



MASSIMO SPIGA
IL CULTO DEI NOMI BARBARI
Etimologie lovecraftiane

Massimo Spiga

Il culto dei nomi barbari

Etimologie lovecraftiane

www.heisenb3rgstudio.com

Flectere si nequeo superos, Acheronta movebo.

Virgilio

Introduzione

«Mi avvicinai per vederlo meglio,
pervaso da sensazioni per cui non ho un nome.»

Dagon

(*id.*)

Howard Phillips Lovecraft, uno tra i più grandi scrittori horror del Novecento, aprì il suo capolavoro *The Call of Cthulhu* (1926) con la seguente intimazione: «Credo che la cosa più misericordiosa al mondo sia l'incapacità della mente umana di correlare tutti i suoi contenuti. Viviamo in una placida isola di ignoranza in mezzo a neri mari d'infinito; non era previsto che ce ne allontanassimo più di tanto». Ebbene, per esplorare le radici immaginali degli inconcepibili dèi lovecraftiani e dei loro sinistri nomi, è necessario partire dalla più spericolata delle correlazioni: dobbiamo chiederci cosa facesse il sacerdote satanista Micheal Aquino alla fine degli anni '70.

Dopo aver abbandonato l'unità di guerriglia psicologica dell'esercito statunitense nel 1968 e la Chiesa di Satana di Anton LaVey nel 1975, Aquino fondò il Tempio di Set, in modo da poter venerare il maligno con un piglio più serio e

professionale. Nella sua opera di riforma, Aquino ristrutturò anche la setta pseudo-massonica parallela alla Chiesa di Satana, ovvero l'Ordine del Trapezoedro. Una delle pratiche impiegate dai suoi aderenti era il cosiddetto "culto dei nomi barbari", la cantilena di sillabe insensate e gutturali, ripetute per ore, in un sinistro flusso di coscienza ctonia.

Cosa tutto ciò abbia a che fare con Howard Phillips Lovecraft potrebbe risultare più oscuro ai più. In qualità di ateo, materialista e nichilista (sulla scia di Leopardi, si potrebbe dire), HPL avrebbe sepolto di contumelie i succitati satanisti; dopotutto, durante la sua vita, ebbe modo di ridicolizzare i loro precursori, con il tono sferzante tipico dei suoi analoghi moderni, quali l'UAAR, Richard Dawkins, Piergiorgio Odifreddi e molti altri "riduzionisti mannari". Per questo suo accanimento, fu addirittura assoldato da Harry Houdini per vergare un pamphlet contro l'esoterismo e lo spiritualismo, intitolato *The Cancer of Superstition*. Purtroppo, il progetto non andò in porto. Comunque, le traversie sataniste di LaVey ed Aquino avranno di certo fatto sollevare un sopracciglio ai lettori più addentro all'opus lovecraftiano: l'Ordine del Trapezoedro, ad esempio, deve il suo nome al racconto breve *The Haunter of the Dark* (1936), in cui un "trapezoedro scin-

tillante” è usato per evocare il dio alieno Nyarlathotep, una delle figure più palesemente luciferine del pantheon immaginato dal Solitario di Providence. Inoltre, risulta palese come l’idea del “culto dei nomi barbari” sia presa di peso dalla prosa lovecraftiana e riadattata alla bell’è meglio per un uso religioso. Per quanto paradossale possa sembrare, LaVey e Aquino fondarono la prima religione lovecraftiana della storia dell’umanità. Non furono gli unici.

Dall’altra parte dell’Atlantico, pochi anni dopo, l’occultista inglese Kenneth Grant, anche lui spasmodicamente appassionato di HPL, istituirà la corrente typhoniana dell’Ordo Templi Orientis: una ennesima religione la quale, stavolta esplicitamente, si focalizza sulle creature immaginate da Lovecraft e le innalza allo status di vere e proprie divinità, con tanto di rituali *ad hoc* e preghiere. Per cui, nel volgere di pochi anni, il mangiapreti razionalista Lovecraft diverrà il profeta riconosciuto da due religioni. Come se non bastasse, vent’anni dopo, diverrà uno dei fondamenti ideologici della post-moderna Chaos Magick, una anti-tradizione esoterica dai tratti segnatamente punk. Uno testi di riferimento della Chaos Magick è, non a caso, lo *Psychonomicon*: un grimorio per l’evocazione di divinità lovecraftiane.

Queste informazioni potrebbero essere catalo-

gate come mere espressioni dell'ironia della storia; tuttavia, servono ad esemplificare alcuni tratti salienti della letteratura lovecraftiana e ad indirizzare la nostra attenzione sul suo particolare uso della lingua. Ci offrono, inoltre, un portale che si affaccia sulle vertiginose prospettive aperte dal Solitario di Providence ed il suo originale, ed inimitabile, culto dei nomi barbari.

Esecrabili blasfemie

«Non dormirò mai più sereno, con in mente quegli orrori: strisciano senza sosta dietro i viventi, dietro il tempo e lo spazio. Quelle esecrabili blasfemie, nate nelle stelle più antiche, sognano sotto il mare...»

*Il richiamo di Cthulhu
(The Call of Cthulhu)*

HPL si specializzò nella produzione di storie brevi, le quali costituiscono la spina dorsale della sua produzione. Pubblicate su riviste amatoriali come *The Fantastic Fan* o su magazine pulp come *Weird Tales*, riuscirono a scontentare sia i lettori più colti, disgustati dalla loro matrice popolare, che quelli più di bocca buona, annoiati dalla raffinata architettura gotica che le contraddistingue. Durante la sua vita, Lovecraft visse nel più infimo ghetto della letteratura americana e morì senza ricevere alcuna soddisfazione dai suoi sforzi letterari. Gran parte dei suoi racconti si focalizzano sulle malefatte dei seguaci dei Grandi Antichi, divinità extra-dimensionali fredde, vaste ed indifferenti all'umanità.

