

I Quaderni della Fondazione - II
“Incubi di inizio inverno”

Senigallia
Biblioteca Comunale Antonelliana

ATTI DEL CONVEGNO
1 dicembre 2017



FONDAZIONE
ROSELLINI
PER LA LETTERATURA POPOLARE

I QUADERNI DELLA FONDAZIONE – II
ATTI DEL CONVEGNO – INCUBI DI INIZIO INVERNO
edizione digitale

I quaderni della Fondazione
volume 2 – ottobre 2018
Direttore responsabile: Luca Rachetta

Redazione / amministrazione:
Fondazione Rosellini per la Letteratura Popolare ONLUS
Via Manni 27, 60019 Senigallia AN
www.fondazionerosellini.eu

Prefazione

Per festeggiare il proprio Ventennale, la Fondazione Rosellini per la Letteratura Popolare, dopo essersi tinta di “giallo” nel mese di maggio, ha indossato venerdì 1 dicembre 2017 l’abito “nero” della paura e dell’orrido. A pochi mesi dal Convegno Nazionale “I misteri della Camera Gialla”, i cui interventi sono stati raccolti nel primo numero de “I Quaderni della Fondazione” (febbraio 2018), è difatti andato in scena il Convegno Nazionale “Incubi di inizio inverno”, tenutosi presso la Biblioteca Antonelliana con il patrocinio del Comune di Senigallia.

Letteratura, cinema, musica e fumetto, tutto rigorosamente servito in salsa horror, sono pertanto gli ingredienti di questo secondo numero de “I Quaderni della Fondazione”, che coniuga la propria vocazione alla valorizzazione della letteratura popolare con la qualità e la varietà dei contributi offerti da docenti e da cultori della materia, che si sono cimentati nell’analisi del tema del convegno da molteplici prospettive, mettendo in rilievo la componente “horror” presente non solo nei grandi scrittori o nella produzione cinematografica e fumettistica, ma anche in autori o in opere che apparentemente hanno poco a che fare con il genere.

Un’offerta culturale a nostro avviso ricca e intrigante, che saprà soddisfare il palato raffinato dei cultori del genere e la curiosità di quanti provino il fascino di una sensibilità artistica che attinge dal fondo malinconico e romantico della natura umana.

Luca Rachetta

Presidente della Fondazione Rosellini per la letteratura popolare

Indice

- La logica e l'umana umana: la violenza, l'enigma e la paura nei racconti di Edgar Allan Poe
Luca Rachetta 7
- Horror a fumetti: dal mostro "fuori" al mostro "dentro"
Franco Spiritelli 15
- Luci e ombre della scienza nel genere horror
M. Loredana Macrì 27
- L'horror fra cinema e musica
Roberto Ferretti 40
- Mistero all'Opera. Breve analisi de «La medium» di Gian Carlo Menotti
Silvia Serini 47
- (H)orrorifiche collettive contaminazioni
Pelagio D'Afro 52
- L'horror nei videogiochi e il post-apocalittico
Antonio Fogliardi 55
- Curriculum vitae dei relatori del convegno 57

I QUADERNI DELLA FONDAZIONE - II
Atti del Convegno
INCUBI DI INIZIO INVERNO

Senigallia
Biblioteca Comunale Antonelliana

1 dicembre 2017

I QUADERNI DELLA FONDAZIONE – II
ATTI DEL CONVEGNO – INCUBI DI INIZIO INVERNO
edizione digitale

La logica e l'umana natura: la violenza, l'enigma e la paura nei racconti di Edgar Allan Poe.

di Luca Rachetta

Nella prima metà dell'Ottocento la narrativa gialla e horror trova un suo archetipo nei racconti di Edgar Allan Poe. Eppure l'approccio all'opera dell'autore americano suscita spesso parecchie perplessità nei lettori più giovani e in quelli, pur adulti, che abbiano in testa canoni di genere codificati dalla frequentazioni di scrittori contemporanei, vincolati in modo più o meno stretto all'editoria di massa: rimane difatti spiazzato chi si aspetti di trovare nelle indagini di Dupin e nei racconti più cupi di Poe intrecci complicati da un dedalo di linee narrative e da un pullulare di personaggi principali e secondari, oppure uno stile di scrittura snello e portato a privilegiare lo sviluppo della vicenda o le parti dialogate rispetto a quelle descrittive e riflessive.

Come si insegna ai ragazzi alle prese con l'elaborazione di un racconto dell'orrore o poliziesco, il processo di affabulazione congegnato dal narratore per creare le condizioni di un pieno coinvolgimento del lettore, che si manifesta in forma di curiosità e di pathos, non è dato da una successione di eventi delittuosi, granguignoleschi e fulminei nel loro accadere, ossia dall'azione nel suo compiersi, bensì dalla preparazione della stessa, dalla suspense costruita ad arte fino al raggiungimento dell'apice di quel climax emotivo che deve poggiare su solide basi sin dall'inizio. La paura sta in massima parte nell'attesa e nelle congetture mentali che la accompagnano, perché ciò che si è già svelato, qualunque cosa sia, ha perso ormai l'alone di mistero di cui la mente lo aveva circondato.

Tanto il giallo quanto il racconto di paura sono pertanto costruzioni dell'intelletto, che infonde nella pagina, in forma studiata e strutturata, quel groviglio di sentimenti e di passioni che alimentano l'essere umano. Questo non significa che la letteratura dia lezioni di psicologia o spiegazioni sull'agire degli uomini, ma soltanto che, scomponendo e mettendo in ordine, si profila sulla carta la chiara successione dei momenti attraverso cui si sviluppa un'esplosione di collera o di follia o si realizza un atto criminale pianificato per cause e scopi ben definiti. Solo così il lettore entra nei personaggi, li accompagna nel loro percorso esperienziale ed emotivo, si rivede in loro per simpatia o se ne discosta per ripulsa, vivendo anch'egli nelle pagine del libro.

Pochi autori come Edgar Allan Poe si prestano ad un discorso didattico di questo tenore, che, usando altre parole, potrebbe essere riassunto in una massima apparentemente ossimorica: più la scrittura è meditata ed elaborata, più spontaneo e coinvolgente risulta il racconto. Estremizzando, l'impianto razionale del testo garantisce al lettore di provare ciò che razionale non è: emozione, suspense, coinvolgimento nella finzione narrativa.

“Un torto non è riparato, se la punizione ricade sul vendicatore; e rimane ugualmente

inespiato, se il vendicatore non riesce a farsi riconoscere da colui che gli ha recato offesa.”¹: le parole del narratore interno, nonché protagonista del racconto *Il barillozzo di Amontillado*, sono pienamente coerenti con il finale di *La lettera rubata*², in cui Auguste Dupin, nel sostituire la lettera sottratta ad una nobildonna con un'altra scritta di suo pugno, si premura di far capire all'autore del furto, un ministro suo amico con cui aveva comunque un conto in sospeso, di essere lui l'artefice della beffa, attraverso una citazione da Crebillon e soprattutto attraverso la propria calligrafia, nota alla vittima della sua vendetta. Insomma, bisogna farsi riconoscere da colui che ti ha recato offesa.

Tale ricorrenza di situazioni e di temi dimostra da quale retroterra traggono origine i racconti di Poe: la paura, la vendetta e la violenza hanno un supporto, per così dire, filosofico, che le guida nel passaggio dalla mente alla concreta attuazione. Le propensioni poco commendevoli dell'animo umano si qualificano pertanto come i frutti oscuri non solo gestibili e strutturabili dalla logica, che predispone il perverso piano d'azione del personaggio funzionale alla loro realizzazione, ma anche da essa descrivibili e spiegabili attraverso la scrittura.

La logica, sul piano della narrazione, è il telaio che dota di un impianto razionale gli istinti, elevandoli al di sopra dei propri limiti di impulsività e improvvisazione e conferendo loro la possibilità di raggiungere in modo più efficace il loro malvagio scopo; sul piano speculativo, invece, la logica è in grado di scavare la terra che copre le radici dell'inclinazione a ciò che l'etica corrente definisce “il male”, portandole alla luce nella loro natura.

La logica, quindi, è la balestra che permette di scagliare la freccia della vendetta e della violenza sul piano della finzione narrativa, della diegesi; la logica è il microscopio che ingrandisce alla vista e alla conoscenza ciò che esiste, ma che a fatica si coglie, in un'ottica fenomenologica, ossia di comprensione della natura umana attraverso la riflessione su di essa; la logica è il veicolo che rende razionale, e dunque intellegibile, ciò che razionale non è, ponendo dunque in essere le condizioni della scrittura, della comunicazione chiara ed efficace di ciò di cui non si è soliti parlare.

I racconti di Poe, come dice egli stesso in *Berenice*, sono “piuttosto una cronaca di sentimenti che di fatti”³. Ecco dunque la riflessione sulla vita, le considerazioni sulla fenomenologia degli umani sentimenti, la volontà di imbrigliare, attraverso l'accurata selezione del lessico e l'escogitazione di immagini icastiche e nel contempo poetiche, “l'arcobaleno” delle miserie e delle sventure umane:

La sventura ha molti aspetti; la miseria sulla terra è multiforme. Domina il vasto orizzonte come l'arcobaleno e i suoi colori sono altrettanto variati, altrettanto distinti eppure strettamente fusi. Domina il vasto orizzonte come l'arcobaleno. In che modo ho potuto trarre un carattere di bruttezza da un esempio di bellezza? dal sogno dell'amicizia e della pace una similitudine di dolore? Ma

---

1 E. A. Poe, *Il barillozzo di Amontillado*, in *Racconti*, edizione digitale on line, pag.3.

2 E. A. Poe, *La lettera rubata*, in *Nuovi racconti straordinari*, edizione digitale on line.

3 E. A. Poe, *Berenice*, in *Racconti straordinari*, edizione digitale on line.

come, in morale, il male è la conseguenza del bene, ugualmente, nella realtà dalla gioia nasce l'affanno; sia che il ricordo del passato felice crei l'angoscia dell'oggi, sia che le agonie reali traggano la loro origine dalle estasi che sono state possibili.

Io ho da raccontare una storia la cui essenza è piena di orrore. La sopprimerei volentieri se non fosse piuttosto una cronaca di sentimenti che di fatti.⁴

Mutatis mutandis, anche i racconti che hanno come protagonista Dupin (*I delitti della Rue Morgue*, *Il mistero di Marie Roget*, *La lettera rubata*) si fondano sulla ricostruzione dei fatti operata dall'investigatore, per cui la dinamica del misfatto, anche nei suoi aspetti più cruenti, passa attraverso il filtro del ragionamento di Dupin, che conferisce loro un ordine nel tempo e nello spazio; non una narrazione in presa diretta degli eventi, ma una ricostruzione a posteriori che fa dell'intelligenza che indaga l'autentica protagonista del racconto e ridimensiona gli eventi più concitati e drammatici, le cui vicende fungono da serbatoio di combustibile utile ad appiccare l'incendio dell'intuizione da cui divampa la verità.

Anche in questo caso, dunque, non sono i fatti al centro dell'attenzione, ma la facoltà razionale dell'uomo sublimata nell'arguzia di Dupin, in grado di considerare i fatti stessi sotto ogni punto di vista, senza trascurare nessun dettaglio, in particolare quelli più scontati, che, in ragione della loro evidenza, sono spesso tralasciati dagli agenti di polizia. Ne *La lettera rubata*, ad esempio, Dupin, percepito come stravagante dal pedante e troppo borghese prefetto in virtù del suo particolare metodo di analisi degli eventi, finisce con il dare una lezione di tecnica investigativa ai pur efficienti organi inquirenti:

– Se è un affare che ci voglia riflessione, osservò Dupin, sarà più conveniente esaminarlo al buio.
– Ecco un'altra delle vostre idee bizzarre, disse il prefetto, che aveva la mania di chiamar bizzarro tutto quel che passava i confini della sua intelligenza, e che viveva così in mezzo a una gran moltitudine di cose bizzarre.⁵

(...) Il fatto sta che per questo affare noi ci troviamo molto, ma molto imbarazzati. È semplicissimo; e tuttavia ci troviamo proprio fuor di strada.

– Forse, disse il mio amico, è la stessa semplicità della cosa che v'ha indotti in errore.
– Oh! ma che razza di corbellerie mi state dicendo? esclamò il prefetto con una gran risata.
– Forse il mistero è un po' *troppo* chiaro, disse Dupin.
– Oh, diavolo, diavolo! Chi ha mai sentito dir cose simili?
– Un po' *troppo* evidente.

– Ah! ah! oh! oh! andava sghignazzando il nostro ospite che non ne poteva più dalle risa. Oh! questa sì ch'è da ridere! Ma, Dupin, andiamo! via!...⁶

Attraverso il metodo analitico del proprio detective, Edgar Allan Poe opera il vero e proprio atto di fondazione dei canoni del giallo deduttivo, che troverà il suo alfiere nel ce-

---

4 *Ivi*, pag. 119.

5 E. A. Poe, *La lettera rubata*, in *Nuovi racconti straordinari*, pag. 11.

6 *Ivi*, pag. 11-12.

leberrimo Sherlock Holmes di Arthur Conan Doyle. Come sostiene infatti la studiosa Livia Bidoli⁷:

Questi tre racconti: *I delitti della Rue Morgue*, *Il mistero di Marie Roget* e *La lettera rubata* sono stati definiti “del raziocinio” perché i misteri che vi sono esposti arrivano ad una soluzione grazie ad un detective che impiega l’analisi unita alla deduzione per risolvere i casi apparentemente inspiegabili che gli si presentano. Come recita Marcus Cunliffe, uno dei grandi storici della letteratura anglo-americana, a proposito di questi racconti: «la loro costruzione è ammirevole, e Auguste Dupin è fra i primissimi della infinita serie dei criminologi onniscienti della letteratura» e Lovecraft rincara: «le storie fondate sulla logica e la razionalità, anticipatrici del moderno racconto poliziesco».

Nei cupi racconti *Il gatto nero*⁸ e *Il cuore rivelatore*⁹ si può notare una somiglianza strutturale e nei temi: l’occhio che fomenta l’inspiegabile ossessione di odio, il delitto, l’occultamento del cadavere, la visita della polizia, l’eccesso di sicurezza che conduce i personaggi a gesti autolesionistici. La cieca fiducia nella propria capacità di celare il misfatto attraverso un piano perfetto porta i protagonisti dei suddetti racconti ad andare incontro a una forma di arroganza intellettuale, tra le maglie della quale si aprono i varchi che li conducono al passo falso, all’autodenuncia. A meno che l’autodenuncia non sia la forma estrema, sottile e inconsapevole dell’arroganza intellettuale, che dimostra la perfezione della propria escogitazione consegnando agli investigatori la soluzione che mai avrebbero raggiunto da soli, senza il suggerimento del colpevole stesso. L’irrazionalità che sta nel movente del delitto è dunque seguita da elaborazione logica raffinata, cui segue il trionfo dell’irrazionalità, forse solo apparente, costituita dall’autodenuncia, che invalida o, come già detto, esalta il costruito logico del piano volto a nascondere le prove del crimine.

La propensione all’esercizio della logica ha la sua radice nell’inconscio. Una contraddizione solo apparente. L’inconscio è difatti ricettacolo e crogiolo degli archetipi dell’animo umano, i quali, fino a quando rimangono nell’ombra, sono sinonimo di irrazionale in quanto ancora confusi e indistinti; una volta emersi alla luce, anche solo parzialmente, si scrollano tuttavia di dosso le dense e nere incrostazioni che li rendevano impenetrabili alla comprensione e la logica riesce quindi ad assegnare loro un ruolo in quell’apparato di pulsioni e di esigenze profonde che è l’animo umano e a riconoscere in esse gli ingranaggi nascosti che compongono il mosaico della complessa macchina della natura dell’uomo. L’aspirazione a portare anche il microscopico sotto la lente di ingrandimento della ragione, che non è in grado di frenare l’inclinazione al male, ma, quanto meno, di garantire il rassicurante palliativo della conoscenza dell’origine di ciò che siamo, agisce dunque nel fondo di noi stessi, come antidoto, spesso illusorio, contro i fantasmi e le incognite che si aggirano nei cunicoli del labirinto della vita.

Edgar Allan Poe fa uso di una logica minuziosa e sottile non solo per consentire ad Au-

7 Livia Bidoli, *Il “racconto deduttivo” di Poe ed il labirinto svelato di Borges*, in Progetto Babele n.8

8 E. A. Poe, *Il gatto nero*, in *Racconti*.

9 E.A. Poe, *Il cuore rivelatore*, in *Racconti*.

guste Dupin di risolvere enigmi impossibili, ma anche per tentare di dare una definizione alla componente oscura e irrazionale della nostra natura; per il protagonista de *Il pozzo e il pendolo*¹⁰ lo sforzo di deciptare il luogo e la sorte a lui riservata nella misteriosa e surreale prigione in cui è detenuto non nasce tanto dalla speranza di trovare una via di fuga (che poi arriva in effetti per il verificarsi di una fortuita circostanza esterna), ma dalla insopprimibile necessità di conoscere, interpretare, spiegare, perché l'assenza della verità rende la morte ancor più dolorosa.

Fare del protagonista de *Il pozzo e il pendolo* una vittima dell'Inquisizione spagnola, sinonimo di oscurantismo e di spegnimento del lume della ragione ("Il sonno della ragione genera i mostri", disse il Goya), ci consegna la suggestione della vittima dell'intolleranza e della superstizione che oppone alla sua sorte, misteriosa come l'ente che gliel'ha assegnata, proprio quello strumento tanto temuto dai suoi giudici e aguzzini: le scarse percezioni sensoriali all'interno della prigione alimentano così il moto perpetuo della ragione del protagonista, che definisce a poco a poco la mappa del luogo, in realtà sempre mutevole, in cui si trova a giacere inerme e consegna addirittura un piano per liberarsi delle corde sfruttando i topi, tramutati da aiuto dei carnefici a propri alleati. L'indagine conoscitiva condotta all'interno della prigione porta a comprenderne la struttura e, passo dopo passo, anche la sua perversa logica di tortura e di morte. Il male, dunque, non è illogico, proprio come sosteneva Dante Alighieri: "Forse/ tu non pensavi ch'io lōico fossi!"¹¹. A maggior ragione la logica sembra essere pertanto l'arma del duello scelta dal protagonista del racconto di Poe.

