

Il mito di Lovecraft. H.P.L. come personaggio nel fumetto

Marco Malvestio

Università degli Studi di Padova

Contact: Marco Malvestio marco.malvestio@unipd.it

ABSTRACT

This paper investigates the representation of horror writer Howard Phillips Lovecraft as a character in comics, with a particular focus on Hans Rodionoff, Keith Giffen and Enrique Breccia's *Lovecraft* (2003) and Alan Moore and Jacen Burrows' *Providence* (2015-2017). These comics are not biographical works, but either fictionalize Lovecraft's biography by adding elements of cosmic horror taken from his stories (as in *Lovecraft*), or use him as a character within a wider narrative pivoting on his Cthulhu mythos (as in *Providence*). This choice can be interpreted as an element of fan culture, as it is meant to be read by fans as an internal reference to a shared knowledge, but also as a metatextual reflection on the influence of Lovecraft as an author. *Providence* is especially readable in this light, as it even provides a representation of Lovecraftian scholarship, in the person of critic S.T. Joshi. By merging together the author and the character, biography and fiction, these comics provide a reflection on the reception of Lovecraft's figure and work, while simultaneously addressing the complexity of a hypermediated cultural landscape in which icons of horror fiction and their narrative creations become indistinguishable.

Keywords

Howard Phillips Lovecraft, Alan Moore, Enrique Breccia, Comics, Weird Fiction

La presenza di Lovecraft nella cultura contemporanea, e nello specifico nel fumetto, è talmente diffusa e trasversale da risultare sostanzialmente impossibile da mappare. Sin da dopo la morte di Lovecraft, elementi della sua opera penetrano nella cultura pop e fumettistica, anche se spesso senza riferimenti diretti all'autore (Murray e Corstorphine 2013; Jones 2013). Soprattutto nel ventunesimo secolo, questa proliferazione di testi derivati in varia misura da H.P.L. ha assunto una dimensione considerevole, complice non ultima l'assenza di chiari detentori di copyright sull'opera di Lovecraft (Wallace 2023). Tracce del suo immaginario si possono rintracciare in serie popolari come *Hellboy* e *Locke and Key*, così come negli innumerevoli fumetti che adattano le sue storie, che si trovano tanto in Occidente (come nel lavoro di Erik Kriek o in quello dell'illustratore François Baranger) quanto nella tradizione manga (come nel caso di Gou Tanabe). Questo non deve sorprendere, dal momento che viviamo in un'epoca che è stata definita, in maniera appropriata, "l'era di Lovecraft" (Sederholm, e Weinstock 2016): un'epoca, in altre parole, in cui l'immaginario creato da Lovecraft è divenuto quasi ubiquo in ogni area della fiction speculativa e della cultura pop.

Questo articolo, tuttavia, non si occupa solo di fumetti che adattano o omaggiano Lovecraft, ma semmai della rappresentazione di Lovecraft stesso come personaggio dei fumetti. Come vedremo, quella di mettere in scena Lovecraft accanto alle creature della sua narrativa è una tendenza diffusa che fa parte della

peculiare dimensione della ricezione dell'opera lovecraftiana nella cultura contemporanea. Nello specifico, intendo prendere in esame due opere: *Lovecraft*, scritto da Keith Giffen su storia di Hans Rodionoff e disegnato da Enrique Breccia (2003) e *Providence*, scritto da Alan Moore e disegnato da Jacen Burrows (2015-2017; i due avevano già collaborato alla serie a tema lovecraftiano *Neonomicon*, 2004-2005). Entrambe queste opere includono rappresentazioni di Lovecraft come personaggio, ma non sono biografiche nel senso comune del termine: pur facendo uso di dettagli biografici, questi sono presentati nella cornice di vicende soprannaturali che elaborano elementi già presenti nell'universo finzionale di Lovecraft.