Il più celebre tra questi è Cthulhu, titano polipoide che dorme un sonno simile alla morte nella città sommersa di R'lyeh. Il divoratore dormiente è emerso dalla fervida immaginazione dell'autore e si è affacciato nel mondo della carta stampa-

ta nel 1926, all'interno del già citato *The Call of Cthulhu*. L'origine del suo nome è trasparente: si tratta di una variazione del termine greco *Chthon*. Come scrive James Hillman in *The Dream And The Underworld*: «*Chthon* (oltretomba) ed i termini da esso derivati si riferiscono a fredde, morte profondità». Il termine, in tutte le sue accezioni, ben descrive le qualità salienti di Cthulhu, un dio morto, che sogna nel profondo dell'Oceano Pacifico. Inoltre, il gran polipo sembra una filiazione della dea greca *potnia Chthon*, madre nera dei sogni menzionata da Euripide in *Ecuba*, la quale, come il nostro, ha la sgradevole abitudine di inviare demoni dalle ali nere a spargere i suoi messaggi ai viventi, oppure tormentarli con incubi. Un'altra radice dell'icona di Cthulhu sono le teorie teosofiche su Lemuria ed Atlantide, e sui presunti illuminati venusiani che le popolavano, in attesa della riemersione continentale che porterà con sé una Nuova Era. Anche la religione di Aleister Crowley, l'Ordo Templi Orientis, o almeno una sua semplificazione giornalistica, appare curiosamente analoga al culto di Cthulhu: Lovecraft scrive che, quando la città morta R'lyeh riemergerà dai flutti, il Grande Antico si sveglierà e inaugurerà un'epoca di sfrenata lascivia e brutalità, in cui gli umani potranno fare ciò che vogliono, al di là della legge, del bene e

del male. L'analogia è più solida di quanto possa sembrare: sia Crowley che HPL citano le fredde distese di Hadith in quanto "aldilà alieno", patria originaria dei Grandi Antichi. Inoltre, sappiamo che il Solitario di Providence conosceva a livello superficiale Crowley e le sue idee, perché lo definisce un «ciarlatano» in una sua lettera ad un suo corrispondente. Per contro, Crowley definì un «orribile straccio» *Weird Tales*, la rivista su cui scriveva HPL, per cui il disprezzo era reciproco. Nel caratterizzare il dio-polpo, Lovecraft tesse delle analogie esplicite tra la civiltà di R'lyeh e le antiche civiltà micronesiane, menzionando talvolta Nan Madol e Ponape: è certo che, nella formulazione del nome, abbia tentato di renderlo quanto più esotico e primitivo possibile. Allo stesso modo, Cthulhu, e molti altri Grandi Antichi, traggono parte del loro potere iconico dai miti degli Annunaki, le antiche divinità sumere. Da loro attingono alcuni tratti sia fisici che onomastici, come una certa preferenza fonetica per l'uso delle lettere gutturali ed un uso delle vocali atipico per la lingua inglese (ad esempio, prendiamo in considerazione i nomi sumeri Enki, Nammu, Utu, Enki, Ereshkigal). Altro elemento interessante dei racconti dei Miti di Cthulhu è il linguaggio r'lyehano. È una estrapolazione lovecraftiana del Naacal, un linguaggio fittizio,

teorizzato dall'antiquario ottocentesco Augustus LePlongeon durante i suoi studi sui Maya. Come nota a margine, è interessante notare che il ricercatore britannico, per le sue caratteristiche, pare un provetto personaggio lovecraftiano, tant'è che l'autore di Providence inserì un avventuriero erudito nel linguaggio Naacal nel suo racconto *Through The Gates of the Silver Key* (1933), scritto insieme a E. Hoffmann Price. Quest'ultimo, per una divertente coincidenza, era un'eccentrico scrittore e, per un breve periodo, fu coinquilino di Jack Parsons, scienziato e sacerdote del culto di Aleister Crowley, ma questa è un'altra storia. Torniamo al pseudo-linguaggio creato da Lovecraft: La più celebre frase in r'lyehano è «*ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*», ovvero «Nella sua casa R'lyeh, il morto Cthulhu dorme e sogna». Come molti scrittori, HPL abbozzò un linguaggio artificiale per conferire una maggior veridicità ai suoi racconti. Non lo sviluppò in maniera sistematica (come, ad esempio, Tolkien fece con l'elfico *sidheril*) ma, ciononostante, gli appassionati dell'autore hanno sviluppato dei piccoli glossari e delle rudimentali grammatiche per iniettare linfa vitale in questa lingua morta, così da poterla usare a fini narrativi e d'intrattenimento generale.

