

ALESSANDRO FAMBINI

H. P. LOVECRAFT E LA MACCHINA MITOLOGICA

Secondo Furio Jesi scandagliare il mito, definirne la scienza, equivale a «girare in cerchio, sempre alla medesima distanza, intorno a un centro non accessibile».<sup>1</sup> La non accessibilità del mito induce a metterne in discussione la stessa esistenza: in *Esoterismo e linguaggio mitologico* (1976) Jesi scrive che «il mito non costituisce un oggetto definibile con strumenti scientifici, e non dispone di una realtà che possa essere detta esistente o non esistente, a meno che non si voglia trasferire il discorso dal piano della scienza a quello della mistica».<sup>2</sup> Il mito è un oggetto di ricerca irraggiungibile, perché il suo nucleo profondo è un vuoto: ciò che è accessibile è, semmai, la «macchina mitologica», un concetto formulato per la prima volta da Jesi in un saggio su Rimbaud del 1972, *Lettura del Bateau Ivre*<sup>3</sup>, che rimanda al «mito tecnicizzato» di Károly Kerényi, implicandolo senza esaurirlo, e che delinea una deformazione del *meccanismo originario* del mito secondo uno schema che vede il mito genuino inevitabilmente degradarsi, nella sua secolarizzazione, a usurpazione del mito medesimo che lo riduce a mero funzionamento meccanico. La macchina mitologica è una produttrice di mitolo-

---

<sup>1</sup> Furio Jesi, *Mito*, nuova edizione, con una nota di Giulio Schiavoni, Aragno, Torino 2008, p. 149. La prima edizione di *Mito* risale al 1973, per le edizioni ISEDI di Milano.

<sup>2</sup> Furio Jesi, *Esoterismo e linguaggio mitologico*, Quodlibet, Macerata 2002, p. 76. La prima edizione di *Esoterismo e linguaggio mitologico* risale al 1976, per le edizioni D'Anna (Messina-Firenze).

<sup>3</sup> Furio Jesi, *Lettura del Bateau ivre di Rimbaud*, intr. di G. Agamben, con una nota di A. Cavalletti, Quodlibet, Macerata 1996. Pubblicato in origine in «Comunità», 168 (1972).

gie che presuppone il mito, lo porta in sé senza rivelarlo, perché condizionata dal paradosso della sua inaccessibilità. Scrive ancora Jesi:

La macchina con la sua presenza funzionante è un costante rimando alla tensione fra pre-esistente ed esistente in quanto prodotto dalla macchina, fra mito e mitologia, e tale tensione perennemente irrisolta costituisce la realtà, la flagranza del fatto mitologico. La macchina mitologica è autofondante: pone la sua origine nel *fuori di sé* che è il suo interno più remoto, il suo cuore di pre-essere, nell'istante in cui si pone in atto. Questo presupponimento d'origine (il rimando al mito) è totalizzante: coinvolge tutti gli istanti e gli ambiti spaziali di funzionamento della macchina, poiché il *fuori di sé* in cui la macchina pone la propria origine è il suo centro. Ogni fatto mitologico è quindi esso stesso presupponimento della propria origine, che è altresì l'origine della macchina.<sup>4</sup>

La macchina mitologica è un inesauribile serbatoio di immagini e generatrice di continue meraviglie, purché la si sappia tenere a distanza girandole intorno in cerchio: quando, scrive Jesi, «ci si lascia ipnotizzare da essa», la macchina mitologica diviene un micidiale «congegno pericoloso sul piano ideologico e politico, anziché soltanto un modello gnoseologico provvisoriamente utile».<sup>5</sup>

La teoria di Jesi, qui sommariamente riassunta, trova un piano di possibile intersezione con l'opera di uno dei grandi artefici moderni di mitologie, lo scrittore statunitense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). Nell'architettura e nella rappresentazione del suo pantheon fantastico, Lovecraft seppe tenersi a questa distanza, che è distanza di sicurezza e al tempo stesso condizione necessaria a non precipitare dall'infinito nel finito, dal suggestivo al ridicolo (laddove molti dei suoi seguaci e ancor di più dei suoi esegeti, *in primis* quelli italiani, si sono lasciati 'ipnotizzare' dal mito lovecraftiano inteso come sostanza, convertendone la forza evocativa e archetipale in ideologia reazionaria). A

---

<sup>4</sup> Furio Jesi, *La festa e la macchina mitologica*, in *Materiali mitologici*, Einaudi, Torino 1979, p. 113.

