

PARTE II

LETTURE ESEMPLARI



Giulia Lazzaretto, Giulia Piccinin

Percezione e rappresentazione: del tangibile e dell'illusorio nella letteratura *weird*

Ciò che è | ciò che non è. Il *weird* e lo spazio narrativo

Giulia Lazzaretto

Architetture infestate e *haunting houses* costituiscono i principali temi affrontati dagli studenti del corso *Geometrie del terrore*¹, e questa sezione del volume si propone di descrivere il loro percorso di ricerca, in particolar modo come essi abbiano saputo mettersi in gioco, con estrema precisione e sensibilità nei confronti dei complessi argomenti affrontati, così lontani dai loro interessi personali e formativi. Essendo il corso frequentato da studenti iscritti a un corso accademico superiore, si è ritenuto, in fase di programmazione, che fossero ormai in grado di padroneggiare i principali metodi di rappresentazione, condizione indispensabile per restituire graficamente la dimensione spaziale delle architetture descritte in pagine letterarie, attraverso proiezioni ortogonali, assonometriche e prospettiche.

Di conseguenza, la maggiore difficoltà del corso risiedeva proprio nella trasposizione di un contenuto testuale in un sistema segnico totalmente differente, quello grafico appunto. Le informazioni pregresse – afferenti a tutti gli ambiti disciplinari delle facoltà di architettura – di ciascuno studente diventavano così tutte indispensabili nel processo creativo di trasposizione figurativa di contenuti letterari, così inestricabilmente legati alla firma del loro autore. Molteplici e variegati i soggetti architettonici interpretati dagli studenti, al punto da coprire un vasto repertorio tipologico: ruderi, castelli, palazzi, torri, dimore avite e case contemporanee, magioni

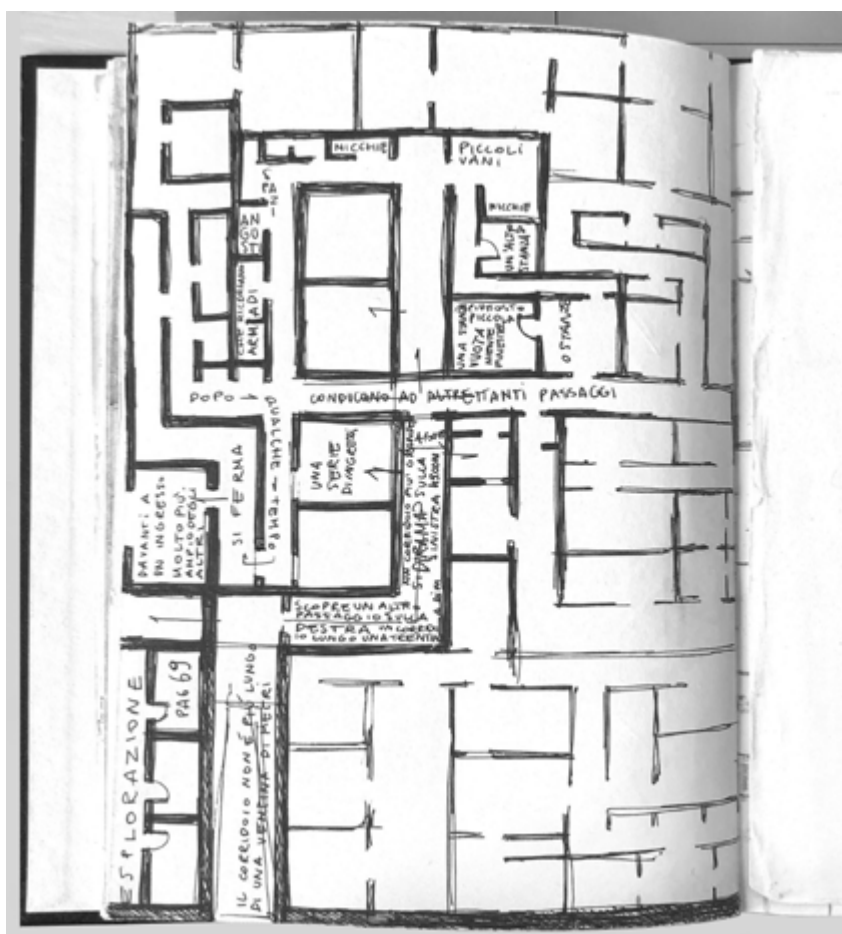
¹ Si tratta del titolo tematico sotto il quale sono state raggruppate tre annualità (2022-23, 2023-24, 2024-25) del corso di *Disegno* (partizione A), presso la laurea magistrale in Architettura, Università Iuav di Venezia.

moderne e attuali; disperse su isole remote, oppure inserite all'interno di fittizi contesti cittadini e rurali, o ancora collocati in riconoscibili tessuti urbani. Di conseguenza, il processo di traduzione "dal racconto all'architettura", parafrasando un classico testo di Robin Evans², non ha potuto prescindere dall'inserimento urbano e/o paesaggistico, al fine di qualificare al meglio gli spazi narrativi e, in successione, dall'individuazione dei relativi dispositivi spaziali fino all'identificazione dei principi e delle logiche compositive sottese a essi (fig. 01). Infine, la componente atmosferica, strettamente connessa alla percezione dei fenomeni spettrali, si è rivelata fondamentale nel processo di trasposizione grafica e visiva del racconto prescelto. Tutti questi elementi si sono tradotti in una sola domanda, che gli studenti hanno rivolto principalmente a loro stessi, ovvero quali fossero le componenti del disegno in grado di tradurre, in significativi segni grafici, i principali elementi di una narrazione (fig. 02). Ognuno degli studenti ha risposto a questa domanda in modo originale e personale, tuttavia garantendo a ogni osservatore la possibilità di immergersi in quello spazio finzionale. Dunque, protagonisti di queste interpretazioni grafiche non sono state solo le case infestate nella loro *astanza*, sia pure narrativa, ma soprattutto gli avvenimenti che in essa si sono slatentizzati: eventi spettrali, strane apparizioni, la comparsa di creature non umane, esperienze di dimensioni spaziali mutevoli e intreccianti e, soprattutto, un'umanità intenta a sopravvivere, cui potremmo aggiungere un aldilà che preme per farsi riconoscere nel suo statuto oltremondano.

La letteratura *weird*, nei suoi più alti casi espressivi, diventa quindi metafora della condizione umana, in lotta per non soccombere ai profondi cambiamenti che nei secoli XX e XXI hanno cambiato e stanno ancora cambiando completamente la scena storica dei viventi, il loro rapporto con la natura e la realtà, che dovrebbero apparire come ospitali. Sappiamo come la massiccia industrializzazione modificò interi assetti territoriali tra Ottocento e Novecento, e come la società si stratificò in nuove classi sociali, mentre la filosofia annunciava la morte di Dio. Grazie allo sviluppo della psicoanalisi emersero teorie strettamente connesse all'esperienza estetica del *weird*, come quelle del subconscio, del super io e del super uomo. All'universale crisi umana che ne conseguì, l'arte rispose disgregandosi e rifiutando l'unità linguistica e formale con le arti e l'architettura. Se quest'ultima rinunciò a edifici massivi e opachi, in favore di un carapace algido, trasparente e scheletrico (con l'introduzione di materiali costruttivi quali il vetro e il ferro), l'arte dal canto suo rispose destrutturando e sublimando la rappresentazione oggettiva della realtà, preferendo forme figurative che ne esaltassero l'aspetto soggettivo³. Emblematiche furono quelle correnti o opere di singoli artisti che si dedicarono alla minuziosa e profonda descrizione delle angosce umane: è il caso del surrealismo di Salvador Dalí, o dei crudi tormenti di Oskar Kokoschka, e ancora delle rappresentazioni intense e introspettive di Egon Schiele e, infine, degli incubi perturbanti di

² Cfr. R. Evans, *Translation from Drawing to Building and other essays*, Architectural Association, Londra 2021.

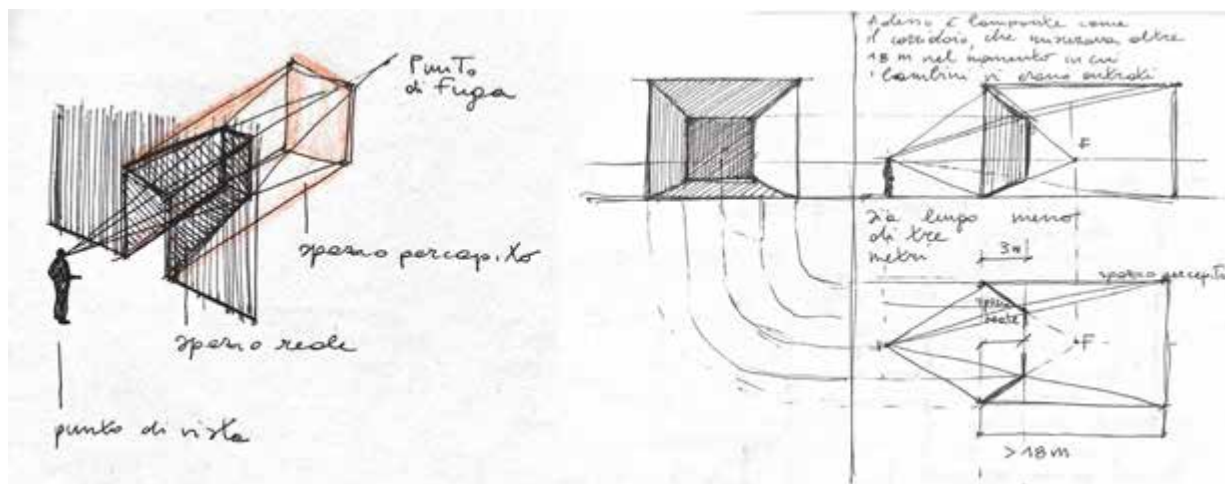
³ Cfr. H. Sedlmayr, *Perdita del centro*, Rusconi Editore, Milano 1974.



01. Schizzi di studio finalizzati all'individuazione degli spazi interni delle dimore.

02. Spazio reale e illusorio:
individuazione delle deformazioni
spaziali attraverso l'applicazione dei
principi di prospettiva solida.

Da *Casa di foglie*, elaborazione grafica di Marco Pantarotto, Camilla Botturi, Francesco Finotto.



Alfred Kubin⁴. In questo contesto storico e culturale, prolificò il genere letterario definito con il termine *weird*, la cui precisa collocazione narrativa è stata ampiamente trattata, tra gli altri, anche da Francesco Corigliano⁵. L'autore definisce il *weird* come “un sottotipo della letteratura del soprannaturale [...]; fortemente derivato da alcuni atteggiamenti narrativi di quell'epoca, tratta il soprannaturale stesso in maniera innovativa, associandolo in maniera netta al concetto di *incomprensibile*, ovvero l'inspiegabile che trascende le capacità di inquadramento da parte della ragione umana”⁶. Sebbene si possa inquadrare anche in un'accezione orrorifica e inerente alla *ghost story*, nella letteratura *weird*, elementi quali l'orrore, lo spavento e lo *splatter* risultano latenti in quanto insiti nell'animo umano, confluendo spesso nell'inquietudine. Non è un caso che tra le prime figure a sondare le molteplici sfumature dell'angoscia umana, si collochi Sigmund Freud in un saggio pubblicato nel 1919⁷, il cui titolo originale, *Das Unheimliche*, è stato tradotto come *Il perturbante*⁸. Freud esplorava in questo suo scritto, divenuto seminale, i molteplici significati dell'*unheimlich*, pervenendo a individuare tutte quelle cause e condizioni in grado di trasformare un comune stato di angoscia in quello di perturbanza. Tra questi, emersero una serie di elementi connessi all'infanzia umana, segnatamente l'animismo, la magia, l'onnipotenza di pensiero, il rapporto irrisolto con la morte, la ripetizione involontaria (o coazione a ripetere), il tema del sosia e il complesso di evirazione. Diversi aspetti scatenanti l'angoscia infantile, quali la solitudine, il silenzio e l'oscurità, secondo Freud restavano latenti nella mente umana, dimenticati ma mai rimossi, riaffiorando come fenomeni perturbanti se richiamati da eventi vissuti o raccontati. Secondo questo approccio critico, Freud riconduceva l'angoscia umana a eventi esclusivamente accaduti durante l'infanzia, mentre il perturbante era insito in una memoria arcaica mai estinta, ed essendo familiare alla vita psichica dell'uomo, comprendeva quei timori primitivi latenti, ma sempre pronti a manifestarsi. Sebbene l'interpretazione e l'uso – non esaustivo – del termine, svolti nel secolo scorso, riconducesse il concetto di *unheimlich* unicamente alla paura dell'evirazione, le teorie espresse dal saggio di Freud influenzarono profondamente i generi narrativi dell'*horror* e della fantascienza nel corso del XX secolo. Si devono attendere tempi più recenti, con il lavoro critico ed esegetico di Mark Fisher, perché venga superata questa accezione dell'*unheimlich*, in favore delle nuove categorie, storicizzate e interpretate in contesti filosofici, di *weird* e di *erie*. L'autore stesso, nell'introduzione al volume omonimo⁹, ammetteva di aver elaborato le due categorie in una chiave interpretativa

⁴ Cfr. M. De Micheli, *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Feltrinelli Editore, Milano 1988.