Lovecraft e *Providence* sono tra gli esempi più interessanti di questa tendenza, ma sono tutt'altro che isolati: altri esempi notevoli includono il web-comic *Lovecraft Is Missing* (2008-2014) di Larry Latham, la miniserie *The Strange Adventures of H.P. Lovecraft* (2010), *Poe and Phillips* di Jaime Collado (2011), e la serie *Howard Lovecraft* di Bruce Brown (2010) (Simmons 2016), accanto a cui si possono citare titoli più recenti come *L'ultimo giorno di Howard Phillips Lovecraft* di Romuald Giulivo e Jakob Rebelka (2023) e *HPL. Una vita di Lovecraft* di Taddei e Lacavalla (2024), e altri invece esclusivamente biografici come *H.P. Lovecraft. Colui che scriveva nelle tenebre* di Alex Nikolavitch (2017), disegnato da Gersavio, Aon and Lee, e *Some Notes on a Nonentity: The Life of H.P. Lovecraft* di Sam Gafford e Jason C. Echhardt (2017; Saphira 2021). Qualcosa di simile avviene persino nei primi adattamenti italiani, come nel caso delle storie lovecraftiane di Nevio Zeccara, recentemente raccolte in volume da Allagalla Editore (*Storie di H.P. Lovecraft*, 2024). Pubblicate su *Il Giornalino*, rivista per ragazzi di ispirazione cattolica, tra il 1989 e il 1998, Zeccara sceglie di adattare il Lovecraft più fantastico e meno horror, come "La ricerca onirica dello sconosciuto Kadath" (*Il miraggio dello sconosciuto Kadath*, 1990), o propende per edulcorare debitamente le storie più spaventose, come nel caso de *Le montagne della follia* (*La città sotto i ghiacci*, 1989). Almeno in due casi, Zeccara accompagna alle storie l'illustrazione di Lovecraft stesso: un ritratto in *Il miraggio dello sconosciuto Kadath*, e invece fatto intervenire come narratore in *I gatti di Ulthar* (1998). Se certo non siamo davanti al riuso finzionale di Lovecraft, possiamo già assistere, a un'altezza cronologica e in un contesto tutto sommato inconsueti, a un uso dell'immagine di Lovecraft (e non solo del suo immaginario) che è ben lontano dal semplice adattamento che apriva, a titolo di esempio, il primo numero di *Horror* (1969; "I topi nel muro", sceneggiatura di Marco Baratelli e Alfredo Castelli e disegni di Giovanni Cianti)¹.

Lovecraft e *Providence*, così come i titoli summenzionati, sono indicativi a mio avviso di una specifica dimensione della ricezione contemporanea di Lovecraft, ossia la ricezione di un autore che non è semplicemente letto e adattato, ma che si è trasformato in icona; la cui stessa biografia e persona pubblica e privata sono diventate veicolo ed espansione del suo universo narrativo. Questo, come vedremo, è un processo tipico della cultura della partecipazione, che si fonda su un bagaglio di conoscenze condivise e specialistiche, e allo stesso tempo sulla condivisione di un'estetica comune. In questo senso, molto più di titoli specifici di Lovecraft ad essere adattato è il "lovecraftiano", una galassia testuale che include le opere di Lovecraft ma anche infinite altre che a esse si sono ispirate, che vi dialogano, ma anche che derivano a loro volta da altre opere derivate da esse (Dreyse Passos de Carvalho e Lanzendörfer 2023, 8). La conoscenza dettagliata dell'opera di Lovecraft è secondaria per godere di un testo "lovecraftiano" (Murray e Corstorphine 2013, 161); e in effetti, lo stesso fatto che qualcosa «can be 'Lovecraftian', and marketed as such, is indicative of how much the work has taken on a life independent of its creator» (Murray e Corstorphine 2013, 157). *Lovecraft* e *Providence* mescolano questi due aspetti: da un lato, fondano la loro efficacia sul fatto che il lettore conosca almeno in parte la biografia di Lovecraft; dall'altro, non adattando storie specifiche ma facendo riferimento più in generale all'immaginario dell'autore, interagiscono col "lovecraftiano" più che con l'opera di H.P.L.

¹ Un caso a parte, del tutto peculiare perché riguarda non la scrittura narrativa, è quello del saggio di Michel Houellebecq *Contro il mondo, contro la vita*, che opera su Lovecraft una proiezione di alcuni dei nuclei tematici e retorici tipici della narrativa houellebecqiana e soprattutto della sua prima stagione. Si veda Malvestio 2024b.

Una finzializzazione in vita

Come ha scritto John Glover, Lovecraft non è il primo autore a divenire una figura pop, ma è singolare che lo sia diventato senza essere passato per una canonizzazione letteraria mainstream (come è avvenuto invece per Jane Austen o William Shakespeare, o sempre per restare nel genere gotico a Edgar Allan Poe) o per un'interazione attiva con la comunicazione di massa (come nel caso di altri autori di genere come Stephen King o Neil Gaiman) (2021, 59). La trasformazione di Lovecraft in "personaggio" ha avuto un percorso diverso, non indipendente dalle intenzioni del suo autore: sempre secondo Glover, «Lovecraft was well aware of the factors that go into the making of authorial careers» (58), e «knew what he was doing in pursuing a literary agenda, and [...] he took rational actions designed to further his literary career and ultimate influence» (67)². Se Lovecraft può diventare così diffusamente oggetto di rappresentazione finzionale accanto alle sue creazioni narrative è perché l'autore ha lavorato attivamente per confondere i confini tra le due, al punto che i principi della sua finzializzazione possono essere datati a quando ancora era in vita.