Il pozzo e il pendolo ha una componente visionaria per il lettore odierno, nella misura in cui la situazione della prigionia sorvegliata e dei progressivi interventi dall'esterno del carceriere, che dimostrano la sua volontà di accanimento nei confronti del condannato, fanno pensare a un "Grande Fratello"¹² ante litteram, sebbene il potere totalitario e oppressivo che incombe sugli individui privati del libero arbitrio nel romanzo di Orwell rappresenti una versione più sottile e contemporanea dell'oscurantismo, in stile *ancien régime*, evocato dal testo di Poe.

Ma lo scrittore americano non va scambiato per un illuminista animato da ansia di progresso civile: non c'è difatti nessuna prospettiva di respiro collettivo, perché la ragione sembra piuttosto per lui sinonimo di libertà individuale, a livello creativo ed esistenziale, di mancanza di vincoli e di costrizioni che impediscano il pieno sviluppo della personalità del singolo. Non a caso il peggiore incubo di Poe, che trova una proiezione nella sua narrativa, è la paura di essere seppellito vivo: dunque possedere ancora energia vitale dentro di sé, ma non poterne godere.

Sgombriamo dunque la mente da qualsiasi tentazione di interpretare in chiave ideale e politica la situazione vissuta dal protagonista ne *Il pozzo e il pendolo*, limitandoci a conside-

---

10 E. A. Poe, *Il pozzo e il pendolo*, in *Racconti*.

11 Dante Alighieri, *Inferno*, a cura di U. Bosco – G. Reggio, Le Monnier, 1988, Canto XXVII, vv. 122-123.

12 G. Orwell, 1984, Mondadori, 2002.

rarla una metafora delle pastoie (non strettamente legate alla violazione dei diritti della persona e del cittadino, ma piuttosto alla famiglia, all'estrazione sociale, all'indole e alla sorte) che cristallizzano la vita di un uomo in una dimensione insoddisfacente, dalla quale tuttavia cerca, attraverso la propria razionalità, una via di uscita.

Io ero svenuto. E non dirò tuttavia che avessi perduto ogni sentimento. Non sarò tentato a descrivere e non pure a definire quel che poteva rimanerne di speranza: essa, nondimeno, non era del tutto perduta. No: nel sonno più fondo, nel delirio, nel venir meno, e ancora nella morte e, infine, nel sepolcro, tutto non è perduto. A che si ridurrebbe, allora, l'immortalità dell'uomo?¹³

Se Lovecraft, nella sua predilezione per il fantastico e per l'orrore soprannaturale¹⁴, concede spazio all'esoterico per parlare, fuor di metafora, dell'estraneità, dell'altrove, della diversità e della follia, per Poe il mostruoso, inteso come grandezza e come devianza, alberga nell'uomo, nei meandri della sua mente e della sua natura.

Il racconto *Uno spettro a New York*¹⁵ sembra comunicarci, tra il serio ed il faceto, la posizione di Poe in merito al soprannaturale.

Il testo è introdotto da un preambolo sul grado di suggestione che i fantasmi, veri o immaginari, esercitano sulle persone, distinguibili tra chi vi crede e chi non vi crede: due propensioni antitetiche che non possono coesistere nel medesimo individuo, perché, come si dice nel testo, non si può pretendere che chi scopre una stella sia anche in grado di riparare un paio di stivali. Il narratore, dal canto suo, dice di credere "quasi" alle ombre, lasciando in buona sostanza ad ogni lettore la libertà di rimanere fedele alle proprie convinzioni.

La storia raccontata dopo questa introduzione si rivela alla fine un sogno, le cui caratteristiche sono determinate da una serie di circostanze reali (le ferite riportate dal narratore-protagonista dopo la caduta da una carrozza, l'aver saltato la cena, la luce lunare che entra nella sua stanza e ne illumina i gemelli, i rumori provenienti dall'esterno della casa): il narratore ci spiega così che il fantasma si era insinuato nel suo sogno seguendo la strada spianata dalle circostanze di cui abbiamo detto sopra, così che l'unico occhio scintillante della misteriosa creatura, che grava sul protagonista, era la luce della luna, mentre i consigli del

---

13 E. A. Poe, *Il pozzo e il pendolo*, in *Racconti*, pag. 14.

14 H. P. Lovecraft, *Teoria dell'orrore*, a cura di G. de Turris, Bietti, 2011, p. 465: "In merito a questioni estetiche, il mio modo di vedere è sempre stato di un'ammirazione reverenziale verso i misteri del cosmo. La sensazione dominante è stata quella di un'estasi meravigliata di fronte agli abissi insondabili dello spazio profondo e alle scintillanti gemme di fuoco delle nebulose, del sistema solare, dei pianeti. In mezzo a questo incommensurabile, caleidoscopico, immortale spettacolo di un tempo e uno spazio infiniti, tutto ciò che esiste di terrestre e umano è diventato sempre più insignificante ai miei occhi. Credo che ci sia una sorta di cupa ironia nell'assumere il punto di vista umano – nell'esaltare, celebrare, o anche soltanto nell'interessarsi agli insulsi processi organici di quel sudicio parassita chiamato uomo."

15 E. A. Poe, *Uno spettro a New York*, in *Scritti ritrovati 1839/1845*, a cura di Francesco Mei, Shakespeare & Company, 1984.

fantasma per una vita sicura e lontana da inconvenienti (non saltare mai la cena o prendersi maggior cura delle proprie ferite) hanno un legame stretto con le varie forme di trascuratezza che hanno portato il protagonista a delirare. Solo una suggestione? Poe sembra concedere una possibilità di esistenza al soprannaturale, ma in modo ambiguo: come aveva detto nell'introduzione, lui crede "quasi" alle ombre.

Un raccontino leggero, tutto sommato abbastanza atipico per il nostro autore, per mezzo del quale Edgar Allan Poe sembra comunicarci che lo spettro per lui più interessante rimane l'uomo e che il più incisivo strumento di indagine resta la ragione.

Viene da pensare al racconto *L'uomo della sabbia*¹⁶ di Hoffmann, autore che assai probabilmente ha influenzato l'opera di Poe, il quale condensa nell'ambiguo personaggio di Coppelius la posizione della ragione nei confronti della superstizione e delle credenze soprannaturali: egli è difatti la personificazione delle paure infantili del protagonista (e della devianza mentale che da esse ha preso l'abbrivio), che lo accompagnano nel corso della sua vita fino alla tragica morte, a seguito della quale scompare nel nulla anche Coppelius.

La mente proietta al di fuori di essa, spacciandolo per reale, il campo di battaglia della psiche, con i soldati che brulicano come formiche nella mischia dello scontro di cui ignorano la causa, i feriti lamentosi che languono inermi e i primi morti che già punteggiano di rosso il terreno: l'ambiguità con cui sono disegnati i fantasmi della mente (lo spettro di Poe come l'uomo della sabbia di Hoffman) non sembra insomma alimentare il dubbio che essi possano essere qualcosa di più di mere apparenze e di fraintendimenti, spesso elevati al rango di veri e propri farneticamenti dalla debolezza della nostra natura.

Bibliografia:

- E. A. Poe, *Racconti*, edizione digitale on line.
- E. A. Poe, *Racconti straordinari*, edizione digitale on line.
- E. A. Poe, *Nuovi racconti straordinari*, edizione digitale on line.
- E. A. Poe, *Scritti ritrovati 1839/1845*, a cura di Francesco Mei, Shakespeare & Company, 1984.
- Livia Bidoli, *Il "racconto deduttivo" di Poe ed il labirinto svelato di Borges*, in Progetto Babel n.8.
- G. Orwell, 1984, Mondadori, 2002.
- Dante Alighieri, *Inferno*, a cura di U. Bosco – G. Reggio, Le Monnier, 1988.
- H. P. Lovecraft, *Teoria dell'orrore*, a cura di G. de Turris, Bietti, 2011.
- E. T. A. Hoffmann, *L'uomo della sabbia e altri racconti*, Mondadori, 1987.

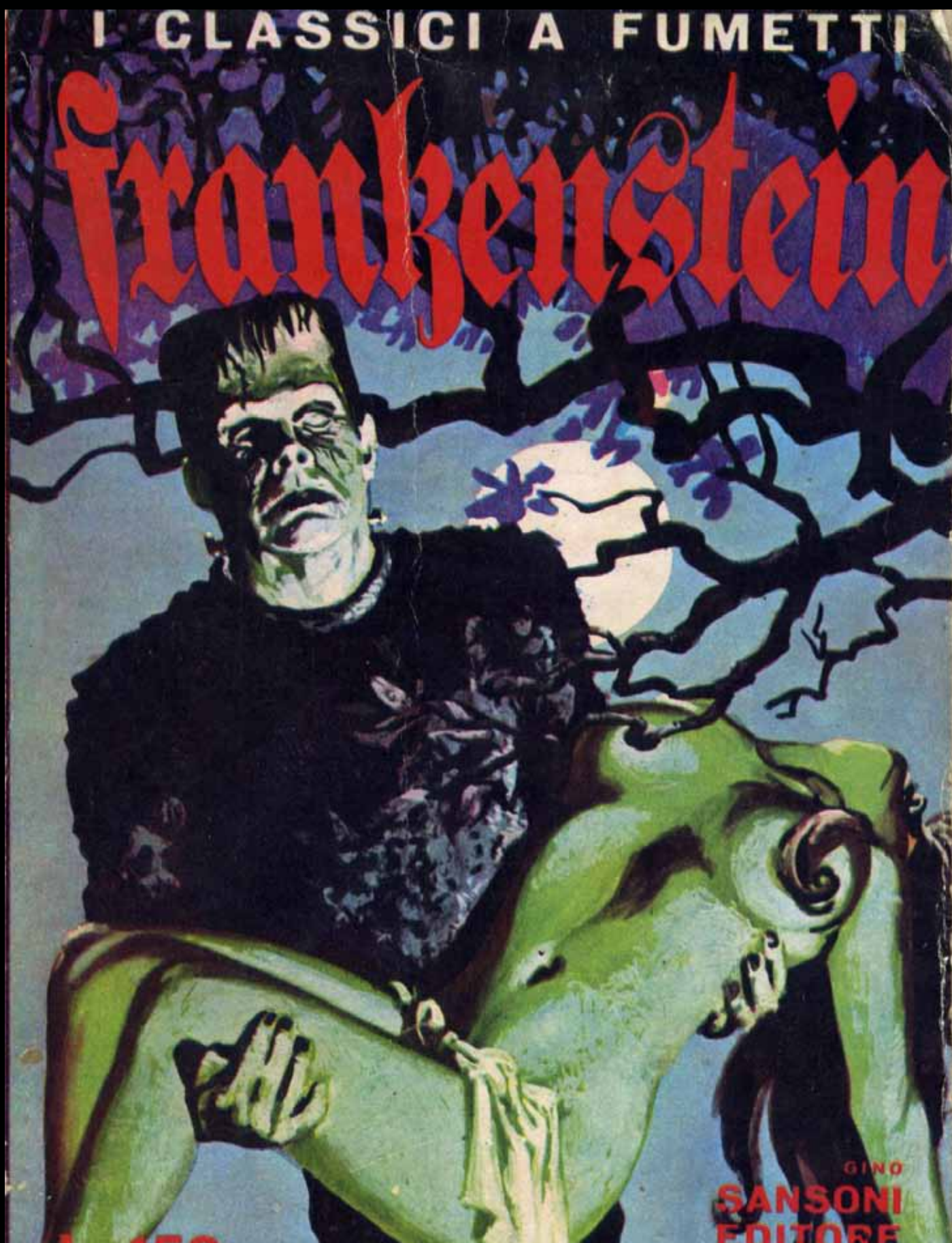
---

16 E. T. A. Hoffmann, *L'uomo della sabbia e altri racconti*, Mondadori, 1987.

I QUADERNI DELLA FONDAZIONE – II
ATTI DEL CONVEGNO – INCUBI DI INIZIO INVERNO
edizione digitale

Le immagini sono riprodotte a puro scopo di documentazione e sono copyright di autori, editori e/o agenzie detenenti i diritti.

I QUADERNI DELLA FONDAZIONE – II
ATTI DEL CONVEGNO – INCUBI DI INIZIO INVERNO
edizione digitale



Una delle versioni a fumetti di uno dei mostri più classici.

Horror a fumetti: dal mostro “fuori” al mostro “dentro”

di Franco Spiritelli

L’orrore nel Fumetto ha le stesse origini di quello letterario: a far più paura – oltre al terrore per l’ignoto – è la figura del *mostro*. Che inizialmente è soprattutto un animale, che può essere semplicemente gigantesco, per essere poi deformato e modificato alla bisogna. Ma via via che il linguaggio si affina, il mostro “fuori” lascia spazio a quello che alberga nel cuore di ognuno: il “mostro dentro” che aspetta solo l’occasione per emergere e scatenare tutta la sua furia, e che fa tanta più paura perché è impossibile da prevedere.

Il concetto di mostruosità è vecchio quanto l’umanità e da sempre suscita curiosità e divertimento – spesso crudele - paura, ripugnanza, orrore. Stuzzicare la paura del pubblico è uno degli espedienti più usati dai narratori (aedi, cantastorie, scrittori, illustratori, attori, registi, fumettisti...) e i mostri sono da sempre uno degli elementi favoriti nella cultura di tutti i popoli.

Il termine “mostro”, nel linguaggio corrente, ha un significato fisico ed uno morale. Fisicamente indica qualcosa di estremamente brutto, che quindi genera spavento o orrore. Moralmente invece si intende ogni comportamento del tutto negativo, o criminale, quindi spregevole o spaventevole (come l’artefice di crimini sessuali verso i bambini o il serial killer).

IL MOSTRO NEL FUMETTO

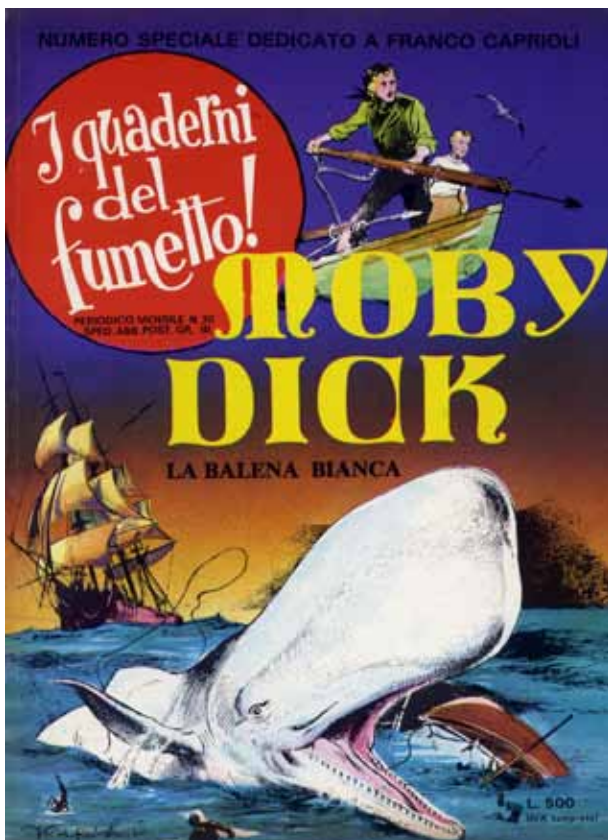
Inizialmente l’impiego della figura del mostro nella narrativa fumettistica è di tipo canonico. Cattivo *tout court*, regolarmente al servizio del Male, il Mostro rappresenta l’antagonista il cui scopo preminente è quello di far risaltare la figura dell’eroe e viene regolarmente sconfitto alla fine della storia.

Ma nel tempo il modo di raccontare diviene più articolato e il tradizionale bianco e nero cede il posto a zone di grigio, il Mostro non è più “solo” cattivo, gli vengono fornite delle motivazioni e si scava nei suoi comportamenti. Al punto di divenire addirittura simpatico e divenire a sua volta protagonista, contrapposto alla malvagità degli esseri umani, davvero più mostruosa di qualsiasi deformità fisica.

1- CLASSIC MONSTERS

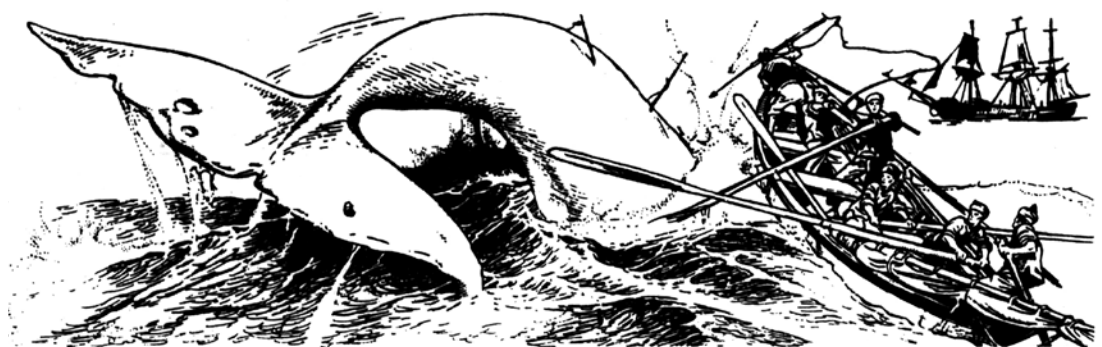
Dalla letteratura deriva il primo mostro “problematico”: Frankenstein. La storia è troppo famosa per raccontarla, il dramma della creatura “artificiale” pone i riflettori sul problema del “diverso”, non accettato a causa del suo aspetto.

Mostri della natura. Anche la natura può far paura, uno degli esempi più classici è il “mostro bianco”, la balena *Moby Dick*.

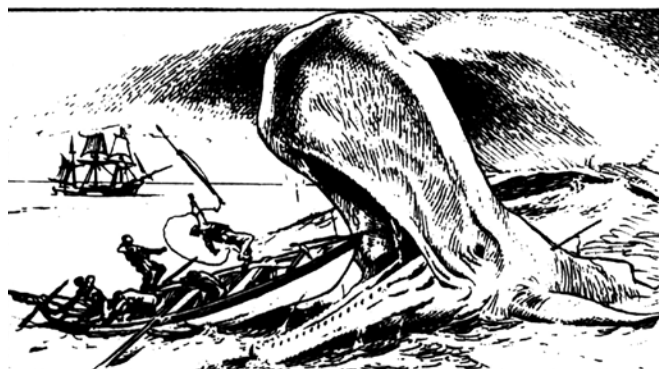


Moby Dick nell'interpretazione di Franco Caprioli, 1975.

Moby Dick
versione
1966: quasi
un racconto
illustrato.
Disegni
di Franco
Caprioli



Moby Dick si girò di fianco, nascondendo alla nostra vista una parte del suo corpo gigantesco e il nero antro delle sue orribili fauci. Poi, inaspettatamente, si inabissò. “È scappata!”, gridò Ahab, ritto sulla prua della propria lancia. Scrutando con occhi attenti la superficie agitata del mare vedemmo allora qualcosa muoversi.