⁵ F. Corigliano, *La letteratura weird. Narrare l'impensabile*, Mimesis, Udine-Milano 2022.

⁶ F. Corigliano, *La letteratura weird*, cit., p. 15.

⁷ Si presuppone che il primo manoscritto incompleto (del quale non resta alcuna traccia), fu tenuto da Freud in un cassetto. Nel 1919 l'autore riprese il testo ampliandolo con nuove teorie e alcuni concetti teorici elaborati negli anni precedenti.

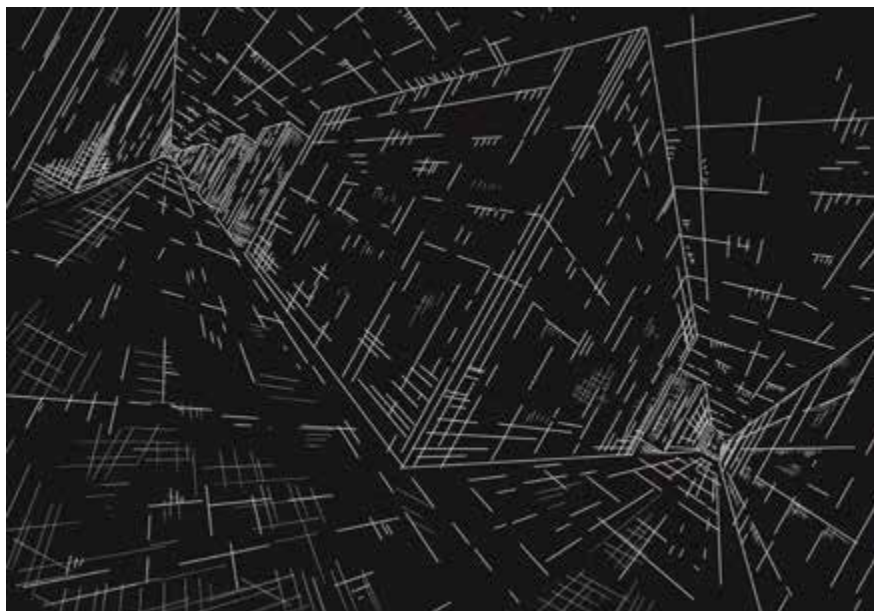
⁸ Nella lingua Italia non esiste una precisa traduzione dell'aggettivo tedesco *unheimlich*, per questo possono essere individuate espressioni quali inquietante, sinistro, pauroso, ecc. Tuttavia, l'autore che nel 1984 tradusse l'opera di Freud preferì utilizzare il termine *perturbante*. Cfr. S. Freud, *Opere*, a cura di C.L. Musatti, Boringhieri, Torino 1967-1980.

⁹ M. Fisher, *The weird and the eerie. Lo strano e l'inquietante nel mondo contemporaneo*, Minimum Fax, Roma 2018.

e personale, solo dopo molti anni di studio del testo freudiano. Tuttavia, Fisher riteneva deludente la lettura psicanalitica del lemma, in cui poca importanza assumevano le esperienze del sosia e della coazione a ripetere. Sebbene la genesi dei concetti di *weird* e *eerie* risieda nell'opera freudiana, Fisher ne prese le distanze, affrontando il perturbante in modo innovativo: tutti e tre i concetti tenderebbero così a indicare sensazioni diverse e modalità di tipo narrativo, cinematografico, ecc., anziché costituirsi come veri e propri generi. A ben vedere, ciò che differenzia l'*unheimlich* dal *weird* e dall'*eerie*, risiede nel modo di trattare ciò che è anomalo, che sfugge dalle convenzioni umane, pubbliche o private che siano: se il primo si rivolge al familiare, ovvero a ciò che è strano se osservato dal suo interno, gli altri due termini agiscono dalla direzione opposta, ovvero trattando l'interno da una prospettiva esterna. Introducendo all'interno del "famigliare" qualcosa che dovrebbe trovarsi al di fuori di esso, il *weird* si delinea come un particolare genere di perturbazione, generando un senso di non-correttezza, inerente a ciò che non torna e che risulta fuori posto. Coloro che sperimentano sensazioni *weird*, infatti, sono di conseguenza indotti a dubitare del sistema di riferimento adottato per catalogare la realtà e il mondo che li circonda. Qualificabile come esperienza estetica, l'*eerie* si fonda sull'aggettività e sulla contrapposizione tra presenza e assenza¹⁰. Esso si può sperimentare in determinati paesaggi e spazi fisici nei quali "c'è qualcosa dove non dovrebbe esserci niente", oppure il suo contrario, ovvero "quando non c'è niente dove dovrebbe esserci qualcosa", inducendo l'osservatore a uno stato di *suspense*.

Analizzando in profondità le storie che gli studenti hanno indagato e restituito graficamente, emergono chiaramente una serie di costanti *weird* e perturbanti che le caratterizzano. Innanzitutto il concetto della dimora, mai ridotta solo alla sua funzione abitativa: infatti, le molte case infestate oggetto di studio non si riducono a meri contenitori di eventi, proponendosi come vere e proprie protagoniste delle storie, capaci di innescare un rapporto con i suoi sfortunati e predestinati abitanti o frequentatori, plasmandone la mente e seguendo un percorso che spesso conduce alla pazzia. Esse colpiscono gli individui fragili e le loro debolezze, pazzie e perversioni latenti. Emerge la questione della rovina che, costituendo testimonianza inesorabile di un'armonia perduta, si ripercuote su chi la attraversa, tramutandosi spesso nell'accesso agli inferi, ma anche in una prigione metafisica della mente umana, inducendo una fatale *catabasi*. Trappole per coloro che le abitano, esse si palesano come entità malvagie perché coacervo di maledizioni plurisecolari, oppure perché edificate su siti infestanti o, ancora, perché luoghi dai quali le presenze spettrali non vogliono andare via. A causare sensazioni di spaesamento, inquietudine e malessere nei viventi che frequentano questi luoghi catalizzatori del male, sono spesso le loro stesse sembianze architettoniche, caratterizzate fisicamente da dettagli o da un design da incubo, in cui lo sdoppiamento, la ripetizione e la decostruzione degli spazi giocano un ruolo ossessivo e lisergico (fig. 03). Attaccano gli esseri umani, producono vere e proprie visioni, slatentizzano istinti primordiali, fanno emergere ossessioni, angosce e paure infantili,

¹⁰ Definibile anche come *fallimento di assenza*, o *fallimento di presenza*.



03. *Perturbante.* Percezione degli spazi della narrazione.

04. *Huntedhouses.* Le spettatrici privilegiate delle azioni dei personaggi.

Da *Casa di foglie*, elaborazione grafica di Marco Pantarotto, Camilla Botturi, Francesco Finotto.

controllando la mente umana fino a portarla verso un lento declino psicologico (e spesso anche fisico). Talvolta influenzano e disorientano i protagonisti dei racconti, i quali non possono far a meno che chiedersi se quanto vivono o quello di cui vengono a conoscenza siano eventi realmente accaduti, oppure frutto di un declino isterico. È suggestivo sottolineare come in alcuni testi *weird* non sussista mai il dubbio sulla veridicità dei fatti narrati, per quanto essi risultino eccentrici e indefiniti; mentre in altri le storie narrate sembrano svolgersi solo nella mente disturbata dell'io narrante. In questo caos esistenziale, si differenziano alcune figure letterarie che osservano e affrontano gli eventi con piglio scettico e distaccato, dubitando della natura infestata, maligna o fantasmatica degli edifici: spesso uomini di scienza, essi si servono di strumenti tecnologici per sondare a fondo e comprendere i mutamenti e gli strani accadimenti ai quali assistono. Ma qui si entrerebbe in un territorio critico – quello dei detective dell'occulto – che richiederebbe un maggior approfondimento e che esorbita dai limiti di questo scritto. Questi sono solo alcuni dei dispositivi narrativi *weird* e perturbanti che sono emersi dalle analisi condotte dagli studenti del corso. Si tratta solo di una serie di tracce, ovviamente, approfondite nelle singole schede testuali e grafiche dedicate ai diversi racconti selezionati *ex ante*, o implementati dai casi studio suggeriti dagli stessi studenti. Come tutti i lettori, anche gli studenti hanno intrapreso un percorso che li ha condotti a rivalutare il modo in cui osservano e percepiscono la realtà che li circonda, e soprattutto, a sondare nel proprio inconscio, riemergendo alla vita secolare: proprio come Danny Torrance e Coraline, gli unici protagonisti infantili delle *ghost stories* selezionate, i quali, seppur ammalati e sopraffatti dalle *hounded houses*, alla fine scelgono con coraggio di affrontarle e sconfiggerle (fig. 04).

Racconto e immagine: il processo di interpretazione figurativa

Giulia Piccinin

Il progetto *Geometrie del terrore* fonda le sue basi sulla capacità interpretativa dell'ideale lettore dei racconti, nel caso specifico studenti, futuri architetti, capaci di tradurre in immagini grafiche le descrizioni contenute all'interno delle letture esemplari a loro proposte dalla docenza.

Si tratta di spazi che non fanno esclusivamente da sfondo alla narrazione ma sono luoghi vitali, pulsanti, vivi, protagonisti insieme ai caratteri della storia: influenzano le azioni (volute o inconsce) dei personaggi e contemporaneamente svolgono loro stessi azioni essenziali per il racconto. Sono case inospitali, luoghi infestati, talvolta abbandonati, che portano con loro anche il bagaglio di esperienze pregresse: i ricordi e i drammi, la pazzia, le morti di chi, quelle case, le ha già vissute. Sono dimore “traumatizzate”, potremmo azzardare. Nonostante la consapevolezza dei protagonisti, questi luoghi innescano un senso di attrazione e di sfida. Diventano missioni personali in cui i personaggi, convinti della loro capacità di controllo, vengono invece messi davanti ai propri traumi e paure che fanno traballare ogni loro certezza. Talvolta, oltre

a essere luoghi fisicamente descritti (alcuni realmente esistenti nel racconto, altri frutto della mente dei personaggi), allo stesso tempo sono contenitori di ulteriori spazi, quelli illusori, disturbanti o frutto di allucinazioni.

La capacità critica e la ricerca svolta dagli studenti hanno permesso di restituire un'idea di tali dimore e di tracciarla nero su bianco, come si suol dire ma, in questo caso, più frequentemente bianco su nero, dato il tema "spettrale". Infatti, insieme alle componenti più meramente "tecniche", che rispondono all'applicazione rigorosa dei dettami delle metodologie della rappresentazione, si inserisce qui anche l'aspetto creativo, lasciato al libero arbitrio degli studenti, che ha dato loro la possibilità di condividere anche questioni emotive, sensazioni, impressioni e paure.

