

Erik Davis

**Codici nomadi**  
**Avventure nell'esoteria moderna**

Volume 1

**ANTEPRIMA**

Ipermedium Libri  
2014

## Richiamare Cthulhu Il realismo magico di Lovecraft

*In questo libro si parla di (...) Spiriti ed Evocazioni; di Dei, Sfere, Piani, e molte altre cose che potrebbero esistere oppure no. Facendo determinate azioni, determinati risultati seguiranno...*

Aleister Crowley

Consumato dal cancro nel 1937, all'età di 46 anni, ultimo erede di una famiglia aristocratica decaduta del New England, lo scrittore horror Howard Phillips Lovecraft lasciò un'eredità letteraria tra le più bizzarre. Gran parte delle sue storie brevi furono pubblicate su *Weird Tales*, una rivista pulp dedicata al paranormale. Entro questi modesti confini, Lovecraft trascinò il dark fantasy nel ventesimo secolo tra le grida di terrore, portando il genere, quasi letteralmente, in una nuova dimensione.

In nessun altro luogo questo concetto è più evidente che nella serie di storie, connesse tra loro in modo molto lasco, conosciute con il controverso nome “Miti di Cthulhu”.

I Miti di Cthulhu prendono il nome da un mostro alieno tentacolare che giace, dormiente, nelle profondità marine della città affondata di R'lyeh. Narrano la carriera cosmica di una varietà di raccapriccianti entità extraterrestri tra cui figurano Yog-Sothoth, Nyarlathotep ed il dio cieco ed idiota Azathoth, spaparanzato al centro del Caos Ultimo, «circondato dall'orda tumultuosa di danzatori amorfi e ottusi, e cullato dal lieve sonno monotono di un flauto demoniaco sorretto da zampe immonde». In agguato ai margini del nostro continuum spaziotemporale, questa allegra brigata di Dei Esterni e Grandi Antichi tenta, in un racconto dopo l'altro, di invadere il nostro mondo attraverso la scienza, i sogni, i rituali orripilanti e, forse, attraverso il medium della narrativa pulp.

Lovecraft, uno scrittore dalla popolarità marginale all'opera nell'equivalente letterario del marciapiede, non ricevette alcuna seria attenzione durante la sua vita. Eppure, mentre la gran parte della narra-

tiva pulp degli anni '30 è oggi quasi illeggibile, Lovecraft continua ad attirare l'attenzione. In Francia e Giappone, i suoi racconti di fughi cosmici, culti degeneri e sogni decisamente sgradevoli sono ritenuti essere l'opera di un genio torbido, e i celebri filosofi francesi Gilles Deleuze e Felix Guattari elogiano il suo abbraccio radicale della molteplicità nel loro magnum opus *Millepiani*. In terra angloamericana, un'appassionata cabala di critici riempie riviste come *Lovecraft Studies* o *Crypt of Cthuhu* con la loro ricerca dai tratti presoché talmudici. Nel mentre, sia scribacchini sia discepoli talentuosi continuano a tessere racconti che sviluppano i Miti di Cthulhu, mentre i fan si radunano alle convention lovecraftiane, quali la NecronomiCon, così chiamata in tributo al più celebre tra i suoi grimori proibiti. Come lo scrittore di fantascienza Philip K. Dick, H.P. Lovecraft è l'epitome dello scrittore di culto.

I fan di Lovecraft, infatti, esibiscono la devozione infaticabile, il feticismo e le diatribe faziose che hanno caratterizzato le sette religiose nei secoli. Ma il culto di Lovecraft ha una dimensione curiosamente letterale. Molti maghi ed occultisti hanno usato i Miti come fonte per le loro prati-

che. Emersi dalle regioni più oscure della controcultura esoterica - Thelema, il Satanismo, la magia del Caos - questi stregoni lovecraftiani mirano attivamente a generare gli incontri terrificanti e primordiali in cui i protagonisti di Lovecraft incappano per compulsione, per caso o, comunque, contro la loro volontà. Le fonti secondarie di questa magia lovecraftiana includono tre diverse edizioni “finte” del *Necronomicon*, qualche rito incluso in *The Satanic Rituals* di Anton LaVey ed una serie di opere scritte dal tortuoso Thelemita britannico Kenneth Grant. Oltre al Typhonian O.T.O. di Grant e l'Ordine del Trapezio del Tempio di Set, sette magiche afferenti alla corrente cthuliana includono l'Ordine Esoterico di Dagon, il Bate Cabal, il Lovecraftian Coven di Michael Bertiaux ed il gruppo della Saggezza Stellare in Florida, battezzato con il medesimo nome impiegato dallo stesso Lovecraft per definire una setta ottocentesca nel racconto *L'Abitatore del Buio* (*The Haunter of the Dark*). Maghi del Caos solitari riempiono i ranghi, cucendo insieme arcani lovecraftiani trovati su internet o campionando liberamente i Miti nei loro (anti)rituali ctonici, aperti.

Questo fenomeno è reso ancora più intrigante dal fatto che Lovecraft stesso era un “materialista meccanicista”, filosoficamente avverso ad ogni genere di spiritualità o magia. Spiegare questo problema è solo uno dei molti curiose questioni emerse dall'apparente potenza della magia lovecraftiana. Perché e come funzionano queste visioni pulp? Cosa costituisce l'autenticità dell'occulto? Come si relaziona la magia alla tensione tra fatto e fiaba? Come spero di dimostrare, la magia lovecraftiana non è un'allucinazione pop, ma una interpretazione immaginifica e coerente messa in moto dalle dinamiche degli stessi scritti di Lovecraft, una serie di strategie intertestuali tematiche e stilistiche volte a costituire ciò che io definisco “realismo magico”.

Il termine già denota una corrente di fiction latino-americana - esemplificata da Jorge Luis Borges, Gabriel Garcia Marquez ed Isabel Allende - nella quale una logica fantastica ed onirica si fonde senza strappi e con gran delizia ai ritmi del quotidiano. Il realismo magico di Lovecraft dipinge un'eruzione molto più convulsa, perché forze antiche ed amorali fanno breccia nella superficie realistica dei suoi racconti. Attraverso le sue opere, Lovecraft co-

struisce e, poi, fa collassare una serie di potenti polarità - tra realismo e fantasia, libro e sogno, ragione ed il caotico Altro. Risolvendo queste tensioni nella sua narrativa, Lovecraft riflette anche le trasformazioni attraversate dall'occultismo del lato oscuro nel confrontarsi con il pensiero moderno, quando esso si manifesta come psicologia, fisica quantistica e l'esistenziale infondatezza dell'essere. E, incorporando tutto ciò in Miti particolarmente originali, attira il lettore nel caos che giace "tra i mondi" della magia e della realtà.

