mimesis (epub).
- Camorrino A. (2018a). *La natura è inattuale*. Napoli: Dante & Descartes.
- Camorrino A. (2018b). La notte dell'umanesimo. L'immagine dell'uomo nella società contemporanea. *Im@go A Journal of the Social Imaginary*, 12, 39-62, <http://cab.unime.it/journals/index.php/IMAGO/article/view/2063> (13/07/2019).
- De Turris G. (2011). *H. P. Lovecraft Teoria dell'orrore*. Milano: Bietti.
- Fattori A. (2007). A colloquio con lo sciamano Erik Davis. *Quaderni d'Altri Tempi* 7, <http://www.quadernidaltritempi.eu/rivista/numero7/davis1.htm> (13/07/2019).
- Fattori A. (2001). *Memorie dal futuro Spazio, tempo, identità nella fantascienza*. Napoli: Ipermedium.
- Fattori A. (2013). *Sparire a se stessi Interrogazioni sull'identità contemporanea*. S. Maria C. Vetere: Ipermedium.
- Fattori A. (2016). Epifania dell'inquietudine Colpa e mistero in *Twin Peaks*. *Officinasedici*, <http://www.officinasedici.org/2018/03/28/epifania-dellinquietudine-colpa-e-mistero-in-twin-peaks/> (13/07/2019).
- Fattori A. (2018a). *Di cose oscure e inquietanti*. Lecce: Krill.
- Fattori A. (2018b). Zodiaco (o bestiario?) del Terzo millennio. Crepuscolo del moderno – aurora del neoterico. *Im@go A Journal of the Social Imaginary*, 12, 79-101, <http://cab.unime.it/journals/index.php/IMAGO/article/view/2065> (13/07/2019).
- Fisher M. (2016). *The Weird and the Eerie*. London: Repeater Books: trad.it (2018) *The Weird and the Eerie*. Roma: minimum fax.
- Frezza G. (1995). *La macchina del mito*. Firenze: La Nuova Italia.
- Frost M. (2016). *The Secret History of Twin Peaks*. Usa: Rancho Rosa Productions: trad. it. (2017) *Le vite segrete di Twin Peaks*. Milano: Mondadori.
- Frost M. (2017). *Twin Peaks: The Final Dossier*. Usa: Rancho Rosa Productions: trad. it. (2017) *Twin Peaks: il dossier finale*. Milano: Mondadori.
- Gable S. & Dombrowski C. (eds.) (2016). *Tomorrow's Cthulhu*. Usa: Broken Eye Books.
- Harman G. (2012). *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Winchester/Washington: Zero Books.
- Jenkins H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York and London: New York University Press: trad. it. (2014) *Cultura convergente*. Milano: Apogeo.
- Johnson B. (2016). *Prehistories of Posthumanism*, in Sederholm C. H. & Weinstock J. A. (eds.)

- Joshi S. T., Murray W., Schultz D. E. (eds.). (1994). *The H. P. Dream Book*. West Warwick: Necronomicon Press: trad. it. (2017) Guarniello P. (a cura di). *Lovecraft Oniricon*. Milano: Bietti.
- Joshi S. T. (2017). *Introduzione*. In Guarniello P. (2017).
- Joshi S. T. (2018), *Introduzione*. In Lovecraft (2018).
- King S. (1993). *Nightmares & Dreamscapes*. New York: Vicinanza Ltd: trad. it. (1994) *Incubi & Deliri*. Milano: Sperling & Kupfer.
- Lévy M. (1985). *Lovecraft ou du fantastique*. Paris: Christian Bourgois Editeur *Lovecraft. A Study in the Fantastic*: trad. ing. (1988) Detroit: Wayne States University Press.
- Ligotti T. (2010). *The Conspiracy Against the Human Race*. New York: Hippocampus Press: trad. it. (2016) *La cospirazione contro la razza umana*. Milano: il Saggiatore.
- Ligotti T. (2017). *Noctuary*. Philadelphia: Runing Press: trad. it. (2017) *Nottuario*. Milano: il Saggiatore.
- Lovecraft H. Phillips (1973). *Opere complete*. Milano: Sugar.
- Lovecraft H. Phillips (1976a). *Sfida dall'infinito*. Roma: Fanucci.
- Lovecraft H. Phillips (1976b). *Nelle spire di Medusa*. Roma: Fanucci.
- Lovecraft H. Phillips (2010). *Against Religion: The Atheist Writing of H. P. Lovecraft*. New York: Sporting Gentlemen: trad. it. (2018). *Contro la religione*. Roma: Nessun Dogma.
- Lovecraft H. Phillips & Derleth A. (1945). *The Lurker at the Threshold*: trad. it. (1992). *Il guardiano della soglia*. Roma: Fanucci.
- Mazza E. (2016), Cthulhu for President?, *HuffPost*, 06/02/2016, https://www.huffpost.com/entry/cthulhu-for-president_n_574fba9ee4b0ed593f134933.
- Oates J. C. (2013). *The Accursed*. New York: HarperCollins: trad. it. (2015) *Il maledetto*. Milano: Mondadori.
- Ortoleva P. (2019). *Miti a bassa intensità*. Torino: Einaudi.
- Ryan M.-L. (2013). Transmedial Storytelling and Transfictionality, *Poetics Today* [online] 34(3): 362-88.
- Sederholm C. H. & Weinstock J. A. (eds.) (2016). *The Age of Lovecraft*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Tipaldo G. (2019). *La società della pseudoscienza*. Bologna: il Mulino.
- Todorov T. (1970). *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Seuil.
- Vandermeer J. (2014). *Area X: The Southern Reach Trilogy*. New York: trad. it. (2018) *Trilogia dell'Area X*. Torino: Einaudi.