All'improvviso, la testa della balena emerse dai flutti, mostrando due lunghe file di denti aguzzi. Con perfida intelligenza la bestia si diresse verso l'imbarcazione di Ahab, l'addentò con le poderose mascelle e la scollò come fanno i gatti coi topi.



Poi, mollando la presa, Moby Dick si allontanò, lasciando Ahab e gli altri in acqua, pieni di sgomento e di rabbia.

Nel fumetto (ma non solo) è invalso a lungo – e non è ancora passato di moda – la prassi di creare un mostro derivandolo da un animale di cui vengono “esagerate” le caratteristiche. Nel cinema sono arcinoti i film di fantascienza degli anni '40 e '50 basati su insetti giganti.



Ancora il Moby Dick a fumetti di Caprioli, 1975.



Il mitico Galep disegna una storia di fantascienza ambientata su Marte in cui i mostri alieni sono di chiara derivazione animale. Da *I Dominatori dell'infinito*, 1947.

2 - SUGGERIRE NON MOSTRARE

Cos'è che fa più paura? Quel che non si vede. In questo la letteratura vince sulle altre forme narrative perché l'abilità dello scrittore è quella di evocare le paure ancestrali che ognuno si porta dietro. L'autore deve stimolare l'immaginazione del lettore affinché questi completi con la propria immaginazione quel che non vede.

Ciò può essere fatto anche nel Fumetto quando, anziché puntare sul dettaglio di particolari raccapriccianti, si punta sulla capacità del lettore di completare quel che gli viene proposto (in realtà il Fumetto stimola questa abilità più di qualsiasi altra forma di comunicazione, perché al lettore viene continuamente chiesto di intuire, comprendere, quel che accade tra una vignetta e l'altra).

Lovecraft/Breccia. Quando il Fumetto diventa arte. Della narrazione.

L'esempio proposto riguarda uno dei maggiori fumettisti di tutti i tempi che interpreta magistralmente uno dei maggiori autori della narrativa Horror. Negli anni '70 Alberto Breccia interpreta, su adattamento di Norberto Buscaglia, *I miti di Cthulhu* di H. P. Lovecraft. Dapprima Breccia disegna in dettaglio mostri orripilanti, confermando le sue doti eccelse di disegnatore, ma proseguendo nel lavoro punta su una interpretazione sempre più spinta del soggetto: forme indistinte, atmosfere plumbee che sembrano immerse in una foschia "malata", inducono nel lettore dapprima un senso di inquietudine, poi un deciso malessere. Sottili brividi di fredda



Breccia sa disegnare perfettamente qualsiasi cosa, come queste pagine dimostrano. Da *L'orrore di Dunwich*.

paura, venati di angosciante disgusto. Il disegnatore dà libero sfogo alla propria vena espressionista, con richiami non troppo velati alla pittura e all'illustrazione, rimanendo miracolosamente chiaro dal punto di vista narrativo. (Da *I miti di Cthulhu*, Isola Trovata, 1977).



Disegni che sembrano opera di un pittore astrattista. Masse informi, figure stranianti, una tecnica che presenta anche umani e oggetti che dovrebbero essere familiari, in modo distorto e confuso, per accentuare *l'alienità* del contesto. Tutto è alieno in queste immagini, in cui il lettore riconosce a stento forme e ambienti, senza per questo smarrire il senso della narrazione. Da *Il colore che cadde dal cielo* (*El color que cayó del cielo*).



3 - IL MOSTRO “DENTRO”

Dalla figura mostruosa, ma esplicita, alla “mostruosità” dell’animo, che fa molto più paura perché nascosta e come tale riguarda la parte più recondita della nostra personalità. Quella che, quando troppo sollecitata, fa esplodere violenza e crudeltà insospettabili.

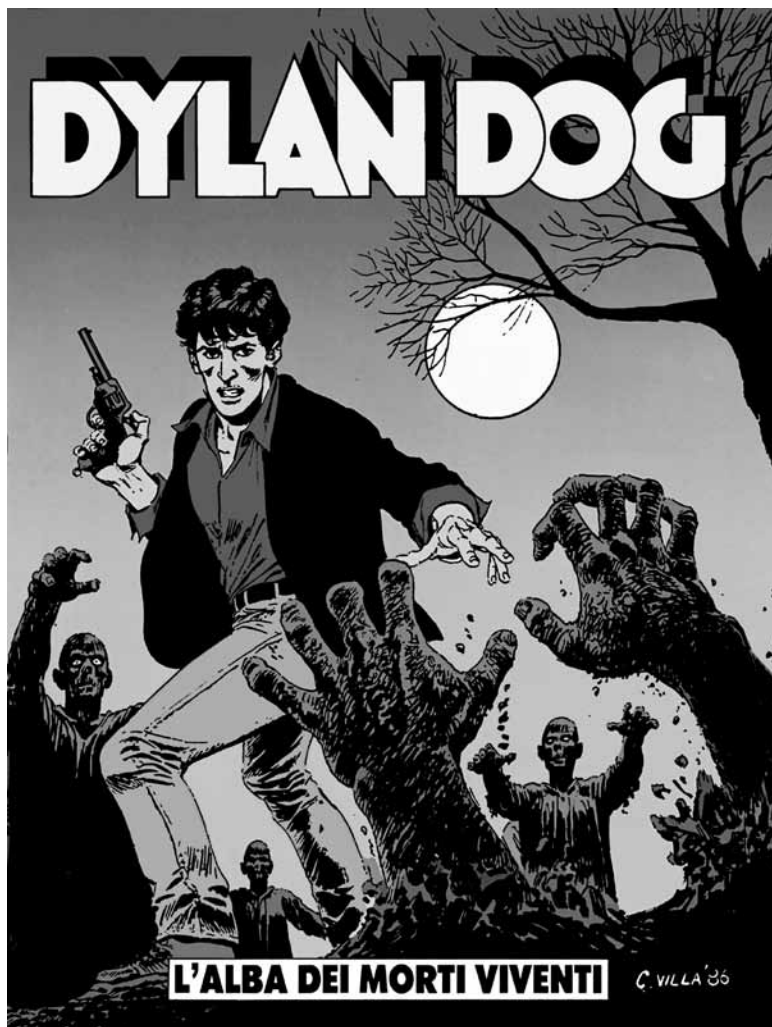
Le prove per l’incubo: **Altaj & Jonson**

Chiamati ad investigare sull’omicidio di un’allieva di una scuola di danza uccisa in una camera chiusa dall’interno, con un unico accesso troppo piccolo per far passare una persona, Altaj scopre che il “mostro” può albergare anche in un corpo piccolo...

La virata orrorifica di una serie in precedenza prettamente umoristica si spiega col fatto che l’autore dei testi è Tiziano Sclavi, mentre gli splendidi disegni sono di Giorgio Cavazzano.



Il “mostro”
insospettabile,
come il suo
movente.
Da *Il Mago*
n.73/78; 1976



Dal cinema: la cover del n.1.

Un fenomeno epocale: **Dylan Dog** 1986. Mescolando cinema, letteratura (“alta” e di genere) e fumetto, Tiziano Sclavi crea una serie che, dopo un inizio derivante da cinema e letteratura horror, con abbondanti dosi di *displatter*, virava verso contenuti più inquietanti. Si crea una nuova “poetica”, che intercetta le inquietudini e le incertezze di una intera generazione, che tributa al personaggio un successo tanto ampio quanto inatteso, che prosegue tutt’ora. Oltre a tutti i tipi di mostri, classici e moderni, Sclavi introduce nella narrazione i mostri della società contemporanea: violenza, solitudine, intolleranza, indifferenza, razzismo...



Mostri “classici”, disegno di Andrea Venturi, 1994.

**La Morte! La Morte! La Morte furiosa!
La Morte trionfante! La Morte gloriosa!**

**La Morte bizzarra, la Morte normale,
la Morte che viene a lenire ogni male!**



**La Morte regina senza scettro e corona,
la Morte! La Morte! La Morte in persona!**

**La Morte, la Morte, dolcissima e amara,
la Morte che viene nella notte chiara**



**La Morte schifosa, la Morte lasciva,
la Morte! La Morte! La Morte che arriva!**

**La Morte sicura, la Morte carogna,
la Morte che ha il muso di un topo di fogna**



La Morte: il mostro più pauroso? Dal n.10, *Oltre lo specchio* (dis. di Casertano).

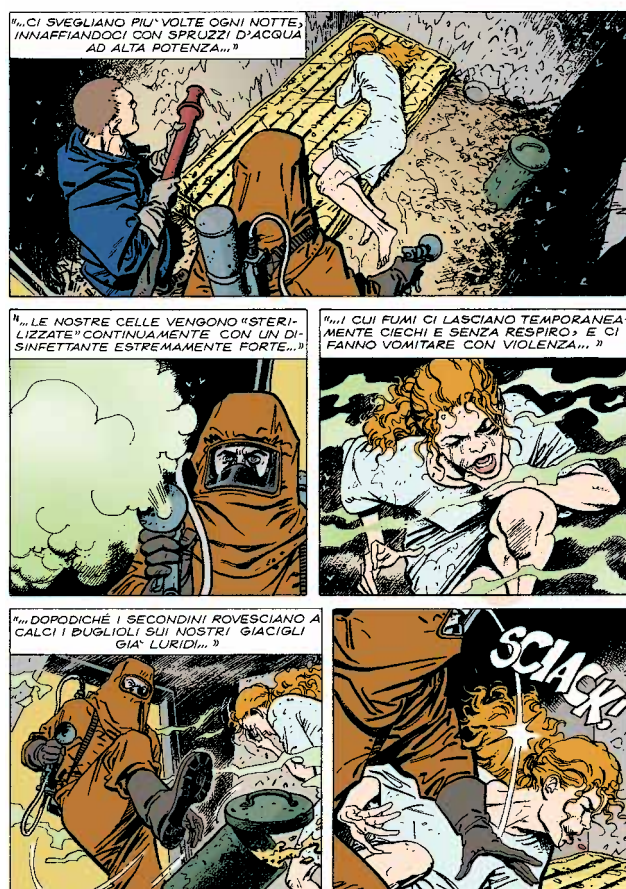


Un “Uomo Invisibile” –
l’individuo “senza qualità”,
senza autostima, che nessuno
nota mai, senza amici, colleghi,
parenti: per la società è come non
esistesse, e pertanto praticamente
“scompare”, testimone di una vita
in cui non è mai protagonista...
– assiste all’omicidio di una
prostituta. Dal n.19, *Memorie
dall’Invisibile*, (dis. di Casertano).

Il mostro senza viso (perché non
è la figura principale, ma solo
il “mezzo” per visualizzare le
situazioni dei protagonisti), fa
emergere il disincanto e la pena
della vita... Dal n.19.



I QUADERNI DELLA FONDAZIONE – II
ATTI DEL CONVEGNO – INCUBI DI INIZIO INVERNO
edizione digitale



I ribelli irlandesi: terroristi o patrioti? Dal n.121, *Finché morte non vi separi*, (Marcheselli/Sclavi, testi, disegni di Bruno Brindisi).



L'horror come ingrediente di un "polpettone" il cui scopo è catturare più lettori possibile.

Fantahorror: ovvero come sollecitare gli istinti più bassi: mostri ripugnanti, donna nuda, violenza... Da *Morbus gravis*, testo e dis. di Eleuteri Serpieri.

Luci ed ombre della scienza nel genere horror

di Macrì M. Loredana

La ricerca scientifica ha da sempre affascinato la società e, con l'avvento del Romanticismo, ha iniziato a rappresentare un topic di forte interesse per il genere horror.

Uno dei caratteri distintivi del Romanticismo fu proprio l'interesse verso gli aspetti irrazionali della realtà, come il sogno, i fenomeni inspiegabili, le atmosfere e gli eventi misteriosi.

Il Romanticismo infatti ha focalizzato l'attenzione verso il lato più oscuro, intrigante ed impenetrabile della scienza, in particolare della scienza medica, anche grazie al suo progresso rapido e massimo rispetto alle epoche precedenti. In particolare, al tempo, nonostante esistesse una chiara esigenza di modernizzare le tecniche medico-scientifiche, alcuni medici, nel tentativo di portare avanti le proprie idee, si scontrarono con la chiusura mentale sia della società in cui vivevano che del loro stesso ambiente accademico, al punto che molte loro pratiche vennero viste come stregoneria, occultismo o atto di ribellione contro l'ordine costituito.

In quest'ottica quindi la ricerca scientifica suscita altresì perplessità etiche e paura dell'ignoto, che hanno pertanto spinto letterati prima e cineasti poi ad esprimere, attraverso le proprie trame raccapriccianti, un personale commento sul ruolo della scienza nella società del tempo.

Lo scienziato pazzo: quando la conoscenza si trasforma in nemesi

Il binomio horror - scienza richiama indubbiamente alla mente la figura dello scienziato pazzo. Ma chi costui? Nell'immaginario collettivo, lo scienziato pazzo è un uomo di mezza età, calvo o con lunghi capelli argentei ed arruffati, dal forte accento tedesco o mitteleuropeo, con grossi guanti e un camice sporco, intento a lavorare in un laboratorio oscuro, circondato da strani marchingegni futuristici e pozioni gorgoglianti.

Queste sono tuttavia solo caratteristiche "fenotipiche" - per utilizzare il linguaggio tecnico - basate su stereotipi, una caricatura dell'uomo di scienza vero e proprio. Analizzando più in profondità, lo scienziato pazzo è un ricercatore intelligentissimo, solitario e perseverante, che, ossessionato dai propri studi, trascura ogni altro aspetto della propria esistenza. La sua devozione e il tentativo di nobilitare le proprie ricerche spesso lo portano a non maturare una chiara percezione delle implicazioni etiche di ciò che sta compiendo, incuranti del fatto che i metodi attraverso cui intende raggiungere i propri obiettivi potrebbero risultare illegittimi, immorali o crudeli.

Addirittura la sua sete di conoscenza lo potrebbe spingere a sperimentare su di sé o su qualche familiare o conoscente una nuova tecnica o una nuova sostanza, oltrepassando i limiti etici e morali, giocando a fare Dio, in preda ad una sconfinata *hybris*.

Infine, lo scienziato può anche essere deliberatamente malvagio, dalla risata maniacale

(messa in atto specialmente quando gli esperimenti raggiungono il climax), pieno di rancore e intento a sviluppare piani di vendetta contro chi gli ha fatto un torto, vero o immaginario che sia. Talvolta, lo scienziato pazzo può rappresentare il perfetto alleato per il genio del male, il quale gli promette fondi illimitati per condurre le proprie ricerche.

Con il diffondersi della cultura scientifica di massa però questi stereotipi sono andati modificandosi. In passato, in un'epoca in cui la cultura superiore era appannaggio di una ristretta élite, gli scienziati erano visti con un misto di ammirazione e timore. Oggigiorno la figura dello scienziato pazzo si avvicina più a quella del *nerd*, un esperto di scienza intelligentissimo ma goffo e con ristretti rapporti sociali, che tuttavia riscuote anche una certa simpatia. Ancora più recentemente, con la diffusione della cultura *geek*, le rappresentazioni moderne di scienziati pazzi sono spesso satiriche e umoristiche, invece che critiche.

Victor Frankenstein è forse l'emblema letterario dello scienziato pazzo, che fece la sua prima apparizione nel romanzo *Frankenstein, o il moderno Prometeo*, scritto tra il 1816 e il 1817 dall'autrice inglese Mary Wollstonecraft Shelley e considerato dalla maggior parte dei critici il capostipite del filone horror e di quello fantascientifico.

Da questo romanzo infatti hanno preso il via innumerevoli storie di scienziati impegnati in ricerche non ortodosse, che hanno popolato riviste di fantascienza, romanzi dell'orrore e B-movies.

La nascita di questo romanzo sembra essere avvenuta in circostanze del tutto singolari (1) (2).

Nel giugno del 1816 Mary Shelley, il marito Percy Bysshe Shelley, Lord Byron, lo scrittore e medico John William Polidori e Claire Clairmont si trovavano a Villa Diodati, a Coligny, un piccolo paese sulle sponde del Lago di Ginevra, in Svizzera.

In un pomeriggio di pioggia si misero a leggere un vecchio volume di novelle fantastiche dal titolo *Phantasmagoria*. Ispirato da questa lettura, Byron lanciò una sfida letteraria: ognuno avrebbe scritto un racconto fantastico da leggere e confrontare con gli altri nelle notti successive.

Fu così che quella notte nacquero *Frankenstein* di Mary Shelley, *Il Vampiro* di John Polidori e *La Sepoltura* di Lord Byron, opere che gettarono le basi per lo sviluppo di generi letterari quali la fantascienza, l'horror e il romanzo gotico moderno.

La storia è ben nota: nel suo laboratorio il Dottor Frankenstein cerca sconsideratamente di diventare il moderno Prometeo e appropriarsi di poteri che la Natura ha delegato a Dio, tentando di trasformare parti di cadavere in un vivente, una creatura artificiale.

Le circostanze che portarono alla creazione del personaggio Victor Frankenstein sono note e ben documentate (3). Nella prefazione alla prima edizione di *Frankenstein* Mary Shelley raccontò che l'idea di questo romanzo nacque da un sogno influenzato da un discorso del marito e di Byron su una teoria del dottor Erasmus Darwin (nonno del celebre Charles) sulla vita "dopo la morte" di alcuni vermi.

«Lunghe e numerose furono le conversazioni tra Lord Byron e Shelley, e io vi prendevo parte come devota ma pressoché muta ascoltatrice. Durante una di queste si discusse di varie dottrine filosofi-

che, della natura dell'origine della vita e della possibilità di scoprirne e decifrarne la vera essenza. Si parlò anche degli esperimenti del dottor Darwin (non di ciò che egli ha realmente fatto o affermato di aver fatto, ma di quanto si diceva allora che avesse fatto, cosa molto più interessante per il mio intento), il quale aveva conservato sottovetro un segmento di vermicello finché non si era mosso, sospinto da un'energia di origine ignota. Ma dopotutto ciò non significava «dare la vita». Forse un cadavere poteva essere rianimato: con il galvanismo si era ottenuto qualcosa del genere; forse le diverse parti di un corpo potevano essere manipolate, riunite e animate da un nuovo soffio vitale.»

Una volta a letto, la Shelley ebbe una visione:

«Vidi la forma orribile di un uomo disteso, e poi grazie all'opera di un qualche potente strumento, lo vidi dar segni di vita e agitarsi con un penoso moto semi-vitale.»

