

Howard Phillips Lovecraft

LOVECRAFT ZERO

I MIGLIORI RACCONTI
IN UNA NUOVA TRADUZIONE

a cura di Massimo Spiga

INDICE

© 2014 ARKADIA EDITORE

Collana Microteca 3
Prima edizione settembre 2014
ISBN 978 88 68510 33 6

ARKADIA EDITORE
09125 Cagliari – Viale Bonaria 98
tel. 0706848663 – fax 0705436280
www.arkadiaeditore.it
info@arkadiaeditore.it

	PREFAZIONE
7	<i>L'abisso è la realtà</i> , di Massimo Spiga
	PARTE PRIMA
	IL SOLITARIO DI PROVIDENCE
15	<i>Dagon</i> , H.P. Lovecraft
21	<i>Nyarlahotep</i> , H.P. Lovecraft
25	<i>Dall'oblio</i> , H.P. Lovecraft
27	<i>Altrove</i> , H.P. Lovecraft
35	<i>Il tempio</i> , H.P. Lovecraft
49	<i>Città senza nome</i> , H.P. Lovecraft
61	<i>Estraneo</i> , H.P. Lovecraft
67	<i>Il rito</i> , H.P. Lovecraft
77	<i>Il richiamo di Cthulhu</i> , H.P. Lovecraft
	PARTE SECONDA
	IL CULTO DELLA SAGGEZZA STELLARE
109	<i>Il segno giallo</i> , Robert W. Chambers
127	<i>Segugi di Tindalos</i> , Frank Belknap Long
141	<i>Sette catene</i> , Clark Ashton Smith
161	<i>Dio senza volto</i> , Robert Bloch
	PARTE TERZA
	APPENDICI
179	<i>Storia del Necronomicon</i> , H.P. Lovecraft
181	<i>Frammenti</i>

L'ABISSO È LA REALTÀ

1.

Durante la sua vita, Howard Phillips Lovecraft (Providence, 1890-1937) ebbe modo di vedere stampato un suo libro solo al termine del 1936: *The shadow over Innsmouth*, pubblicato da William L. Crawford, un appassionato fan dell'autore. Armato di buona volontà e di un minuscolo capitale preso in prestito al padre, l'improvvisato editore diede alle stampe quattrocento copie della novella, facendola illustrare dall'artista Frank Utpanel, il quale contribuì con quattro litografie realizzate in uno stile affine a quello di El Greco. Lovecraft apprezzò le illustrazioni, ma rimase disgustato dai molti errori di battitura presenti nel testo, dovuti all'arraffazzonata impaginazione di Crawford. Inoltre, per carenza di fondi, quest'ultimo riuscì a rilegare e mettere in commercio soltanto duecento copie delle quattrocento prodotte. Furono pubblicizzate su "Weird Tales" e su alcune riviste di letteratura amatoriale. Il prezzo di copertina era un dollaro. Le scarsissime vendite, spalmate peraltro in molti mesi, costrinsero Crawford a mandare al macero le copie non rilegate ed abbandonare il mondo dell'editoria. Qualche mese dopo la pubblicazione di *The Shadow over Innsmouth*, Lovecraft fu consumato dal cancro: morì al Jane Brown Memorial Hospital dopo una breve ed agonizzante degenza. Seppure raccontata in estrema sintesi, quella appena descritta è l'intera carriera di Howard Phillips Lovecraft nell'ambito dell'editoria tradizionale.

Settantasette anni dopo, il "solitario di Providence" è considerato il più grande scrittore horror del Novecento. La sua influenza è sconfinata e ha lambito, in modo diretto o indiretto, tutti gli autori del suo genere, oltre a centinaia di scrittori dediti ad altri ambiti creativi. Esistono dozzine di case editrici interamente focalizzate sulla pubblicazione di derivazioni contemporanee dei testi lovecraftiani.

Le sue storie brevi hanno generato centotrentadue film e un numero non quantificabile di composizioni musicali, fumetti, giochi di ruolo, giochi da tavolo, videogame, musical, spettacoli teatrali, installazioni artistiche, dipinti e, addirittura, morbidosi peluche, nonché una religione, una manciata di sette esoteriche e una tradizione stregonesca basate sulla “sapienza occulta” dei testi lovecraftiani. L’immaginario fantastico contemporaneo porta le sue tentacolari tracce in modo così prominente da spingere lo scrittore Fritz Leiber a considerarlo un analogo di Copernico.

