Il negromante



Nel saggio di Michel Houellebecq su Lovecraft si legge: «Probabilmente, una volta dissipate le nebbie morbose delle avanguardie molli, il XX secolo rimarrà l'epoca d'oro della letteratura epica e fantastica. Ha già permesso l'emergere di [Robert E.] Howard, Lovecraft e Tolkien. Tre universi radicalmente differenti. Tre colonne di una *letteratura del sogno* tanta disprezzata dalla critica quanto osannata dal pubblico». Houellebecq si avvale di due chiavi interpretative fondamentali per entrare in contatto con il mondo del fantastico: il sogno e la creazione di universi. Due poli di una dialettica che si compenetra e che dà modo allo «scrittore fantastico» di modellare la materia dell'immaginazione ed evocare leggi arcane non ancora pensate dall'ordine razionale dell'uomo. Proprio quello che fa Lovecraft, proprio ciò che hanno fatto altri autori coevi allo scrittore di Providence.

Di Lovecraft, Clark Ashton Smith fu uno dei sodali più stretti. Come l'autore del ciclo di Cthulhu, Smith affrescava universi multiformi pieni di meraviglia e orrore, e in più letteralmente li *modellava,* essendo sia scultore che disegnatore. Visse tutta la vita fra Auburn e Pacific Grove, due piccole cittadine della California, due borghi americani in cui la tranquillità cela il suo rovesciamento: un posto noiosamente orrorifico (come la Providence di Lovecraft) a contatto con il mare e i suoi mille misteri (come l'Innsmouth del famoso racconto *La maschera di Innsmouth*). Ma se Lovecraft si rifugiava in cosmogonie complesse che travalicavano i secoli e i pianeti, Smith era un costruttore di continenti. E se torniamo ancora un volta ai due termini individuati da Houellebecq – i sogni e gli universi – possiamo dire che Smith ne ha immaginati principalmente quattro: Atlantide, Averoigne, Zotique, Xyccarph.

La maggior parte dei racconti di Smith sono apparsi su *Weird Tales,* uno dei più importanti pulp magazine americani degli anni Venti e Trenta, nonché lo stesso foglio che ospitava i lucidi deliri di Howard e Lovecraft – deliri con cui le visioni di Smith hanno a lungo rivaleggiato. Come gli altri scrittori di *weird fiction*, anche Smith – benché legato controvoglia alla percezione di «letteratura

popolare» – intratteneva un rapporto ambivalente con la collocazione delle proprie opere; frequenti sono stati i dissidi fra Smith e i vari direttori della rivista, tanto che nel 1937 ad esempio notava: «Scrivere è difficile per me, perché qui la situazione è terribile e dolorosa [...]. È in atto in me quello che gli psicologi chiamano un “meccanismo del disgusto” e devo poterlo affrontare: disgusto per l’ineffabile stupidità di direttori e lettori».

Smith scacciava il dolore della vita materiale rifugiandosi nella letteratura, ma la sua natura aristocratica gli impediva di avere un buon rapporto con i suoi lettori: veder degradata la letteratura al rango di divertimento lo infastidiva, perché *percepiva* l’arte come una forma di gnosi in cui disegno, scrittura e scultura intercettavano potenze esterne e sconosciute all’uomo comune. Per Smith la letteratura è una sfida con il lettore, la prosa un mantra arcano: «Il mio tentativo cosciente è stato quello di ingannare il lettore in modo da fargli accettare un fatto impossibile, o una serie di fatti impossibili, grazie a una sorta di *magia nera verbale*; per ottenerla faccio uso del ritmo della prosa, di metafore, similitudini, tono del colore, contrappunto e altre risorse stilistiche, come in una sorta d’incantesimo.»