Si ritiene tuttavia che anche altre figure di scienziati dell'epoca abbiano potuto influenzare la Shelley (1). Il primo è Humphry Davy, famoso chimico sperimentatore, che la Shelley sembra far incarnare nel professor Waldman di Ingolstadt, insegnante di chimica di Frankenstein. Alcune frasi pronunciate dal professor Waldman sono tratte quasi letteralmente da alcune opere di Davy: *A Discourse: introductory to a course of lectures on chemistry* (1802), *Elements of chemical philosophy* (1812).

Secondo il ricercatore Christopher Goulding della Newcastle University (4), un altro scienziato che può aver ispirato la Shelley è il medico e naturalista James Lind (da non confondersi con l'omonimo cugino, divenuto famoso per i suoi studi sullo scorbuto). Era un amico, conoscente o corrispondente della maggior parte dei grandi nomi della scienza, della filosofia e della tecnologia del XVIII secolo, tra cui Benjamin Franklin, William Herschel, David Hume, Adam Smith e James Watt.

Sembra inoltre che tenesse una corrispondenza con il fisico italiano Tiberio Cavallo con il quale scambiava i risultati ottenuti sugli studi relativi all'elettricità animale, riproducendo gli esperimenti che Galvani aveva condotto stimolando i muscoli delle zampe di rana attraverso degli elettrodi.

E' possibile che Mary Shelley, accanita lettrice di reports scientifici, si sia fatta attrarre dall'idea di poter usare l'elettricità per infondere la vita in un corpo morto proprio da tutti questi scienziati.

Occorre tuttavia sottolineare anche il fatto che la scrittrice nel romanzo non descrive mai con chiarezza le procedure scientifiche impiegate dal dottor Frankenstein per dare vita alla sua creatura, non vi sono riferimenti a scariche elettriche o fulmini, vengono solo accennate vagamente nozioni di galvanismo.

Il sottotitolo del romanzo - *o moderno il Prometeo* - è un elemento cruciale per la comprensione del significato dell'opera, per il suo duplice riferimento.

In primo luogo, Prometeo, personaggio appartenente alla mitologia classica, per permettere agli uomini di essere come Dio, rubò il fuoco dall'Olimpo e lo donò all'umanità; Victor Frankenstein, allo stesso modo, tenta di donare agli uomini la possibilità di sfuggire alla morte, ribellandosi contro il destino. Secondo la rielaborazione romana della leggenda

di Ovidio (dalle Metamorfosi), invece, Prometeo plasmò gli esseri umani dalla creta, mentre Victor plasmò una creatura assemblando cadaveri.

Ad ogni modo, il sottotitolo indicato dalla Shelley sembra voler alludere all'aspirazione degli scienziati di poter fare qualunque cosa.

È allora quest'ultima variante del mito quella accolta da Mary Shelley, che fa di Victor Frankenstein un creatore e, al contempo, un individuo che viola consapevolmente un comando divino. Frankenstein stesso si presenta così:

«Spesso mi interrogavo sull'origine del principio vitale. Era un quesito audace, un mistero mai svelato; tuttavia quante cose saremmo sul punto di conoscere se la codardia o la disattenzione non ostacolassero le nostre indagini.» (Cap. IV)

L'ardore con cui il dottor Frankenstein persegue i propri studi lo conduce ad una vera e propria abnegazione verso la propria salute, la famiglia e persino gli affetti. Unica ragione di vita è l'ambizione della creazione, il suo miglior progetto.

Questo esperimento ha spaventato persino lo scienziato che confessa:

“[...] spesso la mia natura umana mi ha fatto abbandonare con disgusto la mia occupazione, mentre, ancora spinto da un desiderio che aumentava perpetuamente, ho portato il mio lavoro vicino a conclusione”. (Cap. IV)

Poiché l'orgoglio della propria scoperta lo rende indifferente ai richiami della ragione, lo scienziato percepisce troppo tardi la potenza della propria creazione e la rovina che può derivarne. La sua tanto desiderata 'opera' – in cui vede la possibilità di vincere la morte – gli sfugge di mano. Diventa 'antagonista'.

Il momento della verità arriva quando, ormai stremato dall'inseguimento del nemico al quale ha infuso la vita, Victor incontra il capitano Walton, ricercatore anch'egli, ma di 'conoscenza e saggezza', tra i ghiacci del Polo Nord. Solo allora il dottor Frankenstein ammette la propria sconfitta. Ossessionato dalla possibilità di infondere la vita, Victor in quella ricerca si era dannato e da quella stessa ricerca era stato maledetto.

Condannato a vivere fino al momento in cui avrebbe ucciso il frutto della sua esasperante indagine, egli decide di raccontare la sua impossibile e incredibile vicenda, ammonendo il giovane capitano sulle pericolose implicazioni che ogni folle viaggio comporta:

«Imparate dal mio esempio, se non dalle mie parole, quanto sia pericoloso acquisire la conoscenza e quanto sia più felice l'uomo convinto che il suo paese sia tutto il mondo, di colui che aspira a un potere più grande di quanto la natura non conceda.» (Cap. IV)

Si osserva un **contraddittorio atteggiamento verso la scienza e la conoscenza** che permea la letteratura horror. Il perseguimento della conoscenza è inebriante, desiderabile ma, in ultima analisi, anche terrificante. Un chiaro esempio che la scienza e la conoscenza possono portare solo orrore quando vanno oltre i limiti, sondando le aree più sinistre dell'esistenza umana.

Le origini dello scienziato pazzo sembrano tuttavia risalire molto lontano nel tempo, almeno al dramma teatrale scritto da Christopher Marlowe: **La tragica storia del Dottor Faust** (1590).

Il dramma di Marlowe(5) narra la storia di Faustus, uno studioso così avido di conoscenza da non accontentarsi del sapere accademico, della medicina e della teologia, avventuratosi nel campo della magia nera. A tale scopo il dottore compie un'invocazione nel suo studio e gli appare il diavolo Mefistofele con il quale stipula un patto: Faustus avrà la conoscenza ed i servizi del servo di Lucifero per ventiquattro anni, trascorso questo periodo consegnerà la sua anima a Lucifero come contropartita e passerà l'eternità all'inferno, come un dannato.

Durante tutta l'opera, Faustus viene continuamente consigliato da due angeli, uno buono e uno malvagio, simbolo dei due lati della natura umana. E sebbene l'angelo buono riesca più volte ad insinuare in Faustus il dubbio sulla sua scelta per salvargli l'anima, le minacce di Mefistofele e le apparizioni di Lucifero lo fanno presto desistere dal proposito di rompere il patto. Faustus si rende conto del suo errore nel credere che il potere della conoscenza gli porterà la felicità, ma ormai non vuole più tornare indietro, anche se la possibilità di salvarsi l'anima esiste ancora, fino all'ultimo.

Il dottore vende la sua anima al diavolo in cambio della conoscenza (e quindi potenza), ma questa porta solo a tragedia dato che viene trascinato all'inferno. Nel finale il coro esorta il pubblico:

"[...] Faust se n'è andato. Meditate la sua caduta. La sua tragedia possa esortare i saggi a una sacra paura delle cose illegali, le cose profonde che attirano spiriti arditi a esperire ciò che il cielo ha proibito." (Atto V, Scena II)

Anche in questa opera i poteri della scienza sono percepiti come un male, un affronto verso Dio e il potere celeste.

Nel XVIII secolo, **Goethe** (6) è riuscito a invertire il finale della storia, permettendo a Faust di entrare nel Cielo, ma solo attraverso il potere dell'amore irrazionale. **La brama di conoscenza di Faust lo condanna ancora all'Inferno ma è solo abbracciando l'irrazionale che può salvare la sua anima.**

Centro dell'epopea di Goethe è il rapporto tra Faust e Mefistofele. Da un lato Faust, nella sua propensione all'ignoto, nella sua urgenza di ampliare la propria conoscenza o il proprio potere, è il motore degli eventi e - in accordo con il principio romantico dello *Streben* - è sempre insoddisfatto dei risultati acquisiti, nonostante gli infiniti doni di Mefistofele. Il diavolo, d'altro canto, persegue un suo fine specifico - la conquista di un'anima e la vittoria sull'ordine divino - che lo mette in antitesi contro il principio stesso del cambiamento che anima Faust.

La struttura dell'horror: il plot

La maggior parte dell'horror fiction rappresenta un processo di scoperta, con l'obiettivo di esporre, rivelare e manifestare ciò che è, in linea di principio, sconosciuto e inconoscibile.

In particolare, analizzando i plot più ricorrenti nel genere horror che abbracciano la figura dello scienziato, il filosofo Noël Carroll ne *The Philosophy of Horror or Paradoxes of The Heart* (7) ne suggerisce due:

- **OVERREACHER PLOT**: Il personaggio centrale è uno scienziato o un negromante in cerca di conoscenza proibita - scientifica, magica o occulta. Questa conoscenza scoperta viene testata da un esperimento o incantesimo delle forze del male. Il protagonista tuttavia alla fine deve affrontare le conseguenze. **L'avvertimento è chiaro: non andare oltre i confini accettati**;

- **DISCOVERY PLOT**: il protagonista scopre l'esistenza di qualcosa che sfida la conoscenza comune e deve investire la propria energia sia sconfiggendo la fonte dell'orrore sia provando ad altri che quell'orrore esisteva: **Viene postulata l'esistenza di cose al di là della conoscenza comune**.

Entrambi questi plot hanno a che fare con la conoscenza dell'ignoto. Tuttavia, il discovery plot si basa sulla convinzione che negare l'ignoto sia un errore fatale, mentre l'overreacher plot riguarda l'esistenza di alcune cose che è meglio non portare alla luce.

Questi plot sono solo in apparenza completamente opposti. In entrambi la conoscenza risulta, in ultima analisi, fonte di orrore; inoltre entrambi sembrano riflettere lo stesso atteggiamento ambivalente verso il potere della scienza che permea il pensiero moderno.

L'horror e la dialettica tra scienza e scientismo.

In un senso filosofico, i racconti horror sembrano sovente affrontare una sfida post-moderna: **la contrapposizione tra scientismo e scienza pura**.

Lo scientismo è un movimento intellettuale nato intorno alla seconda metà del XIX secolo nell'ambito del positivismo francese, che tende ad attribuire alle scienze fisiche e sperimentali e ai loro metodi, la capacità di soddisfare tutti i problemi e i bisogni dell'uomo. Il vocabolo assume spesso un'accezione negativa per indicare l'indebita estensione di metodi scientifici validi nell'ambito di scienze particolari (come quelle naturali) ai più diversi aspetti della realtà, con pretese di conoscenza altrettanto rigorosa.

Scientismo è, come sostiene John Duprè (8), filosofo della scienza e direttore del Centre for Genomics in Society, *"affermare che la verità sulla materia fisica sia la verità su tutto; affermare di poter applicare un'idea scientifica di successo ben oltre il suo dominio originario, e in genere con sempre minor successo man mano che la sua applicazione viene estesa"*.

La prima è un'accettazione dogmatica che ciò che è conosciuto è tutto ciò che può essere conosciuto, e il metodo scientifico è l'unico modo per sapere. La seconda contempla l'apprendimento attraverso la teorizzazione e la sperimentazione.

Lo scienziato ritiene che una ricerca scientifica sia una prova assoluta di verità, lo scienziato sa che ogni cosa può essere sempre rimessa in dubbio.

Dracula di Bram Stoker (9) è un perfetto esempio della differenza tra scienza e scientismo. Nel romanzo compaiono due figure di scienziato ben definite, ma in qualche modo contrapposte: il dottor Abraham Van Helsing e il dottor John Seward.

La figura di Van Helsing è sicuramente affascinante e avvolta da un certo alone di mistero. Sembra che prima di scrivere *Dracula*, Stoker abbia fatto la conoscenza di Ármín Vámbéry, uno scrittore e viaggiatore ungherese. *Dracula* è probabilmente emerso dalle oscure storie di Vámbéry sulle montagne dei Carpazi. Stoker ha poi trascorso diversi anni a ricercare il folclore europeo e le storie mitologiche dei vampiri.

Van Helsing è un professore universitario olandese, medico, letterato e filosofo metafisico che conosce i mali dell'occulto. Crede nell'esistenza del soprannaturale, e in fenomeni quali il mesmerismo, i campi elettromagnetici ed i corpi astrali. È maestro e mentore del dottor Seward, colui che si rende conto per primo dell'inspiegabilità del male che colpisce Lucy Westenra. La grande sfida di Van Helsing, oltre alla caccia al vampiro, è quella di convincere i propri compagni d'avventura ad accettare la presenza del soprannaturale: non sarà facile e soltanto l'incontro faccia a faccia con Lucy, morta giorni prima ed ora trasformata in vampira, potrà convincere il suo razionale allievo dottor Seward.

Una descrizione del professor Van Helsing la fornisce lo stesso dottor Seward in una lettera indirizzata all'amico Arthur Holmwood:

«[...]È un uomo apparentemente arbitrario, questo perché sa di cosa sta parlando meglio di chiunque altro. È un filosofo e un metafisico e uno degli scienziati più avanzati del suo tempo, e ha, credo, una mente assolutamente aperta. Questo, unito a nervi di acciaio, ad un temperamento di ghiaccio, ad una volontà indomabile, ad autocontrollo e tolleranza tali da non essere più semplici virtù ma benedizioni, oltre che al cuore più gentile e vero che ci sia: ecco l'armamentario a cui attinge per la nobile opera che lui sta facendo per l'umanità, un'opera sia teorica che pratica, poiché le sue opinioni sono ampie come la sua capacità di suscitare simpatia.[...]»

Il Dr. Seward, lo scienziato esperto, è dapprima scettico e si rifiuta di credere ai vampiri o a ciò a cui Lucy è soggetta. Tuttavia, quando la sua accettazione dogmatica dello scientismo è messa in dubbio dal metodo di conoscenza di Van Helsing, Seward racconta al suo diario:

«Sto cominciando a chiedermi se la mia lunga permanenza tra i malati di mente non inizi a nuocere al mio cervello.» (Cap. XI)

Il fatto è che Van Helsing è un uomo esperto della scienza, e i suoi titoli e diplomi lo confermano. Così come può conciliarsi tutto ciò con la sua fede nel soprannaturale? Si può semplicemente perché **Van Helsing sta perseguendo la conoscenza senza considerare i dogmi**. È libero di accettare i vampiri perché ha provato e confermato la loro esistenza, non ha rifiutato di accettarli per timore di violare alcune convinzioni profonde sul funzionamento dell'universo.

«[...] «Voi siete un uomo intelligente, amico John; voi ben ragionate e vostra mente è chiara, ma troppi pregiudizi sono in voi. Voi non permettere a vostri occhi di vedere e a vostre orecchie di udire, e tutto quanto è fuori di vostra vita quotidiana non riguarda voi. Non credete che sono cose che voi non potete capire e che tuttavia esistono? E che alcuni vedono cose che altri non possono? Ma esistono cose antiche e nuove che non possono essere contemplate da occhi di uomini solo perché essi conoscono o credono di conoscere cose che altri uomini hanno detto loro. Ah, errore di nostra

scienza che è di pretendere di spiegare tutto! E se essa non spiega, essa allora dice che non è niente da spiegare. Ma noi vediamo attorno a noi ogni giorno la nascita di nuove credenze, che si pretendono nuove; e le quali sono soltanto le vecchie, che fingono se stesse giovani, come le signore eleganti dell'opera. [...]» (Cap. XIV)

Così in *Dracula*, anche quando il fondamento scientifico tradizionale è impotente, è la scienza che protegge contro la minaccia dei vampiri. Anche la morte e l'auto-negazione sono il risultato finale della conoscenza spregiudicata, come si osserva ne **Lo strano caso del Dr. Jekyll e di Mr. Hyde** (1886) di Robert Louis Stevenson (10).

La storia narra del dottor Jekyll, uomo rispettato all'interno della moralissima società vittoriana sia per il suo nobile lavoro sia per la sua invidiabile condotta morale, che, spinto dal desiderio di assecondare e sfogare le proprie pulsioni inconsce mantenendo una facciata di ordine e rispettabilità, osa faustianamente e inavvertitamente sfidare la natura e le sue leggi.

Stevenson era stato a lungo intrigato dall'idea di come le personalità possono influenzare un umano e soprattutto dal concetto che il bene e il male non fossero un'astrazione, ma due entità concrete e separate, che coesistevano nell'uomo e combattevano tra loro. In questo romanzo, attraverso le parole di Jekyll, l'autore sembra così anticipare le teorie sull'inconscio di Freud:

«Ogni giorno, e secondo i due impulsi del mio animo, morale e intellettuale, io mi avvicinai così a quella verità, la scoperta parziale della quale mi ha trascinato a una così orribile catastrofe: e cioè che l'uomo non è in verità unico ma duplice.» (Cap. X)

Jekyll è insoddisfatto della propria vita, è alienato e cerca una via di fuga. Dopo aver lavorato a lungo su un preparato chimico per liberare la doppia natura - quella buona e quella malvagia - della propria indole, sperimenta su se stesso la potente droga di sua invenzione, trasformandosi nel terrificante Mr. Hyde.

Hyde incarna il lato malvagio del dottor Jekyll, si configura come un essere spietato, primordiale, a tratti quasi meccanico, emblema del demonio e della scelleratezza umana che si macchia di orrendi delitti.

La natura intima e interiore delle due figure si riflette anche nell'aspetto fisico:

«La parte malvagia della mia natura, alla quale ora io avevo dato una vigorosa efficacia, era meno robusta e meno sviluppata della parte buona. Inoltre nel corso della mia vita, che era stata, dopo tutto, per nove decimi una vita di sforzi, di virtù e di disciplina, avevo molto meno esercitato e messo alla prova quella parte cattiva. Proprio da questo derivava il fatto, credo, che Edward Hyde era più piccolo, più magro e più giovane di Henry Jekyll. Come la bontà splendeva sulla fisionomia del uno, la malvagità era ampiamente e chiaramente scritta in faccia all'altro. La malvagità inoltre (che ancora reputo essere la parte mortale dell'uomo) aveva impresso in quel corpo un marchio di deformità e di decadenza. Malgrado tutto questo, mentre guardavo quell'orribile idolo nello specchio, non provai alcuna ripugnanza, anzi quasi avvertii un fremito di soddisfazione. Anche quell'uomo ero sempre io.» (Cap. X)

Se in un primo tempo Jekyll ha saputo reprimere il proprio lato oscuro, in seguito realizza che il suo tentativo scientifico di differenziare le due diverse nature umane per poter sopprimere quella malvagia è drammaticamente fallito. Anzi, Hyde sta prendendo il sopravvento: se prima la trasformazione era notturna ed indotta solo dalla pozione, ora Jekyll scopre di trasformarsi in Hyde anche di giorno.