Un altro Grande Antico, la cui onomastica è molto

meno articolata, è Dagon, dio-pesce che semina follia e terrore nell'omonimo racconto del 1917. Il suo nome è tratto da una citazione biblica, dal primo libro di Samuele. Nella sua versione storica, Dagon è una divinità pagana dei mari. Il Dio d'Israele, nell'affrontarlo, è piuttosto brusco: «... era di nuovo caduto con la faccia a terra, davanti all'arca del Signore; la testa e le mani di Dagon erano mozzate, sulla soglia non restava che il tronco». Inoltre, Sansone devasta il Tempio di Dagon nel Libro dei Giudici 16, 23-31. Nel suo *The origin of pagan idolatry ascertained from historical testimony*, George Stanley Faber suggerisce che un nome alternativo di Dagon fosse Siton, e fosse complementare alla dea-sirena Sidon, entrambi venerati sia dai filistei della Scizia che dai fenici. Sodom o Sedom, un nome derivato da questi dèi, apparteneva ad una città di quell'area, devastata dalle alluvioni ed in seguito abbandonata. L'interpretazione che le popolazioni ebraiche fecero di quell'evento è storia nota. Un'ulteriore umiliazione per il nostro amato dio ittico è la sua etimologia originale. Nell'antica lingua semitica, “Dag On” significava “Pesce della Tristezza”, come sottolineato dallo studioso S. T. Joshi nelle note a *The Call of Cthulhu and other weird stories*. Sic transit gloria Dagoni.

Una delle passioni di Lovecraft, fin dalla più ten-

era gioventù, è stata la cultura popolare araba e nordafricana: la possiamo trovare manifesta nella “trinità negativa” dei Thoth: gli dei esterni Azathoth, Nyarlathotep e Yog Sothoth.

Il primo è il «caos nucleare» che si contorce «cieco, muto ed idiota» al centro dell’universo. Azathoth è il «demone sultano», l’apice del pantheon lovecraftiano. Rappresenta allegoricamente un Dio iper-materiale, o, per meglio dire, una incarnazione del principio dell’evoluzione, la quale si sviluppa senza mente, senza alcuna direzione o significato; l’incubo febbrile di un panteista posto innanzi alla scienza moderna. Azathoth è una distillazione quasi esistenzialista dell’intera *weltanschauung* del Solitario di Providence, ed una delle sue allegorie più agghiaccianti. Nel suo taccuino, Lovecraft non offre alcuna spiegazione riguardo alla formulazione del suo nome. Si limita a scrivere «Azathoth... un nome odioso». Tuttavia, una rapida occhiata alla sua biblioteca, elencata dallo studioso S.T. Joshi nel suo *Lovecraft’s Library*, ci offre qualche significativo indizio. HPL, data la sua perdurante miseria, non ebbe mai la possibilità di comprare tutti i libri di occultismo che desiderava usare come fonti per i suoi racconti, eppure ebbe modo di mettere le mani su una copia di *Alchemy* di Paracelso, in una edizione economica da bancarella. Azoth, nei sistemi alchemici, è

il solvente universale, il prodotto più importante di molte operazioni magiche. È, inoltre, una trasposizione simbolica di Ain Soph, l'infinito negativo di Dio che si estende oltre l'Albero della Vita nella tradizione cabalistica. Simboleggia l'inconcepibile origine della vita e dell'universo ed è, nel contempo, il vuoto. È calzante che Lovecraft decida di battezzare così il suo demone supremo, la causa prima e motore immobile del suo universo tragico, intrecciando Azoth e Thoth in un nome «odioso». Una soluzione alternativa potrebbe essere una derivazione da *Izzu Tabuti*, termine arabo che si può tradurre con "Forza di Thoth". Sebbene meno evocativa, anche questa origine è pertinente.

Il secondo "Thoth" della trinità è Nyarlathotep. Si tratta di un avatar di Azathoth, il suo messaggero e la sua anima: un Gesù lovecraftiano. Nyarlathotep, il Caos Strisciante dai mille volti, è delle poche figure riconducibili ad un immaginario squisitamente religioso tra quelle create da Lovecraft: in *The Dreams in the Witch House* (1932) è presentato nelle vesti dell'uomo nero dei Sabba, ovvero Satana. Inoltre, nell'omonimo racconto del 1920, Nyarlathotep appare in Egitto come un nuovo, oscuro faraone. Da qui, il suffisso *-hotep*. Il racconto *Nyarlathotep* è il resoconto in prosa di un sogno dell'autore: riciclare

il proprio mondo onirico in letteratura era una fruttuosa abitudine di HPL. Sebbene i componenti *Thoth* e *Hotep* siano spiegabili, non possiamo rendere conto della radice *Nyarla*, perché, essendo il nome figlio di una formulazione onirica, sfugge ai nostri strumenti d'analisi. Tuttavia, sappiamo che Myrnathitep (altrimenti noto come Alhireth-Hotep il Profeta) è un personaggio di *The Gods of Pegana* di Lord Dunsany, di cui Lovecraft era un appassionato lettore.

Il terzo “Thoth” è Yog Sothoth, conglomerato di globi iridescenti che vibrano e si contorcono negli interstizi tra lo spazio ed il tempo. È una figura spesso menzionata nei racconti; una presenza distante eppure sempre presente. Yog Sothoth è il patrono dei maghi, il “dio” della conoscenza e l'apritore di vie, una figura simbolicamente parallela a Ganesh o Mercurio o lo stesso Thoth. Ha, inoltre, un ruolo analogo allo Spirito Santo cristiano. Questa connessione è evidente in *The Dunwich Horror* (1929), in cui è responsabile di una blasfema “immacolata concezione”. Il messia così concepito metterà a ferro e fuoco un paesotto di provincia del Massachusetts e sarà sconfitto da un gruppetto di studiosi terrorizzati (aiutati da un grosso cane).