Restringiamo il campo alla sola scrittura: Lovecraft ha contribuito a caratterizzare e, in veste di critico letterario, definire il genere *weird* (termine intraducibile in questa specifica accezione, la cui migliore trasposizione è “orrore cosmico”). Questa tipologia si fonda su un’originale mescolanza di elementi fantascientifici, fantastici e sinistri in un universo narrativo altamente *contagioso*, teso ad annichilire per la sua vastità e il suo mistero sublime e, nel contempo, sfumare la distinzione tra realtà e letteratura. Per questa sua caratteristica, potrebbe anche essere definito “realismo occultistico”, in opposizione a quello “magico”.

Tra i temi ricorrenti della produzione *weird* di Lovecraft, troviamo i grimori maledetti e la sapienza proibita; un pantheon alieno di pseudo-divinità fredde, vaste e indifferenti alle sorti dell’umanità; un affetto nostalgico per l’architettura e il paesaggio del New England; uno strisciante orrore per la mescolanza razziale e per l’atavismo, con un piglio lombrosiano che oggi lascia basiti molti lettori (evidentemente ignari del contesto culturale e scientifico in cui operava HPL). Tutti questi elementi sono rilevanti, a nostro giudizio, solo a livello superficiale o cosmetico: la più radicale innovazione di Lovecraft si trova nello sfondo filosofico che soggiace al suo intero universo narrativo.

Sia nell’arte sia nella vita privata, l’autore propugnava fieramente il suo “indifferentismo cosmico”, ovvero una sorta di estremismo materialista, nichilista e ateo che lo porterà ad abbracciare la scienza come unico faro per illuminare “l’oscurità del mero essere”. A differenza dei positivisti, Lovecraft è pessimista: secondo lui, il sapere scientifico può soltanto deludere i nostri sogni di *grandeur*, rivelandoci il nostro ruolo insignificante nell’universo (o, per meglio dire, la mancanza di un ruolo), mentre, in parallelo, oblitera le nostre stampe ideologiche e i nostri affetti culturali. Nelle sue storie, questa dinamica fa sì che non ci sia alcuna necessità di un conflitto morale né di una tradizionale minaccia soprannaturale: non c’è alcun biso-

gno del Diavolo, quando il mero svelamento della realtà dell’universo è sufficiente a farci impazzire. Il nemico è la realtà. L’abisso è la realtà.

La traslazione di questa prospettiva in ambito politico, e del suo porsi al di là del bene e del male, si sostanzia in un gelido appoggio a un socialismo tecnocratico e autoritario, il cui scopo finale non è la felicità o il benessere dei singoli, ma la preservazione e lo sviluppo della civiltà in quanto tale.

Ultimo elemento cruciale in questa rapida panoramica sul pensiero di Lovecraft è il ruolo del sogno: come scrive lo studioso Erik Davis «la visione letteraria dell’autore è anche amplificata dai sogni vividi, perturbanti e dettagliati di cui è costellata la sua vita. Sono stati un’influenza cruciale sulla sua scrittura, e possono essere intesi come un supplemento fantasmatico al naturalismo riduzionista della sua *weltanschauung*: hanno offerto alla sua opera un bizzarro dinamismo che contribuisce a spiegare la sua perdurante capacità di stimolare il pensiero, l’immaginazione e la creazione culturale».

I libri, i sogni e l’abisso: l’intera vita e arte di Lovecraft è contenuta nelle geometrie che legano questi strani attrattori.

2.

In Italia, la marea montante della sua popolarità è giunta soprattutto attraverso i tre volumi Mondadori a cura di Giuseppe Lippi e i cinque volumi dei Grandi Tascabili Economici Newton a cura di Gianni Pilo e Sebastiano Fusco, attraverso i quali, all’inizio degli anni ’90, fu riproposta l’*opera omnia* del solitario di Providence. Nello stesso periodo, la Stratelibri pubblicò in italiano i manuali del gioco di ruolo *Il Richiamo di Cthulhu*, creato dal geniale Sandy Petersen. Con una certa approssimazione, possiamo sostenere che chiunque abbia mai sentito parlare di HPL nel Belpaese lo deve a queste fonti: da lì è partito l’incendio, per così dire.