Schiavo di se stesso, Jekyll scopre che la pozione, in via di esaurimento, è ormai inefficace su di lui, assuefatto al medicinale e destinato a trasformarsi in Hyde in maniera definitiva. L'unica soluzione è quella di accettare la condanna per i propri crimini oppure autoeliminarsi fisicamente, per porre fine al tormento:

«È trascorsa quasi una settimana, e io sto ultimando questa relazione sotto l'influenza dell'ultima delle mie vecchie polveri. A meno che non si verifichi un miracolo, questa è dunque l'ultima volta che Jekyll può seguire i propri pensieri e può vedere la propria faccia (quanto tristemente alterata ormai!) nello specchio. [...] Tra mezz'ora, quando avrò di nuovo e per sempre riassunto quell'odiata personalità, sento che mi butterò sulla mia poltrona e vi resterò tremante e piangente o continuerò a camminare su e giù in questa stanza (l'estremo mio rifugio terreno), tendendo esasperatamente l'orecchio per carpire ogni rumore minaccioso. Morirà sul patibolo, Hyde? o troverà il coraggio di liberarsi all'ultimo attimo? Lo sa Dio: io non me ne curo più; questa è l'ora della mia vera morte, quanto accadrà dopo concerne un altro individuo. A questo punto, mentre depongo la penna e suggello la mia confessione, pongo fine alla vita dell'infelice Henry Jekyll.»

Il dottor Jekyll prende la pozione per liberarsi dalle restrizioni vittoriane, ma essendosi avventurato al di fuori dei limiti della scienza accettabile, come Faust prima di lui, subisce un tragico epilogo. Qui si presenta la trama *Overreacher* descritta da Carroll confermando la **scienza come negazione**. Inoltre in questo romanzo torna nuovamente la contrapposizione tra scienza e scientismo.

Jekyll giustifica le sue azioni puramente in termini positivisti e della teoria scientifica. Alla fine, egli si consegna ad Hyde, la sua “vera ora della morte”, che, simboleggiando la nemesi, lo prende per distruggere i risultati del positivismo che sono andati storti.

H. P. Lovecraft e il terrore dell'ignoto

Più tardi, Howard Phillips Lovecraft avrebbe portato questi temi ancora più avanti, spingendo la scienza oltre lo spazio e il tempo e facendo della conoscenza non solo un percorso verso l'auto-negazione, ma la fonte definitiva dell'orrore stesso.

Numerose sono state le fonti di ispirazione per le opere di Lovecraft (11). Edgar Allan Poe influenzò profondamente i primi racconti macabri di Lovecraft e il suo stesso stile, noto per le atmosfere inquietanti e le paure latenti che evoca. Le opere di Lord Dunsany, con la loro schiera di viventi in un mondo immaginario, lo spinsero a cimentarsi in racconti dal contenuto onirico. Un'altra fonte di ispirazione fu **l'importante progresso scientifico** che in quegli anni si registrava in campi come la biologia, l'astronomia, la geologia e la fisica, che contribuiva, nella sua visione, a far sentire la razza umana come insignificante e impotente, in balia di un universo meccanico e privo di ogni riferimento spirituale. E' proprio tale concezione scientifica che ha darà un fondamentale contributo alle idee che più tardi ver-

ranno definite col termine *cosmicismo*. Secondo Lovecraft gli esseri umani sono una presenza assolutamente insignificante nello schema generale dell'universo, una piccola specie che si illude con arroganza di avere un ruolo cruciale ma che può essere spazzata via in qualsiasi momento da forze delle quali ignora perfino la presenza:

«La razza umana scomparirà. Altre razze appariranno e si estingueranno a loro volta. Il cielo diventerà gelido e vuoto, attraversato dalla debole luce di stelle morenti. Che a loro volta scompariranno. Tutto scomparirà. E ciò che fanno le persone non ha più senso del moto casuale delle particelle elementari.»

A differenza degli autori citati finora, Lovecraft non punta al grottesco o allo spaventare lo spettatore attraverso nelle sue opere non vi sono spettri, vampiri, morti che risorgono, lupi mannari, o elementi legati alla sfera della malvagità umana, o mettendo in luce il lato più oscuro dell'umanità. Uno dei temi principali della maggior parte delle opere di Lovecraft è quello della **conoscenza proibita**.

I suoi personaggi sono spesso letterati, uomini di cultura, persone affascinate dal sapere e desiderose di esso, che finiscono per invischiarsi in faccende occulte, spesso in zone sinistre dove regna sovrana l'ignoranza (ma paradossalmente è proprio qui che giungeranno un po' più vicini alla Verità).

Ad esempio ne **Il richiamo di Cthulhu** (12), Lovecraft propone un universo di pura scienza, dove prevalgono le regole del materialismo e non c'è spazio per salvatori soprannaturali o per il bene ultimo. L'orrore che provano queste persone deriva dal constatare l'**esistenza di Esseri superiori**, alieni, che vivono nelle profondità della nostra Terra e che come parassiti sono in attesa di sventrarla dall'interno.

L'orrore deriva dal constatare che esistono uomini che li venerano e che per loro farebbero qualsiasi cosa. Si susseguono sacrifici umani, razze derivanti da rapporti sessuali misti, non-morti tenuti in vita da un freddo polare, architetture inesistenti, rituali blasfemi che risvegliano dèi al di fuori della comprensione umana. L'orrore deriva dalla conoscenza, dal contatto con questi esseri, dal vivere sulla propria pelle queste esperienze che lasciano i protagonisti folli. Ed è proprio la **follia** l'elemento fondamentale dei macro e microcosmi lovecraftiani: tutti i personaggi alla fine soccombono ad essa, perché non possono accettare ciò che hanno visto, non possono comprendere, e di conseguenza le loro menti alterano la realtà, incapaci di aprire gli occhi.

Spesso i protagonisti di questi racconti sanno di andare incontro a qualcosa che è meglio lasciar sepolto, ma decidono comunque di andare in fondo al tunnel, perché hanno sete di conoscenza. Quindi, ciò che terrorizza gli uomini è prendere coscienza della loro situazione di inferiorità. Gli uomini risvegliati devono fare i conti con qualcosa che non sono in grado di combattere.

Come scrisse per William Lumley ne *Il Diario di Alonzo Typer* (12):

«In verità ci sono terribili e primordiali arcani della Terra che sarebbe stato meglio fossero lasciati sconosciuti ed non rievocati; spaventosi segreti che non hanno nulla a che fare con l'uomo e che

l'uomo può conoscere solo in cambio della pace e della lucidità mentale; verità criptiche che fanno del conoscitore sempre più un alieno tra il suo genere, e lo portano a camminare solo sulla terra.»

Ma c'è un corollario a questa triste visione del mondo, che esige che colui che cerchi questa conoscenza lo faccia ad ogni costo:

«Scrollarsi di dosso i condizionamenti assurdi e logoranti del tempo, dello spazio, delle leggi naturali - essere in contatto con il vasto mondo esterno - avvicinarsi ai segreti oscuri, abissali dell'infinito, del limite estremo... non c'è dubbio: per tale esperienza merita rischiare la vita, l'anima, la mente!»

(Colui che sussurrava nelle tenebre)

L'orrore e la paura erano sempre stati antropocentrici, Lovecraft ha teorizzato e creato **un orrore e una paura cosmici**.

Come l'immolazione vittoriana della scienza, i protagonisti di Lovecraft sono obbligati a cercare questa conoscenza anche se inevitabilmente porta alla distruzione del proprio senso di sé. Raggiungere la perfetta conoscenza è criticare il **dogma oscuro dello scientismo**.

Come sostiene Allen Grove (13), le storie dell'orrore hanno sviluppato una struttura narrativa basata su una battaglia tra scettici e credenti: "L'energia narrativa e il terrore di queste storie dipendono dalla tensione tra il personaggio scettico, razionale e quelle forze che sfidano la sua ragione". Infatti, Grove afferma indirettamente che la battaglia non è in realtà tra fede e dubbio, ma tra scienza (come metodo di apprendimento) e scientismo. Conferma che il personaggio scettico è quasi sempre uno che crede che una concessione al soprannaturale equivalga a una rinuncia al positivismo.

Il paradosso della paura

"La più potente emozione umana è la paura, e la paura più potente è quella dell'ignoto". Così inizia Lovecraft il suo saggio intitolato *"L'orrore soprannaturale nella letteratura"* (1927) (14).

Ancora oggi si teme il progresso scientifico perché non si crede nella scienza, o perché la scienza mette in discussione i dogmi di cui siamo portatori, o per oscurantismo.

Il rapporto scienza e l'attuale società risulta complesso e non privo di scontri. Le motivazioni sono molteplici e articolate: alcune sono proprie di questo momento storico, come il senso di generale sfiducia verso le istituzioni che pervade ogni ambito della società, incluso il mondo della scienza. Altre sono di natura istintiva, come la naturale diffidenza verso ciò che non è di immediata comprensione. Altre ancora sono ben più profonde, e affondano le radici nella stessa natura umana: tre archetipi che possiamo ritrovare al cinema o in un qualunque romanzo di science-fiction. Si tratta dei dilemmi del frutto proibito, dell'apprendista stregone e del Golem, che prontamente evocano le immagini della mela, dell'apprendista sconsiderato e di una pericolosa creatura alla "Frankenstein". Cosa hanno a che fare questi archetipi con la percezione della scienza e dell'innovazione da parte della società odierna?

Considerando il frutto proibito, si pensa subito ad Adamo ed Eva, cacciati dall'Eden per avere osato mangiare il frutto dell'albero della conoscenza che li rende simili a Dio. Varianti di questo mito si trovano in tutte le culture.

Il frutto proibito rappresenta la paura della conoscenza di per se, la ribellione al divino e la perdita dell'innocenza, e le relative conseguenze, soprattutto negative.

L'apprendista stregone incarna invece la paura legata alla perdita di controllo della conoscenza e della tecnologia. In "Fantasia" Walt Disney ci mostra Topolino nei panni di un apprendista inesperto che, cercando di emulare il suo maestro, perde completamente il controllo delle sue "creature" causando un notevole scompiglio. La gestione della conoscenza e delle sue applicazioni richiede saggezza e ponderazione; quando ciò non avviene, gli esiti possono anche essere drammatici.

Il terzo archetipo è quello del Golem (in ebraico "materia grezza"), una creatura di argilla, senz'anima, che viene "tenuta in vita" dalla magia degli uomini. Rappresenta il più grande dei tabù connessi con la conoscenza scientifica: il superamento del confine tra materia vivente e non vivente, la trasformazione degli esseri viventi e la capacità di chi detiene la conoscenza, come il dottor Frankenstein di Mary Shelley, di dare la vita a corpi inanimati.

Questi tre "archetipi" sono indissolubilmente legati alla nostra natura umana: sono la parte più restia e diffidente nei confronti di tutto quello che è nuovo, di tutto quello che la scienza e la conoscenza producono. Essi sono parte integrante della percezione collettiva della scienza nella società, la influenzano, permettono di tenere sempre vigile lo spirito critico e di non cadere in eccessivi entusiasmi di fronte alle possibilità aperte dalle nuove scoperte. Rammentarli è utile per evitare derive scientiste e guidare la scienza in modo etico e responsabile. Tuttavia, queste paure ancestrali non devono prendere il sopravvento, diventando il pretesto di tanti atteggiamenti anti-scientifici e irrazionali.

Il fatto è che la paura serve da stimolo all'immaginazione; purché non diventi un'angoscia paralizzante, è una forza che si combina con quella del sogno per indurci a liberare le nostre emozioni, a riconoscere la precarietà che ci riguarda e superare i confini del banale.

La paura è una delle caratteristiche istintuali che ci guida nelle scelte e nelle valutazioni del mondo circostante, ma può anche spingere a sfidare sé stessi per andare oltre i propri limiti e lanciarsi alla scoperta dell'ignoto.

Dunque, **la paura ha una duplice accezione:** nella sua accezione negativa è la **forza che chiude al nuovo e riduce tutto a povertà interiore**, mentre nella sua accezione positiva, muove all'ingegno, al rischio, offrendo **infinite possibilità per l'essere umano**.

Bibliografia

1. **Piccinini, F.** *Da Frankenstein a Star Trek. Scienza medica e fantasie scientifiche.* s.l. : Edizioni della Vigna, 2016.
2. **Garlaschelli, L. e A.Carrer.** *Scienziati pazzi.* s.l. : Carocci, 2017.
3. **Shelley, M.** *Frankenstein, o il Moderno Prometeo.* s.l. : Oscar Nuovi classici Mondadori, 2002.
4. **Goulding, C.** *The real Doctor Frankenstein?*, Journal of the Royal Society of Medicine. , 2002;95(5):257-9.
5. **Marlow, C.** *Il Dottor Faust.* s.l. : Oscar Mondadori, 1993.
6. **Goethe, J. W.** *Faust.* s.l. : Oscar Mondadori, 2003.
7. **N.Carrol.** *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart.* s.l. : Routledge, 1990.
8. **Duprè, J.** *Natura umana. Perché la scienza non basta.* s.l. : Laterza, 2007.
9. **Stoker, B.** *Dracula.* s.l. : Biblioteca Economica Newton Compton, 2007.
10. **Stevenson, R. L.** *Il Dottor Jekyll e Mister Hyde.* s.l. : Feltrinelli, 2003.
11. **Houellebecq, M. H. P.** *Lovecraft, Contro il Mondo, Contro la Vita.* 1999.
12. **Lovecraft, H. P.** *Tutti i racconti.* s.l. : Edizioni Mondadori, 2015.
13. **Grove, A. W.** *Rontgen's Ghosts: Photography, X-Rays, and the Victorian Imagination.* s.l. : Literature and Medicine 16:2, 1997.
14. <https://it.scribd.com/doc/209328310/L-Orrorre-Soprannaturale-Nell-Letteratura>.

L'horror fra cinema e musica.

di Roberto Ferretti

Genere intermediale per eccellenza, l'*horror* (che lambisce un po' tutte le forme espressive che dalla letteratura – passando attraverso le varie altre – arrivano ormai ai *video-games*), intrattiene rapporti anche con la musica e ovviamente il cinema, intesi sia autonomamente che in interazione fra loro. È a quest'ultimo aspetto, che concerne da un lato il modo specifico dell' "arte dei suoni" di produrre autonomamente atmosfere orrorifiche e, dall'altro, la capacità di servirsene in interazione con le immagini da parte del cinema (dacché esiste mezzo fra i principali di veicolazione del genere), che è dedicato questo intervento. Il quale, con occhio attento sia alle specificità della musica da una parte che del linguaggio cinematografico dall'altra, si propone di fornire uno sguardo d'insieme su come si è impostato, sviluppato e stabilizzato, nell'*horror* filmico, il rapporto interattivo fra sfera musicale e sfera visiva.

Cosa caratterizza però in maniera peculiare l'*horror* cinematografico rispetto a quello, per esempio, letterario? Naturalmente e in primo luogo il fatto che, a differenza della letteratura che usa una sola "materia dell'espressione" – vale a dire il segno linguistico, attraverso cui passano *virtualmente* tutti gli altri – esso utilizza invece in concreto ed effettivamente i segni visivo e acustico. Più in particolare potremmo dire che quanto diversifica il genere dell'orrore è, nel caso del cinema, direttamente rapportabile al cosiddetto "specifico filmico".

In sostanza, la differenza semiotica fra i due linguaggi – letterario da un lato e cinematografico/audiovisivo dall'altro – è giocoforza il terreno sul quale misurare le peculiarità del genere *horror* nel cinema. Ed è dunque da qui che è inevitabile cominciare.

Va innanzitutto subito detto, al riguardo, che il cinema non è, propriamente, un'arte visiva e tanto meno afferente al teatro, quanto un'arte audiovisiva, basata sul montaggio (in triplice accezione: delle inquadrature, dei suoni fra loro e di questi ultimi con le prime) di tipo poetico/narrativo. In cui cioè il fulcro intorno a cui focalizzare le scelte visuali e sonore nel loro complesso interattivo è – non solo in senso contenutistico, ma anche come regia complessivamente intesa: direzione cioè di tutta la parte visiva, recitativa, sonora, del montaggio e così via – il "racconto" di qualcosa, a seconda dei casi talora più sbilanciato sul piano prosaico (narrazione forte e accento posto sull'aspetto denotativo), talaltra più su quello della poesia (narrazione debole e marcatura dell'aspetto connotativo).

Questo tra l'altro spiega come un film, dal punto di vista del semplice contenuto narrativo, possa essere compreso anche da chi non abbia alcuna conoscenza "teorica" del funzionamento del linguaggio filmico o delle tecniche di regia, che risultano invece basilari per un giudizio completo, e non solo estetico/narrativo, sulla pellicola di turno. Va infatti ricordato che, a prescindere dal valore o meno della storia raccontata, la quale in un film a prevalenza

narrativa è comunque fondamentale, il modo registico di narrarla è basilare per la sua valorizzazione, se solo si pensa a come il montaggio può intervenire sulla stessa organizzazione dei tempi del racconto.

Se dunque, da un lato, si tiene conto di questo essere il film una forma di narrazione/poesia basata sul montaggio *audio-visivo* (dove l'elemento sonoro ha pari importanza di quello visivo nell'interazione espressiva che ha luogo dall'incontro delle due sfere), e, dall'altro, che l'*horror*, trasversale a un po' tutte le forme espressive, intrattiene anche rapporti con l'arte musicale, che ha modi specifici di produrre atmosfere in tema, è evidente che chiedersi come si sia caratterizzato, riguardo alla filmografia orrorifica, il rapporto tra sfera acustico/musicale e sfera visiva viene ad investire risolutamente qualsiasi sguardo d'insieme sulla relazione fra questo genere e il mezzo cinematografico, da sempre saccheggiatore impietoso, nelle proprie colonne sonore, degli stereotipi musicali ricordati.

I quali peraltro risalgono, almeno concettualmente, alle stesse origini mitiche della musica, legate per varie ragioni ad una genealogia bifronte, tanto che, per limitarsi alla tradizione occidentale, se da una parte essa è prerogativa delle "sfere celesti" (secondo una linea ermeneutica che trae origini dal pensiero pitagorico-platonico, ma che sotto altri aspetti è riscontrabile anche nelle tradizioni orientali, essendo per queste tutto l'universo originato da una vibrazione sonora primordiale), tuttavia dall'altra non si può fare a meno di notare la sua appartenenza alla caducità umana, anche sotto l'aspetto che questa ha nella tradizione ebraico-cristiana. Nella quale la musica risulta un'invenzione totalmente ascrivibile alla "stirpe di Caino", macchiata come si sa dall'ennesimo atto di oltraggio a Dio per il tramite della violazione di un tabù fondativo: l'uccisione del proprio fratello di sangue (Abele) da parte dell'altro.