Sebbene il nome di Yog Sothoth sia “barbaro”, ovvero concepito con la sorta di glossolalia gut-

turale che HPL amava tanto impiegare (e quindi non ha un'etimologia di per sé carica di significato), questo non ha scoraggiato gli studiosi più eccentrici. Tra le componenti del nome, ad esempio, i nomi di Set e Thoth balzano all'orecchio. Gli occultisti typhoniani amano martellare su questa assonanza. Purtroppo per loro, è, probabilmente, spuria. Lo sferico Yog è di certo una deformazione di Thoth, ma non ha nulla a che fare con Set (il quale, nell'universo lovecraftiano, è rappresentato dal dio serpente Yig, sviluppato in collaborazione con la scrittrice Zealia Bishop). Allo stesso modo, c'è chi legge nell'aspetto globulare di Yog un riferimento ai sefirot della Cabala, le "sfere" di cui è composto l'Albero della Vita. Tuttavia, quest'analogia non appare convincente; non bastano delle banali sfere a corroborare un legame concettuale.

Tuttavia, non è necessario ricorrere all'esoterismo storico: HPL ce ne fornisce uno "tarocco" elaborato *ad hoc*. Infatti, il nome segreto ed esoterico di Yog Sothoth è Ta'wil At Umr. Privo di una biblioteca adeguatamente fornita, spesso il Solitario di Providence compiva dei pasticci macroscopici nell'approcciarsi alle lingue straniere, ed è evidente in questa scelta: *Ta'wil* è il nome che designa l'Islam esoterico, ed anche un verbo che significa "tornare alle origini o ai principi fondamentali".

Umr significa “Immortale” in Urdu. Queste caratteristiche, messe insieme, ben si adattano a Yog Sothoth, ma sono espresse in maniera traballante sul piano linguistico. Proprio il fatto che HPL abbia mescolato lingue e concetti stranieri, malamente compresi ed espressi, ci porta a credere che sia questa la vera origine del nome, perché è un *modus operandi* che l’autore applica in continuazione nella sua mitografia. Torneremo su questo punto in seguito, parlando del *Necronomicon* e dell’*Unausspreslichen Kulten*, tomi maledetti sia sul piano narrativo che su quello linguistico.

Ultima divinità ad essere analizzata in questo rapido *excursus* è Shub Niggurath, la Capra Nera del Bosco dai Mille Cuccioli. Si tratta di una immensa nebbia senziente da cui emergono tentacoli e bocche affamate, ed è una trasfigurazione della Dea Madre venerata dalle streghe europee durante i secoli bui. HPL rimase molto colpito dalla lettura di *The Witch-Cult in Western Europe* di Margaret Murray, un saggio talvolta sensazionalistico sul fenomeno (il quale, tra l’altro, è alla base del revival Wicca inaugurato da Gerald B. Gardner). La Capra Nera rappresenta una corruzione e distorsione delle tradizionali dee della fertilità e della natura. Il nome, con tutta probabilità, è una variazione di Sheol Nugganoth, divinità fantasy creata da Lord Dunsany, un’influ-

enza letteraria cruciale per il giovane HPL. Se *Sheol* è un termine ebraico riconoscibile (tomba, aldilà, abisso), Nugganoth pare un ennesimo caso di culto dei nomi barbari.

Una teoria molto meno plausibile su Shub Niggurath, che tuttavia merita una menzione per il suo valore d'intrattenimento, è che si tratti di una frecciata ad un suo cliente, David Van Bush. Il signor Bush assoldò Lovecraft affinché revisionasse alcune sue poesie. Per dare un'idea del figuro, citiamo il suo immortale capolavoro *Poesie di Pace e Salsicce*, scritto nel 1915. Il Solitario di Providence accettò l'incarico per necessità economica, pur considerando Bush un *minus habens* (gli dedica un gustoso profilo in una sua lettera ad un amico). L'anagramma del cognome di Bush, più l'aggiunta di una parola il cui suono è foneticamente simile a *nigger* (negro), potrebbe essere un perfetto insulto lovecraftiano, mascherato da nome "barbaro". L'accostamento non deve stupire: HPL è sempre stato un razzista conclamato. Non a caso, battezzò il suo animale domestico *Nigger-Man*.

Vaste, antiche, terribili

«Un vasto, antico, terribile agglomerato urbano i cui crimini sono innumerevoli.»

Nyarlahotep
(*id.*)

Lovecraft ambientò la maggior parte dei suoi racconti in un Massachusetts tetto e fantasmatico, concentrandosi su una manciata di città immaginarie: Kingsport (*The Festival*, 1925), Innsmouth (*The Shadow Over Innsmouth*, 1936, ed altri), Arkham (*The Dreams in the Witch House* ed altri), Dunwich (*The Dunwich Horror*) e varie altre.

Molte di queste città traggono il loro spunto dalle gite che Lovecraft amava fare nell'entroterra del New England. I suoi diari di viaggio traboccano di descrizioni di casupole cigolanti e leggende folkloristiche estorte agli indigeni, le quali sono filtrate quasi intatte all'interno dei racconti (memorabile quella sulla valenza psicopompa dei succhiacapre, presente in *The Dunwich Horror*). Mentre c'è poco da dire sui nomi di Innsmouth e Kingsport, entrambe definite «una versione distorta di Newburyport» dallo stesso HPL, possiamo trarre maggiore soddisfazione da Dunwich e Arkham.

La prima prende il suo nome da una cittadina inglese nel Suffolk. Città antica, capitale del regno degli Angli orientali, crebbe fino a divenire un affollato porto entro il tredicesimo secolo. Nel 1286 fu colpita da una spaventosa serie di tsunami ed uragani, che la devastarono. Da allora, l'erosione della costa porta via, anno dopo anno, le tracce della civiltà che fu. Attualmente, Dunwich ha 84 abitanti. Con tutta probabilità, Lovecraft venne a conoscenza della storia di Dunwich dalla poesia *By the North Sea* di Swinburne, presente in un'antologia da lui posseduta. È curioso notare come, in un opus letterario trabordante di città sommerse come quello di HPL, Dunwich venga rappresentata come un placido e retrogrado paesino di campagna.