### **Un Poe Pulp**

Scritta principalmente tra gli anni '20 e '30, l'opera di Lovecraft costruisce un ponte traballante tra la florida decadenza del fantasy *fin de siècle* e le richieste più razionali della fantascienza del nuovo secolo. I suoi primi racconti sono *pastiche* Gotici kitsch ma, nella maturità, Lovecraft adottò uno stile pseudo-documentaristico abile nello sfruttare il linguaggio del giornalismo, dell'accademia e della scienza per costruire una voce in prosa realistica e misurata, facendola, poi, esplodere in un febbrile orrore aggettivale. Alcuni trovano atroce l'intensità di Lovecraft; non tutti possono apprezzare uno scrittore capace

di paragonare una strana luce ad un «satturo sciame di falene gonfie di carne morta che danzano sarabande infernali su una palude maledetta». Ma, in termini di orrore, Lovecraft dà al lettore quel che egli cerca e lo fa con successo. Il suo protagonista è, di norma, un solitario topo di biblioteca, un docente o un artista che è (o è conosciuto da) il narratore, sempre presentato in prima persona. Dopo aver incappato in strane coincidenze o essere tormentato da strani sogni, la sua curiosità intellettuale lo porta a studiare libri proibiti o il folklore locale, mentre la sua mente razionale gli impedisce di vedere le implicazioni d'incubo colte con chiarezza dal lettore. Quando i Miti finalmente si mostrano, di norma distruggono il protagonista, anche se l'invasione è spesso più cognitiva che fisica. Lovecraft non si limitò a scrivere racconti: costruì un mondo. Tutte le sue storie dei Miti condividono una mappa liminale che intreccia luoghi come Arkham, Dunwich e la Miskatonic University con i paesaggi del New England; tutte, inoltre, fanno riferimento ad un corpo comune di entità e libri proibiti. Pur essendo una caratteristica piuttosto comune nella narrativa fantastica, queste tecniche meta-narrative creano la sensazione



che i Miti giacciono oltre ogni racconto individuale, sospesi in una dimensione a metà tra la realtà e la fiction. Non è un caso come uno tra i più celebri giochi di ruolo, secondo solo a *Dungeons & Dragons*, sia ambientato nella Nazione Lovecraftiana. Mentre la maggior parte dei giochi di ruolo costruiscono i loro mondi in generi letterari di ampio respiro (fantasy eroico, cyberpunk, la Gran Bretagna di Artù), *Il Richiamo di Cthulhu* è ambientato nella stessa America anni '20 in cui ha vissuto Lovecraft. I giocatori diventano “investigatori” a caccia di oscure dicerie o efferati crimini occultistici, i quali, gradualmente, li portano ad accertare la realtà dei mostri. *Il Richiamo di Cthulhu* è un gioco dall'inusuale cupezza; gli investigatori riescono, nel migliore dei casi, a mantenere la sanità mentale e rimandare l'eventuale trionfo apocalittico dei mostri. Ciononostante, il gioco ha dimostrato un'estrema popolarità e, senza dubbio, il suo successo si deve, almeno in parte, alla considerevole densità della meta-narrativa originale di Lovecraft, un aspetto amplificato ulteriormente dal gioco.

Lovecraft stesso moltiplicò ed approfondì i Miti, chiedendo ai suoi amici di scrivere storie svolte in quel contesto. Scrittori

come Clark Ashton Smith, Robert Howard ed un giovane Robert Bloch esaudirono la sua richiesta. Dopo la morte di Lovecraft, August Derleth proseguì questa tradizione con grande devozione ed, oggi, dozzine di autori continuano a scrivere racconti lovecraftiani. Con qualche notevole eccezione, la maggioranza di essi sfigurano i Miti, spesso descrivendo in maniera dettagliata gli orrori lasciati ammantati da una tenebra ambigua dal maestro. L'esatta delineazione del cast cosmico di Lovecraft e della loro cronologia apocalittica rimane torbida anche per coloro che dedicano una gran quantità di energie alla lettura attenta ed ai riferimenti incrociati. Ma, nelle mani del cattolico Derleth, i Grandi Antichi extraterrestri diventarono demoni elementali sconfitti dai "buoni" Dei Antichi. Costringendo il pantheon cosmico e fondamentalmente amorale di Lovecraft in una cornice religiosa tradizionale, Derleth commise un errore interpretativo ed immaginifico. Perché, nonostante l'aura diabolica delle sue creature, Lovecraft genera molta della sua energia unica andando aldilà del bene e del male.

## **L'orrore della ragione**

Lovecraft abbandonò in larghissima parte le fondamenta religiose del racconto soprannaturale tradizionale, virando, invece, verso la scienza come cornice dell'orrore. Chiamando Lovecraft il "Copernico del racconto horror", lo scrittore fantasy Fritz Lieber Jr. scrisse che egli era il primo fantasista ad «ancorare saldamente l'emozione del terrore spettrale a concetti quali lo spazio esterno, i margini del cosmo, gli alieni, le dimensioni insospettate ed i concepibili universi all'esterno del nostro continuum spaziotemporale». O, come scrisse lo stesso Lovecraft in una lettera: «È giunto il tempo in cui la normale rivolta contro il tempo, lo spazio e la materia debbano assumere una forma non esplicitamente incompatibile con ciò che conosciamo della realtà - quando dovrà gratificarsi di immagini che costituiscano supplementi e non contraddizioni dell'universo visibile e misurabile».

Per Lovecraft, non è il sonno della ragione a generare i mostri, ma la ragione con gli occhi sgranati. Fondendo gli ultimi ritrovati scientifici con materiali arcaici, Lovecraft crea un contorto materialismo in cui le scoperte della scienza ci riportano ad un abisso non addomesticato, e la ricerca razionale resuscita le basi fattuali di miti

abbandonati e dimenticati. Da qui, l'ossessione di Lovecraft per l'archeologia; gli scavi svelano artefatti alieni e città dagli strani angoli: sono simultaneamente storici ed immaginali. Nel racconto del 1930, *Colui che sussurrava nelle tenebre* (*The Whisperer in Darkness*), Lovecraft identifica il pianeta Yuggoth (da cui i fungoidi Mi-Go lanciano le loro clandestine invasioni della Terra) con il recentemente scoperto Plutone. Per il lettore del 1930, probabilmente il genere di persona stimolata dalla cronaca popolare della scoperta del "nono pianeta" di C.W. Tombaugh quello stesso anno, questo riferimento fattuale spalanca la narrazione di Lovecraft al mondo reale, il quale si spalanca a sua volta sul cosmo infinito.