È il caso di un racconto come "The Shambler from the Stars" di Robert Bloch (1935), più notevole ancora di un esempio come "The Space-Eaters" di Frank Belknap Long (1928), se si considera che, a differenza di Long, Bloch non era (ancora) amico personale di Lovecraft. Il racconto di Bloch non è solo ispirato (e dedicato) a Lovecraft, ma questi vi compare velatamente come personaggio: «a mystic dreamer in New England», «a writer of notable brilliance and wide reputation among the discriminating few» che guida il narratore nella conoscenza di alcuni inaccessibili tomi di oscura sapienza come il *Necronomicon*, il *Libro di Eibon*, e il *De Vermis Mysteriis*, ossia alcuni dei più noti pseudobibbia lovecraftiani (Bloch 1935). La lettura di quest'ultimo evoca, com'era prevedibile, un'entità da un'altra dimensione, che uccide il "sognatore del New England". Come ha notato David Simmons, questo personaggio era così evidentemente ispirato a Lovecraft che *Weird Tales* volle richiedere a Bloch di ottenere il permesso di questi prima di pubblicare il racconto; e Lovecraft, col suo consueto humour, lo fornì di un certificato che lo autorizzava «to portray, murder, annihilate, disintegrate, transfigure, metamorphose, or otherwise man-handle the undersigned in the tale entitled the shambler from the stars» (in Simmons 2016, 149).

Questa forma di finzializzazione in vita è una conseguenza non solo del successo delle storie di Lovecraft nella comunità di *Weird Tales* e delle riviste affini (e su questa dimensione comunitaria si veda Jones 2023), ma anche della persistente tendenza di Lovecraft a usare il proprio epistolario come strumento di autorappresentazione. A dispetto di un'assenza quasi totale di elementi autobiografici nella scrittura lovecraftiana (Simmons 2016, 151), tramite le proprie lettere (che ammontano a un numero tra le ottantamila e le centomila) Lovecraft cesella la propria figura pubblica in maniera molto attenta, tessendo insieme elementi della sua biografia e riflessioni sulla sua narrativa, e puntellando comunicazioni private di rimandi al suo immaginario finzionale. Chi abbia familiarità anche episodica con la biografia e le lettere di Lovecraft conosce bene le peculiarità che caratterizzavano il suo comportamento tanto in privato quanto in pubblico, dai gusti singolari nel vestire e nel mangiare ai modi di relazionarsi col prossimo; tutti elementi che nell'epistolario sono amplificati in una diffusa pratica di *self-fashioning* e soprattutto messi in costante dialogo con la sua opera narrativa. Questo tipo di peculiarità ha contribuito a cementare la fama di Lovecraft come eccentrico, e poteva senz'altro motivare il diciassettenne Robert Bloch a immortalarlo come personaggio in un racconto. In una lettera a Clark Ashton Smith del 1930, per esempio, contenente questioni private, confidenze sugli amici, e considerazioni letterarie, Lovecraft adopera scherzosamente in sede paratestuale dei riferimenti al suo lavoro: indirizzata a "Klarkash-Ton" (Clark Ashton) e firmata da "Ec'h-Pi-EI" (H.P.L.), la lettera è datata al «Tempo di Azathoth, Colui che balbetta senza senso nell'oscurità al centro del supremo caos. Ora del suono sottile dei flauti demoniaci, nell'anno di N'gah» (Lovecraft 2024, 177). A essere rilevante, qui, non è tanto che due amici, in una corrispondenza privata, usino un linguaggio per così dire in codice: ma che il codice venga, come in questo caso, da un frammento

² In termini letterari e non biografici, un caso lampante è rappresentato dal saggio *L'orrore soprannaturale in letteratura*, in cui, come nota giustamente Glover, «Lovecraft constructed the conditions for the reception of his work» (2021, 67) approntando una genealogia del racconto weird e mappando la contemporaneità in maniere tali da conformarsi al suo particolare modo non già di leggere, ma di scrivere narrativa weird. Su questo si veda Malvestio 2024a.

narrativo inedito del 1922 come “Azathoth”, che dunque non doveva essere semplicemente stato fatto girare, ma anche essere divenuto elemento corrente nelle discussioni del “circolo” di Lovecraft.