Arkham, al contrario, è una grande città, modellata su Salem. È la capitale di quella che i fan ormai chiamano "Lovecraft Country". Ospita la Miskatonic University, centro di cultura e conoscenze proibite in cui è custodito il *Necronomicon*. Tra le bellezze turistiche, menzioniamo il manicomio Arkham Asylum (traslocato a Gotham dal fumetto *Batman*) e le limacciose rive del fiume Miskatonic. Non si hanno informazioni certe sull'etimologia di Arkham, sebbene l'omofonia tra la Arkham e *Arcane* sia abbastanza evidente. Inoltre, Oakham e Arkwright sono due cittadine

rispettivamente del Massachusetts e del Rhode Island, entrambi nel New England. Come Salem, anche la grigia Arkham ha una antica tradizione di occultismo e stregoneria, e questo oscuro passato costituisce il fulcro di tutti i racconti che la usano come ambientazione. Infine, ci rifiutiamo di speculare sulla traduzione letterale di Arkham, ovvero “Prosciutto dell’Arca”.

Nelle sue lettere, Lovecraft rivela come il termine Miskatonic (che da il nome all’università, al fiume e all’intera vallata su cui si sviluppa Arkham) sia un amalgama di desinenze algonchine. Immagino che questo sia vero per la radice *Miska-*, perché il suffisso *-tonic* deriva con tutta evidenza dal fiume Housatonic, che scorre tra il Connecticut ed il Massachusetts.

Altra città spesso menzionata da Lovecraft è Irem dalle Mille Colonne, antica inurbazione abitata da sinistre creature, nonché sede di un culto alieno di Cthulhu e parte della civiltà estinta che costruì la Città senza Nome (dal racconto omonimo del 1921). Irem dalle Mille Colonne è uno dei vari casi di riciclaggio mitologico da parte di HPL. Da bambino, si appassionò alle *Mille ed una Notte*, ed attraverso quest’opera scoprì la leggenda coranica di Irem, la Città d’Ottone dei djinn (spiriti elementali da noi occidentali volgarizzati in “geni”), che Allah fece divorare dalle

sabbie. Si tratta di una città mitica, locata nel Rub' al-Khali, la cosiddetta "area vuota" del deserto saudita. Negli anni '90, il regista Nicholas Clapp ed un piccolo gruppo di avventurieri scoprirono un'antico avamposto commerciale nel deserto e, ad un'analisi più approfondita (effettuata tramite fotografie satellitari della NASA), scoprirono che si trattava proprio della città che ispirò le leggende, scomparsa in seguito ad un crollo sotterraneo. L'esaurimento delle riserve idriche sottostanti alla piccola città provocò il cedimento della volta superiore della caverna che conteneva le acque. Irem dalle Mille Colonne sprofondò quindi nelle sabbie, così come vuole la leggenda. Non sono stati trovati djinn nei paraggi, ma le colonne sono presenti in abbondanza (otto e non mille, ma sappiamo che chi racconta storie fantastiche tende ad esagerare). Nella mitologia lovecraftiana, Irem riassume in sé anche valenze simboliche assenti nel Corano: è, tra le altre cose, l'accesso alla Terra Cava. Lovecraft adopera questo mito e lo trasforma in un incubo inconcepibile per farsi beffe di chi ci credeva sul serio: nel suo mirino, come spesso accadeva, erano i teosofi del primo Novecento. Sebbene non abbia nulla a che fare con Lovecraft, è interessante menzionare che, dopo i teosofi, un successivo ricercatore della Terra Cava fu il governo nazista, il quale

finanziò fior di spedizioni (come quella guidata dal dottor Heinz Fischer) per accedere al fantomatico mondo sotterraneo e saccheggiarne le fantastiche ricchezze.

Pensieri insopportabili

«Presto fui assorbito dalla lettura. Era raccapricciante. Un elemento sopra gli altri catturò la mia attenzione: erano dei pensieri ed una leggenda troppo orrendi per essere sopportati dalla sanità mentale e dalla coscienza.»

Il Rito
(*The Festival*)

In una lettera, Lovecraft scrive: «E. Hoffmann Price ha messo le mani su un altro ciclo di folklore contemporaneo che parla di una cosa primordiale... il *Libro di Dzryan*. In teoria, conterrebbe ogni sorta di segreto sul mondo antico, precedente all'affondamento di Atlantide e Lemuria. (...) Non so dove Price abbia trovato questa roba, ma sembra proprio una figata».

Questa è soltanto una delle dimostrazioni di come HPL disprezzasse i teosofi a livello filosofico, ma conoscesse le loro teorie e le impiegasse a fini narrativi con gran gusto. È proprio intrecciando il concetto del *Libro di Dzryan* (testo sacro menzionato da Madame Blavatsky nel suo mattone cospirazionista-spiritualista *The Secret Doctrine*) con l'idea del *Re in Giallo*, formulata da Robert W. Chambers, che nasce una delle chiavi di volta della sua narrativa, ovvero l'idea del tomo maledetto, colmo di saperi proibiti che conducono alla follia.

Chambers scrisse l'antologia *Il Re in Giallo* nel 1895. Il filo conduttore dei racconti è un testo teatrale la cui mera lettura è sufficiente per attirare ombrose creature extradimensionali e spazzar via la sanità mentale dello stolto lettore. Sebbene HPL considerasse Chambers un «titano caduto» per via della sua successiva carriera (punteggiata da romanzetti d'amore e polpettoni d'avventura), ha sempre attinto alle idee e le atmosfere esposte nella sua prima antologia.