<sup>5</sup> Furio Jesi, *Mito*, cit., p. 195.

ben guardare, il mito in Lovecraft funziona esattamente nel modo descritto da Jesi: i personaggi della sua narrativa continuano a girare intorno a un nucleo di senso inafferrabile, senza che esso prenda mai forma, e le sue divinità, la sua cosmologia, vengo sempre evocate piuttosto che definite. In questo senso è esemplare uno dei testi che è considerato un vero e proprio compendio della mitologia lovecraftiana, ovvero *At the Mountains of Madness* (1931). Qui trovano un ordine organico le visioni e le invenzioni dell'autore di Providence, create nel corso del tempo e utilizzate in diversi racconti, dallo *pseudobibulum* del *Necronomicon*, «composto da Abdul Alhazred, un poeta folle di Sanaà nello Yemen»,<sup>6</sup> alle dinastie degli Antichi e degli dèi cosmici. Questo lungo racconto, in realtà, altro non è se non una peregrinazione circolare intorno al mito e intorno al luogo fisico in cui esso risiede, un'Antartide trasfigurata e inaccessibile: e il mito per Lovecraft coincide con qualcosa che non può essere detto (e quindi afferrato), con un orrore senza nome che viene variamente sfiorato, accerchiato, inseguito, o a sua volta accerchia e insegue, senza mai venire raggiunto, e al quale le parole sono in grado soltanto di alludere, per cenni o con un linguaggio spezzato in cui affiorano solo barlumi di *logos*. Ciò avviene in molti testi e soprattutto finali di Lovecraft – ad esempio in quello dell'ultimo racconto compiuto dall'autore americano, *The Hunter of the Dark*, 1935<sup>7</sup> – in cui alla linearità logica e sintat-

---

<sup>6</sup> H. P. Lovecraft, *Storia del Necronomicon* (1927), in S.o Fusco (a cura di), *H. P. Lovecraft. Storia e cronologia del Necronomicon*, Mondo Ignoto, Roma 2002, p. 15. La prima menzione di Abdul Alhazred si ha nel racconto *The Nameless City* (1921), mentre il *Necronomicon* appare per la prima volta in *The Hound* (1922), per divenire poi un elemento ricorrente della mitologia lovecraftiana.

<sup>7</sup> «Mi chiamo Blake... Robert Harrison Blake, abito al 620 di East Knapp Street, Milwaukee, Wisconsin... Sono su questo pianeta... Azathoth abbi pietà!... Ora anche i lampi sono cessati... orribile... Posso vedere tutto con un senso mostruoso che non è la vista fisica... la luce è tenebra, la tenebra è luce... quella gente sulla collina... fa la guard... candele e amuleti... i suoi preti... Perduto il senso della prospettiva... lontano è vicino e vicino è lontano. Senza luce... senza binocolo... vedo la guglia... la torre... finestra... posso udire... Roderick Usher... sono pazzo o lo sto diventando... la cosa si agita, brancia

tica si sostituisce il caos e il vortice, e avviene anche nel finale di *At the Mountains of Madness*, che diviene anzi un paradigma emblematico di questa modalità narrativa. Le parole sconnesse di Danforth, che ha assistito all'orrore e ne è testimone, sono una sorta di litania che riepiloga il vangelo di Cthulhu, una delle divinità supreme del mondo mitico lovecraftiano, ma si tratta di una litania sconnessa, caotica, priva di un centro:

Si è trattato di un'esperienza così realistica che Danforth ne soffre ancora. In rare occasioni si lascia sfuggire frasi disarticolate e irresponsabili come "l'abisso nero", "il bordo scolpito", "i proto-shoggoth", "i solidi senza finestre a cinque dimensioni", "il cilindro indescrivibile", "i primi faraoni", "Yog-Sothoth", "il colore venuto dallo spazio", "le ali", "gli occhi nel buio", "la scala per salire sulla luna", "l'originale, l'eterno immortale" e altre bizzarre idee; ma quando è nel pieno possesso delle sue facoltà ripudia tutto e attribuisce le sue parole alle curiose e macabre letture dei suoi anni di gioventù. Danforth, infatti, è uno dei pochi che abbiano osato addentrarsi da cima a fondo nel *Ne-cronomicon*, di cui ha trovato una copia decrepita e mangiucchiata dai tarli nella biblioteca dell'università.<sup>8</sup>

«Quando è nel pieno possesso delle sue facoltà», quando riprende il controllo del proprio io razionale, Danforth ripudia le sue visioni: il ritorno del logos cancella la caotica consapevolezza del mito.

Le parole, ovviamente, si prestano a questa strategia allusiva: ma che cosa avviene nel fumetto, dove l'impatto è essenzialmente visivo, e tuttavia il corpo del mito non può essere messo a fuoco, e ellissi, reticenze e omissioni devono svilupparsi secon-

---

nella torre... Io sono lei e lei è me... devo fuggire e raccogliere le forze... Sa dove sono... Sono Robert Blake, ma vedo la torre nel buio. C'è un odore rivoltante... sensi trasfigurati... Telaio della finestra scardinato e gettato fuori... la... ngai... ygg... La vedo... sta venendo... vento infernale... visione titanica... ali nere... Yog-Sothoth salvami... l'occhio ardente dai tre bulbi...» (H. P. Lovecraft, *L'abitatore del buio*, in *Tutti i racconti 1931-1936*, a cura di G. Lippi, Mondadori, Milano 1992, p. 376).

<sup>8</sup> H. P. Lovecraft, *Le montagne della follia*, in *Tutti i racconti 1931-1936*, p. 118.

do un linguaggio che è fatto anche, se non prevalentemente, di segni? Lovecraft, così massicciamente percorso da generazioni di fumettisti, e su vari livelli, è in questo senso un utile punto di riferimento per una messa a fuoco delle strategie di traduzione del mito in immagini e per una verifica del modello jesiano applicato *anche* a questo ambito rappresentativo.