Tale restituzione è agevolmente leggibile dalla traduzione grafica fornita che, attraverso un percorso di interpretazione pressoché comune, trova espressione in una sequenza fatta di schizzi di studio (figg. 05-06), piante, elevati e sezioni, assonometrie, prospettive e *rendering*: dal contesto paesaggistico al dettaglio architettonico. Una valutazione globale di quanto presentato in questa sede permette una lettura trasversale delle opere letterarie analizzate, grazie al confronto dei risultati ottenuti dal processo di restituzione.

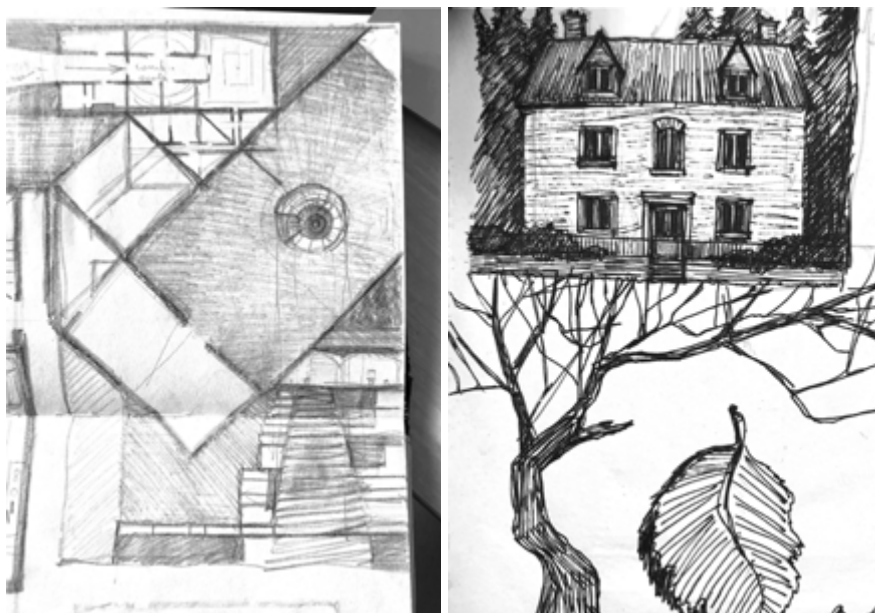
Degna di nota, *in primis*, è la concezione dello spazio, che non è esclusivamente limitata ai confini fisici della struttura, ma si dilata e si mostra ai protagonisti in ulteriori scenari – a volte presenti solo nella mente e nell'animo dei personaggi finzionali – (fig. 07) grazie alla presenza di elementi architettonici fondamentali, quali: muri che contengono nuovi spazi (*L'altra casa*)¹¹, porte che si aprono su scenari diversi e paralleli (figg. 08-09) (*Coraline*, *La stanza interna*, *Casa di foglie*)¹²; la trasparenza delle finestre che mette in comunicazione interno ed esterno e, per riflessione, interno e interno – non solo spaziale ma anche personale ed emotivo – (*Il giro di vite*); la presenza degli specchi (*Coraline*)¹³; il cammino, luogo vitale, quello intorno al quale, tendenzialmente, si sviluppa la casa (*La casa stregata*, *Shining*, *L'incubo di Hill House*).

Attraverso tracciati e schemi, differenziati dall'uso del colore su una base più asciutta e astratta, gli studenti ricostruiscono i movimenti dei personaggi – ma anche degli animali, individuati dalla vista diretta dei personaggi o dai suoni che questi generano –, che permettono di delineare il distributivo, interno ed esterno, dei luoghi della narrazione.

¹¹ "Quando la vista tornò a farsi un po' meno appannata, notò che dall'altra parte del buco non c'era la stanza che avrebbe dovuto esserci, almeno se la memoria non la ingannava. In quel punto, oltre il muro, si sarebbe aspettata il salottino adiacente alla stanza da letto che occupava lei. [...] Davanti a lei si apriva invece un salone vastissimo, nel quale ondeggiavano decine di candele accese, piccole luci arancioni che si inseguivano. Nella penombra, sagome scure muovevano passi di danza, congiungendosi e allontanandosi proprio come puntini luminosi". S. Vinci, *L'altra casa*, Einaudi, Torino 2021, pp. 59-60. "Ricondusse Coraline nel corridoio, avanzando verso lo specchio che era in fondo. Lo specchio si aprì come una porta, rivelando uno spazio buio". N. Gaiman, *Coraline*, Mondadori, Milano 2022, p. 101.

¹² "Incastrato fra le assi del pavimento c'era un grosso anello di metallo. Si inginocchiò e afferrò il gelido anello con le mani, quindi lo tirò verso l'alto, con tutta la forza che aveva. Con incredibile lentezza, rigidità e pesantezza, una porzione quadrata di pavimento, dotata di cardini, si sollevò: era una botola. [...] Vide dei gradini che scendevano, ma nient'altro". N. Gaiman, *Coraline*, cit., p. 133.

¹³ "Coraline ebbe la certezza che la scena nello specchio era solo un'illusione". N. Gaiman, *Coraline*, cit., p. 81. "Come afferma l'Altra Madre: 'Gli specchi - disse - non vanno mai creduti'". N. Gaiman, *Coraline*, cit., p. 96.



05. Schizzi di studio: fasi preliminari di analisi e raccolta dei dati per l'individuazione del distributivo della dimora.

06. Schizzi di studio: prospetti in bilico tra reale e immaginario.

07. *Tightropewalker*. Figura umana in bilico tra reale e illusorio: la fune come mezzo di salvezza.

Da *Casa di foglie*, elaborazione grafica di Marco Pantarotto, Camilla Botturi, Francesco Finotto.

Ciò avviene principalmente su basi renderizzate in pianta o in vista assonometrica, ma viene descritto anche attraverso grafici su più livelli: questi sono organizzati per capitoli, per tipologia e frequenza di apparizione.

Parallelamente ai cinematismi, gli studenti mettono in evidenza, attraverso schizzi e *rendering*, le mutazioni ambientali, traducendo la sfera multisensoriale di cui le descrizioni narrative sono ricche: la presenza di muffe e odori, i suoni spettrali, la vegetazione infestante. Sono questi elementi e “alimenti” che nutrono le dimore e le mantengono in vita. Ciò avviene con l'ausilio di appositi *pattern* e colori, tendenzialmente cupi (il verde scuro, il blu intenso, il bordeaux, il viola), ma anche di grafismi che rievocano la sensazione multilaterale e sensoriale a 360°. L'utilizzo di tecniche miste, agevolato dall'impiego di sovrapposizioni e trasparenze, così come anche l'utilizzo di colori accesi su base scura o monocromatica, permette di mettere in evidenza anche i fenomeni fisici che si susseguono nelle vicende, quali incendi o esplosioni, oltre ai cambiamenti ambientali: le muffe e gli odori (*La casa stregata*)¹⁴, il vapore della caldaia in pressione (*Shining*), le superfici della casa che cambiano consistenza o mutano definendo spazi di dimensioni incontrollabili (*L'altra casa, Casa di foglie*)¹⁵.

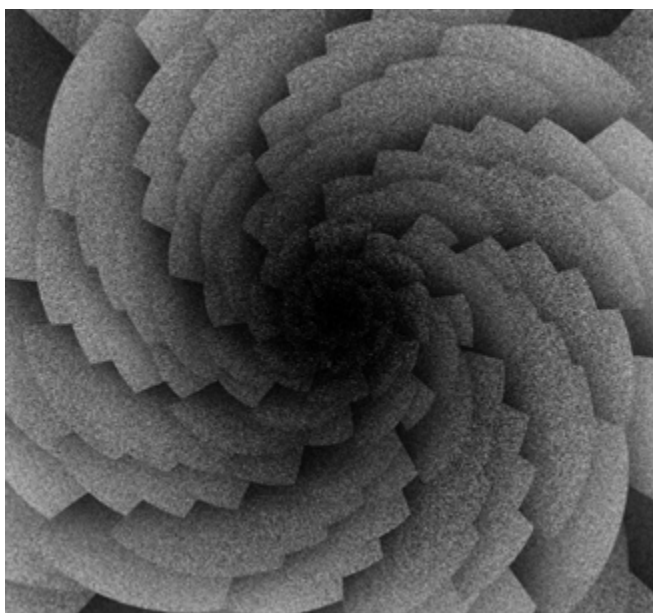
La ricerca condotta dagli studenti rimanda anche a stili architettonici tipici dell'epoca vissuta dagli autori e dei luoghi da loro frequentati. Spiccano il gotico¹⁶, il vittoriano, il georgiano¹⁷, esplicitamente citati nel testo, in alcuni casi, in altri fatti emergere collocando le dimore nell'epoca degli autori, estrapolando dalla ricerca bibliografica e documentale le fonti di ispirazione e gli elementi che possono aver influenzato la visione scenografica degli autori dei romanzi. Questi aspetti si manifestano grazie all'inserimento di elementi architettonici in stile (torri, abbaini, giardini, cancelli e porticati) (*Il giro di vite*) e dei rivestimenti (decori in facciata o sulle linee di colmo dei tetti), alla distribuzione interna dei vani (grandi saloni da ricevimento, numero di stanze, tra le quali, quelle per gli inservienti) e all'articolazione delle piante. L'influenza delle origini degli autori agevola quindi l'individuazione del possibile contesto in cui sono inserite le rappresentazioni degli studenti.

¹⁴ “Mentre scavavo sotto il camino, la punta della vanga causò la fuoriuscita dai funghi recisi di un liquido giallastro. [...] l'allargai di ulteriori settanta centimetri, e il fetore divenne sempre più forte”. H.P. Lovecraft, *La casa stregata*, Newton Compton Editori, Roma 2015, p. 50.

¹⁵ “Maura allungò un indice a sfiorare la parete con il polpastrello, con sua sorpresa, percepì una superficie viscosa, calda e pulsante. Nonostante il ribrezzo, non si ritrasse, anzi allargò il palmo e lo fece aderire. Quello che le palpitava sotto le dita non era intonaco o pietra, ma qualcosa che somigliava a materia biologica viva. Rimase immobile, gli occhi chiusi, e contò i colpi simili a battiti cardiaci che si spingevano contro la sua mano. Al dodicesimo, attese, e un'altra pulsazione arrivò, più lenta e lunga”. S. Vinci, *L'altra casa*, Einaudi, Torino 2021, p. 198. “È già difficile sentire che la Grande Sala ha un soffitto alto almeno centocinquanta metri e una larghezza di oltre un chilometro e mezzo, ma quando Holloway comunica alla radio che hanno trovato una scala nel centro che misura più di sessanta metri di diametro e che s'immerge a spirale nel nulla, Navidson deve passare la radio a Reston, incapace di trovare una sola altra parola d'incoraggiamento”. M.Z. Danielewski, *Casa di foglie*, 66thand2nd, Roma 2019, p. 90.

¹⁶ “Adesso viviamo in una vecchia casa gotica in mezzo all'America, con una torretta e una veranda panoramica con tanto di scale”. N. Gaiman, *Coraline*, cit., p. 12.