Il motivo per cui abbiamo scelto di proporvi questo volume, in cui è raccolta una parte dei racconti di Lovecraft e dei suoi principali ispiratori e discepoli in una nuova traduzione, è molto semplice: le edizioni di quasi venticinque anni fa, per ovvi motivi, non potevano prevedere quel che il fenomeno Lovecraft sarebbe diventato. Per cui, una moltitudine di scelte di traduzione perfettamente legittime all’epoca, viste in retrospettiva, stridono con la contemporanea “tradizione” dei Miti di Cthulhu: la scelta di smorzare il razzismo sfrenato di

HPL, per esempio, o quella di semplificare o, al contrario, “imbarocchire” alcuni passaggi, o quella di trasporre certe formule oramai celeberrime con strutture che risultano un poco goffe. Per cui *Lovecraft Zero*, ricco di venticinque anni di saggistica e cultura *pop* accumulati fin dalle prime grandi edizioni, può dirsi più fedele, nello spirito se non nella lettera, all’ideale lovecraftiano. Quel che l’attenzione a questi dettagli “nerd” gli fa guadagnare in autorevolezza, però, viene totalmente rovesciato dalla sua seconda *raison d’être*: ovvero, offrire i racconti di HPL a un pubblico contemporaneo.

Per questo, abbiamo snellito la sintassi, rimodulato il ritmo, aggiornato il lessico, già volutamente anacronistico all’epoca (è stupefacente pensare che *Il Richiamo di Cthulhu* fu scritto in contemporanea a *Fiesta* di Hemingway). Abbiamo creato un’opera platealmente e manifestamente “infedele”, pur senza stravolgere del tutto i testi.

Lovecraft Zero è diviso in tre sezioni: la prima, *Il Solitario di Providence*, è dedicata ai migliori racconti dell’autore precedenti al 1926, ovvero l’anno in cui muterà il suo stile e troverà la sua distintiva “voce”, grazie al *Richiamo di Cthulhu*. La sua produzione di quegli anni ci offre uno squarcio dell’evoluzione di uno scrittore affascinato dalla narrativa dei grandi gotici dell’Ottocento, primo tra tutti Edgar Allan Poe, e che, pur lavorando all’interno di quella maestosa cattedrale, trova il modo per identificare le sue ossessioni e i temi ricorrenti che lo accompagneranno per tutta la vita. La sezione si chiude con il grande spartiacque, il già citato *Richiamo*, che lo proietterà in uno stile sempre più realistico e meta-testuale, quasi da *mockumentary*, grazie al quale troverà l’immortalità.

La seconda sezione, *Il culto della Saggezza Stellare*, copre un minuscolo frammento della torreggiante produzione degli epigoni e degli antenati di Lovecraft, i quali, troppo spesso, sono ingiustamente liquidati come insulsi imbrattacarte dalla critica. Il primo racconto risale al 1895 ed è indicato dallo stesso HPL come un idealtipo della narrativa *weird*. Il suo autore, Robert W. Chambers, fu considerato un “titano caduto” dal giovane Lovecraft perché, dopo aver esordito con la fulminante antologia di racconti horror *Il Re in Giallo* (e aver forgiato, tra l’altro, il concetto del “libro maledetto” il cui esempio più popolare sarà il *Necronomicon*), scelse di virare su romanzi d’amore e paccottiglia commerciale, di cui non rimane alcuna traccia nella memoria collettiva. Tuttavia, Chambers è morto su una piramide di dollari (al contrario del nullatenente Lovecraft): biasimarlo per le sue scelte creative risulta difficile.

Il secondo racconto è *Segugi di Tindalos* di Frank Belknap Long.

Quest’ultimo era un giovane discepolo e amico di Lovecraft, e lo accompagnò tutta la vita. Il racconto proposto rappresenta uno degli esempi più riusciti tra le sue novelle d’orrore cosmico, tanto da far entrare le sue creature nel pantheon “canonico” dei Miti di Cthulhu. Pur muovendosi nel solco del suo maestro, Long è capace di innovare e offrire nuove prospettive che si riveleranno anch’esse molto fruttifere, a livello d’immaginario, nei decenni successivi.