A dispetto di numerosi tentativi di smentire questa semplificazione dei fatti della sua vita nella percezione pubblica, come fa per esempio S.T. Joshi nella dettagliatissima biografia *I Am Providence* (che contrasta apertamente il precedente lavoro, aneddotic e sensazionalistico, di L. Sprague De Camp), gran parte della fama di Lovecraft come “solitario di Providence” viene dalla sua autorappresentazione in innumerevoli lettere ad amici e lettori, e dalle memorie da questi trasmesse e divulgate (per esempio *Howard Phillips Lovecraft: Dreamer on the Nightside* di Frank Belknap Long, o *The Private Life di H.P. Lovecraft* di Sonia Greene). Che questa corrisponda o meno a verità è indifferente: fa ormai parte integrante del “lovecraftiano”, distante dalla realtà del suo autore ma contemporaneamente frutto del suo lavoro di autorappresentazione e della rielaborazione di un nutrito gruppo di amici e collaboratori. È infatti essenzialmente al lavoro dei suoi conoscenti (e soprattutto di August Derleth e Donald Wandrei, che hanno fondato la casa editrice Arkham House appositamente per fare circolare i suoi testi) che si deve la pubblicazione dell’opera di Lovecraft al di fuori di riviste pulp come *Weird Tales* e *Astounding Stories*. Questo gruppo di amici e colleghi è essenzialmente un «fan-writing group» (Simmons 2016, 152), che non solo scrive testi ispirati ai “miti di Cthulhu” (a sua volta una definizione successiva alla morte di Lovecraft, e foriera di equivoci), ma alla persona del loro stesso autore. Lovecraft, in altre parole, è diventato un’icona ben prima di essere diventato un autore famoso; anzi, è diventato un personaggio famoso ben prima di molti suoi personaggi d’invenzione. Come ha scritto Simmons,

the continuing use of Lovecraft as a character (...) means that we should no longer think of Lovecraft’s persona as relating to the ‘real’ Lovecraft, or as a character in the traditional sense; instead, it is now more appropriate to see ‘Lovecraft’ as a fictional character with his own autonomy—an entity in which a range of specific ideological signifiers have accumulated and are now concentrated (2016, 162).

Un ulteriore elemento che contribuisce alla finzionalizzazione del personaggio-Lovecraft è di natura non più paratestuale ma testuale, interna ai suoi racconti, e tale da invitare i lettori a unire la sua vita reale all’invenzione letteraria. Nel lavoro di Lovecraft, come in generale nel gotico e nel weird, troviamo un uso costante di elementi non finzionali che sono, al contrario, frutto d’invenzione. È una tendenza di lungo corso, che si rintraccia già nel manoscritto di Onofrio Muraltò a cui Horace Walpole attribuisce *Il castello di Otranto* nella prima edizione del 1764; e si trova a più riprese in Lovecraft stesso, i cui racconti interpolano spesso forme testuali con funzione di asseveramento come diari o articoli di giornali. Il *Necronomicon*, il più noto degli pseudobibbia lovecraftiani, è un chiaro esempio di questa pratica: un libro inventato che viene presentato costantemente come reale, un pezzo di antica sapienza che ha lo scopo di fornire credibilità alle storie dell’autore, e che comincia presto a comparire anche nel lavoro di altri scrittori, aumentando agli occhi di quei lettori (e soprattutto di quelli che non conoscono la relazione tra Lovecraft e gli altri autori dei “miti di Cthulhu”) la veridicità degli artefatti descritti («knowing that their stories would appear next to one another and be read by the same readers, Lovecraft and his friends play on the physical form of the pulp magazine, to produce a dense network of citations referring back to their invented texts»; Sorensen 2010, 508). Il fatto che il *Necronomicon* sia stato preso per vero da molti lettori già durante la vita di Lovecraft, e che copie del “vero” *Necronomicon* siano state pubblicate a più riprese tra il ventesimo e il ventunesimo secolo (ora omaggi di scrittori e fan, ora appropriazioni da parte di occultisti, ora vere e proprie truffe), è una testimonianza del potere creativo di Lovecraft. Questo potere, a sua volta, ha effetto sulla biografia stessa di Lovecraft, che viene letta spesso entro una cornice d’invenzione e soprannaturale.

Lovecraft e Providence, *Lovecraft e Providence*

Quanto abbiamo detto finora sulla dimensione partecipativa del “mito di Lovecraft”, ossia della finzionalizzazione dell’autore in personaggio, si ritrova nelle due opere in esame. *Lovecraft* di Rodionoff,

Giffen e Breccia, pubblicato nel 2003, racconta la vita di Lovecraft aggiungendovi però elementi di orrore cosmico presi dalle sue storie: Lovecraft non è così solo l'autore di queste storie, ma anche un personaggio all'interno di esse. Nel graphic novel, l'immaginazione narrativa di Lovecraft viene mostrata come derivata da quanto egli vede ed esperisce nella sua vita, grazie alla precoce scoperta nella biblioteca avita di uno strano libro – il *Necronomicon*. Il giovane Howard trova il volume e lo legge, ma questo si rivela essere non un semplice libro, bensì un oggetto animato da un'agentività maligna, che richiede sacrifici ed è in grado di aprire portali con un'altra dimensione. Questa è una sorta di realtà invertita popolata da quelli che diventeranno i personaggi delle sue storie: Brown Jenkins, Wilbur Whateley, gli ibridi uomo-pesce di Innsmouth, e così via. Quello che viene suggerito, in altre parole, è che il contenuto delle storie di Lovecraft sia reale: che queste non siano un prodotto dell'immaginazione, ma semmai descrizioni di cose che l'autore ha visto coi propri occhi. La seconda metà del volume si allontana dall'infanzia di Howard e si focalizza sugli anni newyorchesi dell'autore e sul suo breve e infelice matrimonio con Sonia Greene. Da adulto, Howard deve difendersi dagli attacchi degli adoratori delle creature innominabili che abitano l'altra dimensione, e dalle creature stesse, che cercano costantemente di infiltrarsi in questo mondo o di attirarlo nell'altro, mentre le persone intorno a lui non sembrano capire quello che gli sta accadendo, né volergli credere.