Da poco Mondadori ha pubblicato un corposo volume intitolato *Atlantide e i mondi perduti* in cui sono raccolte le storie più riuscite dei quattro cicli principali di Smith. Leggerle è come essere trasportati non solo in un universo altro, ma più precisamente su un ulteriore piano di realtà, un’altra dimensione intessuta di riferimenti antichi e moderni, futuristici e surreali, che risponde a leggi proprie e che – grazie a un raffinato grado di complessità – svela la perizia della penna smithiana. Ogni universo è accompagnato dalla propria mappa geografica, e in questa maniera l’autore li rende reali, ne svela gli arcani e si pone come guida dell’ignoto. Allo stesso modo i componimenti poetici – anch’essi inseriti in ogni ciclo – ricordano la devozione di Smith per la parola come potenza narcotica.

Il ciclo di Atlantide, forse il più famoso dei quattro, si apre con un invito ad abbandonare le leggi della ragione: «Verrai con me ad Atlantide? Là, per vie di marmo giallo e azzurro, scenderemo ai moli d’oricalco e sceglieremo una galea con le vele in seta di Tiro e la polena d’oro che rappresenta Eros. Insieme ai marinai che conobbero Odisseo e a belle schiave dai seni ambrati, giunte dalle valli montane di Lemuria, alzeremo l’ancora per isole sconosciute e fortunate del mare esterno; finché, navigando sulla scia di un tramonto d’opale, smarriremo quell’antica terra nel crepuscolo di latte, e su divani di raso e avorio vedremo il sorgere di stelle ignote e astri morti.»

Nel ciclo di Atlantide troviamo le fascinazioni per antiche leggende della cultura umana virate e moltiplicate nella fantasia di uno scrittore che ambiva a interagire con forze aliene. È interessante rilevare come i personaggi di Smith siano negromanti, maghi, cortigiani, figure di potere o iniziati che trafficano con saperi potenti, in grado di sfuggire da un momento all’altro al controllo di chi li pratica. Se nei racconti di Lovecraft il protagonista è spesso un uomo comune che si addentra progressivamente in un incubo disumano, in Smith la dinamica è differente: i personaggi del nativo di Auburn sono ben consci del pericolo che stanno correndo, ma la hybris li rende sconsiderati, e

per questo soccombono sotto la brama di potere o scatenano entità orrorifiche. In molti casi spariscono senza lasciare traccia: solo al visitatore fortuito è dato modo di esplorare i resti di antiche rovine, e dunque immaginare i fasti che furono. Nel ciclo di Atlantide Smith vivifica un mito millenario, gli dà la forma di un impero sull'orlo del tracollo, vi inserisce tutte le inquietudini di uno scrittore fra le due guerre, ed esorcizza i fantasmi di un Occidente che si impratichisce con tecnologie sempre più pervasive.

Nel ciclo di Zotique troviamo proprio questa dinamica: il continente di Zotique è composto da una serie di regni e potentati con ordinamenti diversi, accomunati dalla comune partica della negromanzia. L'arte negromantica è trattata come una conoscenza antica, ma anche alla stregua di una forma estrema di medicina, insomma come una *tecnologia.* Nei racconti di Zotique l'orrore e la meraviglia – ovvero il motore narrativo che rende questi racconti preziosi – si genera dal mancato incontro fra il negromante di turno e il sapere necessario a governare un'arte così arcana: sembra cioè che degli scienziati non siano riusciti a controllare una tecnologia più grande di loro. Smith prefigura ciò che avverrà nella Seconda Guerra Mondiale con il dominio dell'atomo, mentre al contempo rievoca i cadaveri accatastati nelle trincee della Grande Guerra. Il monito di Smith, dalla sua prospettiva vagamente reazionaria, è di non trafficare con saperi che annichiliscono il soggetto: l'anelito dell'autore risulta essere la conoscenza, ma la sua paura risiede in una modernità fuori controllo.