Sette catene è uno dei molti sequel o prequel dei racconti lovecraftiani scritti da autori suoi amici. Nella fattispecie, riprende l’ambientazione della storia breve *The Mound*, però offrendoci un racconto del tutto diverso nel genere e nelle atmosfere. Questa era una pratica incoraggiata dallo stesso Lovecraft, il quale aveva un atteggiamento che oggi diremmo *open source* riguardo ai frutti della sua immaginazione: proprio grazie a questa sua inclinazione, si è giunti ad avere un vasto e complesso universo lovecraftiano che ormai si estende in tutte le forme d’arte e si consolida, tuttavia, in un *corpus* più o meno coerente. L’autore di *Sette catene*, Clark Ashton Smith, era un talentuoso scrittore, scultore e pittore, nonché uno degli artisti più rispettati da HPL. Smith è un virtuoso del *weird* in tutte le sue forme, e spiace constatare quanto poco abbia attecchito la sua arte sul pubblico italiano. Compare di persona nella novella di HPL *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, nelle vesti del sacerdote onirico Klarkash-Ton.

L’ultimo racconto di questa sezione è *Dio senza volto*, di Robert Bloch, giovane autore e anch’esso amico personale di Lovecraft. È stato incluso in quanto rappresentante di un sotto-genere lovecraftiano che continua a essere rivisitato da centinaia di scrittori ogni anno ancora oggi, ovvero l’orrore cosmico *pulp*. Nonostante l’acostamento sembri una contraddizione in termini (“Orrore filosofico-esistenziale” unito a “avventure rutilanti in luoghi esotici con belle donne e spartorie in abbondanza”), è il “ceppo” più vicino alle radici del racconto *weird*, ovvero le riviste di narrativa popolare come, appunto, “Weird Tales”, straordinario laboratorio e motore creativo per fantasisti d’ogni sorta. Oltre a Bloch, poi assunto alla fama con *Psycho*, un altro scrittore lovecraftiano dal taglio *pulp* fu Robert Howard, padre di personaggi come Conan e Solomon Kane, il quale riusciva ancor più compiutamente a coniugare l’avventura muscolare e l’erotismo adolescenziale con le atmosfere del collega e amico HPL.

Il volume si chiude con due appendici: *Storia del Necronomicon* è una scherzosa bibliografia immaginaria che Lovecraft scrisse per alimentare la bufala sull’esistenza del tomo maledetto. Quando la

scrisse, era già una leggenda metropolitana: ormai tutte le biblioteche universitarie statunitensi hanno una scheda fittizia per il libro dell'arabo pazzo Abdul Al-Hazred.

Frammenti, invece, attingendo alle diciannovemila lettere (!) scritte da HPL nel corso della sua vita, e ripubblicate dalla Hippocampus Press nei volumi *Selected Letters*, ricostruisce tutta la sua vita e ci offre uno sguardo sulle sue posizioni artistiche più importanti. E lo fa direttamente con la sua voce. Chi volesse approfondire l'argomento può acquistare i *Collected Writings* della stessa casa editrice, oppure *I Am Providence* di S.T. Joshi, la migliore biografia a disposizione. Il volume esiste anche in un'edizione ridotta (ovvero di 442 pagine), intitolata *A Dreamer and a Visionary*.

Spero si apprezzerà questo tuffo nel caos ultimo, al di là delle sfere dello spazio e del tempo, in cui il demone sultano si dimena cieco, sordo ed idiota al ritmo di una cacofonia di flauti maledetti.

Si ringrazia Elisabetta Randaccio per il suo contributo alla realizzazione del volume.

Ad maiorem Cthulhui gloriam
MASSIMO SPIGA, giugno 2014

PARTE PRIMA

IL SOLITARIO DI PROVIDENCE

DAGON

(*Dagon*, 1917)

Questa è la mia ultima notte. Senza soldi né morfina, la mia vita è una tortura che non posso reggere oltre. Mi tufferò dalla finestra di questo solaio e la mia tomba sarà la squallida strada che si allunga al di sotto. Sono un tossico, certo, ma non un debole né un debosciato. Dubito che comprenderai appieno le mie ragioni. Dopo aver letto queste pagine, scarabocchiate in preda all'angoscia, potrai forse intuire il motivo per cui non mi resta che una scelta binaria.

Oblio o morte.