Il volume di Rodionoff, Giffen e Breccia è particolarmente interessante per il modo in cui mette insieme costantemente reale e immaginario. Questo effetto è ottenuto utilizzando fatti noti della biografia di Lovecraft (la malattia mentale del padre, il suo matrimonio, il fatto che da bambino venisse vestito in abiti femminili, la collaborazione con Harry Houdini) riportati accanto a elementi finzionali tratti dalla sua opera (Simmons 2016, 155-157). Il passaggio dal "mondo reale" all'altra dimensione è segnalato, nel graphic novel, da un cambio nel colore dello sfondo, che passa da bianco a nero. Questo distanziamento (che non ritroviamo in *Providence*) è significativo, perché sottolinea il fatto che queste esperienze soprannaturali possono essere percepite dal solo Lovecraft, evidenziando così il suo statuto di visionario. In altri casi, abbiamo invece adattamenti diegetici delle storie di Lovecraft, come nel caso di "Nella cripta", presentata come scritta da Howard (e dunque, tecnicamente, un racconto nel racconto), ma unita a pannelli che rappresentano eventi che hanno avuto luogo nella cornice finzionale del graphic novel, e nello specifico a scene in cui la madre di Lovecraft sfoglia il *Necronomicon*. *Lovecraft* enfatizza la dimensione di "outsider" dell'autore americano, mostrando come la sua difficoltà a condurre una vita normale dipenda dall'intromissione di elementi soprannaturali e da un dono nel comunicare con l'altrove; in questo modo, «the graphic novel can be read as an attempt to support both the perception of the author's 'real life' position as someone on the outskirts of the mainstream (literary) establishment and the Lovecraft fan's desire to reassert (and occupy) the same position» (Simmons 2016, 156). In questo senso, *Lovecraft* dialoga non tanto con la biografia di Lovecraft quanto con la reinterpretazione fattane da amici prima e fan poi, e il ritratto dell'autore risponde alle esigenze identitarie dei fan aggregati intorno alla sua opera e alla sua icona.

In *Providence* di Moore e Burrows, pubblicato in dodici numeri tra il 2015 e il 2017, Lovecraft compare come personaggio marginale in una narrazione più ampia incentrata sul ciclo di Cthulhu. La serie a fumetti segue Robert Black (un rimando evidente tanto a Robert Bloch quanto a Robert Blake, il protagonista de "L'abitatore del buio"), un giornalista e aspirante scrittore, mentre viaggia per il New England negli anni Venti alla ricerca di notizie sul folklore locale e investigando strane notizie su un culto misterioso. Nei suoi viaggi, Black incontra una serie di sinistri personaggi che esibiscono una peculiare somiglianza, agli occhi del lettore, con alcune delle creazioni più celebri di Lovecraft, da Wilbur Whateley a Richard Upton Pickman. Più avanti (a partire dall'ottavo numero), Black incontra lo stesso Lovecraft, e gli mette a disposizione gli appunti dei suoi viaggi, dal momento che lo ammira come scrittore e ritiene che quanto ha visto possa fornirgli ispirazione per i suoi racconti. I lettori scoprono dunque che quanto hanno visto finora, nella finzione del fumetto, non è un adattamento dei racconti di Lovecraft, quanto semmai la loro origine. Scoprono anche, nel finale della serie, che questo passaggio da Black a Lovecraft era stato orchestrato sin dall'inizio dai membri del culto, e che il successo planetario della narrativa di Lovecraft era lo scopo finale della loro macchinazione, dal momento che si rivela strumentale al collasso del confine tra

il nostro mondo e quello che sta al di là di esso, e a portare le creature da incubo della narrativa lovecraftiana entro il perimetro della nostra realtà.