Una prima modalità di *transfert* è quella, semplice ma anche poco soddisfacente, dello spostamento del centro di significato dall'azione del soggetto produttore di mito all'effetto prodotto dal suo manifestarsi nel mondo. L'occultamento dell'oggetto del mito e la messa a fuoco dei suoi effetti rispondono a esigenze di semplificazione, più che di approfondimento della sua natura. È un meccanismo a effetto, che gira intorno al problema della rappresentazione di quel nucleo inaccessibile senza avvicinarne minimamente la sostanza, e in ciò corrisponde alla definizione di macchina mitologica come produttrice di ideologie, che occupa lo spazio «dell'irradiazione», per tornare alle parole di Jesi, «di un contenuto misterioso»<sup>9</sup> che può essere espresso solo nel riflesso che esso produce sul piano del reale. Questa è la scelta, ad esempio, di due autori che partecipano allo *Speciale Lovecraft* della rivista francese «*Métal Hurlant*» (1978), uno dei primi importanti tributi a Lovecraft da parte del fumetto d'autore. Caro, in *Barzai il saggio*, basato sul racconto *The Other Gods* (1921), mostra il protagonista che si affaccia sull'orrore della «divinità senza nome» e ne viene annientato nell'organo che permette la visione, gli occhi (si veda fig. 1).

---

<sup>9</sup> Furio Jesi, *Mito*, p. 150.



Fig 1. Caro, *Barzai il saggio*, in «Metal Extra» 3 – *Speciale Lovecraft*, 11-1982, pp. 16-17

L'ultima tavola si chiude con parole che riassumono il senso di questa «impossibilità a vedere» il cuore autentico e pulsante del mito (fig. 2).

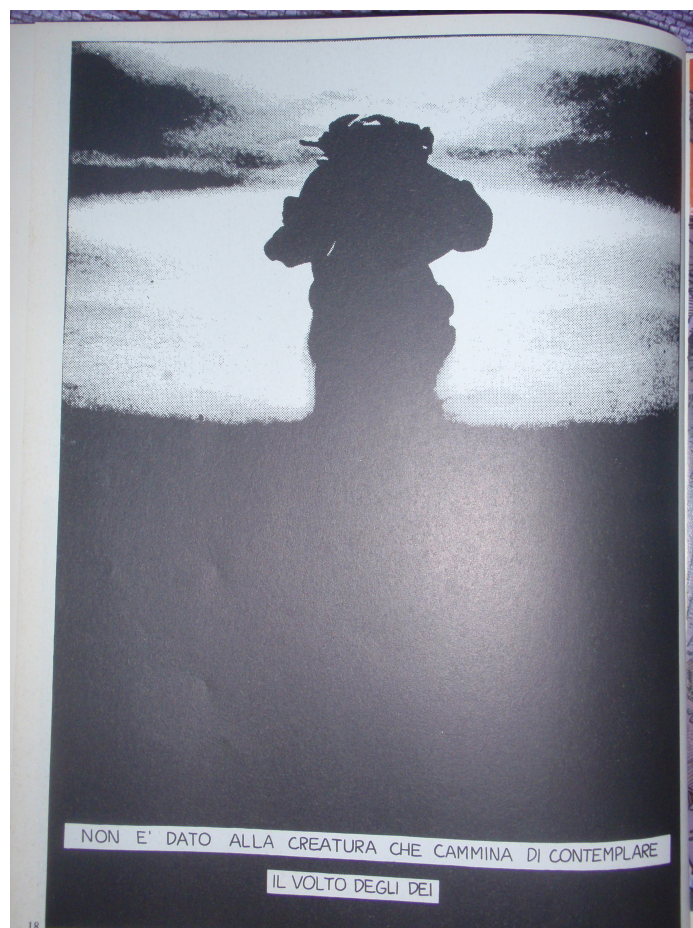


Fig 2. Caro, *Barzai il saggio*, in «Metal Extra» 3 – *Speciale Lovecraft*, 11-1982, pp. 18

«Non è dato alla creatura che cammina di contemplare il volto degli dei»: l'unica possibilità che resta è il ritrarsi di fronte all'inesprimibile, e l'autore sposta la prospettiva su chi osserva e non su ciò che viene osservato. Simile è la strategia messa in atto da Yves Chaland e Luc Cornillon nella storia *Il capolavoro di Dewsbury*, un breve *pastiche* lovecraftiano (fig. 3)



Fig. 3. I. Chaland e L. Cornillon, *Il capolavoro di Dewsbury*, in «Metal Extra» 3 – *Speciale Lovecraft*, p. 34.

«Quel che vedo supera in orrore tutto ciò che l'uomo possa immaginare»: anche in questo caso la rappresentazione del mito è, di fatto, delegata all'immaginazione, mentre il suo spazio non si rivela e resta vuoto di forma.

Sono altre le strategie più efficaci. Cercherò di restringerle a tre categorie, che prenderò in esame attraverso esempi significativi, tra i molti, e anzi, i moltissimi che costellano la scena del fumetto mondiale.