Un tempo, lavoravo come sovrintendente in un piroscafo. Navigavo in mare aperto, in una delle zone più desolate del Pacifico. Un incrociatore tedesco abbordò la mia nave e fece prigioniero tutto l'equipaggio. Nonostante fossimo puro e semplice bottino, i nostri avversari ci trattarono con il rispetto e l'equanimità imposta dalle leggi del mare. La grande guerra era appena cominciata, e la flotta crucca non era ancora sprofondata nella barbarie che la caratterizzò in seguito. Durante i giorni della prigionia, mi resi conto che la loro disciplina lasciava molto a desiderare. Dopo soli cinque giorni, trovai il modo di evadere a bordo di una barchetta carica di acqua potabile e provviste. Mi sarebbero state sufficienti per un lungo tragitto.

Ero libero, eppure mi trovavo in acque sconosciute. La posizione del Sole e delle stelle mi fece supporre di essere a sud dell'equatore, ma niente più di questo. Longitudine ignota. Nessuna isola in vista. Nessuna costa all'orizzonte. Purtroppo, non sono mai stato un gran timoniere. Privo di destinazione, passai innumerevoli giorni alla deriva, sotto la luce di un Sole feroce. Se la sorte mi avesse assistito, avrei avvistato una nave. O, almeno, il mare mi avrebbe vomitato sulle sponde di un'isola abitabile.

Un'infinità blu mi circondava. Si fece soffocante.

Cominciai a disperare.

Mentre dormivo, tutto cambiò. I dettagli del mutamento mi sfug-

gono, perché il mio sonno era inquieto. Infestato da schiere di sogni, si confondeva alla veglia. Quando tornai cosciente, stavo sprofondando in una massa di fanghiglia viscida. Ripugnante, come quella che gorgoglia all'Inferno. A perdita d'occhio, in ogni direzione. La mia barca si era arenata a qualche metro di distanza.

Forse quell'inaspettata e prodigiosa trasformazione ti avrebbe stupito. Per me non fu così. Provai soltanto orrore. Orrore per la strana aria che si respirava. Per il suolo marcescente. Ogni cosa era velata da un'atmosfera sinistra, dalla putredine delle carcasse di pesce e di altre specie meno identificabili. Emergevano a tratti dall'infinita distesa di melma. Forse non ci sono parole adatte a descriverti quella vastità morta, in cui il silenzio era perfetto. La trovai oscena. Nessun suono vibrava nell'aria, nessun panorama oltre al fango nero. Eppure, fu proprio l'omogeneità di quel panorama immobile a spaventarmi. Era opprimente. Lo specchio del cielo rifletteva la palude scura, o almeno così mi sembrò. Da oriente a occidente, era tinto di una cupezza interrotta soltanto dallo scintillio del Sole.

Strisciai verso la barca in secca. Cercai di farmi una ragione del mutamento e conclusi che una sola teoria spiegava i fatti: un cataclisma marino. Un'esplosione vulcanica, capace di sventrare il fondo oceanico e di far emergere una sua porzione. Un brandello di terra che dormiva, nascosto, per innumerevoli milioni d'anni in incalcolabili profondità oceaniche. Se la mia idea era corretta, l'estensione della superficie emersa doveva essere colossale. Per quanto tendessi le orecchie, il rumore dell'oceano non era percettibile. Nessun gabbiano si rimpinzava delle creature morte che mi circondavano.

Per molte ore rimasi a rimuginare sulla barca. Si era rovesciata su un fianco. Mi schermava dal Sole in maniera sempre maggiore, man mano che questi solcava il cielo. Il terreno si era asciugato quanto basta perché potessi camminarvi sopra per brevi tragitti senza esserne inghiottito. Quella notte dormii poco. Il giorno successivo raccolsi le provviste necessarie per una piccola spedizione esplorativa. Avrei dato la caccia all'oceano scomparso e a eventuali soccorsi.

Il mattino arrivò. Il suolo era oramai una scorza dura, su cui avrei potuto camminare con facilità. Il puzzo di pesce era esasperante, ma non ci feci troppo caso. Avevo altro per la testa. Qualcosa di molto più oscuro. Fatti i preparativi, raccolsi il coraggio e mi avventurai nell'ignoto. Per tutto il giorno marciai verso occidente. Intendevo raggiungere un'altura lontana, che spiccava rispetto alle altre in quella piana desolata. Mi accampai per la notte. Il giorno successivo ripresi la marcia. Nonostante i miei sforzi, la meta pareva non avvicinarsi mai. Al

quarto giorno arrivai alla base dell'ammasso. Era più imponente di quanto immaginassi. Una vallata lo separava dalla pianura, dandogli ancor più risalto rispetto al resto del paesaggio. Troppo stanco per cominciare la scalata, mi addormentai ai suoi piedi.