Anche qui troviamo il misto di elementi reali e di finzione che caratterizzava anche *Lovecraft*. In *Providence*, Lovecraft è introdotto ai lettori mentre ascolta una conferenza di Lord Dunsany – qualcosa che anche il Lovecraft storico ha fatto, mentre la sua ammirazione per Dunsany è un elemento ricorrente delle sue lettere e della sua saggistica. Più tardi, quando Black gli fa visita nella sua abitazione privata, vediamo Lovecraft approfondirsi nei suoi consueti manierismi (si presenta come un uomo anziano, chiamando la propria vecchia zia sua nipote e mostrandosi al tempo stesso protettivo verso il collega più giovane), con cui il lettore di lungo corso ha già probabilmente una certa familiarità. Ancora una volta, tuttavia, la vita di Lovecraft è interpolata con elementi della sua storia. In una sequenza dell'ottavo numero possiamo vedere che il suo incontro con Black è intervallato da pannelli che ritraggono i protagonisti di alcuni dei precedenti incontri inquietanti del giornalista, che diventeranno poi personaggi della narrativa di Lovecraft. Più avanti, verso la fine della serie, al termine dell'undicesimo numero, troviamo una lunga sequenza che fa da raccordo tra gli anni Venti in cui è stato sinora ambientato il racconto e il presente. Qui troviamo una serie di tavole equamente divise in quattro pannelli rettangolari orizzontali che alternano sistematicamente eventi reali, relativi agli accadimenti soprannaturali occorsi a Black, e riferimenti alla narrativa di Lovecraft: in una pagina, per esempio, vediamo in successione dall'alto verso il basso il ritrovamento di uno scheletro di un ibrido ratto-umano, chiaramente Brown Jenkins da "I sogni nella casa della strega"; la scena climatica de "La cosa sulla soglia", con il cadavere posseduto che striscia sul pianerottolo della casa dell'amico di un tempo; un dialogo tra Lovecraft e sua zia sul numero di lettori che hanno scambiato il *Necronomicon* per un libro reale, che, di nuovo, è qualcosa che è accaduto effettivamente nel corso della vita di Lovecraft; e il suicidio di Robert E. Howard (sull'uso dei pannelli in *Providence* si veda Lindsay 2021).

Allo stesso tempo, e al contrario del volume di Rodioff, Giffene e Breccia, *Providence* aggiunge a questi elementi biografici e parabiografici altri che sono tradizionalmente assenti dal racconto della vita di Lovecraft e da opere derivate dal suo lavoro: nello specifico, relazioni (omo)sessuali. Black è bisessuale, con una preferenza predominante per partner maschili, e attraverso la serie lo vediamo avere rapporti con diversi uomini. Moore è stato molto esplicito circa la sua motivazione nell'aggiunta di questi elementi al racconto:

Lovecraft was sexually squeamish; would only talk of "certain nameless rituals." Or he'd use some euphemism: "blasphemous rites." It was pretty obvious, given that a lot of his stories detailed the inhuman offspring of these "blasphemous rituals" that sex was probably involved somewhere along the line. But that never used to feature in Lovecraft's stories, except as a kind of suggested undercurrent. So I thought, let's put all of the unpleasant racial stuff back in, let's put sex back in. Let's come up with some genuinely "nameless rituals": let's give them a name (in Murray e Costorphine 2013, 186).

In questo senso, *Providence* si iscrive in un crescente numero di testi in cui l'immaginario lovecraftiano va insieme a questioni queer o legate alla razza, come nel lavoro di Caitlín R. Kiernan o nel romanzo *Lovecraft Country* di Matt Ruff (poi adattato in una serie tv): due argomenti su cui le opinioni di Lovecraft erano notoriamente retrive (per riletture in questa chiave della sua opera, si vedano Wisker 2013 e Sederholm 2016). In *Providence*, queste non sono solo presentate in parallelo alla vicenda principale, ma sono legate strettamente al racconto della biografia di Lovecraft e alla sua opera narrativa. Per esempio, nel numero nove, vediamo Black fare sesso con un uomo mentre fissa, sulla scrivania davanti a sé, la gemma al centro del racconto "L'abitatore del buio". Questo ritratto è complicato dalla rappresentazione dell'universo finzionale di Lovecraft non come uno spazio sicuro per le persone queer, ma come un luogo attraversato da pericolosi pregiudizi – come quelli che lo stesso Lovecraft esprime a un mortificato Black, che del resto è costretto a vivere la propria sessualità in una clandestinità non diversa da quella in cui si compiono gli oscuri riti che investiga. In questo senso, la scelta di Moore contesta una certa vulgata lovecraftiana che cerca di sminuire la problematicità delle posizioni di Lovecraft, così come una visione pacificata e

caricaturale del conservatorismo dell'autore. Attraverso l'inserimento dell'elemento omosessuale in *Providence*, Moore sta deliberatamente andando contro la ricezione astratta e acritica di Lovecraft e sta problematizzando la sua trasformazione in icona.