### 1. Riduzione letterale in immagini della storia di partenza

Quella dell'accuratezza filologica è la modalità più ovvia di traduzione intersemiotica di una narrazione di parole in narrazione in immagini, ma anche quella più soggetta a rischi (di banalizzazione, di mistificazione, di restringimento di campo dalla polisemanticità del modello di partenza alla monosemanticità di quello di arrivo). Quando la rappresentazione investe un contenuto enigmatico e di per sé impenetrabile, finisce per svilirne la molteplicità, che risiede proprio nell'indeterminatezza, e per appesantirsi nella materia. È questo il caso di un autore raffinato e profondo come Erik Kriek, che nel 2010 si è cimentato con Lovecraft, pubblicando *Het Onzienbare en andere verhalen*, una raccolta che comprende cinque riduzioni di alcuni dei suoi racconti più famosi. Kriek usa un segno molto concreto, leggermente caricaturale, che richiama i classici horror degli anni Cinquanta, alla Wally Wood. L'effetto è un realismo virato al grottesco, che funziona bene per raccontare le storie, un po' meno quando si tratta di rappresentare l'indicibile. Ad esempio, nella storia che dà il titolo alla raccolta, *Da altrove* (tratta da *From Beyond*, 1920), Kriek ha l'ottima intuizione di scegliere la forma del vortice per racchiudere in contrasto il testimone umano e le creature teratomorfe che corrispondono alla genia degli "dei stellari" lovecraftiani, ma l'effetto finisce per essere più caricaturale che solenne (figg. 4a e 4b).

IL SOFFITTO *SCOMPARE* IN UNA NUVOLA...  
IMMAGINAVO DI TROVARMICI IN UN ENORME  
TEMPIO, CIRCONDATO DA INNUMEREVOLI  
COLONNE.



POCO A POCO, QUEST'IMMAGINE SI CONVERTE  
IN UNA SCENA ANCORA PIÙ *TERRIBILE*,  
UNA SOLITUDINE *ASSOLUTA* IN UNO SPAZIO  
*INFINITO, INVISIBILE, SILENZIOSO*...



... SENTII CRESCERE IN ME UNA PAURA *INFANTILE*, CHE MI SPINSE A TIRAR FUORI IL *REVOLVER* DALLA TASCA.



Fig. 4a. E. Kriek, *Da altrove*, in *H.P. Lovecraft. Da altrove e altri racconti*, trad. di A. Tegelaars, Eris, Torino 2014, p. 57.



Fig. 4b. E. Kriek, *Da altrove*, in *H.P. Lovecraft. Da altrove e altri racconti*, trad. di A. Tegelaars, Eris, Torino 2014, p. 58.

Alla fine l'impressione, in queste riduzioni di Kriek, è quella di un gioco molto umano, piuttosto che di un'apertura su scenari dal respiro cosmico.

Il limite di Kriek è anche quello di Esteban Maroto, un autore popolare e ormai classico, più commerciale, ma di grande fascino. Maroto corrisponde a Lovecraft nell'alternanza di passaggi di grande realismo e di estrema visionarietà: ma anche i momenti visionari sono profondamente materici, e ciò finisce per appesantire le sue rappresentazioni. Si veda come esempio questa riduzione de *Il richiamo di Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*, 1926) e in particolare il momento in cui Cthulhu – divinità tra le supreme, che informa di sé l'universo lovecraftiano e con la quale è battezzato l'insieme mitico dell'autore di Providence – entra in scena (fig. 5).



Fig. 5. E. Maroto, *H.P. Lovecraft. I miti di Cthulhu*, trad. di D. Brolli, Magic Press, Ariccia 2018, p. 74

Pur nella sua informità, si tratta di un Cthulhu fin troppo concreto, con occhi, zanne, artigli e tentacoli, in una ricostruzione che cerca di essere letterale (è noto il disegno 'artigianale' che Lovecraft stesso eseguì della sua creatura e contenuto in una lettera a R. H. Barlow dell'11 maggio 1934), ma che, soprattutto con il primo piano nel terzo riquadro, finisce per essere quasi involontaria parodia della visionarietà dell'originale, che non tende certo a effetti grotteschi, quanto piuttosto a rappresentare un orrore sublime.