Anche a voler essere più concessivi, non c'è dubbio che una considerazione generale non possa che essere fatta: ossia che fin quando la musica resta confinata alla sfera teorica, essa esprimerebbe l'armonia del cosmo (in quanto tale a-morale in senso letterale e sostanzialmente eco della perfezione matematica dei rapporti numerico-mensurali), mentre allorchè si materializza invece concretamente nel mondo effettivo degli uomini (a ben vedere peraltro l'unico modo possibile, necessitando essa per essere ascoltata del mondo fisico) ecco che immediatamente la sua purezza si contamina. Diventando sì da un lato il simbolo di un'armonia possibile, ma, dall'altro, continuando ad essere legata indissolubilmente, per le sue origini, a una natura quantomeno ambigua.

Insomma, quando Dante, musicista egli stesso e amico di musicisti, riprende nella *Divina commedia* – il cui universo è del resto risolutamente audio-visivo nel senso più pieno, colmo dei suoni più vari che vanno dai clangori e le urla dell'Inferno alle sonorità aspre e tormentate (ma anche musicali) del Purgatorio, fino alla musica più autentica, originaria e pacificante della dimensione paradisiaca – l'idea del Paradiso come concerto perenne delle più pacificanti e soavi voci, sonorità e armonie cosmiche, egli si rifà a un'antica scuola di pensiero. E tuttavia, appunto, sarebbe questa la musica vera, quella la cui armonia s'identifica direttamente con quella divina, non certo l'altra, quella che si "sente" nelle altre parti

della *Commedia*, che se va bene ne è solo una pallida eco di rimedio, e, se va male, prodotta e praticata da figure che – se pur cercano in o tramite essa il raggiungimento vano di una possibile armonia esistenziale – sono irrimediabilmente peccatrici e condannate alle fiamme eterne o a una lunga purgazione emendante.

Fatto sta che proprio la *Divina commedia*, che peraltro di componenti “orrorifiche” abbonda, a cominciare dalla presenza del Diavolo in persona e dei mostri e spauracchi più disparati dell’Inferno e parte del Purgatorio (con episodi degni della più radicale versione del genere “splatter”), riflette quella divisione della musica in “divina” e “mundana” – solo semplicisticamente riconducibile alla distinzione fra musica “sacra” da un lato e “profana” dall’altro – che è alla base della nostra cultura.

Già il poema dantesco, dunque, lega i suoni all’universo che descrive e in cui si svolge con particolare riguardo, per la dimensione ctonia, alla loro asprezza e spaventevolezza; a ribadimento di come sia molto difficile accantonare questa origine “oscura”, o quantomeno sinistra, della dimensione acustico-musicale.

Tanto che, per tornare alla settima arte e lambire il nostro tema specifico, persino il maggior regista-filosofo della storia del cinema occidentale, Stanley Kubrick, nel suo film più teorico sulla natura umana, *2001 – Odissea nello spazio* (1968), non esita ad associare la nascita della musica al primo omicidio cosciente della storia. Quando lo scimmioide “Guarda la Luna”, usando la tibia di un suo simile per ucciderne un altro, ne percuote poi ripetutamente il torace e il dorso come fossero una gran cassa, producendo una sonorità che il cineasta americano si perita, non a caso, di evidenziare con grande precisione facendola emergere dal resto dell’ambiente sonoro, costituito da suoni naturali e animalesche grida concitate emergenti da un silenzio letteralmente primordiale. Quando poi il regista fa lanciare all’ominide quell’osso in aria e lo trasforma, con lo stacco ellittico più famoso della storia del cinema, in un’astronave che volteggia milioni di anni dopo nello spazio, dominato dal silenzio cosmico ma “commentato” dal valzer più famoso di Johann Strauss figlio, ecco che il messaggio non potrebbe essere teleologicamente più chiaro.

Del resto che la musica sia per Kubrick legata ad un mondo tutt’altro che “solare”, per non dire proprio il contrario (basta andare con il pensiero ad *Arancia meccanica* del 1971, il cui psicopatico e sadico protagonista ha una vera e propria idolatria per Beethoven), fa parte dei tratti peculiari della sua poetica. Oltre che nell’unico vero *horror* da lui realizzato *Shining* (1980), dominato da musica colta novecentesca di repertorio in cui campeggiano le ieratiche e spaesanti tessiture orchestrali di Krzysztof Penderecki, autore che dieci anni prima già William Friedkin aveva abbondantemente impiegato nel *soundtrack* concettualmente innovativo del suo *L’esorcista* (legato invece per antonomasia nell’immaginario cinefilo all’enigmatico *Tubular Bells* di Mike Oldfield, che per assurdo compare nel film solo un paio di volte e brevemente), questo assunto è infatti riscontrabile non di rado nella sua filmografia. La quale, al di là del genere di appartenenza dei singoli titoli, presenta spesso momenti “orrorifici” e/o comunque parecchio disturbanti o ascrivibili a filoni affini.

Si pensi ancora, sempre in *2001*, a tutto il gioco al gatto col topo fra il computer Hal e

l'equipaggio, per esempio, oppure allo stesso magnifico pre-finale, quello della stanza rococò, dominato da un senso di angoscia e vera e propria paura incombente in cui il personaggio, come spaventato da se stesso al pari dello spettatore, si ritrova in un'atmosfera sinistra di spauracchi possibili e assoluta suspense, immerso in un *bruitismo* alienante (in realtà un frammento di *Aventures*, preesistente composizione di G. Ligeti). Per non parlare di quell' "incubo ad occhi aperti" che è *Eyes Wide Shut* (1999), la cui lunga e inquietante sequenza dell'orgia, dominata chiaramente da un alluso ma inconfondibile *côté* da messa nera con tanto di diabolico celebrante, è percorsa da un brano musicale di Jocelyn Pook, anch'esso assai disturbante e imperniato sul rovesciamento – procedimento tipico di certa musica "satanista" – di un canto religioso tradizionale.

Con Kubrick, però, siamo ormai nella fase più matura del cinema audiovisivo ed è quindi opportuno ora, per inquadrare meglio il nostro tema anche dal punto di vista storico, fare un piccolo passo indietro. Occorre infatti operare un'opportuna distinzione fra "cinema muto", che arriva da fine Ottocento al limitare conclusivo degli anni Venti del secolo seguente, e "cinema sonoro". Perché mentre nel caso del primo, già di per sé "spettrale" (così si esprimevano fra gli altri nei suoi confronti intellettuali come Musil, Pirandello, Gorki), l'assenza congenita di suono inquietava il pubblico, che non a caso rumoreggiava per coprire il silenzio delle immagini, e la musica, prodotta in sala, era chiamata ad attutire quel senso di disagio (quale che fosse il genere di turno, al di là dell'*horror*), a partire dall'avvento del film acustico e dalla sua immediata affermazione dall'inizio degli anni Trenta novecenteschi, essa diventa invece, all'opposto, un formidabile alleata per accrescere l'inquietudine.

Paradossalmente, insomma, all'inizio la musica è usata, nell'epoca precedente al sonoro, per alleviare il senso di disagio in generale, poi invece, una volta arrivato il fono-film, essa e il sonoro faranno comunella proprio per aumentare l'angoscia e lo spavento (pensiamo alla rilevanza, per esempio, del fuori campo acustico, il quale fa il paio con il fuori campo visivo che, presente come ovvio anche nel muto, risulta però potenziato con il sonoro).

Tra il tempo della musica come alleviamento del disagio e, poi, quello dell'impiego della stessa come straordinario alleato dell'*horror*, si collocano ovviamente (da *Nosferatu* di Murnau al *Gabinetto del Dottor Caligari*, passando per i vari golem, omuncoli, uomini d'argilla e quant'altro del cinema espressionista tedesco *in primis*) i grandi classici del muto. Nel quale però gli interventi musicali, perlopiù improvvisati in sala sotto lo schermo, non erano pensati e appositamente concepiti prima se non in rare eccezioni, appartenendo essi allo spettacolo cinematografico piuttosto che al film in quanto *testo*.

È infatti solo con il sonoro che la musica, insieme alla componente acustica non musicale, diventa elemento di regia. Si pensi soltanto alla *possibilità di scegliere* a fini artistico-comunicativi tra assenza o presenza del suono in rapporto, altresì, alla valorizzazione contrappositiva dei silenzi, il cui impiego espressivo, e l'angoscia legata ad essi creata ad arte (cioè non genericamente "subita" a causa di una deficienza tecnica come nel muto) nascono con il cinema sonoro, che al pari degli altri suoni impiega la musica (o la sua assenza) per accentuare quanto di più spaventoso sta per succedere (d'altronde la scomparsa improvvisa

di suoni – modalità ricorrente non solo nel genere filmico di cui ci stiamo occupando – è, anche nella vita reale, foriera di pericoli potenziali o comunque così percepita). Non stupisce, quindi, che saranno talvolta gli stessi registi, specialmente nell'*horror*, a curare personalmente il *soundtrack* musicale: siano essi – e mi limito solo a qualche esempio tra i cineasti operativi nel genere entro l'ultimo quarantennio – supervisor totali della dimensione acustica delle proprie opere come Dario Argento, che pur avvalendosi di compositori per la musica di commento ha, nei film a sua firma, sempre seguito molto da vicino la concezione della stessa; dilettanti delle sette note come John Carpenter, che ha firmato la *music track* di quasi tutti i lungometraggi diretti; musicisti veri oltre che cineasti come Alejandro Amenábar, che tra le altre ha scritto nel 2001 la bella e inquietante partitura del suo *The Others*.

Comunque, anche dal punto di vista dell'uso della musica (e più in generale della dimensione acustica), uno dei migliori primi film dell'epoca sonora è *Il dottor Jekyll e Mr. Hyde* (1931) di Rouben Mamoulian, che inaugura un duplice stereotipo, peraltro già popolarmente assodato: da un lato l'impiego magistrale dell'*incipit* della *Toccata e fuga in Re minore* di J. S. Bach come “musica di paura” e dall'altro, soprattutto, dell'organo come strumento musicale legato allo spavento e al terrore per la sua capacità di raggiungere subito lo scopo (si pensi alle pellicole più dozzinali e a basso costo del genere o a non poche delle produzioni indipendenti, tratte da E. A. Poe, realizzate da Roger Corman nella prima metà degli anni Sessanta del secolo scorso).

Il *Jekyll* di Mamoulian introduce e ha peraltro anche un altro primato: la questione della musica classica in questi film, elemento interessantissimo, su cui l'*horror* ha scritto pagine che hanno fatto scuola. Anche se si dovrà aspettare almeno una quarantina d'anni perché un altro *horror*, il già menzionato *L'esorcista* di Friedkin (1973), riscriva completamente (se pure come ho già ricordato con il precedente però del kubrickiano 2001, che pur non essendo propriamente tale lambisce spesso il versante orrorifico) il modo di usare la musica “cólta” classica e contemporanea nel genere, con una colonna sonora che rivoluziona il modo di concepire il *soundtrack* musicale, scalzando il “commento originale” con un *mélange*, messo insieme dallo stesso regista, dei brani più disparati del repertorio “serio” contemporaneo (soprattutto di Krzysztof Penderecki, Hans Werner Henze, Anton Webern).

Un repertorio, manco a dirlo, fatto di musica concertistica atonale, serialismo più o meno integrale, dodecafonia rigorosa o generico rifiuto della consonanza. Perché non c'è niente da fare: in musica nulla rende meglio il senso d'inquietudine e insicurezza dell'assenza di punti di riferimento tonali. Evidente dunque che l'*horror*, soprattutto quello degli ultimi cinquant'anni, dovendo creare disagio ricorra a questo tipo di musica (della quale però appunto comincerà a servirsi sistematicamente non prima della fine degli anni Sessanta del Novecento). Ed è interessante che più o meno nello stesso periodo, inizio anni Trenta, in cui Mamoulian gira e licenzia *Il dottor Jekyll*, Arnold Schönberg, fondatore della dodecafonia, scriva la sua *Musica d'accompagnamento per una scena di film*, op.34 che, se pur concepita per una pellicola solo virtuale, mai realizzata ed esistente solo sulla carta, ha tutte le atmosfere del cinema *horror* espressionista: spaesamento, smarrimento, sgomento e terrore.

Con buona pace dei musicologi puristi, dunque, non è affatto strano che il pubblico trovi spontaneo lo sposarsi di tale tipologia di composizioni al cinema *horror*, anche perché paradossalmente è di fatto stato lo stesso Schönberg – sin dai nomi assegnati alle tre sezioni dell'opera: "Pericolo imminente", "Angoscia", "Catastrofe" – a fare questa associazione, legando così ad ambiti risolutamente orrorifici la sua unica composizione intitolata al cinema. Il cui impianto, rigorosamente dodecafonico, risulta all'ascolto totalmente privo di punti di riferimento tonali che consentano di orientarsi nello spazio acustico della composizione, dal fruitore così inevitabilmente associata a sensazioni di inquietudine, freddezza e minaccia.

E tuttavia, non si pensi che musica e *horror* cinematografico siano legati solo per il tramite dell'atonalismo inteso in termini più o meno assolutistici, passando attraverso tutte le svariate tipologie di politonalità.

Perché sappiamo bene che si possono ottenere effetti inquietanti e destabilizzanti anche con la musica "tonale". Basta, allo scopo, introdurre un po' di politonalismo spaesante o note stridenti con una determinata scala sparse qua e là; oppure, sempre rimanendo dentro una certa tonalità, servirsi del cosiddetto "diabolus in musica", definizione risalente al Medioevo che da sola è tutta un programma e che si riferisce al "trítono", un tipo di intervallo melodico/armonico dissonante – quello di quarta aumentata/eccedente, costituito cioè dalla distanza di tre toni fra una nota e l'altra: per esempio Do/Fa diesis – che crea tensione.

Usato, fra molti altri, anche da Giacomo Puccini in *Tosca* per l'inquietante "tema di Scarpia" – ossia del malvagio e per certi versi luciferino "deus ex machina" dell'opera – il "diabolus in musica" ha trovato numerosi impieghi anche nel cinema. Tra i più intelligenti nel genere *horror* penso a quello fattone da Jerry Goldsmith per il tema portante della colonna musicale di *Poltergeist – demoniache presenze* (1982) di Tobe Hooper, oppure al caso di John Williams, che, per evocare la paura arcana che circonda l'Arca dell'Alleanza nei *Predatori dell'Arca perduta* del 1981 (e soprattutto per la sequenza pre-conclusiva, vera e propria orgia di spettri danzanti e sinistramente volteggianti intorno a chi ha osato profanarli, sequenza che si presenta come un autentico bacchanale spiritistico/fantasmatico) lo cita con finezza nel "tema dell'Arca". Per giunta in una scena che *mutatis mutandis* evoca allusivamente una situazione omologa, se pur rovesciata nei termini, di *Orfeo ed Euridice*, quando il protagonista si salva, nel film, grazie al fatto che non cede alla tentazione di guardare la sua amata in pericolo (e non c'è bisogno di ricordare la rilevanza musicale sia di questo mito che del personaggio di Orfeo, in stretta relazione entrambi con una discesa agli Inferi).

Va anche notato, ma è solo un altro esempio fra i possibili, che un ulteriore modo per evocare nella musica cinematografica sensazioni associate a situazioni sinistre in cui sono coinvolti elementi esoterico-religiosi, oppure aventi a che fare con il soprannaturale o qualcosa che incute spavento, ma con connessioni inerenti anche ad atmosfere di tipo "spirituale", il modello armonico che viene sposato è spesso quello del "Largo", o Marcia Funebre, dalla *Sonata in Si bemolle minore op. 35* di Fryderyk Chopin. Su tale tipologia di successione accordale, ossia i due accordi reiterati di Si bemolle minore/Sol bemolle maggiore che caratterizzano la fase iniziale del brano chopiniano e gli conferiscono all'ascolto la sua così ca-

ratteristica connotazione, è basato per esempio, al di là della tonalità d'impianto impiegata dall'autore (di nuovo Williams), anche il tema di Darth Vader in *Star Wars* (1977): non a caso il personaggio è quasi da film *horror*: un vero e proprio Cavaliere Nero, dai poteri sovranaturali, che incute paura a tutti i livelli ed è a diretto contatto con il "Lato Oscuro della Forza".

Insomma, ferma restando l'efficacia dell'atonalismo nell'evocazione cinematografico-musicale delle più cupe atmosfere, possono fungere benissimo allo scopo anche composizioni tonali ma caratterizzate da alcune peculiarità, che vanno dall'uso di determinati intervalli percepiti come un po' destabilizzanti (si pensi ancora alla scala pentatonica oppure a quella esatonale o per "toni interi" – tanto per intenderci quella usata da Debussy e Ravel e tipica dell'impressionismo musicale, col suo profilo dolcemente spaesante e indeterminato, del resto basata sulle implicazioni armoniche del tritono) all'impiego, per esempio, della tonalità minore. Per non parlare del colore timbrico, del singolo strumento o dell'orchestrazione/strumentazione più complessivamente intesa, elementi capaci da soli di rendere una determinata musica più o meno connotata nel senso che ci riguarda in questo saggio.

Circa quest'ultimo punto specifico, mi limito per ragioni di spazio a ricordare soltanto la sequenza della doccia in *Psycho* (1960) di Alfred Hitchcock, musicalmente concepita da Bernard Herrmann per orchestra d'archi con sordina, al fine di rendere ancor più macabra ("cimiteriale" è l'aggettivo usato dal compositore per la precisione) la scena dell'omicidio in bagno. Una scena da manuale anche per il suo attento dosaggio integrato di silenzi ed elementi acustici, di suoni diegetici (ossia appartenenti all'universo narrativo-ambientale in cui si muove il personaggio: in questo caso i rumori tipici della situazione messa in scena, come l'acqua che scorre o lo spostamento della tendina di *cellophane* o di altri oggetti) e di suoni extradiegetici (cioè non facenti parte del mondo spazio-temporale della storia raccontata: è il caso tipico della musica "di commento", che il pubblico sente ma non è invece assolutamente udibile da parte del personaggio).