La fusione più consapevole fatta da Lovecraft del folklore e della scienza estrema si trova nel racconto del 1932, *I sogni nella casa delle streghe* (*The Dreams in the Witch-House*). I personaggi, scorti dal folclorista Walter Gilman nei suoi incubi, sono mostri di repertorio: la decrepita strega Keziah Mason, il suo famiglia Brown Jerkin ed un Uomo Nero, che rappresenta forse una delle figure sataniche più palesi nella letteratura lovecraftiana. Questi personaggi, nel corso della storia,

invadono anche il mondo fisico, nella fattispecie, la stanza “dagli strani angoli” in cui dorme Gilman. Ma Gilman è anche uno studente di fisica quantistica, spazi di Tiemann e matematica non euclidea, ed i suoi sogni sono quasi manifestazioni psichedeliche delle sue conoscenze astratte. In questi, troverà «abissi le cui proprietà materiali e gravitazionali (...) non riusciva in alcun modo a spiegarsi», un regno «dagli angoli indescrivibili» colmo di «prismi, labirinti, ammassi di cubi, piani ed edifici ciclopici». Gilman continua ad incontrare un piccolo poliedro ed una massa di «bolle sferiche schiacciate ai poli». Nel finale del racconto, comprende come questi non siano altro che Keziah ed il suo famiglia, classici cliché demoniaci tradotti nella dimensione più aliena della scienza speculativa: l'iperspazio.

Oggi giorno, il leitmotiv dell'iperspazio è reperibile nella fantascienza, nella cosmologia pop, nel design delle interfacce informatiche, nelle profezie degli UFO canalizzate dai chiaroveggenti, nel turbo neosciamanesimo dei moderni viaggiatori psichedelici - tutte aree di discussione confluenti nella contemporanea magia del Caos. Il termine “iperspazio” stesso è stato, molto probabilmente, coniato dallo

scrittore di fantascienza John W. Campbell Jr. nel 1931, sebbene le sue origini concettuali risalgano alle esplorazioni matematiche della quarta dimensione svolte nel 19° secolo. Per molti versi, comunque, Lovecraft fu il primo mitografo del concetto. Dalla prospettiva dell'iperspazio, i nostri normali spazi a tre dimensioni sono costrutti insufficienti ed esausti. Eppure, la nostra capacità di immaginare in modo vivido questa nuova dimensione in termini umanistici crea una crisi della rappresentazione, una crisi che, per Lovecraft, ricalca le nostre più antiche paure dell'ignoto. «Tutti gli oggetti (...) erano totalmente oltre ogni possibilità di descrizione o anche comprensione» Lovecraft scrive del fremente incubo di Gioman prima di procedere, paradossalmente, a descrivere questi oggetti orribili.

Lovecraft aveva l'abitudine di etichettare i suoi orrori come «indescrivibili», «senza nome», «invisibili», «inpronunciabili», «ignoti» e «amorfi». Sebbene superficialmente debole, questa mossa può anche essere vista come una sorta di *via negativa* macabra. Come la teologia negativa di studiosi quali Pseudo-Dioniso o San Giovanni della Croce, Lovecraft segna i limiti del linguaggio, limiti i quali, paradossal-

mente, indicano all'Altrove. Per i mistici, oltre questo confine ultimo c'è l'ineffabile Uno, la «cupezza supraluminosa» di Pseudo-Dioniso o l'Ain Soph dei Cabalisti. Ma non c'è alcuna unità nell'Altrove di Lovecraft. È un Fuori onnivoro, la molteplicità urlante dell'iperspazio cosmico spalancata dalla ragione.

Per Lovecraft, il materialismo scientifico è il definitivo patto faustiano, non perché ci fornisce tecnologia prometeica (essendo un uomo del 19° secolo, Lovecraft non aveva alcun interesse in gadget di sorta), ma perché ci porta oltre l'orizzonte di quel che le nostre menti possono sopportare. «La cosa più misericordiosa del mondo, penso, è l'incapacità della mente umana di correlare tutti i suoi contenuti» dice la celebre riga d'apertura de *Il Richiamo di Cthulhu* (*The Call of Cthulhu*). Correlando questi contesti, l'empirismo svela «terrificanti panorami di realtà» - definiti così da Lovecraft in un altro racconto: «Il cosmo cieco, il quale macina senza scopo dal nulla al qualcosa per poi tornare al nulla e di nuovo al qualcosa, senza né appagare né conoscere i desideri o l'esistenza delle menti che brillano per un secondo prima di spegnersi, sparse qua e là nelle tenebre».

Lovecraft diede al terrore esistenzialista una voce immaginifica, da lui definita «alienismo cosmico». Per Fritz Leiber, il «mostruoso caos nucleare» di Azathoth, la suprema entità di Lovecraft, simboleggia «l'universo senza scopo, senza mente, eppure onnipotente, del credo materialista». Però, questo simbolismo non spiega tutto. Perché, come gli psiconauti appassionati di DMT giunsero a sospettare, l'iperspazio è infestato. Le entità che erompono dai regni inumani di Lovecraft sembrano suggerire come, in un cieco cosmo meccanicistico, la cosa più aliena di tutte sia l'essere senziente. Guardando all'esterno dalle crepe nella coscienza degli "umani" addomesticati, un materialista spietato come Lovecraft poté soltanto reagire con orrore, perché la ragione deve nascondersi dai più puri e primordiali sogni/dragoni della psiche.

Gli umani moderni di norma reprimono, ignorano o imbrigliano queste forze fermenti nel nostro cervello rettile. Miticamente, queste forme prendono l'aspetto di demoni imprigionati sotto i gioghi angelici dell'altruismo, della moralità e dell'intelletto. Eppure, se uno non crede in alcuno scopo universale finale, allora queste forze primordiali sono più in sintonia con l'uni-



verso, precisamente perché amorali ed inumane. In *L'Orrore di Dunwich* (*The Dunwich Horror*), Henry Wheeler ode per caso un mostruoso gemito, proveniente da un rituale diabolico, e si chiede «da quali insondati abissi di coscienza extracosmica, o di eredità oscura e a lungo latente, erano emersi quei gracidii semi articolati, forti come il tuono?»

L'Altrove è dentro.