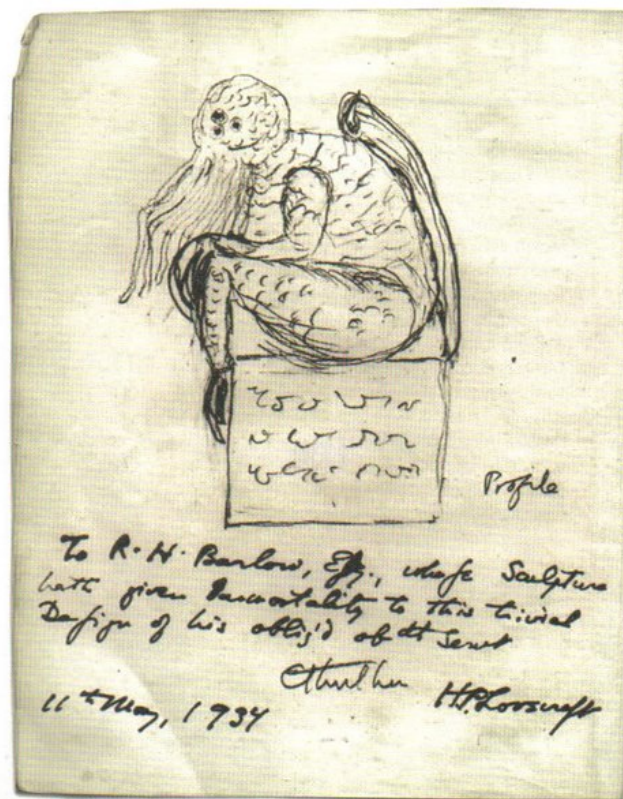


Fig. 6.. DIDASCALIA

## 2. Visioni e atmosfere

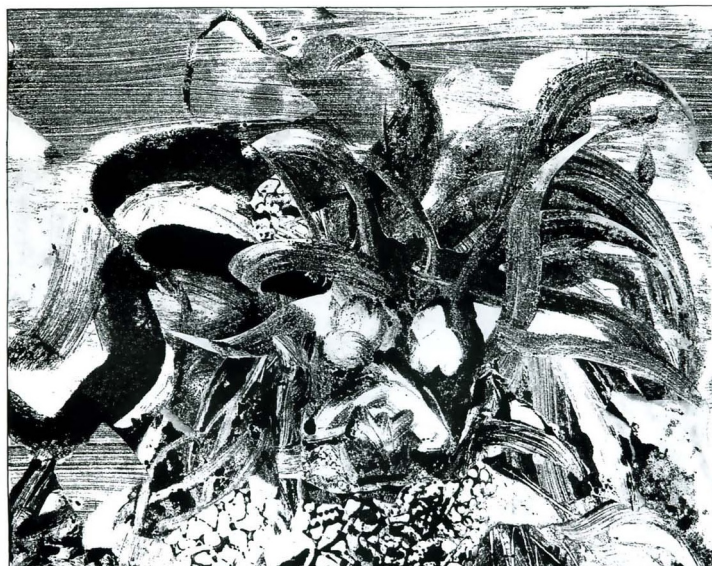


Fig. 7. A. Breccia, *Il richiamodi Cthulhu*, in *I miti di Cthulhu*, ed. it. a cura di D. Brolli, Comma 22, Bologna 2015, s.i.p.

Quanto diverso, allora, lo Cthulhu di Alberto Breccia: le geometrie del suo corpo sembrano non corrispondere a principi euclidei («Johansen giura di essere precipitato lungo un pezzo di muratura, ad angolo, che non avrebbe dovuto esserci. Un angolo che sembrava acuto ma che si comportava come se fosse ottuso»<sup>10</sup>, scrive Lovecraft in *The Call of Cthulhu*) e la sua materialità esprime il caos dell'«indescrivibile» che l'autore americano cerca di evocare nel suo racconto: «L'Essere è indescrivibile, non esiste lingua adatta a simili abissi d'immemore e agghiacciante follia, a tali mostruose contraddizioni di tutto ciò che

---

<sup>10</sup> H. P. Lovecraft, *Il richiamo di Cthulhu*, in *Tutti i racconti 1923-1926*, a cura di G. Lippi, Mondadori, Milano 1990, p. 179.

sappiamo di materia, energia e ordine cosmico. Una montagna camminava, o meglio barcollava».<sup>11</sup>

Breccia si dedicò a Lovecraft negli anni Settanta con letture che lasciarono il segno, come il disegnatore argentino testimonia negli anni successivi quando, ripercorrendo a ritroso il proprio atteggiamento, le proprie modalità di accostamento all'opera dell'autore americano, elabora una quasi involontaria poetica di traduzione visuale di ciò che nasce per eludere una rappresentazione in immagini:

Mi sono reso presto conto che l'approccio tradizionale del fumetto non bastava a rappresentare l'universo di Lovecraft. Allora ho cominciato a sperimentare nuove tecniche come il monotipo o il collage. Questi mostri senza forma [...] son così fatti perché non volevo limitarmi a darne un'interpretazione personale: volevo che ogni lettore vi aggiungesse del suo, che potesse utilizzare questa base informe che gli ho fornito per sovrapporre i propri timori, la propria paura...<sup>12</sup>

Perfetto esempio di relazione dinamica con il mito: non soltanto la forma cava dell'effetto prodotto dall'epifania mitica, ma forme che sono vuote e piene allo stesso tempo e incontrano a metà strada la percezione del soggetto osservante. Fedele al suo assunto, Breccia scompone le storie di Lovecraft in testo e disegno. I suoi adattamenti traboccano di parole, di scrittura, e le immagini a corredo del testo appaiono quasi soltanto illustrazioni (fig. 8).

---

<sup>11</sup> *Ibidem.*

<sup>12</sup> Cit. da L. Imparato, *Disegnare l'invisibile*, in A. Breccia, *Il richiamodi Cthulhu*, s.i.p.

Fig. 8. A. Breccia, *La maschera di Innsmouth*, in *I miti di Cthulhu*, s.i.p.





Fig. 9. A. Breccia, *La maschera di Innsmouth*, in *I miti di Cthulhu*, s.i.p.