L'orrore è sempre dietro l'angolo e chi cerca di fare il bene spesso si trova a scatenare il male. Il ciclo di Averoigne presenta – più degli altri mondi – forti richiami con la realtà. Aveirogne è una contea modellata sulle campagne che circondano Avignone in Francia, dunque un susseguirsi di piccoli borghi, costruzioni medioevali, castelli e austere abbazie. I detentori del sapere nel cosmo di Aveirogne sono i chierici: essi lo tramandano di generazione in generazione e ne vegliano il culto. Può capitare però che un visitatore legga un libro sbagliato, o che un chierico venga a contatto con un tomo proibito: da lì si origina il male, si evocano entità demoniache, si ripercorrono i passi maledetti di incantatori estinti. La clausura di Aveirogne si apre alla multidimensionalità, ogni percorso si perde in una realtà onirica. Nella penna di Smith, sembrano riecheggiare le scoperte fisiche di una realtà a molte dimensioni: non è importante che l'autore ne fosse informato o meno, quanto presentire la *possibilità* fisica e filosofica di un universo che prolifera in dimensioni di cui la specie umana non è ancora a conoscenza.

Se Atlantide riprende miti antichissimi, Zotique si basa sull'immaginario negromantico, e Aveirogne si modella sul tessuto di un'Europa esoterica, Xyccarph si allontana decisamente da qualsiasi tipo di verosimiglianza. Il pianeta di Xyccarph è governato da una natura esplosiva e aliena, e gli esseri che lo popolano sono entità biologiche più simili alle piante che agli animali: ominidi-pianta e animali-pianta, dunque, creature sconosciute che sembrano fuoriuscite dall'Area X di Jeff VanderMeer. A proposito di VanderMeer, si parla sovente di orrore lovecraftiano per indicare quell'atmosfera di psicologismo orrorifico presente soprattutto nel primo capitolo della fortunata trilogia: ecco, forse è il caso di mutare l'aggettivo «lovecraftiano» con «smithiano» perché le visioni

di una natura ignota ed estranea alle leggi dell'uomo si intrecciano perfettamente nella scrittura di VanderMeer così come in quella di Smith. In Vandermeer è l'uomo che soccombe alla crescita esponenziale dell'organismo alieno, in Smith gli ibridi fra uomo e pianta agiscono su Xyccarph seguendo le più elementari pulsioni di sostentamento e riproduzione.

Un elemento importante che differenzia i racconti di Smith da quelli di Lovecraft è l'elemento erotico. Per il creatore di Cthulhu il ricorso alla sfera sessuale impediva alla realtà fantastica di tramutarsi in incubo orrorifico, perché la ancorava a una componente profondamente umana. Smith invece – in accordo con il clima culturale del tempo, che vedeva nella teoria freudiana un nuovo campo tutto da esplorare – credeva che la sfera dell'erotismo fosse un altro continente ignoto, l'ennesima forza in grado di governare l'agire dell'uomo. Come la brama di potere, per Smith il sesso agiva da pulsione primaria, da volontà di dominio sulla materia che sfuggiva al controllo dell'individuo. Nei suoi racconti sono frequenti le donne da conquistare con elisir o incantesimi, le figure femminile da inseguire, le illusioni dettate dal delirio amoroso. Sesso e conquista si intrecciano in un motivo che mette in luce la componente più bestiale dell'erotismo: l'individuo è dominato da forze esterne e da forze interne, è perso fra gli ostacoli oggettivi della realtà che gli si oppone, e allo stesso tempo è vittima dei propri desideri meschini, che lo inducono all'errore.

Se il nucleo più intimo dei racconti di Smith si struttura attorno al concetto di imponderabilità, dalla declinazione di questo sentimento viene fuori una partitura di orrore e meraviglia, di mondi altri e sogni lucidissimi. La fantasia viene adoperata per esorcizzare i fantasmi di un'epoca, per mettere in metafora i problemi dell'avvicinamento dell'uomo al suo limite. Non è dato sapere se l'abisso che si spalanca davanti porti al tracollo della civiltà o una nuova interessante possibilità: l'importante è avere il coraggio di addentrarvisi.