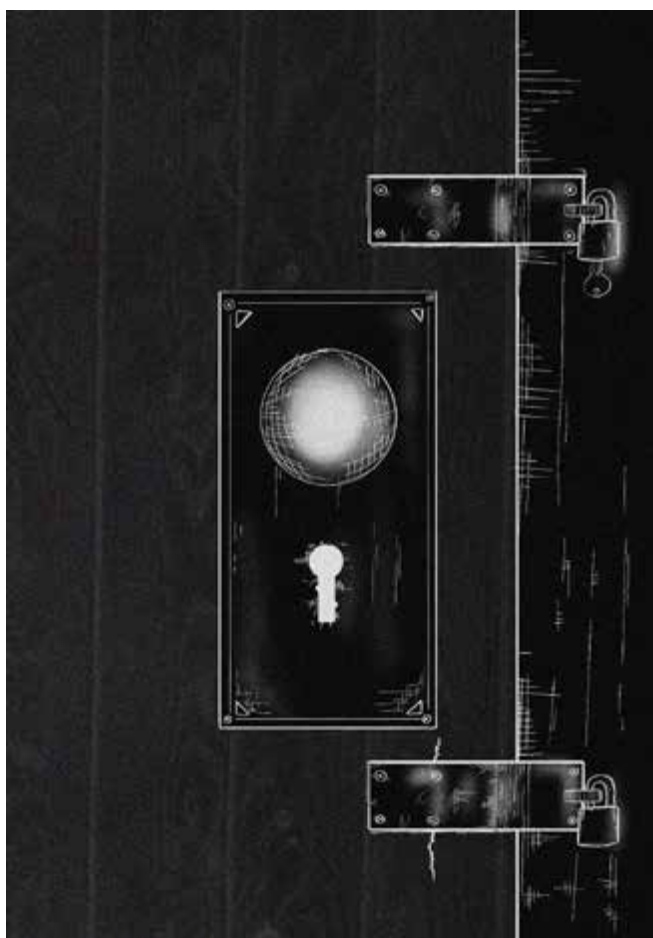
¹⁷ “[...] nel classico stile architettonico coloniale della seconda metà dell'Ottocento che si vede nel New England, con il suo tipico tetto aguzzo, l'entrata georgiana [...]”. H.P. Lovecraft, *La casa stregata*, cit., p. 22.



08. *Vortex.* La supremazia degli spazi incontrollabili.

09. *Secret chambers.* Porte che nascondono scenari proibiti.

Da *Casa di foglie*, elaborazione grafica di Marco Pantarotto, Camilla Botturi, Francesco Finotto.



Anche i personaggi sono rappresentati secondo uno stile specifico che fa riferimento allo studio delle esperienze degli autori e del contesto storico e geografico narrato nel racconto, traendo spunto anche dalle riproduzioni cinematografiche di alcuni dei casi studio selezionati.

Un forte significato è assunto poi dall'intorno paesaggistico in cui sorgono tali dimore (*La casa sull'abisso*)¹⁸, molto spesso isolato e distante da centri abitati (*Shining*, *La casa dei suoni*), lontano da forme di vita e restituito graficamente con tecniche miste: immagini realizzate a mano e digitalizzate o *rendering* sovrapposti al disegno al tratto. Tali scene fanno spesso da sfondo alle tavole presentate dagli studenti, ma si mescolano coerentemente alla rappresentazione canonica dei luoghi infestati. In molti dei lavori presentati, a sottolineare il concetto di emarginazione, si ritrovano folte vegetazioni e condense nebbiose, accostate a contesti collinari o montani, ma anche lunghe strade senza alternative che collegano le case infestate a centri abitati e servizi di prima necessità – tutti elementi che rendono difficili anche eventuali tentativi di fuga dei personaggi da quei luoghi, imprigionandoli. Tali elementi caratterizzanti il racconto vengono evidenziati dagli studenti con immagini *ad hoc*: dettagli in scala maggiorata estrapolati dalle rappresentazioni bidimensionali o planimetrie in scala paesaggistica e urbana. Molti sono risultati anche i riferimenti di carattere naturalistico, meteorologico e geo-astronomico che hanno fornito un'immagine del contesto, quale base di lavoro per l'inserimento degli elementi architettonici, fino alla definizione a scala di dettaglio (*La casa dei suoni*)¹⁹.

La restituzione fornita dagli studenti ingloba e riconosce anche l'influenza che alcuni testi hanno avuto su quelli più recenti, in cui gli autori dei nostri giorni colgono l'eredità degli scrittori del passato riproponendo dinamiche similari o caratteristiche comuni; da qui viene fatta emergere la ricerca di dimore storiche svolta dagli autori per ambientare le scene dei racconti anche più recenti. Ciò che risalta è il tema dell'antico, della rovina: le dimore del passato rappresentano idealmente il senso dell'abbandono, del vissuto e quindi luoghi in cui la memoria permane e ritorna, riproponendosi in forma mutata a chi la rivive attraverso l'architettura.

Inoltre, uno sguardo più diretto sui singoli casi studio, alcuni scelti e trattati separatamente da più di un gruppo di studenti, restituisce una moltitudine di immagini dello stesso racconto rappresentato con tecniche e stili unici; ciò consente un confronto tra i diversi punti di vista, riportati in questa sede sotto forma di un intreccio di scenari. La lettura qui proposta al lettore non vuole infatti essere una ricostruzione fedele

¹⁸ "Quella casa, come ho detto, è circondata da un vasto appezzamento di terreno lasciato incolto. Dietro di essa, a circa 300 m di distanza, si apre una voragine buia - che i contadini chiamano 'abisso' - all'interno della quale scorre pigro un torrente nascosto dalla vegetazione al punto, da risultare quasi invisibile. Va detto che questo canale prende vita da una sorgente sotterranea, poiché emerge improvvisamente all'estremità occidentale del crepaccio e svanisce, altrettanto improvvisamente, sotto il dirupo che indica la spaccatura nel terreno a Oriente". W.H. Hodgson, *La casa sull'abisso*, Fanucci, Roma 2024, p. 35.

¹⁹ "All'interno di quella cascata normanna, rivestita da un'enorme quantità di nebbia e di spruzzi provenienti dai frangenti, si ergeva un edificio di bronzo. Ormai era quasi tramontato anche l'ultimo raggio di giorno, ma riuscii ancora a vedere attraverso la tetra foschia che l'avvolgeva come un velo di lacrime, che l'edificio era di basse proporzioni rispetto all'immensità della sua circonferenza". M.P. Shiel, *Xelucha e altri racconti*, Fanucci, Roma 1989.

e univoca quanto più il risultato di interpretazioni personali e intime che derivano dalle esperienze e dal *background* formativo di chi le ha ricostruite proponendo le proprie ipotesi: è proprio su questo concetto che si sviluppa *Geometrie del terrore* ma anche l'intero corso accademico associato al progetto, ovvero sulla ricerca, sulla valutazione e sulla capacità di tradurre le sensazioni nate dalla lettura dei testi, raccogliendo da questi non solo le descrizioni puntuali ma anche gli elementi alla base del processo di causa e effetto, indagati tra i comportamenti dei personaggi e i cambiamenti ambientali: questi trattati come quinte sceniche di una rappresentazione teatrale dove entrano in gioco misteri inspiegabili, luci e ombre, suoni, colori, profumi.

BIBLIOGRAFIA

- Corigliano, F., *La letteratura weird. Narrare l'impensabile*, Mimesis, Roma 2022.
- Danielewski, M.Z., *Casa di foglie*, 66thand2nd, Roma 2019.
- De Micheli, M., *Le avanguardie artistiche del Novecento*, Feltrinelli, Milano 1988.
- Evans, R., *Translation from Drawing to Building and other essays*, Architectural Association, Londra 2021.
- Fisher, M., *The weird and the eerie. Lo strano e l'inquietante nel mondo contemporaneo*, Minimum Fax, Roma 2018 [ed. or. Fisher, M., *The weird and the eerie*, Repeater Books, London 2016].
- Freud, S., *Il perturbante*, Theoria, Roma 1984.
- Freud, S., *Opere*, a cura di C.L. Musatti, Bollati-Boringhieri, Torino 1967-1980.
- Gaiman, N., *Coraline*, Mondadori, Milano 2022.
- Lovecraft, H.P., *La casa stregata*, Newton Compton Editori, Roma 2015.
- Sedlmayr, H., *Perdita del centro*, Rusconi, Milano 1974.
- Shiel, M.P., *Xelucha e altri racconti*, Fanucci, Roma 1989.
- Vinci, S., *L'altra casa*, Einaudi, Torino 2021.

LETTURE ESEMPLARI

- 01.** M.P. Shiel, *La casa dei suoni*
- 02.** H. James, *Il giro di vite*
- 03.** W.H. Hodgson, *La casa sull'abisso*
- 04.** H.P. Lovecraft, *La casa stregata*
- 05.** S. Jackson, *L'incubo di Hill House*
- 06.** R. Aickman, *Ravissante e La stanza interna*
- 07.** S. King, *The Shining. Una splendida festa di morte*
- 08.** M. Danielewski, *Casa di foglie*
- 09.** N. Gaiman, *Coraline*
- 10.** S. Vinci, *L'altra casa*



M.P. Shiel
Xélucha e altri orrori
 Providence Press, Bologna 2018

“Un buon numero di anni fa, quando ero giovane ed ero studente a Parigi, conobbi il grande Carot e, standogli accanto, assistetti a molti di quei casi di malattie mentali, nelle cui analisi egli era uno specialista eccellente” (p. 88)

La casa dei suoni

MATTHEW PHIPPS SHIEL

La casa dei suoni è un antico e solitario edificio collocato a sud-est dell'isola di Rayba, nelle Shetland del mare del Nord, al centro di forti correnti e furiosi vortici. Le sue origini risalgono a un'antica leggenda che narra di due fratelli legati dall'amore per la stessa donna, alla maledizione che affligge l'edificio e che conduce alla pazzia e al tormento eterno chiunque vi dimori. Gli eventi, raccontati in prima persona da un narratore di cui si conosce solo il forte interesse verso storie di tormenti, pazzia e problemi di udito, hanno inizio in un appartamento parigino condiviso con Haco Halfager, ultimo erede della magione. Di quest'ultimo il narratore sottolinea i tormenti, i problemi di udito, la tentazione e la maledizione che lo sollecita, suo malgrado, a tornare in quella dimora, spinto dalle preghiere della madre e della zia. Trascorrono dodici anni in cui il narratore non ha notizie dall'amico, fino al giorno in cui riceve una sua lettera piuttosto confusa, con la richiesta di essere raggiunto nella sua casa avita per celebrare il funerale della madre. Il protagonista inizia così un lungo e difficoltoso viaggio per raggiungere l'isola di Rayba, in mezzo a tempeste e nebbie, tra isole decadenti e consunte dal mare che si infrange sui faraglioni, nella totale assenza di tracce umane, animali e vegetali. Arrivato sull'isola, il protagonista sperimenta sensazioni di tristezza e desolazione, dovute agli incessanti vortici d'aria, ai tremori e ai rumori assordanti che caratterizzano il sito.

L'edificio, descritto come un enorme labirinto concluso da una cupola e rivestito di ottone, è in parte ipogeo ed è sorretto da grandi catene esterne, risultando accessibile solamente attraverso un lungo ponte. Al suo interno, l'uomo incontra Halfager, divenuto ormai un vecchio ricurvo dai capelli bianchi e le orecchie piccole e mozzate, assillato dai problemi di udito e da un'infiammazione alle orecchie che potenzia i rumori di sottofondo e che gli fa percepire ogni singolo suono proveniente dall'interno dell'edificio. Il narratore conosce inoltre Aith, una sorta di maggiordomo scheletrico, e Lady Swertha, zia di Halfager, una figura alta, pallida e dalla corporatura imponente. Conclusosi il funerale della madre di Haco, il protagonista si trattiene nella casa per un periodo indefinito, durante il quale descrive i lunghi corridoi in cui si aprono stanze, le sensazioni di vertigine, la nausea, i capogiri e la progressiva perdita totale della percezione dello spazio e del tempo. Infatti, la dimora è continuamente soggetta a oscillazioni, folate d'aria e rumori, che mettono a dura prova la salute mentale dei suoi abitanti. Il suono, in particolare, viene descritto come la sommatoria acustica di una moltitudine di elementi: dal boato di migliaia di cannoni, ai cigolii e scricchiolii, dalle urla ai fracassi mostruosi, minacciosi e infiniti che si connettono intimamente agli umori e alle sensazioni dell'essere

umano, fino a condurlo alla pazzia. Il narratore scopre inoltre che la casa è un'enorme clessidra di ottone ancorata alla cupola sovrastante, dalla quale cadono sfere che scandiscono il passaggio del tempo indicando, in modo inesorabile, la fine della dinastia degli Halfager. In un momento di pazzia, il vecchio amico annuncia la profezia di una tempesta suprema che si sarebbe manifestata con la caduta di tutte le sfere, l'aumento del suono di fondo e lo spezzarsi delle catene esterne. Gli eventi iniziano a precipitare con la morte di Lady Swertha, strozzata dal maggiordomo Aith, mentre la caduta dell'ultima sfera dalla clessidra e il suono di una campanella preannunciano la fine imminente. Sulla casa si scaglia un furioso vortice che la allaga e che, mentre il sole si oscura, spezza le catene esterne in un alternarsi di momentanei silenzi e fragori sempre più repentini e intensi: così la casa sprofonda e, con lei, le rovine e la maledizione della casata Halfager.