Il procedere parallelo di parole e disegno è il cuore del procedimento di Breccia. Come assecondando un ritmo naturale, vi sono momenti in cui il testo si ritira e lascia spazio a immagini che articolano visivamente ciò a cui le parole hanno condotto: il centro del mito. Ecco allora che, nel realizzare quella stessa scena che abbiamo visto in Maroto, Breccia è tanto più efficace in quanto il caos è, appunto, soltanto caos che non si condensa in forma e non smarrisce la sua potenza evocativa (fig. 9).

Simile, per quanto basato su presupposti meno filologici, è il caso di un altro maestro di quegli stessi anni, Dino Battaglia.

Autore di innumerevoli adattamenti dai classici della letteratura mondiale, da Chamisso a Büchner, da Poe a Meyrink, con Lovecraft Battaglia compie un'operazione diversa: realizza cioè un *Omaggio a Lovecraft* (su «Linus» 2 – 1970) che riprende elementi dei racconti e delle atmosfere lovecraftiane, riconoscibili eppure sottilmente distorti, e li rifonde in una storia nuova che espande la portata del mito (fig. 10).



Fig. 10. D. Battaglia, *Lovecraft e altre storie*, NPE, Eboli 2017, p. 19.

Battaglia sceglie di scrivere una storia nuova, il cui impianto richiama elementi e atmosfere di molta narrativa lovecraftiana, di *The Shadow over Innsmouth* in particolare, con un viaggiatore che smarrisce la strada e finisce per essere proiettato in un universo ignoto e terrorizzante, nel quale si rispecchiano in modo distorto, ma spaventosamente profondo, le leggi e i meccanismi della ragione, svelati così con i loro limiti e le loro aporie. Innsmouth, si diceva: ma non è Innsmouth il paese in cui si ritrova il protagonista e che finisce per (re)impadronirsi di lui. Il cartello che indica la strada per lo sperduto villaggio della costa del New England corrisponde a un luogo altrettanto inesistente, e anche altrettanto lovecraftiano: Asenath. Si tratta del nome di un personaggio – secondario, ma fondamentale negli ingranaggi del racconto, e uno dei pochi di sesso femminile nelle pagine di Lovecraft – di *The Thing on the Doorstep* (1933), mentre il nome del protagonista di questo *Omaggio a Lovecraft*, Jonas Wale, racchiude in sé anche un altro omaggio, quello a *Moby Dick*, cui Battaglia aveva dedicato una memorabile riduzione a fumetti nel 1967. Il nome Wale, inoltre, dischiude le porte di quel mondo oceanico che rappresenta l'habitat naturale di Cthulhu, allude alla genia malefica di esseri-pesce che ne sono insieme seguaci e discendenti, e che spazzeranno via il malcapitato intruso (fig. 11).

Le allusioni, i riferimenti incrociati, i molteplici piani di lettura, fanno di questo *Omaggio a Lovecraft*, pur nella sua brevità (sono dodici tavole in tutto), l'esempio pionieristico di un approccio a Lovecraft che tenta di recuperarne l'essenza e di trasferirla su un piano di riscrittura in figurazione e al tempo stesso in rinarrazione. È questa la chiave che ci permette di definire la terza tipologia.

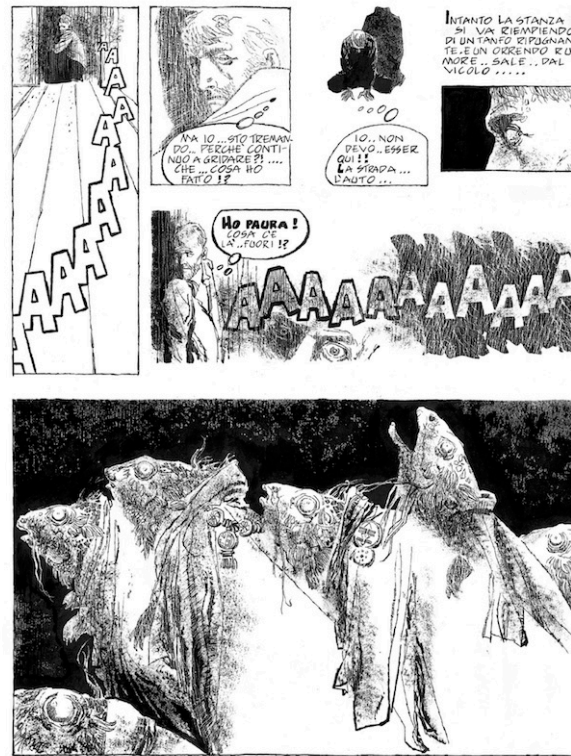


Fig. 11. D. Battaglia, *Lovecraft e altre storie*, NPE, Eboli 2017, p. 26.

### 3. Lovecraft come fonte

Utilizzare l'opera e la figura di Lovecraft come matrici di un universo fantastico è atteggiamento postmoderno e oggi perfino scontato, se non stucchevole, ma vi sono esempi che, prendendo le mosse da elementi espliciti o impliciti del suo vasto repertorio mitico, tendono ad aggiornarne la portata, a superarne i confini inscritti nel tempo: ad accrescere, cioè, il patrimonio di potenziale per l'immaginario dei modelli lovecraftiani che vanno a

innescare vere e proprie «connessioni archetipiche»<sup>13</sup> tra immagini astratte e concrete. Ciò provoca un'espansione della carica insieme evocativa e conoscitiva del mito, una sua penetrazione in ambiti estranei e anzi in apparenza antitetici al modello di scaturigine, senza per questo tradirlo nei suoi fondamenti: a dimostrazione che il mito è struttura dinamica, e a scorno dei custodi della 'Tradizione' che, sacralizzandolo in forme statiche e inviolabili, non fanno che decretarne l'impotenza e la morte.