### **Cultura del Caos**

La narrativa di Lovecraft esprime un primitivismo futuro che trova la sua più intensa espressione esoterica nella magia del Caos, uno stile eclettico e contemporaneo di occultismo del lato oscuro alimentato da Thelema, dal Satanismo, da Austin Osman Spare e dalla metafisica orientale al fine di costruire un genere di magia completamente contemporaneo. Per gli odierni maghi del Caos, non esiste alcuna tradizione. I simboli ed i miti di infinite sette, ordini e fedi sono costrutti, utili narrative, giochi. Il fatto che la magia funzioni non ha nulla a che fare con la sua rivendicazione di verità, ma soltanto con la volontà e l'esperienza del mago. Riconoscendo la distinta possibilità che potremmo essere alla deriva in un cosmo mecca-

nico e privo di significato, all'interno del quale la volontà umana e la sua immaginazione sono una coincidenza dai vaghi tratti comici (ovvero l'“indifferentismo cosmico” professato dallo stesso Lovecraft), il mago accetta la sua mancanza di fondamenta, abbracciando il vuoto turbolento, auto-creatosi, rappresentato da egli stesso.

Come nei culti e grimori inventati da Lovecraft, i maghi del Caos rifiutano i pregiudizi gerarchici, simbolici e monoteisti dell'esoterismo tradizionale. Similmente a gran parte dei maghi del Caos, l'occultista britannico Peter Carroll gravita verso il Nero, non perché desideri una semplice inversione satanica del cristianesimo, ma per la sua ricerca del nucleo amorale e sciamanico dell'esperienza magica: un nucleo evocato da Lovecraft con le sue orge di tamburi, canti gutturali e corni striduli. Allo stesso tempo, maghi del Caos come Carroll sondano la scienza estrema della fisica quantistica, della teoria della complessità e del Prometeismo elettronico. Alcuni maghi del lato oscuro vengono consumati dalle forze primitive da essi scatenate o non riescono a liberarsi del costume oscuro dell'antieroe satanico. Eppure, i più sofisticati adottano una modalità equi-

librata di esistenzialismo gnostico, il quale mette in dubbio ogni costruito e, nel contempo, rifiuta il freddo sollievo della ragione scettica o del nichilismo suicida, uno sciamanesimo pragmatico ed empirico che entra in risonanza sia con il materialismo fondamentalista di Lovecraft che con i suoi orrori.

Il primo occultista ad esplorare questi misteri moderni è stato Aleister Crowley, il quale infranse i vasi della tradizione occultistica da lui ricevuti e, nel contempo, estese il sogno oscuro della magia fino al ventesimo secolo. Con il suo stravagante *look*, i suoi testi infami e la celebre Legge di Thelema (“Fai ciò che vuoi sarà l’unica Legge”), Crowley mise in dubbio le certezze esoteriche della rivelazione e della discendenza, e fu il primo mago a dare all’antinomianismo occulto una svolta decisamente nietzschiana. Libera dalle sue catene, questa volontà di potenza occulta può degenerare in un elitarismo senza cuore: gli aspetti fascisti e razzisti dell’occultismo del ventesimo secolo e di Lovecraft non vanno mai dimenticate. Ma questa volontà auto-generantesi si esprime in modo più esuberante come volontà di realizzare Arte. Per molti versi, l’occultismo popolare nell’epoca di Crowley era essen-

zialmente un esoterismo estetico. Un buon numero dei maghi più stimolanti del diciottesimo secolo erano poeti, pittori e scrittori, Simbolisti e Romantici decadenti che si dilettevano con il Satanismo, il Rosicrucianesimo e le società esoteriche. L'Ordine Ermetico dell'Alba Dorata (meglio conosciuto come Golden Dawn) era intriso di pretese artistiche, ed Arthur Machen, membro della Golden Dawn e scrittore del fantastico, era una delle influenze letterarie più forti su Lovecraft.

Eppure, fu Austin Osman Spare a dissolvere con più decisione il confine tra vita magica ed artistica. Sebbene operasse in maniera indipendente dai Surrealisti, anche Spare fondò la sua arte sulle oscure ed autonome eruzioni di materiale subconscio, anche se in un contesto più manifestamente teurgico. Gli odierni maghi del Caos sono fortemente influenzati da Spare, ed i loro riti Lovecraftiani esprimono la sua distruzione delle limitazioni, simultaneamente creativa e nichilista. E, essendo figli dei giochi di ruolo, dei computer e della cultura pop, celebrano come i segreti di Lovecraft siano ottenuti raschiando il fondo della narrativa pulp.

## **La prova del nove**

In un messaggio postato sui newsgroup alt.necromicon [sic] e alt.satanism, Parker Ryan elencò una vasta gamma di tecniche magiche descritte da Lovecraft, comprese le sostanze psichedeliche, la glossolalia e il tambureggiare sciamanico. Insistendo che il suo post non era un “articolo satirico”, Ryan procedette con la descrizione di specifici rituali lovecraftiani di sua invenzione, incluso questo “Rito di Cthulhu”:

A) Canti religiosi. L’uso di un “canto di Cthulhu” per creare uno stato di concentrazione o meditazione alla base di molta parte del recente operare magico.

B) Tecniche oniriche. Tecniche specifiche di sogno controllato, usate per stabilire un contatto con Cthulhu.

C) Abbandono. Specifiche tecniche per liberarsi dai tunnel della realtà imposti dalla cultura in cui si vive.

Ryan prosegue l’articolo dicendo di aver sperimentato la maggior parte dei suoi riti “con risultati piuttosto positivi”. Nel tentare di venire a patti con il potere magico intrinseco nell’opera di Lovecraft, ci si scontra con una fondamentale ironia: il freddo scetticismo dello stesso autore. Nelle sue lettere, egli si prendeva gioco dei suoi stessi racconti, affermando di averli scritti per denaro e ribattezzando

giocosamente i suoi amici con i nomi dei suoi mostri. Anche se questi atteggiamenti non diminuiscono in nessun modo il potere immaginifico dei racconti lovecraftiani - che giace al di là del controllo e dell'intenzione dell'autore - pongono un problema per l'occultista intento ad affermare l'autorità magica di Lovecraft.