Come si vede, *Lovecraft* e *Providence* hanno un elemento comune: in entrambi, Lovecraft non viene celebrato solo come scrittore, ma semmai come qualcuno che è stato in grado di vedere (ancorché inconsciamente, come in *Providence*) una realtà che va oltre quella che i lettori e gli altri personaggi vedono quotidianamente. Mentre il Lovecraft storico avrebbe forse detestato una simile descrizione, essendo un rigido materialista con una forte diffidenza verso il misticismo e l'occulto, in questo ritratto risuona invece un'altra influente lettura del suo lavoro, quella portata avanti da Louis Pauwels e Jacques Bergier nel popolare trattato pseudoscientifico *Il mattino dei maghi*, pubblicato originariamente in Francia nel 1960. Qui Lovecraft è descritto come qualcuno che «tenta di descrivere l'impensabile avventura dell'uomo risvegliato che sarebbe giunto a socchiudere quella porta e così avrebbe preteso di insinuarsi lì dove Dio regna di là dall'infinito» (Pauwels e Bergier 1963, 396); altrove, Bergier scrive di Lovecraft che «se Lovecraft [...] trova la vasta accoglienza che tanto aveva sperata è perché in molti di noi si è risvegliata l'immaginazione. Gli eventi inverosimili che tutti abbiamo vissuti, la minaccia dell'atomo e le speranze in esso riposte, i grandi razzi e la conquista assai prossima, a quanto sembra, dello spazio, le scoperte della psicanalisi – tutto ciò è stato forse necessario affinché Lovecraft potesse essere compreso» (2014). Se la critica contemporanea su Lovecraft ha smentito questo tipo di osservazioni (già in parte col saggio di Houellebecq, ma a maggior ragione con l'accurata ricostruzione critica di Joshi), il loro peso nell'immaginario è ancora influente. Chiaramente né Rodionoff e Giffen né Moore sono convinti che Lovecraft fosse un visionario, che ci fosse un contenuto di realtà nelle sue opere, ma adoperano in maniera creativa e in parte critica quella che è una visione dell'autore ormai ampiamente penetrata, ancorché obliquamente, tra lettori e fan.

È importante sottolineare infatti che Rodionoff e Giffen e Moore non stanno solo producendo fumetti che raccontano la vita di Lovecraft, ma che sono anche attivamente alle prese con la sua ricezione critica, e ad essa contribuiscono. Questo è legato al fatto che, come abbiamo detto, questi fumetti sono da intendersi come esempi di *fan culture*, dal momento che sono pensati per essere letti dai fan come parte di un rimando interno a una conoscenza comune, ma anche come una riflessione metatestuale sull'influenza di Lovecraft come autore. I dettagli della vita di Lovecraft rappresentati in questi fumetti sono piuttosto noti, certo, ma solo a quanti abbiano già consuetudine con la sua vita e il suo lavoro: in altre parole, Rodionoff e Giffen e Moore creano una complessa rete intertestuale di elementi reali e finzionali che suscita la curiosità e il desiderio dei fan di riconoscere i rimandi. *Providence* è soprattutto leggibile in questa luce, visto che, sul finale, presenta persino una rappresentazione della critica lovecraftiana, nella persona del critico S.T. Joshi, chiamato a interpretare i fenomeni che, decenni dopo la morte di Lovecraft e in seguito al successo planetario del suo lavoro, stanno sconvolgendo il pianeta. In questo senso, l'opera di Moore evidenzia in maniera chiara la dimensione partecipativa dell'opera e della figura di Lovecraft, e “delineates Lovecraft's art as distributed over a large number of creative agents collaborating, willingly or not, in the organization of a media ecological organism” (Israelson 2023, 78). Unendo l'autore e il personaggio, biografia e finzione, questi fumetti forniscono una riflessione sulla ricezione di Lovecraft e del suo lavoro, ragionando allo stesso tempo sulla complessità di un paesaggio culturale iper-mediatizzato in cui le icone della narrativa dell'orrore e le loro invenzioni diventano indistinguibili.

Bibliografia

Bergier, Jacques. “Lovecraft, questo genio venuto da fuori.” *Antares*, VIII (2014), <http://www.bietti.it/riviste/h-p-lovecraft-2-lorrore-cosmico-del-maestro-di-providence-3/lovecraft-questo-genio-venuto-da-fuori-di-jacques-bergier/> (consultato il 30 giugno 2025).

Bloch, Robert. "The Shamblers from the Stars." *Weird Tales*, 26.3 (1935), https://en.wikisource.org/wiki/Weird_Tales/Volume_26/Issue_3/The_Shambler_from_the_Stars (consultato il 30 giugno 2025).

de Carvalho, Max José Dreyse Passos; Lanzendorfer, Tim. "Lovecraft, the Lovecraftian, and Adaptation: Problems of Philosophy and Practice." In *The Medial Afterlives of H.P. Lovecraft, Comic, Film, Podcast, TV, Games*, a cura di Tim Lanzendorfer, Max Jose Dreyse Passos de Carvalho, 3-25. Londra: Palgrave, 2023.

Glover, John. "The Masks of E'ch-Pi-El. Interpreting the Life and Work of H.P. Lovecraft." In *Lovecraft in the 21st Century. Dead, But Still Dreaming*, a cura di Antonio Alcalá Gonzalez e Carl H. Sederholm, 57-70. New York: Routledge, 2021.