L'idea di rovina fisica e psicologica costituisce la base di questo racconto: infatti, se l'edificio viene consumato dal mare, a sua volta logora chi vi abita. La rovina non è solo materiale e tangibile, ma agisce subdolamente sulla mente umana, tramutandosi in tentazioni e vizi, metafora delle cause che invecchiano l'essere umano. La maledizione che sorregge la casa si esplicita in diversi modi: *in primis*, inducendo l'uomo nella tentazione, nella pazzia perversa e nel tormento osceno; in secondo luogo, attraendo e chiamando colui che vi è intimamente connesso, costringendolo a tornarvi. Halfager non ha scelta, seppur inizialmente non voglia tornare sull'isola, ma la sua intima connessione (al limite della simbiosi) con la casa lo condanna al finale infausto. Lo stesso narratore viene inconsciamente attratto dalla casa e successivamente intrappolato in essa: la sua salvezza può avvenire solamente per mezzo della distruzione dell'edificio, che lo libera dalla maledizione e dalle tentazioni. Oltre alla sua forma materica di architettura in disfacimento, l'edificio trascende l'*hic et nunc* e assurge ad altare simbolico della fragilità dell'esistenza umana, sorta di mausoleo mortifero che scandisce la fine di un'era. La forza implacabile del mare potrebbe alludere all'incedere inevitabile della fine della vita e alla necessità di accettare questo destino, lasciando dietro di sé solo il silenzio della morte. Il suono è l'espedito narrativo fondamentale, descritto in modo angosciante, talmente forte e intenso da obbligare i protagonisti a urlare per comunicare tra loro. Ne deriva pertanto un rapporto malato tra il suono e l'essere umano, al punto da slatentizzare le nevrosi e deteriorarne l'udito.

M.P. Shiel utilizza a fini retorici numerosi dettagli costruttivi propri dell'architettura classica e in generale antica, come l'*impluvium* romano, la cripta, il labirinto e le finestre normanne. Sussistono inoltre diversi riferimenti dell'opera dantesca come, per esempio, la citazione del verso conclusivo del III canto

**“E all'interno della
curva di quella
cataratta normanna,
vestito dal mondo dei
suoi fumi e dei suoi
frangenti venuti da
lontano, si ergeva un
edificio di ottone. [...] ma riuscivo ancora a
vedere, attraverso la
foschia che l'avvolgeva
tetramente come
tra le lacrime, che
l'edificio era basso
in proporzione
all'immensità della
sua circonferenza;
che aveva un tetto a
cupola; che intorno ad
esso correavano due file
di finestre normanne,
e le superiori erano
più piccole delle
inferiori”
(p. 101)**

dell'*Inferno* che funge da introduzione alla storia. Inoltre, l'edificio parzialmente sprofondato nel terreno, la scala elicoidale che dalla sala centrale conduce alla cripta, la porta dell'inferno e l'*impluvium*, sono tutti elementi che alludono chiaramente alla catabasi, ovvero la discesa negli inferi. Allo stesso modo, anche la leggenda che descrive le origini della casa è tratta da cronache norrene, a intensificare l'intenso legame di Shiel con il mito. Oltre all'architettura dell'edificio, Shiel delinea una serie di oggetti funzionali allo svolgimento della storia, come la sfera di ottone che funge da clessidra, la colonna sviluppata per tutta l'altezza dell'edificio, le numerose tombe all'interno delle stanze e la porta dell'inferno: di essi, ogni dettaglio descritto è studiato alla perfezione, quasi a far parte di una fabbrica della morte, un meccanismo a ingranaggi nel quale anche i topi svolgono un ruolo fondamentale di pulizia finale. *La casa dei suoni* (*The House of Sounds*) è un racconto lungo a cavallo dei generi *fantasy* e *horror*, ritenuto di grande valore dalla critica letteraria e da colleghi scrittori. Venne pubblicato per la prima volta nel 1897 e, successivamente, all'interno della raccolta *Xélucha and Others* nel 1975 dalla casa editrice Arkham. Il racconto, sebbene abbia uno stile più ricercato, richiama diversi elementi de *La caduta della casa degli Usher* di E.A. Poe, e fu considerato da H.P. Lovecraft tra le storie più notevoli del suo genere.

Testo di: Thomas Jr Chudoba, Andrea Ferranti, Beatriz Pacheco Gaviao.

NOTA BIOGRAFICA

Matthew Phipps Shiel nacque nel 1865 a Plymouth, sull'isola di Montserrat, parte delle Indie Occidentali Britanniche. Educato presso l'Harrison College di Barbados, nel 1881 emigrò in Inghilterra per proseguire gli studi, conclusi con la laurea in medicina. Durante il soggiorno inglese modificò il cognome Shiell, abbreviandolo in Shiel, forma che successivamente utilizzò per firmare le sue opere. In seguito a un periodo in cui lavorò occasionalmente come insegnante e traduttore, riuscì a farsi conoscere come autore di racconti fantastici che gli valsero l'ammirazione di molti colleghi e la pubblicazione di alcune sue storie in diversi periodici, come *The Strand Magazine*. Subì l'influenza dell'ambiente intellettuale e decadente di fine secolo, stringendo amicizie con alcune delle più importanti figure culturali dell'epoca quali R.L. Stevenson, O. Wilde e P. Louÿs. Le sue prime opere trattavano argomenti principalmente legati alla cultura romantica, mentre l'ossessivo interesse per la prosa ricercata e per l'uso di artifici stilistici rimandava soprattutto al lavoro di E.A. Poe che ispirò, inoltre, la famosa serie di racconti incentrata su un detective decadente, *Il Principe Zaleski* (1895). Nel 1991 Shiel pubblicò la sua opera più nota e acclamata dalla critica, *La nube purpurea*, romanzo distopico e postapocalittico considerato tra i primi esempi di fantascienza britannica. Sebbene sia ricordato soprattutto per la scrittura di romanzi soprannaturali e di fantascienza, scrisse una serie di storie che rappresentavano la Cina come una forza militare intenzionata a sottomettere l'Europa, riunite sotto il titolo di *The Yellow Danger* (1899), seguita da *The Dragon* (1913). La sua vena fantastica e avveniristica è invece più esplicita in *The Lord of the Sea* (1901) e *The Isle of Lies* (1909).

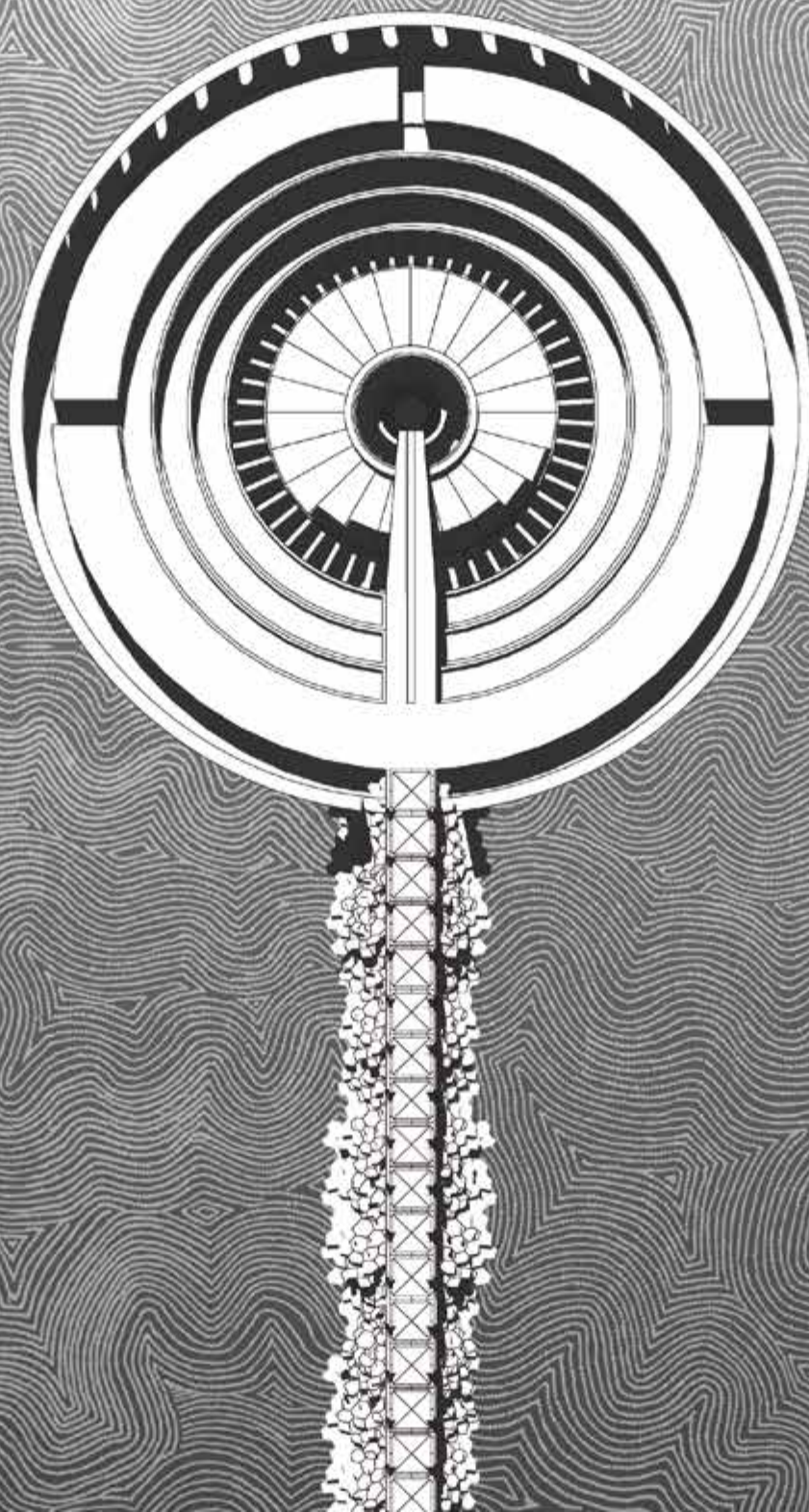
Shiel morì nel 1947 a Chichester, nel Sussex, lasciando in eredità più di trenta opere, tra romanzi e raccolte di saggi, poesie e racconti. Sebbene la sua prosa sia sempre stata caratterizzata da un piglio originale e bizzarro, Shiel spaziò in diversi generi quali fantasy, narrativa poliziesca, racconti di avventura, del mistero e dell'orrore. Postume, furono pubblicate due raccolte di racconti: *Xélucha and Others* (1975) contenente i dodici racconti che Shiel riteneva i suoi migliori, e *Prince Zaleski and Cummings King Monk* (1977). Sebbene alcuni dei suoi racconti vengano tuttora ristampati, la maggior parte di essi sono stati dimenticati, anche se, dal gennaio 2018 l'intera opera letteraria di Shiel è diventata di dominio pubblico.