La risposta più ovvia, e meno fruttuosa, è cercare magia autentica nella biografia di Lovecraft. Suo padre era un commesso viaggiatore, morto in manicomio quando Lovecraft aveva otto anni, e le vaghe dicerie sulla sua iniziazione ad un qualche ordine massonico furono sfruttate nel *Necronomicon* assemblato da George Hay, Colin Wilson e Robert Turner. Altri tentarono di tracciare il *know-how* occultistico di Lovecraft, specialmente la sua familiarità con Aleister Crowley e la Golden Dawn. In un documento pubblicato su Internet sulla storia del "vero" *Necronomicon*, Colin Low propone, forse in modo ironico, che Crowley avesse stretto amicizia con Sonia Greene a New York, qualche anno prima del suo matrimonio con Lovecraft. Come prova dell'influenza indiretta su Lovecraft, Low cita questo intrigante passaggio da *Il Richiamo di Cthulhu*: «Quel culto non sarebbe mai morto fino a

che le stelle non fossero ritornate nelle giuste configurazioni, e i sacerdoti segreti avessero preso il Grande Cthulhu dalla tomba per far rivivere i suoi sudditi e fargli riprendere il dominio della Terra. Sarebbe stato facile capire quando fosse arrivato il momento, perché allora il genere umano sarebbe diventato come i Grandi Antichi; libero, sfrenato e al di là del bene e del male; avrebbe gettato alle ortiche leggi e morale, e tutti avrebbero urlato, ucciso e gioito. Allora gli Antichi, ormai liberi, avrebbero loro insegnato nuovi modi di gridare, uccidere, gioire e divertirsi, e tutta la Terra avrebbe fiammeggiato di un olocausto di estasi e libertà».

Facendo un passo azzardato, Low afferma che questo passaggio è una riflessione storpiata sugli insegnamenti di Crowley riguardo al nuovo Eone ed il Libro della Legge. In un articolo apparso su *Society*, Robert North afferma inoltre che Lovecraft menzionò "A.C." in una lettera, e come Crowley sia menzionato nel romanzo *The Dark Chamber* di Leonard Cline, di cui Lovecraft parlò in *L'Orrore Soprannaturale nella Letteratura (Supernatural Horror in Literature)*. Ma che importanza ha? Lovecraft era un lettore immaginifico e fanatico, e molte persone del genere

sono attratte dall'esotismo semiotico della tradizione esoterica, a prescindere dal loro credo o dalle loro esperienze nel paranormale. Leggendo *Il Caso di Charles Dexter Ward* (*The Case of Charles Dexter Ward*) ed altri racconti, risulta chiaro che Lovecraft conoscesse i contorni generali dell'occultismo. Però, queste influenze impallidiscono innanzi a quella che su di lui ebbe *Vathek*, Poe o Lord Dunsany.

Nel disperato tentativo di assimilare Lovecraft ad una tradizione, alcuni occultisti propongono spiegazioni riguardanti influenze mistiche da parte di entità disincarnate. North dà a questa idea del "Collegio Invisibile" una svolta sciamanica, asserendo che le tribù preistoriche atlantiche, sopravvissute al Diluvio, esercitarono un'influenza telepatica su persone quali John Dee, Blatavsky e Lovecraft. Però, nessuno di questi ierofanti lovecraftiani può eguagliare lo splendore delirante di Kenneth Grant. In *The Magic Revival*, Grant sottolinea altre curiose somiglianze tra Lovecraft e Crowley: entrambi si riferiscono ai "Grandi Antichi" e alle "Distese glaciali" (rispettivamente, di Kadath e Hadith); l'entità "Yog-Sothoth" rima con "Set-Thoth", e l'"Al Azif: Il Libro dell'Arabo" ricorda "Liber Al Vel Legis: Il Libro



della Legge". In *Nightside of Eden*, Grant mappa il pantheon di Lovecraft su un Albero della Vita del lato oscuro, paragonando i deformi "globi iridescenti", che occasionalmente spuntano nei racconti di Lovecraft, con i sefirot infranti, conosciuti con il nome di Qlipoth. Grant conclude affermando che Lovecraft ebbe una «diretta e conscia esperienza dei piani interni», le stesse aree in cui si aggirava Crowley, ma come Lovecraft "mascherò" le sue esperienze occulte in forma di racconti fantastici.

Come molti Lovecraftiani dell'ultimo giorno, Grant commette l'errore di interpretare in maniera letterale un mito creato nebuloso di proposito. Una versione più sottile e soddisfacente della sua proposta è che Lovecraft avesse avuto esperienze inconscie dei piani interni, rifiutate dalla sua mentalità ordinaria, e, ciononostante, esse trovarono il modo di strisciare nei suoi racconti. Perché Lovecraft era benedetto da una vita onirica raccapricciante e vivida, e raccolse le basi di molti racconti al di là del muro del sonno. In questo senso, l'autorità magica di Lovecraft non è niente di più che l'autorità del sogno.

Allora, quale sorta di racconti onirici sono mai questi? Per un freudiano, sarebbe

un'impresa campale rapportarsi con i fecondi, viscidì mostri marini di Lovecraft, mentre un analista junghiano potrebbe riconoscere le tracce della proverbiale Ombra. Però, l'Ombra di Lovecraft è così scura da ingoiare gli archetipi tradizionali dell'inconscio collettivo come un buco nero. Se vediamo il mondo archetipico non come un magazzino statico di forme divine senza tempo, ma come un carnevale di personaggi in costante mutazione, allora i frementi mostri extraterrestri scorti da Lovecraft nel caos dell'iperspazio non sono tanto rappresentativi di un'eredità, quanto gli avatar di un nuovo eone psicologico e mitico. Come minimo, sembrerebbe che le cose siano andate sommamente fuori controllo oltre il circolo magico della ordinata mente diurna. Per il mago del Caos, la realtà può presentarsi coerentemente attraverso un qualsiasi numero di paradigmi simbolici (o "tunnel della realtà", per usare le memorabili parole di Robert Anton Wilson) autosufficienti, eppure mutuamente contraddittori. Nulla è vero e tutto è lecito. Enfatizzando la natura auto-avverante di ogni affermazione sulla realtà, una prospettiva di questo tipo erode in modo creativo la distinzione tra tra-

smissione esoterica legittima e fiction totale.

La stessa inclinazione verso un approccio sperimentale si può trovare nei *Satanic Rituals* di Anton LaVey, il volume che include i primi riti manifestamente lovecraftiani ad aver visto la stampa. Nel presentare “Die Elektrischen Vorspiele” (basato da LaVey su un racconto lovecraftiano di Frank Belknap Long), la “Cerimonia degli Angoli” e “Il Richiamo di Cthulhu” (gli ultimi due creati da Michael Aquino), LaVey afferma che Lovecraft «chiaramente (...) fu influenzato da fonti estremamente reali». Però, sostenendo come la magia satanica gli permetta di entrare «oggettivamente in uno stato soggettivo», LaVey promuove enfaticamente il potere rituale della fantasia, una soggettività radicale capace di spiegare la sua irriverenza verso le fonti da cui trae materiale occulto, siano essi Lovecraft o la Massoneria. Chiamando così il suo “Ordine del Trapezio”, LaVey omaggia il “Trapezoedro Scintillante” presente nel racconto di Lovecraft *L’Abitatore del Buio* - un cristallo extraterrestre nero, dagli strani angoli, che permette di comunicare con gli Antichi - ed enfatizza come la narrativa possa canalizzare

forze magiche a prescindere dalla loro autenticità storica.