In più, nel periodo in cui Lovecraft formulò l'idea del *Necronomicon*, la società occidentale era scossa da un florilegio di culti e sette le quali pretendevano di trarre la loro legittimità spirituale da testi presuntamente dettati da entità trascendentali. Oltre al *Libro di Dzyan* dei teosofi, possiamo citare anche il *Liber AL vel Legis* dell'Ordo Templi Orientis.

Partiamo dal nome: Lovecraft sognò il *Necronomicon* nel 1924 e decise di menzionarlo nel racconto *The Hound* poco dopo. Si può ipotizzare che il titolo sia frutto della suggestione di antichi testi omofoni, come l'*Astronomicon* di Marco Manilio. In una lettera, HPL si vanta del fatto che, nonostante sia un prodotto onirico, l'etimologia del *Necronomicon* sia «perfettamente esatta». Ovviamente, come abbiamo notato in altri casi, si sbagliava. Secondo lui, il termine "Necro-

nomicon” equivaleva a “Libro dei nomi morti” in greco. Tuttavia, *nekròs* significa cadavere, *nomos* significa legge e *eikon* significa immagine; in alternativa, il suffisso *-ikon* si traduce con “a proposito di”. Ammesso e non concesso che in greco antico li si possa concatenare come fa il Solitario di Providence, ciò che ne risulta è “un’immagine della legge dei morti” oppure “(una cosa) a proposito delle leggi (o abitudini) dei morti”.

Nei suoi racconti, Lovecraft usa questo testo fittizio con grande effetto, rivelandone dei passaggi in momenti cruciali o elencandolo insieme ad opere reali, quali i testi della Murray, di Eliphas Levi o di John Dee. In un’epoca pre-internet, per i lettori era virtualmente impossibile stabilirne o no l’autenticità, tanto che l’autore decise di intorbidare ulteriormente le acque, scrivendo una finta storia bibliografica per il tomo blasfemo. Secondo questa pseudo-storia, il testo fu scritto dall’«Arabo Pazzo» Abdul Alhazred (torneremo su di lui in seguito): il tomo attraversò la storia in varie traduzioni, sempre osteggiato e messo all’indice da ogni autorità religiosa. La bufala funzionò così bene che, entro gli anni ’60, quasi tutte le università americane possedevano una scheda sul *Necronomicon* nella loro biblioteca (purtroppo, però, nessuno riuscì mai a mettere le mani sul volume, perché risultava sempre in prestito).

Prima di questo trionfo disinformativo postumo, Lovecraft dovette affrontare alcuni spinosi problemi. Nel 1925, mentre scriveva il racconto *The Horror At Red Hook*, si rese conto di non avere la più pallida idea di come potesse essere scritto un testo occultistico. In principio, si basò sulle invocazioni ad Ecate presenti nell'*Encyclopedia Britannica*. In seguito, i suoi amici lo indirizzarono verso i testi della Blavatsky e del celebre A. E. Waite, patron dei tarocchi moderni insieme a Rider e la Colman. Queste nuove fonti ampliarono ed arricchirono la caratterizzazione del *Necronomicon* nei racconti successivi.

La “moda” dei libri maledetti prese piede nell'entourage di Lovecraft (gli scrittori Frank Belknap Long, August Derleth, Robert Bloch, Clark Ashton Smith, Robert Howard, Donald Wandrei e molti altri) in maniera così travolgente da produrre un'intera biblioteca di testi fittizi: i *Frammenti di Celaeno*, il *Cultes des Ghoules* del Comte d'Erlette, il *De Vermis Mysteriis* di Ludwig Prinn, i *Canti dei Dhol*, il *Libro di Eibon*, i *Manoscritti Pnakotici*, i *Sette Libri Criptici di Hsan*. La congrega di scrittori amava alludere cripticamente a questi testi nei propri racconti, e così creò una ragnatela metatestuale capace di conferire una sinistra “autenticità” alle proprie storie, ora collettivamente note come “i Miti di Cthulhu”.

Come ultimo esempio di libro maledetto, citiamo l'*Unaussprechlichen Kulten* di Friedrich Wilhelm Von Juntz (“Culti innominabili” o “indicibili, inpronunciabili, ineffabili” in tedesco), un ennesimo esempio di pasticcio grammaticale lovecraftiano. Essendo “innominabili” in dativo, il testo dovrebbe intitolarsi *Von Unaussprechlichen Kulten* (“Sui culti innominabili”), oppure *Unaussprechliche Kulte* (“Culti innominabili”, appunto). Sebbene il testo compaia per la prima volta in un racconto di Robert Howard (*Children of the Night*, 1931), sotto il titolo di *Culti senza nome*, fu HPL a proporlo in tedesco, per aumentarne il *mana* arcano. C'è chi suggerisce che la traduzione sia stata materialmente effettuata da August Derleth, e Lovecraft sia da scagionare per questo nefando crimine linguistico. Quanto all'origine del nome inglese, ci limitiamo a segnalare che, nei racconti di HPL, l'aggettivo “senza nome” ricorre duecentocinque volte, mentre “culti” ottantotto (non stupirà constatare che l'aggettivo è *weird*, bizzarro, trionfa con l'astronomica cifra di settecentosedici menzioni). Insomma, nei Miti di Cthulhu, sia le sette che l'innominabilità sono una normale parte del panorama.

Persone ordinarie

«Non potrei scrivere di “persone ordinarie”, perché non suscitano in me il benché minimo interesse.»

da una lettera

In confronto alla rutilanza linguistica dimostrata da HPL nei confronti degli dèi, dei libri e dei luoghi, l'onomastica dei suoi protagonisti potrebbe risultare un anticlimax.