Non so perché i miei sogni siano stati così intensi, quella notte. Quando mi svegliai, fradicio di un sudore gelido, la Luna era alta in cielo. Mi rifiutai di tornare a dormire: ciò che avevo visto era troppo perché potessi sopportarlo una seconda volta. Ripresi le energie al chiarore della Luna. D'un tratto, mi resi conto di quanto fossi stato sciocco. Viaggiare di giorno. Una follia. Avevo speso inutilmente le mie energie, oppresso dall'afa e accecato dalla luce del Sole. Dopo quell'attimo di realizzazione, trovai la volontà per scalare l'ammasso che mi aveva atterrito la sera precedente. Raccolsi lo zaino. Mi incamminai verso la sommità.

L'inNaturale monotonia del pianoro era inquietante, l'ho già sottolineato con sufficiente chiarezza. Eppure, riuscii ad assaporare il vero terrore solo quando giunsi al vertice dell'altura e scrutai al di là di essa. Mi affacciai su una gora senza fondo, i cui neri recessi non erano ancora raggiunti dalla luce lunare. Era il confine del mondo, o qualcosa di simile. Da lì, iniziava un abisso insondabile di notte e caos. Osservandolo, paralizzato dall'orrore, mi tornò alla mente il *Paradiso Perduto* e la mostruosa scalata di Satana nelle profondità dei regni oscuri.

La Luna si arrampicava nel cielo, rivelando porzioni sempre maggiori dell'abisso. I fianchi del gorgo non erano perpendicolari, come pensavo, ma costellati di sporgenze e terrazzamenti rocciosi. Grazie a essi, la discesa era, almeno in teoria, praticabile. Qualche centinaio di metri più in basso, la pendenza si faceva più graduale. Spronato da un'urgenza inesplicabile, mi affrettai verso la discesa e, con difficoltà, riuscii a raggiungere il punto in cui essa si faceva meno ripida. Davanti ai miei occhi, un baratro. La luce non l'aveva mai lambito.

Tutta la mia attenzione si focalizzò su uno strano oggetto: giaceva sulla sponda opposta, distante un centinaio di metri. Un colosso. Scintillava, bianco, ai raggi della Luna. Fu un conforto notarne la composizione: si trattava di mera roccia. Ciononostante, i suoi contorni e la sua collocazione mi fecero sospettare che non si trattasse di un'opera della Natura. Mi avvicinai per vederlo meglio, pervaso da sensazioni per cui non ho un nome. Quell'obelisco era mastodontico. Troneggiava su un abisso che dormiva nel ventre dell'oceano fin da quando il mondo era giovane. Da vicino, potei afferrarne la Natura: era un oggetto costruito, e forse adorato, da creature viventi.

Confuso e spaventato, ma non privo di un brivido di delizia scientifica, mi guardai attorno alla ricerca di altri indizi. La Luna, ora giunta al suo zenit, sommergeva l'area di una luminescenza arcana. Illuminava i gradoni imperiosi che discendevano dall'orlo del baratro. Al di sotto, le acque rilucevano deboli. Formavano torrenti, la cui meta ultima mi era ignota. Lambivano la base del monolito ciclopico. Sulla sua superficie, erano visibili rudimentali bassorilievi e iscrizioni. Questi ultimi erano composti da geroglifici incomprensibili. Erano diversi da qualsiasi sistema di scrittura che avessi mai appreso dai libri: gran parte degli ideogrammi rappresentavano simboli acquatici convenzionali, come pesci, polipi, crostacei, anguille, molluschi, balene. Molti caratteri riproducevano creature marine sconosciute al mondo moderno, le cui carcasse però giacevano sulla distesa fangosa.