Nei suoi due rituali, Micheal Aquino esprime il potere soggettivo di un linguaggio “insensato”, creando una lingua “Yugothica” simile a quella udita nell’*Orrore di Dunwich* e in *Colui che sussurrava nelle tenebre*. Questi mormorii gutturali aiutano a spegnere la mente razionale (prova a cantilenare «P’garn’h v’glyzz» per un paio di ore), un’idea elaborata da Kenneth Grant nella sua nozione del Culto dei Nomi Barbari. Dopo aver lasciato la Chiesa di Satana per fondare il più serio Tempio di Set nel 1975, Aquino infine riformò l’Ordine del Trapezio secondo le pratiche magiche della filosofia Setiana. Per Stephen R. Flowers, il presente Gran Maestro dell’ordine, la sostanza della magia Lovecraftiana è precisamente una irresistibile soggettività pronta a spiccare il volo alla faccia della legge oggettiva. «I Grandi Antichi sono manifestazioni oggettive (...) dell’universo soggettivo, il quale cerca di “sfondare” la barriera della mentalità meramente razionale dell’umanità moderna». Per Flowers, queste invocazioni sono in definitiva apocalittiche, ed accelerano una transizione nell’epoca caotica in cui i Grandi Antichi si riveleranno

come futuri riflessi dello Stregone Nero. «Non ci sono più Incubi per noi» mi scrisse Flowers.

Questo desiderio di ribellarsi contro la tirannia della ragione ed il suo universo oggettivo ed ordinato è uno degli obiettivi di fondo della magia del Caos. Molti concorderebbero con il sentimento espresso da Albert Wilmarth in *Colui che sussurrava nelle tenebre*: «Liberarsi dalle esasperanti e logoranti costrizioni del tempo e dello spazio e della legge di natura - essere collegato con le vastità esteriori - avvicinarsi ai notturni ed abissali segreti dell'infinito e del definitivo - di certo, per tali cose valeva la pena rischiare la vita, l'anima e la sanità mentale!»

Tyagi Nagasiva, nel suo testo elettronico, diffuso in internet, *Kathulu Majik: Luvkrafting the Roles of Modern Uccultizm* (scritto con lo pseudonimo di Haramullah), dichiara che la maggior parte della magia occidentale sia fossilizzata e dualistica, fortemente gravata dalle forze dell'ordine, della gerarchia, del moralismo e del linguaggio strutturato. «Senza la forza destabilizzante del Kaos, stagneremo a livello psichico ed intellettuale. Kathulu offre l'instabilità necessaria per combattere gli stolidi e fissi metodi degli

“Orduni” strutturati. (...) Si può diventare equilibrati attraverso l’esposizione a Kathulhu.» (gli “errori di battitura” di Tyagi mostrano l’influenza di Genesis P-Orridge ed il suo Temple Ov Psychick Youth). Haramullah critica i praticanti di magia nera, i quali si limitano a sostituire l’“Ordune” al “Kaos”, piuttosto che portare in equilibrio questa polarità (un errore dualistico attribuito dall’occultista anche a Lovecraft). Mostrando forti influenze Taoiste e Buddhiste, Haramullah propone invece una “via mediana” adatta a navigare magicamente tra struttura e disintegrazione, volontà e vuoto. «L’idea che si possa proseguire per la VM [via mediana] in modo lineare è erronea. Uno diventa, uno non progredisce. Uno si sintonizza, uno non forgia. Uno permette, uno non fa.»

Nel *Cincinnati Journal of Ceremonial Magic*, l’autore anonimo di *Return of the Elder Gods* presenta una ragione più evolucionista per spiegare la magia lovecraftiana. L’autore accetta lo scenario di una crisi mondiale imminente portata dall’invasione degli Dei Antichi: entità qliphothiche padrone della proto-umanità fino a che non furono bandite da un “agente dell’Intelligenza”, una figura prometeica che pose l’umanità sul suo corrente tracciato

evolutivo. Rimaniamo collegati a questi Dei Antichi attraverso i “Dimenticati”, le forze primordiali della fame, del sesso e della violenza, le quali ancora permangono nei livelli sotterranei del nostro essere. Solo con il riassorbimento per via magica dei Dimenticati, ed usando l’energia da essi scaturita per dare il via ad una più alta coscienza, potremo tenere sigillato il portale ed impedire il ritorno degli Dei Antichi. Anche se il nome di Lovecraft non viene mai citato nell’articolo, lui è sempre presente, un materialista scettico i cui sogni hanno fatto risvegliare i dragoni.

### **Scrivere il sogno...**

Nei racconti dei Miti, il lettore può trovare due dimensioni: il normale mondo umano ed un Altrove infestato. È la tensione ontologica tra questi due ambiti ad alimentare il realismo magico di Lovecraft. Anche se Cthulhu e soci hanno un aspetto materiale, la loro realtà è più orribile per quello che ci dice sulla struttura dell’universo. Come nota lo studioso di Lovecraft S. T. Joshi, i narratori in Lovecraft spesso non impazziscono «a causa di un qualche tipo di violenza per mano di entità soprannaturali, ma attraverso la mera realizzazione dell’esistenza di tali entità». Esperien-

scono una forma grave di dissonanza cognitiva - precisamente il genere di rottura e disorientamento a cui i maghi del Caos danno la caccia.

Il gioco di ruolo *Il Richiamo di Cthulhu* esprime meravigliosamente la violenza di questo cambio di paradigma lovecraftiano. In giochi d'avventura come *Dungeons & Dragons*, una delle misure di riferimento più importanti del tuo personaggio sono i Punti Ferita, cioè il numero determinante la quantità di violenza fisica che il tuo personaggio può subire prima di morire. *Il Richiamo di Cthulhu* sostituisce questa caratteristica fisica alla categoria psichica della Sanità Mentale. Incontri faccia a faccia con Yog-Sothoth o gli insetti da Shaggai ti tolgono punti di Sanità Mentale, ma lo stesso vale per l'acquisizione di maggiori informazioni sui Miti: più libri o carte stellari si leggono, più sarà probabile, per il personaggio, finire al manicomio di Arkham. Anche la magia ha un prezzo ironico, e pure i maghi lovecraftiani dovrebbero tenerlo in considerazione: se usi uno qualsiasi degli incantesimi di evocazione e di vincolo dal *De Vermis Mysteriis* o dai *Manoscritti Pnakotici*, sarai costretto ad imparare nuove cose sui Miti e quindi perdere Sanità Mentale.