Prima di tutto, è necessario accennare al fatto che, come scrisse in una lettera: «la mia vita non si svolge tra le persone, ma tra le scene - i miei affetti locali non sono personali, ma topologici ed architettonici». Ed, inoltre, «le relazioni dell'uomo nei confronti dell'uomo non catturano la mia immaginazione. E' soltanto la relazione dell'uomo al cosmo, all'ignoto, che riesce ad accendere in me la scintilla dell'immaginazione creativa».

Partendo da questi presupposti, non stupirà constatare che quasi tutti i protagonisti lovecraftiani sono delle scolorite proiezioni dell'autore, in assenza omogenei e senza volto.

I loro nomi, in ossequio a questo precetto, sono spesso tripli, come il suo: Henry Anthony Wilcox, John Raymond Legrasse, William Channing Webb, Francis Wayland Thurston, Frank Herbert Pabodie, George Gamell Angell, Hen-

ry Wentworth Akeley. Non paiono celare alcun significato ulteriore; si tratta di nomi piuttosto comuni nel New England.

Una divertente eccezione è Karl Heinrich Graf von Altberg-Ehrenstein, capitano di corvetta della Imperiale Marina Germanica, protagonista di *The Temple* (1920), la cui pomposità onomastica fa il paio con la sua parodistica altezzosità tedesca: è uno dei pochissimi casi di umorismo lovecraftiano esplicito.

L'unico personaggio ricorrente nella narrativa del Solitario di Providence è Randolph Carter. Lo si può considerare il suo unico e vero eroe, un'investigatore dell'occulto e oneironauta in parte ispirato all'Auguste Dupin di Poe (forse la più rilevante influenza letteraria su HPL). Lo troviamo in *The Unnamable* (1923), *The Statement of Randolph Carter* (1919), *The Silver Key* (1926), *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1926) e *Through The Gates of the Silver Key*. Non solo è l'unico personaggio iconico e ricorrente di HPL, ma è anche uno dei pochi a giungere alla fine dei suoi racconti vivo e con una sanità mentale relativamente intatta. L'origine del suo nome è rivelata in *The Case of Charles Dexter Ward* (1927), romanzo breve in cui, in una sequenza ambientata nell'America del diciassettesimo secolo, viene menzionato un suo antenato, ovvero John Car-

ter. Questa scelta rappresenta un'insegna al neon gigante per chiunque conosca anche superficialmente la letteratura pulp d'inizio Novecento, in cui HPL nuotava come un pesce. Si tratta proprio di John Carter di Marte, comparso per la prima volta in *A Princess of Mars* di Edgar Rice Burroughs. La parentela con l'immortale avventuriero riverbera in Randolph Carter soprattutto nelle pagine di *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, un bizzarro romanzo fantasy pre-tolkieniano in cui dovrà affrontare razze di rospi lunari schiavisti, scalare vertiginosi pendii abitati da ghouls, vermoni e giganti a quattro braccia, per poi penetrare nel castello d'onice del Caos Strisciante e sfidarlo. *Dream-Quest* è uno dei rari esempi di avventura pindarica firmata Lovecraft, ed è un testo solitamente sottovalutato dai critici e dai lettori.

Altro elemento onomastico interessante riguarda i soprannomi di HPL e del suo entourage letterario, spesso impiegati nella corrispondenza. Il nostro amava firmarsi come "l'alto sacerdote Ech-Pi-El", ad esempio, e si riferiva a Clark Ashton Smith con il nome di Klarkash-Ton. Questi nomi spuntano qua e là nei loro racconti d'orrore cosmico, come tante *easter egg* ammiccanti; il caso più gustoso è quello del sacerdote atlantideo Klarkash-Ton, menzionato in *The Whisper-*

er in the Darkness (1930).

Un altro *divertissement* simile è riscontrabile nello scambio di “omicidi letterari” tra Robert Bloch (futuro autore di *Psycho*) e HPL. Dopo aver chiesto il permesso di “ammazzare” il suo mentore ed aver ricevuto un’entusiastica risposta, il giovane Bloch scrisse *The Shambler From The Stars* (1935). In questo racconto, il protagonista Ludwig Prinn (una palese caricatura di Lovecraft) viene brutalmente ucciso da un vampiro spaziale. Il Solitario di Providence rispose con *The Haunter of the Dark* (1936): in cui Robert Harrison Blake, ovvero Bloch, viene sbrindellato da Nyarlathotep in persona. In realtà, Blake è un collage di una trinità di autori, ovvero Smith, Bloch e lo stesso Lovecraft, ma ciò non toglie nulla all’intento giocoso. Dopo la morte di HPL, Robert Bloch scrisse il terzo episodio della serie, *The Shadow from the Steeple* (1950), “resuscitando” il personaggio di Blake. La sua più importante opera lovecraftiana, tuttavia, rimane *Strange Aeons* (1978), un commosso tributo al suo amico e maestro.