Audiografia

- Spier W. (1945), *The Dunwich Horror*, CBS, AFRS: Usa, 11/01/1945, <https://www.oldtimeradiodownloads.com/thriller/suspense/the-dunwich-horror-1945-11-01> (05/07/2019).

Iconografia

- Breccia A. Lovecraft H. P. Buscaglia N. (1975). *Los mitos de Cthulhu*. Argentina: Nueva Imagen: (2015). *I miti di Cthulhu*. Bologna: Comma 22.
- Cameron J. (1986). *Aliens*. Usa: *Aliens Scontro finale*.
- Carpenter J. (1994). *In the Mouth of Madness*, Usa: *Il seme della follia*.
- Corman R. (1963). *The Haunted Palace*. Usa: *La città dei mostri*.
- Fincher D. (1992) *Alien*³. Usa. *Alien 3*.
- Frost M. & Lynch D. (1990-1991). *Twin Peaks*. Usa: (1990-1991) *I segreti di Twin Peaks*.
- Frost M. & Lynch D. (2017). *Twin Peaks The Return*. Usa: (2017) *Twin Peaks*.
- Giger H. R. (1993). *Necronomicon*. Basel: Sphinx Verlag.
- Jeunet J.-P. (1997). *Alien Resurrection*. Usa: *Alien La clonazione*.
- Scott R. (1979). *Alien*. Usa.
- Scott R. (2012). *Prometheus*. Usa.
- Scott R. (2017). *Alien: Covenant*. Usa.
- Serling R. (1959-1960). *The Twilight Zone*, Usa: (1962) *Ai confini della realtà*.
- Woodward F. H. (2008). *Fear of the Unknown*, Usa,
https://www.youtube.com/watch?time_continue=39&v=QqQBNMh_zm0 (08/07/2019)

Giochi

- Petersen S. (1981). *The Call of Cthulhu*. Hayward, Usa: Chaosium.
The Temple of Dagon, *Cthulhumud*. <http://www.cthulhumud.com/#>.

Note

¹ Uso il termine "... per intendere un processo in cui elementi che sono parte di una narrazione vengono sistematicamente dispersi attraverso molteplici canali di trasmissione" (Brook, Patti, 2014). In questo senso, "... il successo di una buona narrazione transmediale si basa infatti sulla frammentazione di una storia su più media, così da estendere la vita e la longevità della storia stessa; il suo impatto si misura sulla base della sua capacità di procurare immersione, partecipazione ed una profonda connessione tra visitatore ed utente" (Brook, Patti, 2014).

² Con una precisazione (che spiega anche l'aumento di visibilità di certi processi): ciò che oggi – come chiarirò in seguito – è ospitato da blog, forum, social network e quant'altro, nel Novecento spesso viaggiava attraverso i canali della posta, di cui il web, in alcuni segmenti, ne è, per me, un esempio di rimediazione.