Nel suo gioco incrociato fra silenzi, rumori ambientali e musica, questa sequenza racchiude da sola larga parte di quanto fin qui scritto e, autonomamente, potrebbe fungere da *vademecum* per l'intero discorso svolto (dove per ragioni di economia espositiva non hanno potuto trovare posto né il ruolo, in taluni film del genere, della musica rock/"metallara", né, sul piano contenutistico, quelle pellicole in cui la musica risulta implicata a livello della stessa trama narrativa).

Studiare questo pezzo di bravura hitchcockiano/herrmanniano e analizzarlo nella sua cura realizzativa, rende meglio di qualsiasi discorso che cosa significhi fattivamente, per un regista di cinema consapevole dell'apporto espressivo del suono all'arte cinematografica, saper impiegare a fini filmici – nell'*horror* certo, ma più complessivamente nel cinema *tout-court* – i vari elementi acustici e musicali di cui può disporre. Ed è per ciò che nel corso del convegno me ne sono in particolare servito, nella mezz'ora circa concessa al mio intervento, per illustrare in modo sintetico e chiaro, attraverso un esempio peculiare e di alta scuola, quanto invece in questa sede mi è stato dato di approfondire, ampliando il discorso ad altri casi ed ambiti emblematici, su scala più vasta e generale.

Mistero all'Opera. Breve analisi de «La medium» di Gian Carlo Menotti

di Silvia Serini

In un'assise dedicata all'horror la scelta di mettere al centro della propria trattazione un libretto d'opera può certamente sembrare inconsueta, forse azzardata se non, addirittura, innaturale. Eppure a questa stimolante conclusione sono giunta ponendomi una semplice e, a mio avviso, necessaria domanda, ovvero: esiste in musica un qualcosa che possa essere definito come l'omologo del genere giallo in letteratura? La risposta più scontata sembrava essere il no; tuttavia, il confronto dialettico con un amico musicista mi ha fatto capire che la risposta a questo interrogativo poteva e doveva essere un'altra. In effetti, un equivalente del giallo letterario (e cinematografico per derivazione) non esisteva; ciò nonostante c'era un'opera lirica che aveva posto al centro del proprio sviluppo una tematica che non poteva non definirsi gialla a tutti gli effetti. L'aveva data alle stampe Gian Carlo Menotti e si chiamava *La medium*.

Genesi e fortuna

Gian Carlo Menotti (1911-2007), compositore italo-americano, è stato una delle voci più autorevoli, anticonformiste e innovative dello scenario musicale internazionale contemporaneo. Nato a Cardegliano Viconago, in provincia di Vicenza, nel 1911, dal 1927 ha vissuto principalmente negli Stati Uniti: nonostante la sua carriera si sia sviluppata per lo più all'estero, il legame con la propria terra non è stato del tutto reciso. Il suo nome è infatti legato alla città di Spoleto e alla manifestazione, di ampio respiro internazionale, che maggiormente la contraddistingue nel mondo e di cui Menotti è stato ideatore e fondatore, il fortunatissimo Festival dei due mondi, da cui, nel 1977, ha tratto anche la versione statunitense, lo Spoleto Festival Usa che si tiene regolarmente a Charleston.

Come la quasi totalità delle figure che si sono imposte all'attenzione pubblica dalla seconda metà del XX secolo in poi, risentì fortemente dell'influsso e del perdurante magistero di Igor Stravinskij, il rivoluzionario iconoclasta russo, innovatore della tecnica musicale novecentesca. Autentico postpucciniano, subì l'influenza del realismo di Musorgskij, evidente soprattutto sul piano del teatro musicale. Ha legato il suo nome ad opere di notevole intelligenza creativa, spesso accolte con giudizi di apprezzamento da parte della critica e, talvolta, anche da parte del pubblico.

Ha dimostrato di saper padroneggiare con particolare destrezza il registro comico, dominante in opere quali *Amelia al ballo* (1937), *Il ladro e la zitella* (1939), *Il telefono* (1947). L'abilità di scrittura, letteraria e musicale, è attestata anche da due importanti opere di stampo

tragico che sono quelle che gli hanno fatto guadagnare i maggiori trionfi: accanto a *Il Console* (1950), lavoro ambizioso e potente, quasi di stampo orwelliano, in cui si intrecciano in un sviluppo non sempre facile da declinare diritti del singolo e prerogative dello Stato, burocrazia, libertà e politica, c'è appunto *The medium*, l'opera di cui parleremo più nel dettaglio.

La vicenda raccontata è quella di una medium, Mme Flora detta Baba, che organizza regolarmente delle truffe a danno di ignari clienti che si rivolgono a lei nella speranza di ricongiungersi a parenti defunti attraverso le sue sedute spiritiche. Suoi complici sono la figlia Monica e un piccolo ragazzo orfano e non vedente, Toby, che vive con le due donne. E' proprio durante una delle consuete sedute che Baba avverte una mano posarsi sulla sua spalla destra. Da allora tutto cambia: scaccia i clienti, comincia a interrogarsi su chi sia il colpevole e, non riuscendo ad ottenere risposta perché nessuno ha visto, sentito e percepito nulla, complice l'alcool, arriva persino a svelare agli ignari clienti i meccanismi della truffa di cui sono vittime pur di liberarsi definitivamente di loro. Ma non basta: i demoni che la ossessionano non hanno ancora terminato di operare: desiderosa di mettere fine ai suoi tormenti e in preda a una follia incontrollabile, giungerà addirittura a commettere l'omicidio con il quale l'opera termina.

Il soggetto dell'opera fu suggerito a Menotti da un'esperienza personale. Infatti, nel 1936, qualche anno prima di scrivere l'opera, aveva preso parte, non senza scetticismi, a una seduta spiritica a casa di amici. Rimasto scosso dalla partecipazione e non essendo riuscito a dissipare tutti i dubbi che aveva a riguardo, decise di riprenderne il tema e renderlo oggetto di un suo lavoro.

L'occasione gli fu fornita, nel 1946, da una commissione della Alice M. Ditson Fund della Columbia University di New York; nella grande Mela, al Brander Matthews Theatre, l'8 maggio 1946 andò in scena la fortunatissima prima. Reduce dal successo ottenuto dalle sue due precedenti opere, appartenenti al genere comico, con *The Medium* ottenne il successo anche nel genere tragico.

Successivamente l'autore mise a punto anche una seconda versione, lievemente ampliata, che venne presentata nella stagione 1947-48 all'Ethel Barrymore Theater di Broadway. La fortuna che aveva arriso all'opera in America la accompagnò anche in Europa: al 1949 al Teatro Carlo Felice di Genova risale il debutto italiano, con la regia del compositore, che ottenne un successo importante, seppur non travolgente come quello statunitense. Fu solo la prima di una serie di rappresentazioni che ebbero luogo un po' in tutto il vecchio continente da Helsinki (1958) a Spoleto (1969, versione italiana di D'Amico, ripresa nel 1981), a Minsk (1989) fino a quella, recentissima e non meno fortunata, andata in scena a Jesi nel 2003.

Menotti realizzò, nel 1951, anche una versione cinematografica dell'opera che venne presentata al festival del cinema di Venezia di quell'anno.

Un meccanismo perfetto

Menotti scrisse libretto e musica di questa truffa che assume i contorni della tragedia dapprima in inglese e poi in italiano. La versione su cui mi sono basata è quella del testo in

lingua inglese, quella originaria, che condensa al meglio tutte le peculiarità che l'hanno condotta a godere di un notevole apprezzamento da parte del grande pubblico.

La vicenda narrata consta di due momenti, corrispondenti ai due singoli atti che la compongono tra i quali esiste un perfetto equilibrio sia dal punto di vista strutturale che per quel che concerne la durata (entrambi si aggirano intorno ai trenta minuti). Il primo atto si apre con Monica e Toby che stanno giocando quando sopraggiunge Baba che li esorta a prepararsi a ricevere i clienti. Nella seduta spiritica che sta per iniziare dovranno collaborare a una finta evocazione degli spiriti. Arrivano Mrs. Nolan (per evocare la figlia Doodly) e i coniugi Gobineau (per il figlioletto Mickey): in realtà sarà Monica a parlare loro.

Nel buio, però, Baba sente realmente una mano che la tocca e ne è sconvolta. Congedati i clienti, la finta medium comincia a sospettare di Toby, anche se Monica tenta di calmarla. Il secondo atto inizia sempre con Monica e Toby che scherzano, stavolta davanti al teatrino di marionette usato per le 'messe in scena' sovranaturali: nella loro allegria c'è anche una grande tenerezza reciproca. Arriva Baba, semiubriaca, la quale cerca con finta dolcezza di capire se è stato il muto Toby a toccarla, mentre la sua agitazione aumenta fino a minacciarlo. Sopraggiungono i clienti per la seduta: Baba confessa i suoi imbrogli, ma questi rifiutano di crederle, finché sarà proprio lei a scacciarli in malo modo.

Ormai vaneggiante, invoca perdono a Dio e si agita istericamente, mentre Toby tenta di sfuggirle nascondendosi dietro una tenda. Baba scorge il suo movimento e spara in quella direzione: appare una macchia di sangue sulla tenda bianca, mentre Monica invoca aiuto.

I personaggi de «The medium», tratteggiati con studiata maestria da Menotti, sono, ricordiamolo, la sensitiva Madame Flora, detta Baba, sua figlia Monica, un giovane muto Toby (un trovatello, probabilmente uno zingaro, che vive nella casa della medium) e i tre clienti Mr. e Mrs. Gobineau e Mrs. Nolan.

Si tratta quindi di uno schema che prevede sei personaggi sulla scena, a loro volta divisi tra i tre principali (Baba, Monica e Toby) e i tre secondari (i clienti truffati). Tra loro sussistono, pur nell'inevitabile contrapposizione tra primari e comprimari, un equilibrio e una simmetria perfette: ci sono due protagoniste femminili nell'uno e nell'altro fronte, a dispetto di Toby da un lato e di Mr Gobineau dall'altro. Interessante è anche la scelta operata dal compositore sul piano delle voci.

La tradizione melodrammatica classica ha ormai da tempo cristallizzato l'idea per cui, anche in ragione della coloritura e della tessitura che contraddistingue i singoli registri vocali, in un'opera le voci "pure", di solito coincidenti con gli eroi positivi, sono quelle della soprano e del tenore. Ne *La medium* notiamo che le due uniche voci di soprano presenti non sono assegnate all'indiscussa protagonista della storia, Mme Flora, ma a due personaggi indubbiamente "buoni".

Mrs Gobineau è considerata tale in virtù dell'amore sincero che la muove e che la conduce, sbagliando, a non scorgere l'inganno di cui è palesamente vittima. Monica invece è l'unica che non sembra mai perdere il lume della ragione, l'unica che cerca di evitare una tragedia che presagisce ma che, nonostante le buone intenzioni, la sua intelligenza e il suo

buon cuore, non riesce né a procrastinare né a scongiurare. La genialità di Menotti tuttavia sta, a mio avviso, nel non aver assegnato la parte del tenore a nessuno dei personaggi presenti in scena, perché Mr Gobineau è un baritono e Toby è muto.

Tuttavia è chiaro che, se solo avesse avuto facoltà di parola, sarebbe stato proprio Toby a ricoprire il ruolo di tenore, essendo lui la vittima di questa vicenda e l'unico contraltare positivo, per la sua ingenuità e per la sua purezza di cuore, di Monica. Personaggio, quest'ultima, al quale, non a caso, è legato da un affetto profondo, da una sintonia emotiva e da un sentimento di amore che, però, non basterà a evitarne l'olocausto. Voci tutt'altro che limpide e cristalline sono quelle delle due restanti figure femminili: a Mrs Nolan tocca una voce da mezzo-soprano, convenzionalmente – fatte salve alcune illustri eccezioni tra le quali la più significativa è indubbiamente rappresentata dalla *Carmen* di Bizet – il registro scelto per la rivale dell'eroina, mentre a Baba Menotti riserva un registro contiguo ma ancor più intermedio, quello del contralto. La decisione è senza dubbio felice perché nelle sfumature vocali presenti riscontriamo tutta l'ambiguità del personaggio che passa dall'essere truffatrice sicura della propria arte a caricatura incapace di dominare una realtà che, d'un tratto, le si rivolta contro estrinsecando tutta la sua natura inafferrabile ed enigmatica.

Un'altra intuizione intelligente frutto dell'ingegno menottiano è relativa a quella che potremmo definire la "concentrazione" del dramma che va in scena. Proprio come in una vera tragedia di stampo classico (modello poi ripreso anche da certi giallisti) essa è appunto condensata in un orizzonte caratterizzato da una sostanziale unitarietà di set e di azione. Rientra in questo principio anche la volontà, dettata dall'adesione a una tematica che senza meno rimanda a scenari e a temi oscuri e inquietanti, di creare una tragedia notturna. L'ambiente in cui la vicenda si svolge, anche quando l'azione, come all'inizio, si sviluppa chiaramente di giorno, rimane buio, oscuro, impenetrabile. La medesima finestra che assurgerà essa stessa a protagonista divenendo il punto focale della scena su cui si consuma il terribile finale, anziché essere elemento apportatore di luce e, dunque, per derivazione, di chiarezza, di nitore e di lucidità finisce per rappresentare il confine ultimo ed estremo di un microcosmo da cui logica e capacità critica sono bandite divenendo autentico correlativo oggettivo della follia che regna sovrana in scena.

Il terzo grande elemento tramite il quale Menotti costruisce la sua opera perfetta è la gradualità, ovvero il dosaggio progressivo ma inesorabile con cui la suspense si insinua in scena e nel lettore e che è responsabile del vero effetto tragico della storia. Esso non coincide con l'atto conclusivo dell'assassinio di Toby ma ha a che fare con la paura o, per meglio dire, con il sentimento della paura. Un sentimento che risulta vincente non tanto perché viene mostrato bensì perché viene accuratamente e intelligentemente introdotto e preparato, attraverso un dosaggio scenico e musicale, il cui sicuro risultato finale è il coinvolgimento emotivo del lettore/spettatore.

Opera da camera concepita nel solco della grande tradizione verista italiana, «The medium» è un dramma a tinte forti, ricco di effetti speciali e di sottile magistero musicale. La musica, affidata a un piccolo organico orchestrale chiamato anch'esso a misurarsi con una

scrittura concentrata sul piano musicale esattamente come lo è su quello librettistico, lungi dal ridursi a mera commentatrice della vicenda, ricopre un valore determinante, tutt'altro che esornativo, perché, unitamente a una melodia sempre chiara e riconoscibile, valorizza la marcata componente emozionale del testo, solennizza la materia e le singole scene.

In conclusione, nel panorama musicale e, più specificatamente, nell'ambito del panorama melodrammatico novecentesco, «The medium» è senza ombra di dubbio un'opera che ha dimostrato di meritare la consacrazione con cui è stata salutata e che certamente, a differenza di molte altre creazioni, più o meno sperimentali, più o meno ardite del secolo scorso, resterà nel tempo. Ciò non toglie che, accantonata momentaneamente la tessitura musicale, essa esaurisca la propria forza. Tutt'altro. La disamina del libretto ha appunto cercato di mettere in luce come il testo meriti ancora oggi di essere letto, se non altro per due ragioni. La prima concerne il piano linguistico perché si riferisce al fatto che si tratta di un lavoro da cui si evince una notevole sapienza letteraria nonché una perfetta padronanza delle tecniche di scrittura e di azione drammaturgica. La seconda motivazione è ascrivibile a un discorso di natura gnoseologica riferita a una storia avente come oggetto un'indagine antropologica sul potere, sull'esistenza, sulla forza del misticismo e del soprannaturale che non solo non ci lascia indifferenti ma che ci interroga sul significato di concetti filosofici come quelli di verità, realtà, apparenza e finzione.

Bibliografia

- L. Pinzauti**, *A colloquio con Gian Carlo Menotti*, in *Nuova rivista musicale italiana*, IV (1970), pp. 712-720;
- J. Gruen**, *Menotti: a biography*, New York 1978;
- AA. VV.**, *Dizionario enciclopedico universale della musica e dei musicisti. Le biografie*, diretto da A. Basso, vol. V, Utet, Milano 1988, *ad vocem*;
- V. Chacon**, *Verismo in the works of Gian Carlo Menotti: a comparison with late nineteenth century Italian opera*, Seattle, 1991;
- R. Tricoire**, *Gian Carlo Menotti, l'homme et son oeuvre*, Paris, 1996;
- R. Witzke**, *The duality of faith and skepticism in the operas of Gian Carlo Menotti: a dramaturgical study of «The medium» and «Amahl and the night visitors»*, Indiana, 1997;
- D.L. Hixon**, *Gian Carlo Menotti: a bio-bibliography*, Westport, 2000;
- P. Gelli** (a cura di), *Dizionario dell'Opera*, Milano, Baldini&Castoldi, 2008;
- G. Mattiotti**, *Menotti, Gian Carlo*, in *Dizionario biografico degli italiani*, vol. 73, Istituto della Enciclopedia italiana, Roma, 2009, *ad vocem*;
- M. Mila**, *Breve storia della musica*, Torino, Einaudi, 2014;
- <http://034-menotti-the-medium-booklet>
- <http://www.scanner.it/live/mediumstoria2459.php>

(H)orrorifiche collettive contaminazioni.

di Giuseppe D'Emilio e Roberto Fogliardi

Questo intervento è tenuto in rappresentanza di vari collettivi dei quali Giuseppe D'Emilio e Roberto Fogliardi sono membri: gli scrittori multipli Paolo Agaraff e Pelagio D'Afro e il laboratorio creativo Carboneria Letteraria.

Il ghigno, la risata, lo sberleffo e il grottesco accompagnano da sempre le manifestazioni più eclatanti della transitorietà della vita umana: Dante, com'è noto, si divertiva a parlare di flatulenze all'Inferno; Boccaccio si diletta a descrivere situazioni – appunto – boccaccesche, mentre la peste nera imperversava; proprio durante la peste nera, i pittori si divertivano con le danze macabre: folle di uomini, donne, preti e guerrieri che, sguaiati, danzavano con la morte ghignante.

Il mostruoso, reso grottesco fino al ridicolo, evidentemente esorcizza le paure.

In fondo, la comicità nella letteratura nasce dai principi alla base del meccanismo del motto di spirito, quel giudizio ludico, libero, spontaneo, che spinge il bambino a dire che il Re è nudo, smascherando il vero volto delle cose, un volto spesso falsamente sorridente, i cui reali lineamenti sono nascosti dietro una patina di ipocrisia.