L’ultimo personaggio che analizzeremo ci porta indietro, fino alla più tenera infanzia di Lovecraft, quando, subito dopo aver imparato a leggere, sprofondò nel libro che lo mise sul sentiero del fantastico e dell’immaginazione: *Le Mille ed una Notte*. A questo proposito, scrive in una let-

tera: «Quanti sogni mi ha suscitato! Ed io lo so bene, perché all'età di cinque anni ero anch'io un arabo! Non avevo ancora scoperto la mitologia greco-romana, ma per me l'edizione di Lang de *Le Mille e una Notte* divenne un portale aperto su scintillanti panorami di meraviglia e libertà. Fu allora che inventai il mio soprannome Abdul Alhazred, e costrinsi mia madre a portarmi in tutti i negozietti di curiosità orientali a portata di mano ed allestire un angolo arabo nella mia cameretta». Come abbiamo già visto in precedenza, l'approccio di Lovecraft alle lingue straniere spesso conduce a cataclismi che muovono al raccapriccio. Difatti, Abdul Alhazred è un nome arabo impossibile, in quanto l'articolo Al (ovvero "il") è ripetuto due volte all'interno del medesimo appellativo. Una versione corretta potrebbe essere Abd-al-Hazred o Abdul Hazred. Nelle edizioni in lingua araba, viene trasformato in Abdullah Alhazred. Tuttavia, essendo un nome inventato da un bimbo cinque anni, siamo disposti a sorvolare. Abdul Alhazred è l'autore del *Necronomicon*: questo lo pone, idealmente, come capostipite umano di tutta la saga lovecraftiana: si tratta del suo primo profeta, il suo Mosé. Secondo la leggenda, nacque a Sanaa, nello Yemen, e fu divorato da bestie invisibili nel 738 dopo Cristo. Prima della sua dipartita, ebbe modo di esplorare

Irem dalle Mille Colonne e la città senza nome, per poi condensare la sua saggezza nelle pagine maledette del *Necronomicon*.

L'origine del nome non è chiara, ma gli studiosi hanno posto tre principali ipotesi come più probabili. La prima è che si tratti di un richiamo ad un nome ricorrente nella famiglia Lovecraft, ovvero Hazard. Un'alternativa potrebbe essere la contrazione di *All-has-read* (Ha letto tutto), un riferimento alla bibliofilia che caratterizzò HPL fin dai primi anni della sua vita. Una terza ipotesi, suffragata da qualche accenno nelle lettere, è che il piccolo Lovecraft abbia chiesto all'avvocato di famiglia, durante una visita in casa, di suggerirgli un nome dal suono arabo e lui, involontariamente, abbia battezzato una delle più enigmatiche figure dell'horror novecentesco.

Per concludere, in questo rapido volo sopra l'abisso dell'onomastica lovecraftiana abbiamo di certo correlato i vari contenuti della mente umana e ci siamo spinti, sebbene brevemente, oltre la nostra placida isola d'ignoranza, solitaria in mezzo ai neri mari dell'infinito. Nel farlo, come scritto in *The Call of Cthulhu*, abbiamo approssimato il giorno in cui «la ricomposizione di queste conoscenze distinte ci spalancherà terribili panorami della realtà, e del nostro spaventoso ruolo in essa, tali da farci impazzire o fuggire da quella

luce mortale, nella pace e nella sicurezza di un nuovo medioevo». Per ora, il dio morto dorme e sogna negli abissi, ma verrà il giorno... oh, sì, verrà il giorno. *Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgab'nagl fhtagn.*

Propaganda!

Se questo breve saggio ti è piaciuto, ti segnalo *Lovecraft Zero*, una nuova e dinamica traduzione dei racconti del Solitario di Providence e del suo entourage. Il libro contiene i seguenti racconti di HPL: *Dagon*, *Nyarlatheotep*, *Dall'oblio*, *Altrove*, *Il tempio*, *Città senza nome*, *Estraneo*, *Il rito* ed *Il richiamo di Cthulhu*. Inoltre, contiene *Il segno giallo* di Chambers (racconto alla base della serie TV *True Detective*), *Segugi di Tindalos* di Frank Belknap Long, *Sette catene* di Clark Ashton Smith, *Dio senza volto* di Robert Bloch. Il volume si chiude con una serie di estratti dalle lettere di Lovecraft, che raccontano in sintesi la sua vita. Pubblicato da Arkadia Editore, conta 208 pagine. Troverai maggiori informazioni sul nostro sito: www.heisenb3rgstudio.com.

L'Autore

Massimo Spiga, scrittore, fumettista, traduttore, è autore dei romanzi *Generazione Y* (2012) e *Domani - Cronaca del Contagio* (2013) e dei fumetti *Made in Italy - L'Infame* (2006), *Freak III* (2008), *Backstage* (2009), *Bubble Shock* (2011). Una sua novella è presente nell'antologia *Nyx - Racconti della notte* (2010). Tra le sue traduzioni principali, i testi *Codici Nomadi Vol.1* di Erik Davis e *Lovecraft Zero*. La sua astronave base è www.massimospiga.com.

Grafica

La copertina è stata realizzata da Nick Grey ed ha una licenza Creative Commons analoga a quella di questo libro. Puoi trovare altre opere di Grey all'indirizzo: du11.deviantart.com.

Condividi

Le pubblicazioni dell'Heisenb3rg Studio si diffondono interamente grazie al tuo contributo, gentile lettore. Se questo eBook ti piace e vorresti leggerne altri simili, spargi la voce. Puoi contribuire come preferisci: parlane sul tuo blog, recensiscilo su Amazon, condividine il link sui social network che usi, discutine con i tuoi amici. Queste attività sono vitali per noi. Solo grazie al tuo amichevole appoggio saremo capaci di produrre nuove storie e mantenere alto il livello qualitativo dei nostri libri.

Grazie,
Heisenb3rg Studio

HEISENB3RG STUDIO, 2014 - ALL RITES REVERSED. Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA. Si consente la riproduzione parziale o totale dell'opera e la sua diffusione per via telematica, purché non a scopi commerciali e a condizione che questa dicitura sia riprodotta.

www.heisenb3rgstudio.com
Prima edizione nel novembre 2014