Israelson, Per. "The Problematic of Providence: Adaptation as a Process of Individuation." In *The Medial Afterlives of H.P. Lovecraft, Comic, Film, Podcast, TV, Games*, a cura di Tim Lanzendorfer, Max Jose Dreyse Passos de Carvalho, 77-99. Londra: Palgrave, 2023.

Jones, Mark. "Tentacles and Teeth: The Lovecraftian Being in Popular Culture." In *New Critical Essays on H.P. Lovecraft*, a cura di David Simmons, 227-247. Berlino: Springer, 2013.

Jones, Stephen. *The Weird Tales Boys*. Hornsea: PS Publishing, 2023.

Lindsay, Stuart L. "'It's like a maze you can't see'. Comics Cryptomimesis of Lovecraft and the Lovecraftian in Alan Moore's *Neonomicon* (2004–2005) and *Providence* (2015–2017)." In *Lovecraft in the 21st Century. Dead, But Still Dreaming*, a cura di Antonio Alcalá Gonzalez e Carl H. Sederholm, 71-89. New York: Routledge, 2021.

Lovecraft, Howard Phillips. "Lettera a Clark Ashton Smith (1930)". In Howard Phillips Lovecraft, *L'orrore soprannaturale in letteratura e altri scritti sul weird*, a cura di Marco Malvestio, trad. it. di Valentina Misgur, 177-186. Bologna: Odoya, 2024.

Malvestio, Marco. "Lovecraft lettore di Houellebecq? Equivoci e appropriazioni in *Contro il mondo, contro la vita*". *TiConTre* 21 (2024a): 31-50.

Malvestio, Marco. "Una storia dell'orrore. Lovecraft teorico e l'invenzione della traduzione weird." In Howard Phillips Lovecraft, *L'orrore soprannaturale in letteratura e altri scritti sul weird*, a cura di Marco Malvestio, trad. it. di Valentina Misgur, 7-40. Bologna: Odoya, 2024b.

Moore, Alan; Burrows, Jacen. *Providence*, trad. it. Di Leonardo Rizzi. Modena: Panini Comics, 2019.

Murray, Chris; Corstorphine, Kevin. "Co(s)mic Horror." In *New Critical Essays on H.P. Lovecraft*, a cura di David Simmons, 157-191. Berlino: Springer, 2013.

Pauwels, Louis; Bergier, Jacques. *Il mattino dei maghi. Introduzione al realismo fantastico*, trad. it. di Pietro Lazzaro. Milano: Mondadori 1963.

Rodionoff, Hans; Breccia, Enrique; Giffen, Keith. *Lovecraft*, trad. it. di Leonardo Rizzi. Roma: Magic Press, 2004.

Sederholm, Carl H. "H.P. Lovecraft's Reluctant Sexuality: Abjection and the Monstrous Feminine in 'The Dunwich Horror'." In *The Age of Lovecraft*, a cura di Carl H. Sederholm e Jeffrey Andrew Weinstock, 133-148. Minneapolis: Minnesota University Press, 2016.

Shapira, Tom. "Man or Cartoon. H.P. Lovecraft as a Comics Character." In *Lovecraft in the 21st Century. Dead, But Still Dreaming*, a cura di Antonio Alcalá Gonzalez e Carl H. Sederholm, 90-102. New York: Routledge, 2021.

Simmons, David. "H.P. Lovecraft and Real Person Fiction. The Pulp Author as Subcultural Avatar." In *The Age of Lovecraft*, a cura di Carl H. Sederholm e Jeffrey Andrew Weinstock, 149-165. Minneapolis: Minnesota University Press, 2016.

Sederholm, Carl H.; Weinstock, Jeffrey Andrew (a cura di). *The Age of Lovecraft*. Minneapolis: Minnesota University Press, 2016.

Sorensen, Leif. “A Weird Modernist Archive: Pulp Fiction, Pseudobiblia, H. P. Lovecraft.” *Modernism/modernity* 17, 3 (2010): 501-522.

Wallace, Nathaniel R. “Disseminating Lovecraft: The Proliferation of Unsanctioned Derivative Works in the Absence of an Operable Copyright Monopoly.” In *The Medial Afterlives of H.P. Lovecraft, Comic, Film, Podcast, TV, Games*, a cura di Tim Lanzendorfer, Max Jose Dreyse Passos de Carvalho, 27-44. Londra: Palgrave, 2023.

Wisker, Gina. “Spawn of the Pit’: Lavinia, Marceline, Medusa, and All Things Foul: H.P. Lovecraft’s Liminal Women.” In *New Critical Essays on H.P. Lovecraft*, a cura di David Simmons, 31-54. Berlino: Springer, 2013.

Zeccara, Nevio. *Storie di H.P. Lovecraft*. Torino: Allagalla, 2024.