Per molta tradizione italiana (da Manzoni a Croce) la narrativa deve essere improntato al "vero". La narrativa fantastica (horror incluso, quindi) è stata spesso considerata prerogativa esclusiva della scrittura per ragazzi o comunque di secondaria importanza. Benedetto Croce era convinto che l'anima italiana tendesse naturalmente al definito e all'armonico; gli Italiani, immersi nella loro atmosfera limpida e solare, avrebbero quindi lasciato gli spettri e le streghe alle brume del Settentrione.

Anche il nostro Romanticismo ha avuto una componente più illuminista che romantica, rifiutando o marginalizzando quindi una letteratura dominata dal mistero e dalla paura, più apprezzata invece in altri Paesi. E se il fantastico piange, anche l'umorismo non ride troppo, per quanto non si possa negare che Manzoni ne fosse provvisto ad altissimi livelli.

Soprattutto in Italia, infatti, l'umorismo nero (come il comico, in genere) ha sempre avuto scarso successo di critica. Sembra di sentire riecheggiare le parole di Jorge ne *Il nome della rosa*: "Ci sono dei confini al di là dei quali non è consentito andare... hic sunt leones." L'ironia e la comicità, che ci tolgono i canonici punti di riferimento e ci mostrano nudi, ci spaventano. Per questo motivo, il potere applica la censura: ridere uccide la paura e, se non si ha paura, si può ragionare. Un'eccezione significativa in tempi relativamente recenti fu la Scapigliatura, si pensi ad esempio ai racconti di Iginio Ugo Tarchetti che si rifacevano esplicitamente ad Edgar Allan Poe e che comprendevano non pochi momenti di umorismo (interessante in questo senso è *Un osso di morto*).

Negli ultimi decenni anni, in Italia gli scrittori che sono riusciti a combinare una patina d'ironia con atmosfere surreali e inquietanti si contano sulle dita di una mano senza indice e pollice. Al contrario, se guardiamo alla letteratura anglosassone, la tradizione dell'umorismo nero legato a horror e narrativa fantastica è ben salda, sin dai tempi del prima citato Edgar Allan Poe, un umorismo reso benissimo nei grotteschi duetti di Price e Lorre nei B-movie di Roger Corman, come nei *Racconti del terrore*.

C'è indubitabilmente una linea ideale che congiunge Poe a Lovecraft e a Stephen King, anche se i temi lovecraftiani sono distanti anni luce da quelli trattati dagli altri due autori, e l'autore di Providence è probabilmente anche il meno ironico/umoristico del trio.

La morte come paura principale, e soprattutto la morte lenta preceduta da una lunga agonia, è propria di Poe come di Stephen King, di Le Fanu come di Ramsey Campbell. I protagonisti dei racconti di Lovecraft muoiono raramente, di solito subiscono una trasformazione, che li fa entrare a far parte dell'incubo che li ossessionava, il mondo scuro e demenziale di Shub-Niggurath, di Azathoth, dei Pallidi Notturni, del Capro Nero dai Mille Cuccioli, un mondo che, più che malvagio, è gelido e meccanico, privo di sentimenti che non siano brame e che è scosso da una furia famelica non sorretta dalla collera, ma solo dalla "cecità" eretta a regola universale.

E Lovecraft ha paura di essere assimilato da una realtà che non accetta e non comprende, come i protagonisti de *L'invasione degli ultracorpi*, di *Terrore dallo spazio profondo* o, più recentemente, come gli uomini dell'Enterprise davanti ai cyborg. Inventò una cosmogonia di esseri orripilanti, rimescolando mitologie tradizionali e altre reinventate di sana pianta (Cthulhu, Nyarlathotep, Deep Ones, Yog Sototh). Questo lo rende più interessante, più moderno e più adatto a contaminazioni, perciò nel cinema non si contano storie e atmosfere mutate dal suo modo di concepire l'horror (si pensi anche a *Fog*, *Il seme della follia*, *Dagon*); e molti film (*Omicidi e incantesimi* ad esempio) si divertono a reinventarlo in chiave umoristica.

L'orrore dei suoi romanzi, per concludere questa veloce riflessione su Lovecraft, è quello che prova un bambino davanti ad un mondo mostruoso, che non capisce e non riconosce. E – è questo un punto per noi importatne - i bambini compaiono spesso anche nei racconti di King, che negli USA è considerato un grande scrittore tout court mentre da noi spesso "solo" uno scrittore di genere, a causa dei "pregiudizi" di cui abbiamo trattato precedentemente.

Paolo Agaraff e Pelagio D'Afro si rifanno spesso alla cosmogonia lovecraftiana, con qualche divagazione sul tema e con qualche variante.

Le storie fantastiche e dell'orrore sono ricche di personaggi giovani: adolescenti come i ragazzi di *Scream*, giovani cerebrali come Dylan Dog, o addirittura bambini come Harry Potter e i tanti bimbi protagonisti dei racconti di Stephen King.

Quello che abbiamo voluto fare nella nostra "trilogia dei tre vecchi" (rompendo la tradizione da tutti i punti di vista) è spostare la prospettiva, rendere protagonisti i nonni di quei giovani, che guardano al mondo con uno sguardo disincantato, cinico, senza illusioni.

I protagonisti dei romanzi *Le rane di Ko Samui*, *Il quinto cilindro* e *I ciccioni esplosivi*, infatti, sono tre anziani investigatori dell'occulto, cinici e malridotti, coinvolti in vicende terribili

e orrifiche, in maniera assolutamente casuale. Tre vecchi tronchi trascinati da fiumi in piena in tetre gallerie degli orrori da luna park. Essi non sopporterebbero il piccolo saputello Potter, oppure quel bastardo sessualmente iperattivo di Dylan Dog. Essi sono talmente reali da diventare assurdi e grotteschi, come i comici spaventati guerrieri di Benni. E il mondo attorno a loro è talmente pazzesco da rendere più accettabili i mostri mucillagginosi della realtà. I nostri eroi non hanno più paura di essere assimilati. Loro sono stati assimilati, digeriti e defecati.

Quindi, in pratica, quello che abbiamo fatto è stato prendere lo strumento dell'ironia, qui rappresentato dal Candido di Voltaire (tra l'altro, noi abbiamo un nostro "Candido", Flippo Vespasiani, e un nostro "Pangloss", Alessio Principi, sicuro di rappresentare "il migliore dei vecchi possibili"), miscelarlo con gli orrori di Lovecraft e trasportarlo in un futuro più o meno prossimo, più o meno assurdo. Esaurita la loro pur longeva vita cartacea, i tre romanzi sono ora reperibili come ebook gratuiti su www.liberliber.it.

Un simile approccio sopra le righe è quello che caratterizza i racconti con protagonista Matteo Ponzoni, scritti sia da Paolo Agaraff sia da Pelagio D'Afro, sacerdote sospeso a divinis per aver... posseduto la posseduta. I tre vecchi hanno lo scudo del cinismo, Ponzoni vive nell'anormalità: "Chi sogna di giorno conosce molte cose che sfuggono a chi sogna solo di notte".

La più recente pubblicazione che riguarda Ponzoni è *Alla periferia della Galassia stanca*, una antologia della Carboneria Letteraria, che presenteremo tra una settimana a *Più libri più liberi*; alcuni racconti vedono appunto Matteo Ponzoni come protagonista. Racconti con Matteo Ponzoni sono reperibili gratuitamente nel sito www.paoloagaraff.com.

Una raccolta quasi completa è inclusa in *Misteri & Efferatezze*, antologia edita in digitale da Origami edizioni e disponibile su Amazon.

Il sangue non è acqua, ambientato a "Isola Mortorio" (l'isola dei naufraghi che richiama Toteninsel), si avvicina di più alle atmosfere puramente lovecraftiane, pur mantenendo toni grotteschi e contaminandosi con il classico del giallo: i dieci piccoli indiani di Agatha Christie.

Toteninsel, il quadro amato da Freud che inquietava Hitler e Lenin, ha avuto innumerevoli interpretazioni esoteriche, ma anche psicanalitiche; evoca un senso di straniamento, di "regressione alle origini": qualcosa di molto vicino al tema caro a HPL, un tuffo in quel che di alieno che si nasconde in ciascuno di noi.

Ci sono quindi due piani narrativi: diario ottocentesco (omaggio a HPL e all'affondamento della baleniera Essex nel 1820) e ambientazione anni Trenta (i dieci piccoli indiani, appunto); è una contaminazione tra il giallo e l'avventura horror.

L'antologia della Carboneria Letteraria *Primo incontro* nasce come gioco di narrazione tra i membri della Carboneria Letteraria, sulla falsariga del Decameron boccaccesco, con i narratori che si alternano per ingannare la morte. E torna il tema della danza macabra, del settimo sigillo. Nonostante il volumetto abbia ormai 10 anni, l'editore ancora lo pone in vendita, quindi... niente ebook gratuito, in questo caso... ma costa su Amazon 2.55 euro...

L'horror nei videogiochi e il post-apocalittico.

di Antonio Fogliardi

Il videogioco, nell'epoca moderna, è molto più di una semplice opera di intrattenimento puro, come poteva essere nell'epoca dei primi cabinati, ma può essere considerato un'opera audio-visiva complessa, alla pari, se non addirittura superiore, ad un film. L'unione di trame sempre più sviluppate con musica adeguata e, negli ultimi anni, di effetti visivi notevoli permette al videogiocatore di immedesimarsi nel gioco e di provare spesso emozioni forti, vivendo avventure e compiendo imprese in prima persona, senza però rinunciare alle comodità e alla sicurezza della propria casa.

L'elemento horror nei videogame ha iniziato a prendere notevolmente campo a partire dagli anni '90, quando i primi giochi per il computer, come "Alone in the dark", attingono al mondo della narrativa per caratterizzarsi, con una particolare attenzione verso Lovecraft.

Le ambientazioni horror si fondono poi con gli sparatutto, genere molto in voga e che premia riflessi e velocità, portando a grandi classici come la saga di *Wolfenstein*, dove eventi storici come il nazismo vengono mescolati a scenari distopici e apocalittici.

Nel caso in esame, la trama del gioco prevede infatti di impersonare un agente speciale americano, incaricato di scoprire e distruggere una nuova arma segreta dei nazisti, che consiste in super soldati creati con un mix di tecnologia ed esoterismo. Negli ultimi capitoli la trama ha una notevole evoluzione, essendo essi ambientati in un futuro immaginario dove i nazisti hanno vinto la guerra.

Un ottimo esempio di questa evoluzione è "Metro 2033", videogioco di successo del 2013 tratto dall'omonimo libro: un esempio eccellente dell'attuale stato dell'arte nell'ambito dei videogiochi e un punto nodale nello sviluppo dell'horror post-apocalittico.

Un impianto grafico eccellente riesce a trasmettere la stessa angoscia che traspare dalle tinte ambientazione metropolitane del romanzo, mentre la trama, pur rimanendo fedele all'opera di partenza, permette comunque al giocatore di esercitare la propria libertà di scelta, offrendo finali diversi, direttamente influenzati dalle scelte svolte durante la partita.

La vicenda narrata si svolge nel 2033, a Mosca. In seguito a una guerra nucleare non meglio specificata, i sopravvissuti sono costretti a vivere nelle metropolitane della capitale russa, organizzati in stazioni che si gestiscono in maniera simile alle città stato greche, con una regressione storica che incrementa l'atmosfera di oppressione ed angoscia.

Se le stazioni metropolitane non sono un paradiso, uscendo fuori si trova l'inferno: le radiazioni hanno creato abomini che vagano come pazzi, attaccando qualunque cosa si pari loro davanti e che, assieme ai rischi ambientali (radiazioni, crolli di strutture danneggiate, carenza di cibo o acqua) rendono quasi impossibile la sopravvivenza fuori dalle comunità.

Il nemico principale è però costituito dai "Tetri", umanoidi dalle grandi capacità psichiche che sono guardati con timore e sospetto dalla gente comune. Costoro sono davvero

i “novi homines”, i “vincitori della battaglia per la sopravvivenza”, coloro che dovranno ereditare la Terra?

Il cammino di Artyom, come si può notare, è irto di difficoltà; e se una volta l’orrore era solo e semplicemente esterno (il mostro, l’alieno, la belva), adesso si può notare come anche nel videogiochi la storia diventa complessa. La paura nasce non solo dal diverso, ma da un diverso che ci surclassa e che vuole prendere il nostro posto nel creato, che reclama (a volte di diritto) la nostra posizione e che ha a disposizione i mezzi per riuscire in questa sua battaglia.

I “Tetri” spaventano non tanto per le loro capacità, ma anche per il loro (supposto) progetto di estromissione della razza umana. Il livello di paura è molto più complesso e stratificato rispetto a qualche anno fa, anche solo a livello grafico. Nella serie *Doom* (altro soprattutto in linea con la saga di Wolfenstein) la paura era abbastanza elementare: si basava sulla comparsa, spesso improvvisa, di mostri sullo schermo e di norma più il mostro era pericoloso, più era terrificante.

Il nuovo livello di terrore, che vediamo benissimo nei classici distopici ad ogni livello, non è più tanto diverso da noi. Appare così simile da poterci sostituire. Il resto è contorno, è scenario. Certo, la catastrofe nucleare è premessa necessaria, ma non è quella a preoccuparci: anzi, di solito il giocatore è difensore dell’ordine costituito, di quell’ordine del quale fa parte ma che, paradossalmente, ha portato al disastro.

In “Metro 2033”, il giocatore impersona un essere umano, un abile combattente, che però, nel difendere l’umanità a cui appartiene, difende anche la politica e i conflitti che hanno fatto regredire il mondo a uno stato primitivo. Non sono stati i Tetri a far scoppiare le bombe. Non sono loro a dominare con pugno di ferro le stazioni metropolitane, obbligando i cittadini a sottomettersi a regole ferree. Siamo stati noi. E forse l’orrore vero e proprio di questi giochi è proprio questo: siamo noi a difendere il male e a chiamare male tutto il resto.

Curriculum vitae dei relatori del Convegno

Luca Rachetta, nato a Torino, risiede oggi a Senigallia. Nel 1998 si è laureato in Lettere Moderne ad Urbino discutendo una tesi sulla narrativa di Vitaliano Brancati e ha quindi pubblicato sulla rivista dell'ateneo, *Studi Urbinati*, un saggio sulla fortuna riscontrata dall'autore di Pachino presso la critica letteraria. Attualmente insegna alla Scuola Media "Fagnani" di Senigallia e collabora con la rivista "Sestante" e altre testate cartacee e on line, svolgendo attività di critico (ha pubblicato saggi su Palazzeschi, Sciascia, Pasolini e altri autori, in buona parte marchigiani) e di organizzatore di eventi culturali.

È membro della Fondazione Rosellini, per la quale si occupa di letteratura del Novecento e di cui è stato presidente nel 2017, anno del ventennale. Ha pubblicato in cartaceo il saggio *Vitaliano Brancati. La realtà svelata* nel 2006 e a seguire varie opere di narrativa, tra le quali i romanzi *La guerra degli Scipioni* (2009), *La setta dei giovani vecchi* (2011), *Le oscure presenze* (2012) e *La primavera di Giovanni Scipioni* (2014). Per informazioni e contatti, Luca Rachetta ha un sito internet (www.lucarachetta.it) e profili a proprio nome su Facebook, Twitter e Academia.Edu.

Franco Spiritelli ha imparato a leggere sui fumetti. Cofondatore (e a più riprese coordinatore e direttore) di Fumo di China, rivista di critica e informazione fumettistica, unica al mondo ad uscire in edicola e in libreria. Per quasi 30 anni curatore della parte culturale della Mostra & Mercato del Fumetto di Falconara Marittima. Saggista, sceneggiatore, critico specializzato, ha intervistato centinaia di autori, italiani e non. Ha tenuto corsi di fumetto e curato numerose esposizioni itineranti. Da oltre un decennio è consigliere della Fondazione Rosellini per la Letteratura Popolare, per la quale ha curato (e/o collaborato con) numerose edizioni di pregio.

M. Loredana Macrì è laureata in biologia e ha conseguito il dottorato di ricerca in scienze farmaceutiche. Di formazione scientifica ma con molte buone letture alle spalle, ha esordito come divulgatrice letterario-scientifica nella giornata di ieri all'Istituto "Panzini", per ripetersi oggi con un contributo a cavallo tra scienza e romanzo.

Roberto Ferretti, esperto di Didattica del cinema, si occupa specialisticamente da oltre vent'anni di Discipline cinematografiche e Drammaturgia della colonna sonora. In tali ambiti ha sia insegnato che pubblicato, su rivista e in volume, numerosi articoli e saggi.

Silvia Serini vive a Fano ed è docente di Lettere presso la scuola secondaria. Come storica e saggista ha esordito nel 2014 con la monografia Alberto Moravia e il cinema. Una rilettura storica (Aras Edizioni). Nel 2016 ha curato, per lo stesso editore, il libro *Le Marche e la gran-*

de trasformazione (1954-1970) e, insieme a Chiara Pietrucci, il volume Giulio Fagnani. Matematico, filosofo e poeta. È inoltre una delle autrici del volume Donne senza storia. Profili di donne di provincia fra Otto e Novecento (2018). Ha pubblicato in opere collettanee, collabora con riviste ed è componente del comitato scientifico della collana "Altre narrazioni". Socia di Clionet, è la responsabile dell'associazione per le province di Pesaro-Urbino e Ancona.

Pelagio D'Afro è uno dei fondatori del collettivo creativo Carboneria Letteraria; è composto da Giuseppe D'Emilio, Arturo Fabra, Roberto Fogliardi e Alessandro Papini; due dei suoi quattro membri costituiscono i due terzi di Paolo Agaraff, un altro scrittore multiplo; il suo primo romanzo, *I ciccioni esplosivi*, è stato dato alle stampe nel 2009 da Montag; il secondo, *L'acqua tace*, è stato pubblicato nel 2013 da Italic-Pequod; del 2014 è il romanzo *Puttaniere blues*, edito come ebook da Lite-Editions; ha inoltre pubblicato numerosi racconti in riviste e antologie, molte delle quali realizzate con la Carboneria Letteraria; un'antologia dei suoi racconti, *Pillole di cattiveria*, è stata pubblicata nel 2015 da Italic-Pequod.

Il suo sito: www.pelagiodafro.com.

Antonio Fogliardi, studente di enologia, è appassionato di letteratura horror, fumetti e videogame. Rappresenta la categoria degli studenti, così ben rappresentata il 27 maggio e in occasione del prossimo convegno giallo.



I quaderni della Fondazione
volume 2 – ottobre 2018
ISS 2611-0237
Direttore responsabile: Luca Rachetta

Redazione / amministrazione:
Fondazione Rosellini per la Letteratura Popolare ONLUS
Via Manni 27, 60019 Senigallia AN
www.fondazionerosellini.eu