Fu la serie di bassorilievi, comunque, a rapire la mia attenzione. Erano chiaramente visibili, grazie alla loro mole ciclopica, anche attraverso le acque in cui erano immersi. Se li avesse visti, Doré sarebbe morto d'invidia. Immagino che, nelle intenzioni dell'autore, le figure rappresentate avrebbero dovuto essere umane. Di certo, una *strana* stirpe di umani. Tutte le scene erano sottomarine: in alcune, le figure stilizzate guizzavano in caverne sommerse, in altre pregavano davanti a un qualche tipo di altare megalitico. Non parlerò nel dettaglio dei loro volti e delle loro deformità. Quei particolari mi perseguitano tuttora. Erano grotteschi, ben oltre l'immaginazione di Poe o di Bulwer-Lytton. Il loro aspetto era diabolicamente antropomorfo, nonostante le mani e i piedi palmati, le labbra enormi e mollicce, gli occhi vitrei e sporgenti e altre caratteristiche più disgustose. L'autore di quelle sculture non aveva alcun senso della proporzione: una delle creature era rappresentata nell'atto di uccidere una balena poco più grande di lei.

Mi colpì, come ho detto, la loro mole e la loro oscenità. Dopo una breve riflessione, conclusi però che fossero gli dèi immaginari di una tribù primitiva di marinai o pescatori. Una razza il cui ultimo discendente morì milioni d'anni prima della nascita degli antenati dell'uomo di Neanderthal o di Piltdown. La Luna cominciava a proiettare bizzarri riflessi sul canale ai miei piedi. Rimasi per molti minuti, senza fiato, a ponderare l'inaspettata rivelazione che mi era stata offerta: la visione di quel vertiginoso passato, al di là della fantasia dei più audaci antropologi.

Poi, all'improvviso, lo vidi. Le acque si incresparono a malapena. L'incubo emerse dal canale torbido e sfrecciò verso il monolito, aggrappandosi a esso con le sue enormi braccia scagliose. Era vasto,

ciclopico, disgustoso. Piegò la testa ed emise una serie di rumori articolati. Immagino di essere impazzito in quel preciso istante.

Ricordo solo brevi tratti della mia frenetica risalita sul pendio, come pure il delirio che mi accompagnò dall'ammasso alla barca. Credo di aver cantato con tutto il fiato che avevo in corpo. Risate isteriche spezzavano il canto. Rammento frammenti della tempesta, scoppiata in seguito. So di aver sentito il rombo del tuono e altri versi in cui la Natura si esibisce solo nei suoi umori più estremi.

Quando emersi dalle tenebre, ero in un ospedale di San Francisco. Lì mi aveva lasciato il capitano di una nave americana, dopo avermi rinvenuto nel bel mezzo dell'oceano. Nel delirio, avevo rivelato molti dettagli della mia esperienza. Inutile specificarlo: nessuno prestò attenzione alle mie parole. Non erano pervenute notizie circa un cataclisma subacqueo nel Pacifico, e nessuno sforzo da parte mia li avrebbe convinti della verità delle mie parole. Nei giorni successivi approcciai un famoso etnologo. Le mie peculiari domande sull'antica leggenda pagana di Dagon, il dio pesce, lo divertirono parecchio. Resosi conto della sua ortodossia scientifica, lasciai perdere.

È la notte, soprattutto quando la Luna è luminosa e calante, a portarmi la visione di quella *cosa*. La morfina è stata un sollievo transitorio. Purtroppo, ho pagato l'iniziale conforto con la dipendenza. E ora sono arrivato alla fine del mio racconto. Le mie memorie sono abbondanti di dettagli. I miei consimili potranno esserne edotti oppure riderne con scherno. Spesso mi chiedo se la mia esperienza non sia stata semplice allucinazione, uno sbalzo di febbre successivo all'evasione, mentre deliravo sulla mia barca sotto il Sole rovente. Questo mi domando, ma, ogni volta, in risposta mi giunge il ricordo, raccapeccante e vivido. Non riesco a pensare all'alto mare senza essere scosso da un tremito nervoso. Io so che, proprio in questo momento, creature senza nome strisciano e si contorcono sul fondale melmoso dell'oceano. Venerano antichi idoli di pietra, obelischi di granito bianco, scolpiti a immagine e somiglianza della loro orrenda forma. Presagisco in sogno il giorno in cui sorgeranno dagli abissi. Stringeranno negli artigli i resti di un'umanità insignificante, sfiancata dalle guerre. Sarà quello il giorno in cui la terra sprofonderà e il fondo dell'oceano emergerà. L'universo intero si muterà in pandemonio.

La fine è vicina. La porta scricchiola.

Un enorme corpo viscido vi preme contro.

Non mi avrà vivo.

La finestra...