Gli eroi eruditi di Lovecraft investigano i Miti con la lettura ed il ragionamento, tanto quanto attraverso i movimenti nello spazio fisico, e questa esplorazione psicologica attira la mente del lettore direttamente nella trappola. Di norma, chi legge sospetta l'oscura verità del racconto quando il narratore ancora si aggrappa ad un comportamento di routine - una tecnica che, con scaltrezza, costringe il lettore ad identificarsi con l'Altrove, piuttosto che con la visione del mondo convenzionale del protagonista. Per magia, la cecità degli eroi lovecraftiani corrisponde ad un elemento cruciale della teoria occultistica sviluppato da Austin Osman Spare: la magia accade sopra e contro la mente. Il pensiero ordinario deve essere silenziato, distratto o totalmente sconvolto, perché la volontà ctonia possa esprimersi.

Per invadere il nostro piano, le entità lovecraftiane necessitano di un portale, un'interfaccia tra i mondi, e Lovecraft ne enfatizza due: i libri ed i sogni. Ne *I Sogni nella Casa delle Streghe*, *l'Ombra venuta dal Tempo* (*The Shadow Out Of Time*) e *La Maschera di Innsmouth* (*The Shadow Over Innsmouth*), i sogni infettano i loro ospiti con una virulenza simile alle possessioni psichiche più plateali, le quali

fanno la loro comparsa ne *L'Abitatore del Buio* e ne *Il Caso di Charles Dexter Ward*. Come i mostri, i sogni in Lovecraft sono forze autonome che filtrano dall'Altrove e producono la loro realtà. Eppure, questi sogni evocano un Altrove più letterale: la strana vita onirica dello stesso Lovecraft, una vita (come sa ogni fan informato) capace di ispirare in modo diretto alcuni dei suoi racconti. Concimando i suoi testi con i suoi stessi incubi, Lovecraft crea una omologia autobiografica tra se stesso ed i suoi protagonisti. Le medesime storie iniziano a sognare, il che implica come anche il lettore giaccia sul sentiero dell'infezione. Lovecraft riproduce sé stesso nei suoi racconti in molti modi: i protagonisti in prima persona riflettono aspetti del suo stile di vita recluso e studioso; la forma epistolare di *Colui che sussurrava nelle tenebre* è una eco del suo impegno quotidiano alla corrispondenza; i nomi dei personaggi sono presi dai suoi amici; ed il paesaggio del New England è quello della sua terra. L'auto-riflessione psichica spiega parzialmente perché i fan di Lovecraft rimangono spesso affascinati dalla vita dell'autore, un magro e solitario recluso che socializzava attraverso la posta, bramava il diciottesimo secolo, coltivava un aspetto

desueto e le maniere di un anziano. La vita di Lovecraft, e certamente la sua voluminosa corrispondenza personale, sono parti del suo mito.

Lovecraft, quindi, solidifica la sua realtà virtuale aggiungendo elementi autobiografici al suo mondo di creature, libri, mappe. Costruisce anche uno stile documentaristico, addensando i suoi racconti di manoscritti, ritagli di giornale, citazioni colte, pagine di diario, lettere e bibliografie elencanti libri finti insieme a classici veri. Tutto questo produce la sensazione che oltre ogni racconto individuale giaccia un mondo meta-narrativo, il quale galleggia di fianco al nostro, un mondo che, come i mostri, tenta costantemente di attraversare le dimensioni ed attualizzarsi. E, grazie agli scrittori dei Miti, ai giochi di ruolo, ai maghi del lato oscuro, lo ha fatto.

### **...e sognare il libro**

Ne *L'Ombra venuta dal Tempo*, Lovecraft rende esplicita una delle fantastiche equazioni che alimentano il suo realismo magico: l'equivalenza tra sogni e libri. Per cinque anni, il narratore, un professore di economia chiamato Nathaniel Wingate Peaslee, è posseduto da una misteriosa "personalità secondaria". Dopo aver rigua-

dagnato la sua identità originale, Peaslee è sconvolto da potenti sogni in cui si trova in una strana città, con un corpo conico e tentacolato, usato da lui per scrivere la storia del moderno Occidente in un libro. Nel climax del racconto, Peaslee viaggia fino all'Australia per esplorare delle antiche rovine sepolte sotto le sabbie. Là scoprirà un libro scritto in inglese, con la sua calligrafia: lo stesso volume da lui vergato con il suo mostruoso corpo onirico.

Anche se impariamo pochi elementi dei loro contenuti, i grimori diabolici di Lovecraft sono così infettivi che anche dare uno sguardo ai loro infausti sigilli risulta pericoloso. Come per i sogni, questi testi ossessionano i protagonisti eruditi di Lovecraft fino al punto che i volumi, per citare Christopher Frayling, «vampirizzano il lettore». I loro semplici titoli sono incantesimi magici, gli allucinanti incantesimi di un antiquario eccentrico: i *Manoscritti Pnakotici*, i *Papiri di Ilarnet*, il *Testo di R'lyeh*, i *Sette Libri Criptici di Hsan*. Gli amici di Lovecraft contribuirono, creando il *De Vermis Mysteriis* e l'*Unaussprechlichen Kulten* di Von Junzt. Lovecraft battezzò l'autore del suo *Cultes des Ghoules* con il nome di Comte d'Erlette, in onore al suo giovane fan August Derleth. Sopra

questi tomi fluttua il terribile e proibito *Necronomicon*, un libro di invocazioni blasfeme la cui lettura accelera il ritorno dei Grandi Antichi. Il *Necronomicon* è il supremo feticcio intertestuale di Lovecraft, uno dei pochi libri mitici della letteratura ad aver assorbito così tanta immaginazione da essere stato pubblicato sul serio.

Se i libri non devono la loro vita ai loro contenuti, ma alla più ampia rete di riferimenti e citazioni nel quale sono immersi, allora il terribile *Necronomicon* ha chiaramente una vita tutta sua. Oltre agli studi letterari, il *Necronomicon* generò numerose analisi pseudo-accademiche, comprese significative appendici nell'*Encyclopedia Cthulhiana* ed anche una "Storia del *Necronomicon*" scritta dallo stesso Lovecraft. Molte FAQ sono reperibili su internet, in cui massicci *flame* sulla realtà del libro scoppiano periodicamente tra maghi, fan dell'horror ed esperti di mitologia. L'entità non morta citata nel celebre distico del *Necronomicon* - «Non è morto ciò che in eterno può attendere / e, con il passare di strani eoni, anche la morte può morire» - potrebbe anche essere il libro stesso, il quale striscia perennemente ai margini mentre leggiamo la realtà.