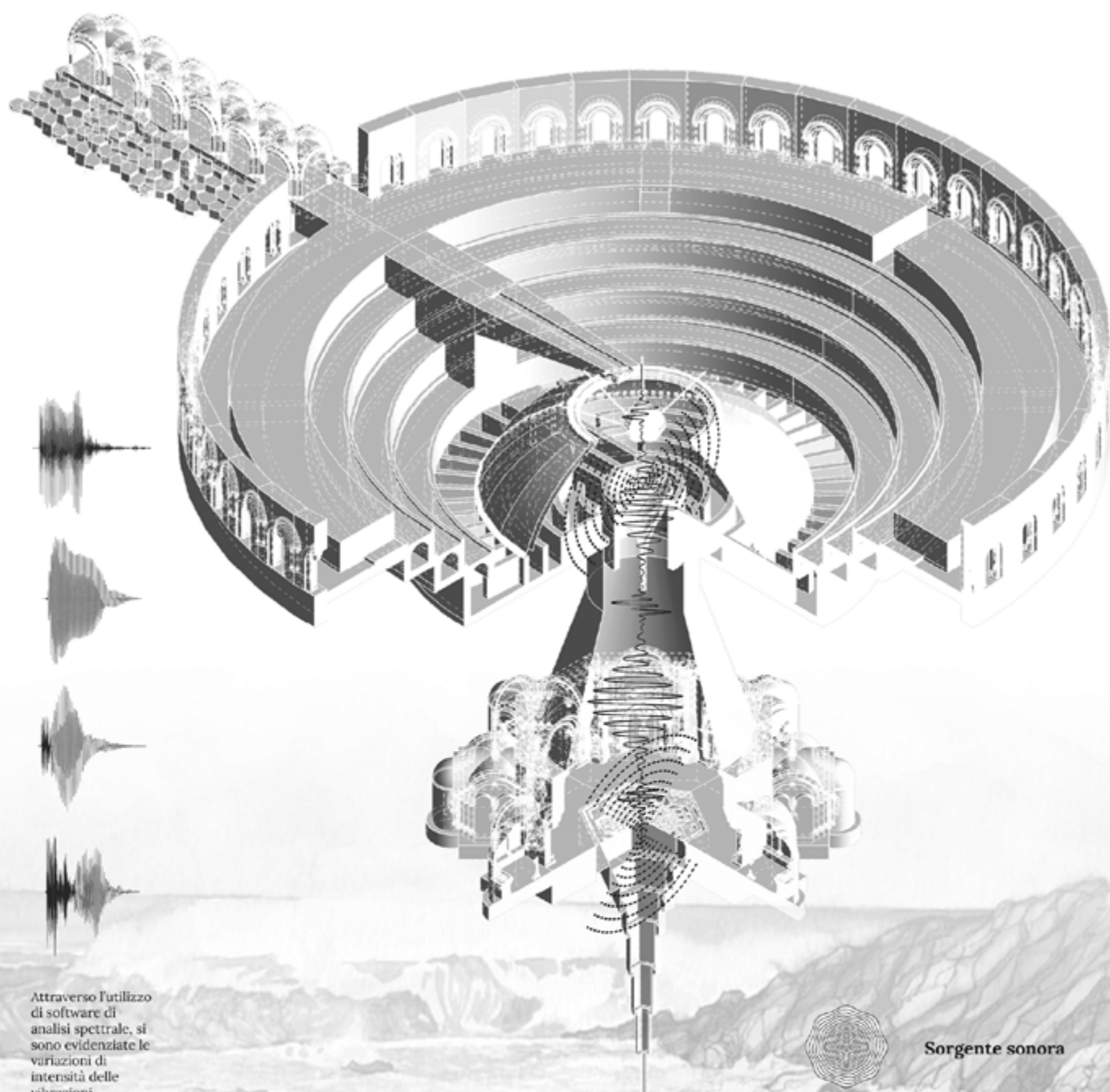
“[...] aprì la porta di ferro ed entrammo in una stanza dalla volta a cupola molto alta in proporzione alla sua ampiezza, e vuota, tranne che per una scala appoggiata contro la parete, e una pozza al centro del pavimento in marmo, simile all’impluvium romano, ma rotonda come la stanza: la pozza era chiaramente profonda, piena di un liquido denso e simile all’inchiostro” (p. 110)



01. Montaggio grafico delle principali ambientazioni della narrazione.
(Elaborazione grafica di Andrea Ferranti).

02. Planivolumetrico dell'edificio.
(Elaborazione grafica di Thomas Jr. Chudoba).





Attraverso l'utilizzo di software di analisi spettrale, si sono evidenziate le variazioni di intensità delle vibrazioni acustiche emesse dalla dimora sotto le plurime sollecitazioni oceaniche, fino al drammatico e catastrofico esito finale.

03. Sezione assonometrica dell'edificio e grafici di analisi acustica dei diversi ambienti.

04. Esploso assonometrico dell'edificio all'interno del suo contesto paesaggistico.

(Elaborazione grafica di Thomas Jr Chudoba).

Sorgente sonora

Propagazione acustica del suono

Riverbero

Proprietà del suono

Passo (Frequenza)

Volume (Intensità)



I - Portico

II - Anello

III - Cataratta

IV - Cupola

V - Labirinto

VI - Cappella

VII - Cripta

VIII - Impluvium

NORTH SEA

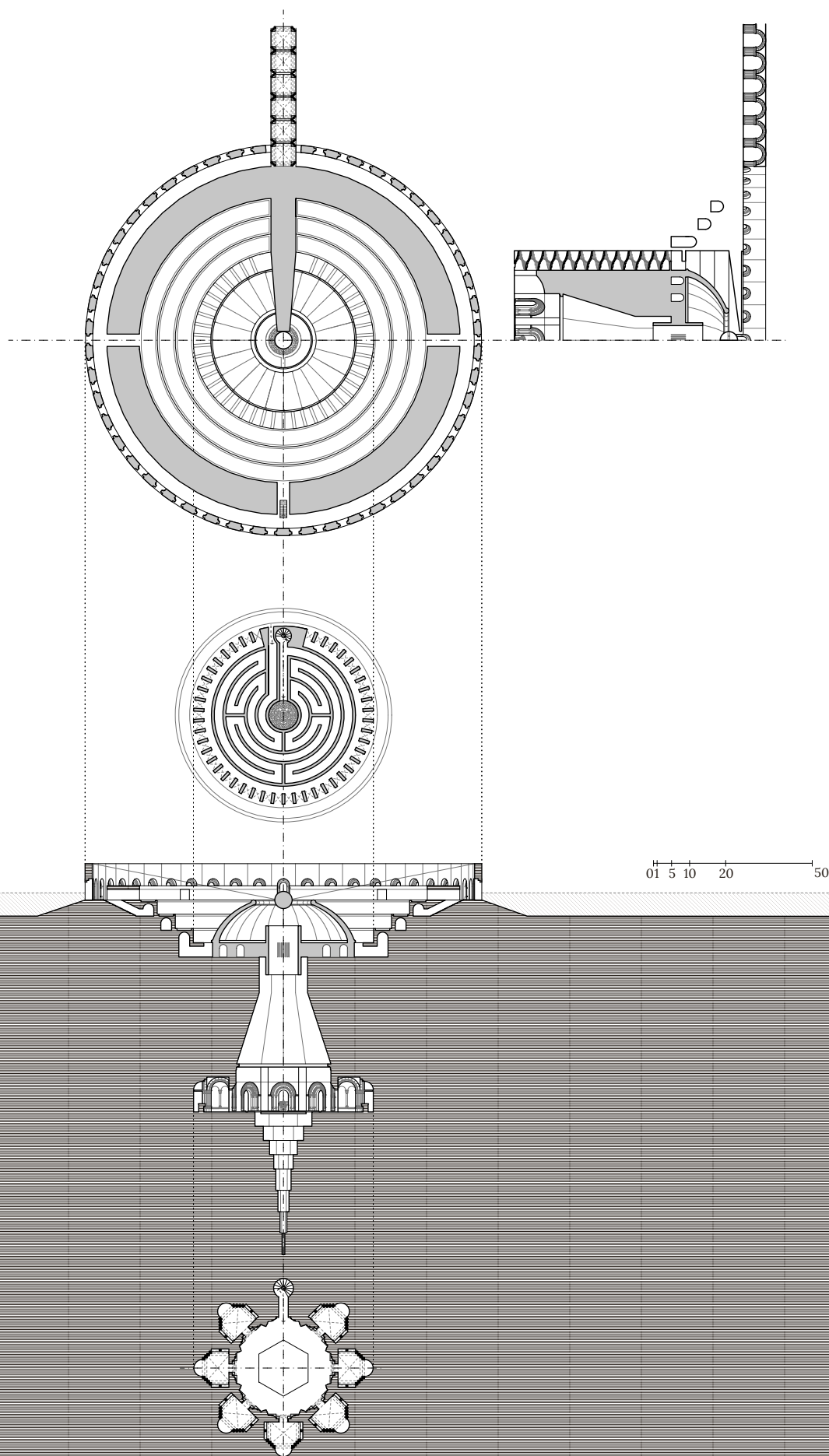


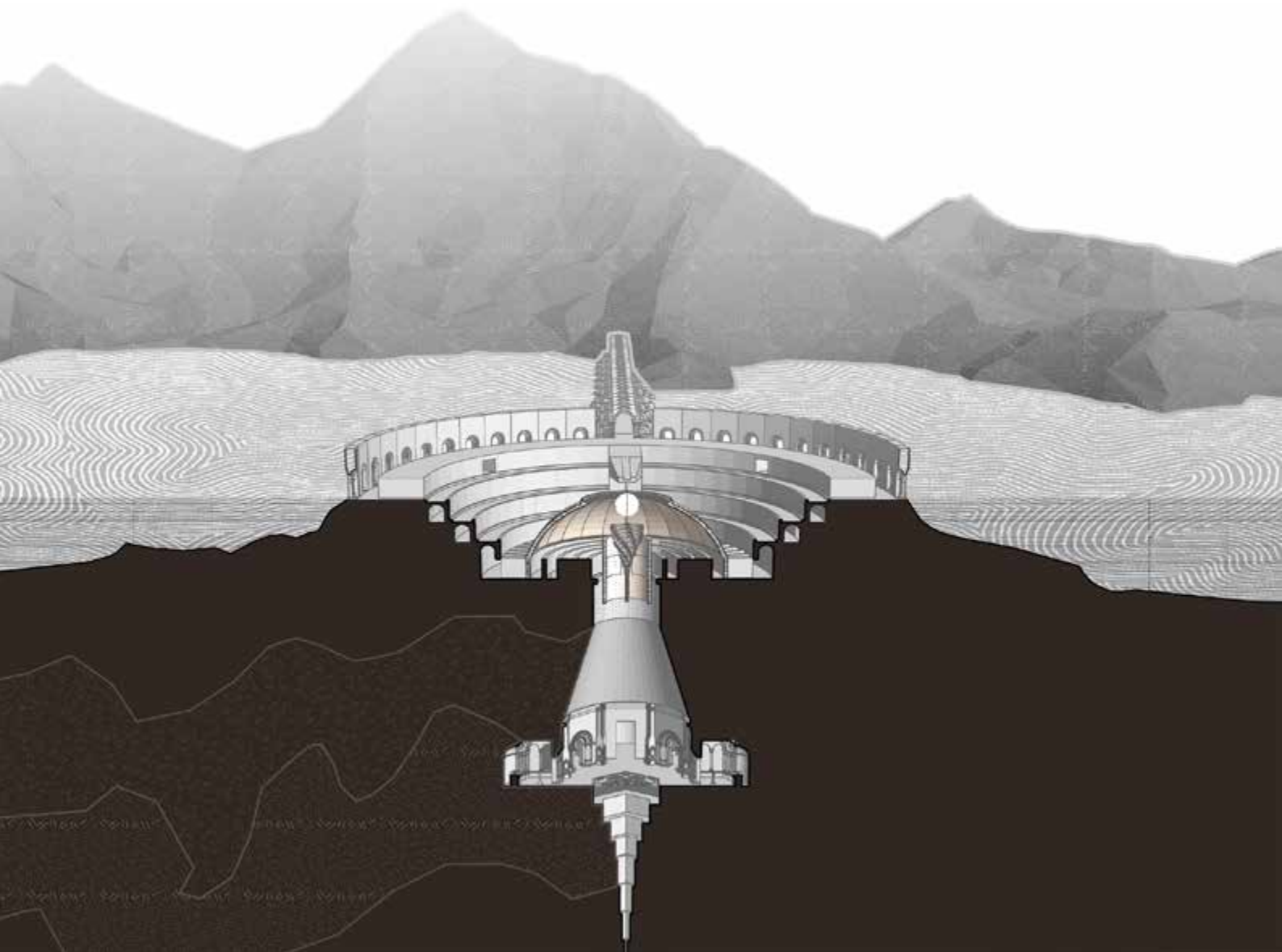
L'architettura emergente

L'architettura ipogea

05. Esploso assonometrico di dettaglio (con assonometrie in scala maggiorata) degli elementi architettonici principali della dimora. (Elaborazione grafica di Thomas Jr Chudoba).
Sullo sfondo rendering dell'edificio, e del contesto paesaggistico. (Elaborazione grafica di Andrea Ferranti).