È questo il caso del *Neonomicon* (2010), scritto da Alan Moore e disegnato da Jacen Burrows.<sup>14</sup> Nella rivisitazione di Moore il *Necronomicon* si trasforma in qualcosa di diverso, ma soprattutto è Lovecraft a diventare un neo-Lovecraft, uno psicopompo che ci guida attraverso i meandri di una società infernale – la nostra – le cui divinità nascoste non sono altro che i mostri e gli dèi da incubo della sua fantasia. Nella lettura di Moore, il male, solitamente assopito nelle storie di Lovecraft e soltanto bisognoso di un innesco, non ha bisogno di risvegliarsi, ma dilaga già intorno a noi, dimora nel profondo delle istituzioni repressive, innerva di sé le forze del capitale e ne permea la morale ipocrita:

---

<sup>13</sup> Furio Jesi, *Mito*, p. 136: «La connessione archetipica può verificarsi fra un'immagine astratta e una concreta, ma può anche aver luogo fra due immagini astratte o due immagini concrete: non si può parlare di fenomeni differenti, così come, nel primo caso, non si può parlare di un'immagine e del suo significato se si intende per 'immagine' soltanto un concetto esemplificato materialmente e per 'significato' un concetto astratto. La relazione è reciproca».

<sup>14</sup> Preceduto da *The Courtyard*, tratto da un racconto di Moore e disegnato da Burrows, *Neonomicon* a sua volta precede *Providence*, degli stessi Moore e Burrows, uscito tra il 2015 e 2017: tutte opere basate su Lovecraft e sui suoi miti di Cthulhu.

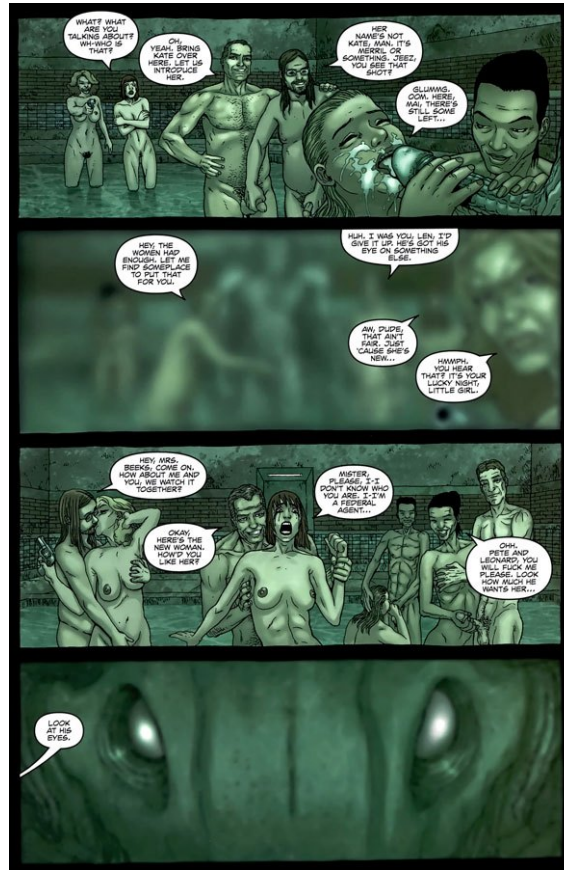


Fig. 12. A. Moore, J. Burrows, *Neonomicon*, Avatar Press, Rantoul 2011, s.i.p.

Il principio di Cthulhu è stato così assorbito e fatto proprio dai suoi sacerdoti umani che lo stesso Cthulhu può finire per delineare una sorta di rivoluzione e di riscatto: le sue energie cieche rappresentano una naturalità che si ribella ai cinici, perversi esecutori di feroci trame umane, incarnano un'alternativa a un male che è tanto più brutale in quanto misurato dalla volontà e dalla ragione, e il dio-pesce si trasforma in vendicatore che fa a pezzi i ricchi, borghesi, decadenti suprematisti bianchi che l'hanno tenuto prigioniero, prima di essere a sua volta massacrato dall'FBI.