La breve “Storia” di Lovecraft fu apparentemente ispirata dalla prima bufala relativa al *Necronomicon*: una recensione di un'edizione del terribile tomo mandata al *Massachusetts' Branford Review* nel 1934. Decenni dopo, il libro iniziò a spuntare nei cataloghi bibliotecari delle università. È, forse, l'espressione principale del realismo magico di Lovecraft il modo in cui tutti questi significanti spettrali abbiano manifestato il significato stesso. Nel 1973, una edizione dell'*Al Azif* (il nome arabo del *Necronomicon*) pubblicata da un piccolo editore, comparve nelle librerie. Erano otto pagine di testo siriano simulato, ripetute per 24 volte. Quattro anni dopo, i Satanisti della *Magickal Childe* di New York pubblicarono un *Necronomicon* scritto da Simon, un *pot-pourri* con dentro più mitologia sumera che Lovecraft (anche se molte sezioni furono volontariamente “tenute fuori dal volume” per la “sicurezza del lettore”). Il *Necronomicon: The Book of Dead Names* di George Hay, anch'esso un figlio letterario dei '70, è il più complesso, intrigante e Lovecraftiano della serie. Seguendo lo spirito del maestro, Hay inserisce le favoleggiate invocazioni a Yog Sothoth e Cthulhu in una serie di saggi analitici, letterari e storici. Anche se i maghi con

forti immaginazioni hanno affermato che anche il libro di Simon fa miracoli, le pseudo-storie dei vari *Necronomicon* sono più interessanti del testo vero e proprio. Lovecraft stesso pose le fondamenta della storia: il manoscritto fu vergato nel 730 DC da un poeta, l'Arabo Pazzo Abdul Alhazred, ed intitolato con il termine che designa i rumori notturni degli insetti. Fu poi tradotto da Teodoro Fileta in greco, da Olaus Wormius in Latino e da John Dee in inglese. Lovecraft elenca varie biblioteche e collezioni private in cui sono reperibili frammenti del tomo, e ci strizza l'occhio, sottolineando come giri voce che lo scrittore di storie fantastiche R. W. Chambers abbia derivato il suo libro mostruoso e soppresso *Il Re In Giallo* da dicerie udite riguardo al *Necronomicon* (Lovecraft stesso affermava di essere stato ispirato da Chambers).

Tutte le seguenti pseudo-storie del *Necronomicon* intessono il volume dentro e fuori dalla vera storia dell'occultismo, mettendo John Dee in un ruolo particolarmente prominente. Secondo Colin Wilson, il quale si unì alla festa, la versione del testo pubblicata nel *Necronomicon* di Hay fu codificata con il cifrario enochiano di John Dee, il *Liber Logaeth*. Nella sua FAQ sul *Necro-*

*nomicon*, Colin Low afferma che Dee scoprì il libro alla corte di Re Rodolfo II a Praga, e, sotto la sua influenza, lui ed il suo chiaroveggente Edward Kelly ottennero i loro incontri astrali più potenti. Mai pubblicata, la traduzione di Dee divenne parte della famosa collezione di Elias Ashmole, situata nella British Library. Qui Crowley la lesse, prendendo in prestito liberamente dei passaggi per il *Libro della Legge*, ed, infine, passò alcuni dei suoi contenuti indirettamente a Lovecraft, tramite Sonia Greene. Il ruolo di Crowley nella favola di Low è appropriato, perché Crowley di certo conosceva il potere magico delle bufale e della storia.

Il *Necronomicon* non è il primo elemento narrativo a generare una reale attività magica, con la sua potente zona del crepuscolo tra filologia e fantasia. Al principio del quindicesimo secolo, una serie di manifesti Rosacrociari anonimi affermarono l'esistenza di una fratellanza segreta di ermetisti cristiani e la necessità di renderla manifesta alla società. Molti lettori immediatamente vollero farvi parte, anche se è improbabile che un gruppo del genere esistesse in quell'epoca. Però, la bufala concentrò il desiderio esoterico ed ispirò un'esplosione di veri gruppi rosacrociari.



Anche se uno dei due sospetti autori dei manifesti, Johann Valentin Andreae, non confessò mai, fece velati riferimenti al Rosacrocianesimo chiamandolo «un gioco ingegnoso che una persona celata potrebbe usare per burlarsi della scena letteraria, specialmente in un'epoca infatuata da tutto ciò che sia inusuale». Come i manifesti Rosacrociari o il *Libro di Dzyan* della Blavatsky, il *Necronomicon* di Lovecraft è l'equivalente occultistico della trasmissione radio *La Guerra dei Mondi* di Orson Welles. Lo stesso Lovecraft scrisse: «Nessuna storia del bizzarro potrebbe veramente produrre terrore a meno che non sia studiata con tutta la cura e la verosimiglianza di una vera bufala».

Forse la storia dell'occultismo stesso è proprio questo: una conversazione, le cui menzogne sono sposate alle genealogie, le cui verità eterne sono fabbricate da visionari creativi, pazzi e burloni. Nel suo romanzo *Il Pendolo di Foucault*, Umberto Eco suggerisce come la verità esoterica non sia altro che una teoria della cospirazione semiotica, nata da una letteratura infinitamente rielaborata ed auto-referenziale - precisamente il tipo di tessuto intertestuale conosciuto così bene da Lovecraft. Per chi ha bisogno di fondare i propri pro-

fondi stati di coscienza in correlativi oggettivi, questa è una sentenza di colpevolezza della tradizione. Ma, come ci ricordano i maghi del Caos, la magia non è altro che un'esperienza soggettiva capace di interagire con una matrice internamente coerente di segni ed affetti. In assenza di ortodossia, tutto ciò che ci rimane è il tantra dinamico del testo e della percezione, della lettura e del sogno. In questi giorni, la Grande Opera potrebbe essere null'altro che un gioco ingegnoso, il quale si auto-fabbrica senza alcun riposo o chiusura, tessendosi all'esterno del vuoto risplendente in cui Azathoth si agita sul suo trono di Mandelbrot.

1995



## **Fine dell'anteprima!**

Se questo antipasto ti è piaciuto, troverai maggiori informazioni su **Codici nomadi Vol.1** a [questo link](#).