06. Proiezioni ortogonali. (Elaborazione grafica di Thomas Jr Chudoba).



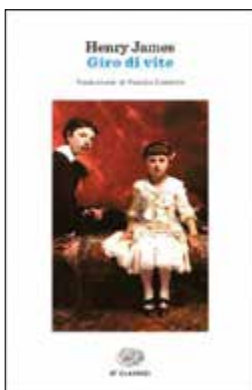


07-08. Rendering degli spazi interni della dimora. (Elaborazione grafica di Andrea Ferranti).

09. Sezione prospettica dell'edificio e del suo contesto. (Elaborazione grafica di Thomas Jr Chudoba).

10-14. Sequenza di rendering del lungo porticato di accesso nelle diverse fasi del racconto. (Elaborazione grafica di Beatriz Pacheco Gaviao).





H. James
Giro di vite
Einaudi, Torino 1980

“Il racconto ci aveva tenuti attorno al focolare col fiato sospeso, ma a parte l’ovvia osservazione ch’esso era raccapricciante, come doveva essere una strana storia narrata la vigilia di Natale in una vecchia casa, non ricordo che suscitasse alcun commento finché qualcuno disse ch’era quello il primo caso in cui s’imbatteva d’una simile esperienza toccata a un fanciullo” (p. 3)

Il giro di vite

HENRY JAMES

La sera della vigilia di Natale, alcuni amici si riuniscono per raccontare storie di fantasmi, e uno di loro, Douglas, promette che avrebbe narrato una vicenda realmente accaduta non appena gli fosse pervenuto il manoscritto redatto da una conoscente defunta, protagonista dell’evento spettrale. La storia riporta la vicenda di un’istitutrice presso un’antica dimora collocata nella campagna dell’Essex, dallo stile eclettico-vittoriano. La donna (che resta senza nome per l’intero romanzo), chiamata da un ricco uomo d’affari per occuparsi dei due nipoti orfani – Flora e Miles – e invaghita dai modi e dal bell’aspetto di loro zio, accetta l’incarico come una sorta di missione, ma soprattutto per compiacerlo. Unica condizione imposta dall’uomo è quella di non essere disturbato dall’istitutrice per nessun motivo. Arrivata a Bly Manor, la donna fa la conoscenza della piccola Flora, della governante Miss Grose e, solo successivamente, di Miles, di ritorno dal collegio in seguito alla sua espulsione. Ciò che risulta ambiguo, sin dall’inizio del racconto, è proprio la figura di Miles, descritto come un bambino educato e, al contempo, come la giovane versione dello zio: a tal proposito, è la lettera pervenuta dal collegio a descrivere Miles come autore di gesti orribili. La costante meraviglia che l’istitutrice prova nei confronti della dimora e la sua totale dedizione nell’educazione dei due bambini vengono offuscate da un unico tormento, ovvero le vere motivazioni per l’espulsione di Miles, a lei (come a noi lettori) sconosciute, a confronto con i modi adorabili e al contempo seduttivi del bambino: tutto ciò la induce a non approfondire la questione.

Strani eventi turbano però le serene giornate a Bly Manor, a partire da quando l’istitutrice intravede un uomo, dapprima su una torre e, successivamente, nell’atto di sporgersi dalla finestra della cucina. Il fantasma, che la donna inizialmente non percepisce come tale, è Peter Quint, il maggiordomo della dimora, deceduto in circostanze misteriose tempo prima del suo arrivo. Una seconda figura apparsa durante una lezione di geografia, svoltasi di fronte al lago nel giardino della dimora, viene identificata dall’istitutrice come il fantasma di Miss Jessel, la precedente educatrice dei bambini e amante di Peter Quint, la cui morte è anch’essa avvolta dal mistero. L’istitutrice si convince della profonda connessione instaurata tra i bambini e le figure fantasmatiche, che essi siano in grado di vedere i due amanti spettrali e che questi ultimi vogliano far loro del male. Inoltre, i numerosi confronti con Miss Grose contribuiscono a instillare nella donna pensieri sempre più macabri sulla natura della relazione tra i due amanti.

Spossata dalle frequenti visioni e impegnata sia a proteggere i bambini, che a indagarne il legame con Quint e Miss Jessel, l’istitutrice vive in un costante stato d’angoscia e timore, trovando il coraggio solo nel difendere

Flora e Miles contro la malignità e la depravazione dei *revenant* persecutori. La tensione culmina quando Flora, scappata da Bly Manor, viene ritrovata a giocare vicino al lago sotto lo sguardo vigile di Miss Jessel: l'istitutrice è l'unica a vedere la donna ma, convinta che anche la bambina abbia la medesima visione, la persuade a parlarne provocando in Flora una reazione repulsiva e isterica. Colpita da una forte febbre, Flora viene allontanata da Bly Manor con la governante al seguito. L'istitutrice, ormai entrata in una spirale crescente di ansia e terrore, dubbiosa dell'onestà dei bambini e persuasa della corruzione di Miles a opera di Quint, cerca un confronto finale con lui, che però, colto da un'improvvisa febbre, si accascia tra le braccia dell'istitutrice privo di vita.

Nel corso del romanzo, l'architettura di Bly Manor si fa specchio dello stato d'animo dell'istitutrice. Infatti, la dimora viene inizialmente descritta come un luogo accogliente di pace e di gioia ma, con l'aumentare dei sospetti e dei timori della donna, l'immagine dell'edificio si tramuta in uno spazio ostile. Descritta minuziosamente in alcuni dettagli, l'architettura del maniero nel complesso risulta sospesa nel vuoto, dettata da una funzione non propriamente tangibile, quanto piuttosto in rapporto agli sviluppi della trama. Due sono gli elementi imprescindibili nel racconto, la torre e la finestra, veri e propri intermediari tra l'istitutrice e le presenze fantasmatiche. La finestra, inoltre, assume il significato sia di limite (fra umano e soprannaturale) che di specchio (delle esperienze intime poste in evidenza dal riflesso), oltre a essere un chiaro riferimento alla superficie specchiante del lago. Sussiste infine una sottile e perturbante strategia scopica tra l'istitutrice e le apparizioni, basata sulle ricorrenti differenze di quota e di collocazione spaziale dei protagonisti delle scene. Strutturata come una narrazione a incastro (un racconto nel racconto), la storia si classifica sia come un romanzo dell'orrore, sia come una storia di fantasmi ispirata alla letteratura gotica. L'intenzione di Henry James del resto era quella di costruire una trama apparentemente lineare, nascondendo una serie di trappole interpretative capaci di generare un racconto che letteralmente "si avvitasse" su sé stesso. Il complesso impianto narrativo prevede che la storia sia assimilabile a una leggenda popolare: infatti, essa viene tramandata da più interlocutori, prima di essere trascritta, e così la ricevette lo stesso James durante una cena. Tale leggenda ha origine quando lo zio di Miles e di Flora contatta l'istitutrice affidandole la cura e l'istruzione dei nipoti: la donna così trascrive la sua esperienza in una lettera che invierà poi a Douglas. Quest'ultimo, dato il legame emotivo con l'istitutrice, tenta di difenderne l'onore, trattando la vicenda come se non fosse il frutto di un

“Non era forse un libro di favole quello su cui mi ero appisolata a sognare? No: era una casa grande, brutta e vecchia, ma confortevole, che incorporava alcune parti d'una costruzione anche più antica, mezzo rifatta e mezzo utilizzata, in cui fantasticavo che ci fossimo smarriti come un pugno di passeggeri su un grande vascello alla deriva” (pp. 19-20)

comportamento isterico, aggiungendo in questo modo un ulteriore livello di complessità al racconto. Infine, il preludio giunge al lettore per mezzo di un ultimo narratore sconosciuto, il quale riscrive la lettera inviatagli da Douglas in punto di morte.

L'elemento della finestra, impiegato sia come cornice, sia come punto di vista attraverso cui vedere quanto accade dall'altra parte, è un tema ricorrente nell'opera di James. Secondo parte della critica, la storia potrebbe alludere a un fenomeno di isteria, relegando le apparizioni alla pura immaginazione dell'istitutrice, anziché a effettive manifestazioni fantasmatiche. Infatti, è proprio l'assenza di informazioni precise riguardo la natura dei suddetti fenomeni a restituire il ritratto di una donna assennata e vittima di comportamenti persecutori e, di conseguenza, a definire tali apparizioni come la proiezione dei suoi pensieri tormentati. Il *giro di vite* (*The Turn of the Screw*), venne pubblicato nel 1898 in 12 puntate all'interno della rivista *Collier's Weekly*, e venne poi adattato in numerosi drammi radiofonici, teatrali, e in diverse trasposizioni cinematografiche. *The Innocents*, film del 1961 diretto da Jack Clayton, ha saputo cogliere perfettamente le diverse questioni relative al processo catottrico di natura psichica e metapsichica cui sembra alludere James, restituendo le apparizioni spettrali in modo estremamente fedele rispetto all'inquietudine squadernata dal racconto.

Testo di: Riccardo Lippi, Olimpia Maruzzi, Laura Sanna.

NOTA BIOGRAFICA

Henry James naque nel 1843 a New York da una ricca famiglia di intellettuali e la sua gioventù fu caratterizzata dai continui viaggi tra l'America e l'Europa. Dal 1855 al 1858 intraprese il suo secondo viaggio in Europa (Ginevra, Londra e Parigi), in cui sviluppò un profondo interesse per la cultura europea, che lo influenzò implacabilmente per il resto della sua vita. Fino a 27 anni James visse stabilmente in America, cristallizzando la sua vocazione di scrittore parallelamente all'impotenza nei confronti della vita. Sebbene la scrittura di saggi, recensioni e novelle sia stata piuttosto prolifica, la sua vera fase creativa ebbe inizio durante un soggiorno europeo di due anni, finché nel 1875 decise di stabilirsi definitivamente in Europa. Visse a Parigi per due anni, frequentando il salotto di Madame Viandote, la prestigiosa cerchia di Gustave Flaubert. L'amore di James per il *beau monde* artistico francese non fu abbastanza profondo da consentirgli di restare a Parigi, e così si trasferì a Londra. La parentesi tra il 1881 e il 1882 trascorsa in America e la morte dei genitori, tra i più importanti vincoli affettivi con il Paese di origine, chiusero la prima fase della narrativa di James.

Sebbene la sua attività letteraria dal 1882 al 1890 sia stata particolarmente prolifica (a questo periodo risalgono infatti i lunghi e ambiziosi romanzi *The Princess Casamassima* e *The Bostonians*), egli non riuscì a raggiungere un largo consenso di pubblico. James, non avendo lettori al di fuori di una ristretta *élite*, prese coscienza che il proprio destino non era quello di diventare uno scrittore popolare. *The Tragic Muse* del 1890 ebbe un'accoglienza ancora più gelida, e James, per ampliare il suo bacino di potenziali lettori, si rivolse al teatro. Gli anni 1890-1894 furono costellati dall'insuccesso delle sue prove drammaturgiche, determinando in James un senso di solitudine e un'ulteriore distanza dal proprio pubblico. Tornò così a dedicarsi alla scrittura, deciso a comporre romanzi brevi e racconti che si auspicava diventassero immortali. Nell'inverno del 1909 ebbe un grave collasso nervoso dal quale si riprese compiendo il suo ultimo viaggio negli Stati Uniti, mentre nel 1915 compì il gesto più clamoroso della sua vita, acquisendo la cittadinanza inglese e morendo l'anno seguente, in seguito a un attacco di apoplezia. Venne insignito da Lord Bryce con l'Ordine del Merito, e il suo lascito consiste in una bibliografia (costituita da racconti, romanzi, testi teatrali e saggi) la cui importanza è immensa, segno distintivo di una delle penne più prolifiche del XIX e XX secolo.