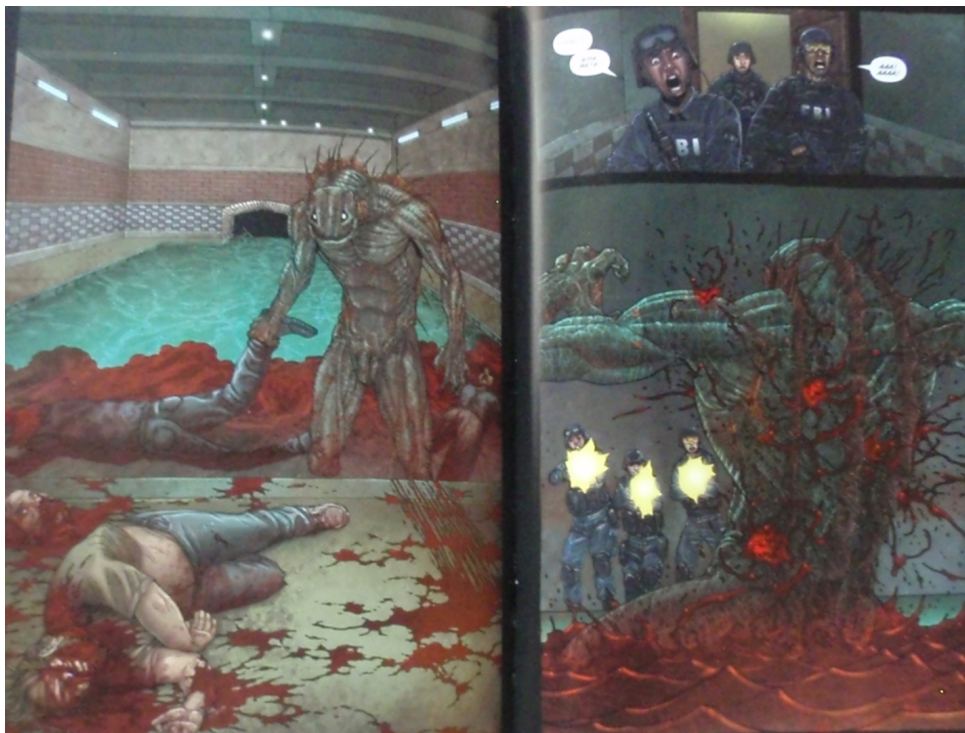


Fig. 13. A. Moore, J. Burrows, *Neonomicon*, s.i.p.

Sempre in questa direzione di rinnovamento e di intreccio del cosmico lovecraftiano con misure del tutto terrestri e umane, vorrei concludere questa breve rassegna con un progetto multimediale e articolato, non privo di risvolti ambigui, che si conclude (almeno per adesso) con una puntata musical-fumettistica. Per riassumere la storia, iniziata nel 1999 con un fittizio ritrovamento di un manoscritto lovecraftiano da parte di Roberto Leggio (in una bancarella di Montecatini!), mi servo delle parole di Wu Ming 1, in un ricco ed esauriente post uscito su «Giap» nel 2017, che descrive i primi risultati prodotti da quella che è stata ovviamente una burla.

Il documentario H.P. Lovecraft: ipotesi di un viaggio in Italia, presentato pure al Festival di Venezia del 2004. Un lavoro tecnicamente ben fatto e dall'effetto avvolgente, con interviste a Fusco, De Turris, Castelli, Baldini, oltrech  al poeta, scrittore e storico locale polesano Gianni Sparapan e all'antropologa Chiara Crepaldi.

Il film Road to L., prodotto da Minerva. Si tratta di un mockumentary «de paura». Io l'ho trovato piuttosto tedioso. Mi sembra abbia «buttato in vacca» la storia, dissipando la conturbante ambiguit  delle parti pi  riuscite del documentario.

Una versione a fumetti di Road to L., adattata da Castelli e intitolata Il mistero di Lovecraft.   uscita in allegato a Martin Myst re Special n. 22, estate 2005. L'ho comprato su eBay.   il mockumentary pi  o meno paro paro. Un Bonelli di livello medio-medio. Dimenticabile.

Di queste tre opere, la pi  riuscita   senz'altro la prima.

Nonostante il parterre e i grandi mezzi dispiegati — e forse anche per la diseguale qualit  delle opere derivate — dopo il 2005 la beffa ha perso l'impeto e si   arenata.<sup>15</sup>

Arenata, appunto, fino all'uscita nel 2016 di *Lovecraft nel Polesine*, un album musicale dei Jet Set Rogers, distribuito insieme al fumetto dallo stesso titolo di Aleksandar Zograf. Ed   qui, soprattutto, che ogni certezza si frantuma e tutto si fa sfumato, a partire dal segno, incerto, indistinto (fig. 14)

---

<sup>15</sup> <https://www.wumingfoundation.com/giap/2017/03/a-ottantanni-dalla-morte-di-h-p-lovecraft-lovecraft-litalia-la-valsusa-il-polesine/#more-28297>, consultato il 7 luglio 2019.





Fig. 14. Jet Set Roger – A. Zograf, *Lovecraft nel Polesine*, Snowdonia Disci 2016, s.i.p.

QUESTE INQUIETANTI CREATURE SEMBRANO ASPETTARE L'ARRIVO DI QUALCOSA, MENTRE DANZANO INTORNO AD UN FUOCO VERDASTRO...



Fig. 15. Jet Set Roger – A. Zograf, *Lovecraft nel Polesine*, s.i.p.

In scala apparentemente ridotta, dimessa, e tuttavia stranamente seducente e pregnante, i grandi misteri balenano nelle poche tavole di questa storia, che trasmettono in modo efficace lo straniamento, la vertigine del mito, che appare a intermittenza, dissimulato, dormiente: forse soltanto equivoco, fantasia di un sognatore che incrocia per caso altre fantasie e altri sognatori e si oggettiva in essi. In definitiva, uno degli esempi più efficaci del girare in cerchio attorno al mito, e a Lovecraft come fonte di mito.