“Quella torre era una delle due costruzioni quadrate, assurde, merlate, che non so per quale ragione, e sebbene io vi vedessi solo minime differenze, erano distinte in Torre vecchia e Torre nuova. Si ergevano ai lati opposti della casa, ed erano probabilmente due scherzi architettonici, riscattati in certa misura dal fatto di non essere del tutto isolate, né di un'altezza troppo pretenziosa, mentre la loro antichità vistosa e falsa risaliva a un risveglio di architettura romantica che costituiva già un rispettabile passato” (pp. 31-32)

01. Prospetto principale della dimora.

02. Planimetria del contesto paesaggistico e vista renderizzata della dimora e dei terreni che circondano la struttura.

(Elaborazione grafica di Riccardo Lippi, Olimpia Maruzzi e Laura Sanna).



"This tower was one of a pair - square, incongruous, crenelated structures - that were distinguished, for some reason, though I could see little difference, as the new and the old. They flanked opposite ends of the house and were probably architectural absurdities, deemed in a measure indeed by

not being wholly disengaged nor of a height too pretentious, dating, in their singebread antiquity, from a romantic revival that was already a respectable past

"The rain happily stopped, and I prepared for our walk, which, through the park and by the good road to the village, would be a matter of twenty minutes."

BLY MANOR

starting and none on the opposite side, where a thick copse came down to the water. The pond, oblong in shape, had a width so scant compared to its length that, with its ends out of view, it might have been taken for a scant river."

My ever a on the edge of the lake; and, that we had lately begun geography, the lake was the Sea of Azov. [...] There was no trace of flora on that nearer side of the bank where my observation of her had been

"I remember the lawn and the bright flowers and the crunch of my wheels on the gravel and the clustered treetops over which the rooks circled and cawed in the golden sky."

I had the view of a castle of romance inhabited by a rosy sprite, such a place as would somehow or diversion of the young idea, take all color out of storybooks and fairytales.

Wasn't it just a storybook over which I had fallen adoze and a dream?

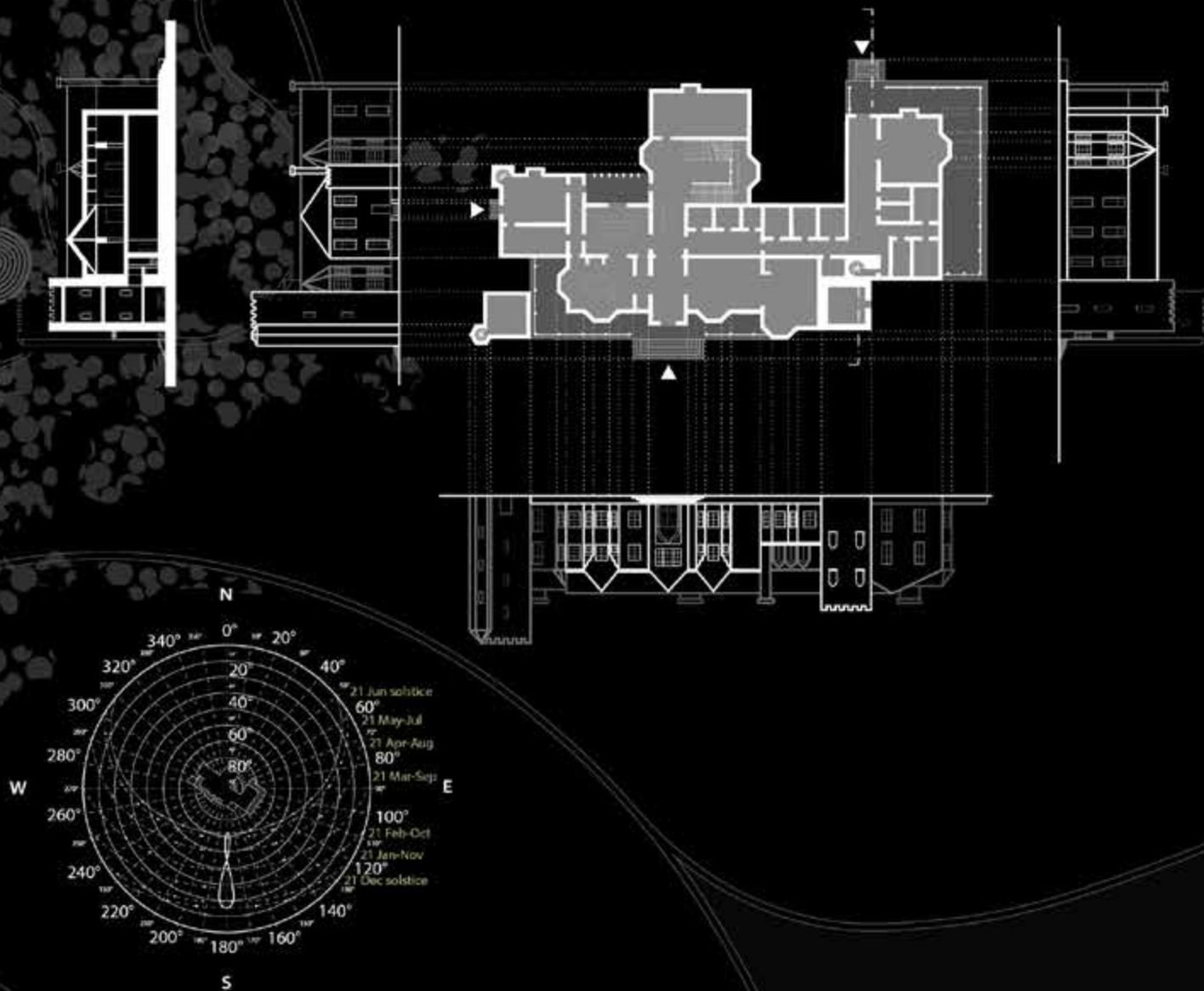
No, it was a big, ugly, antique, but convenient house, embodying a few features of a building still older, half-replaced and half-utilized, in which I had the fancy of our being almost as lost as a handful of passengers in a great drifting ship."

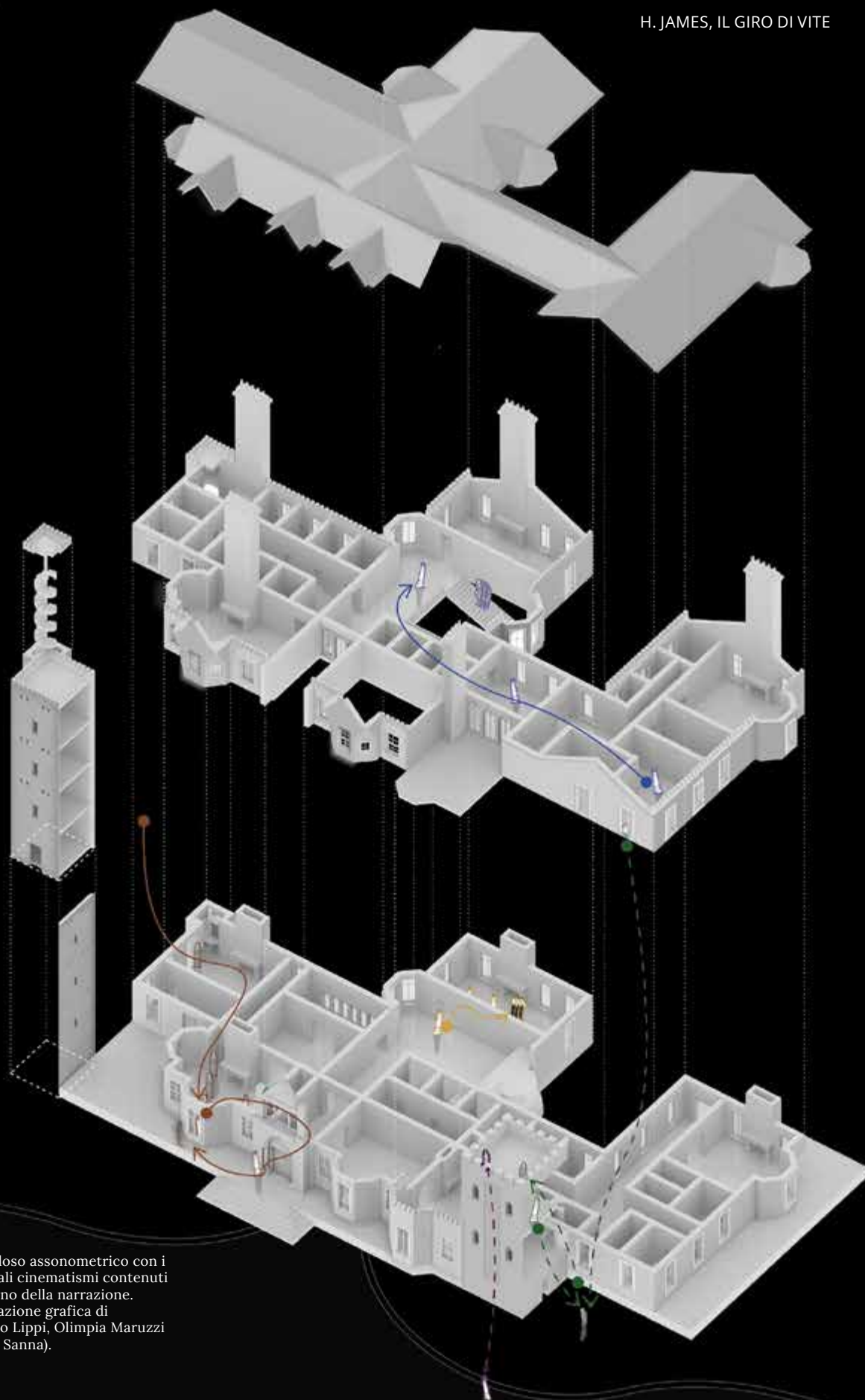


03. Proiezioni ortogonali.

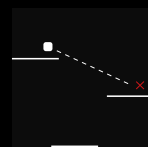
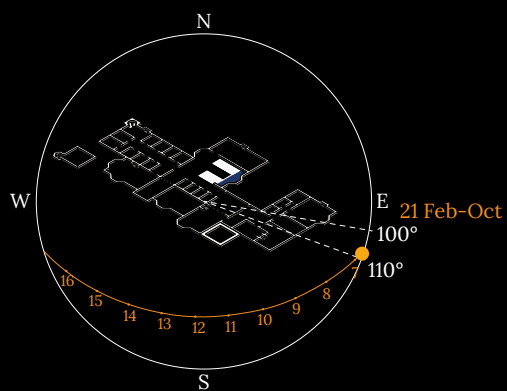
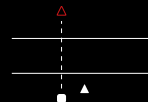
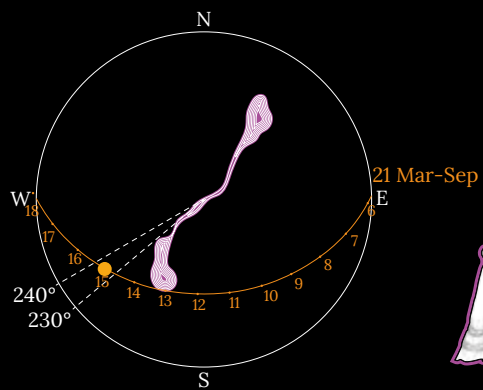
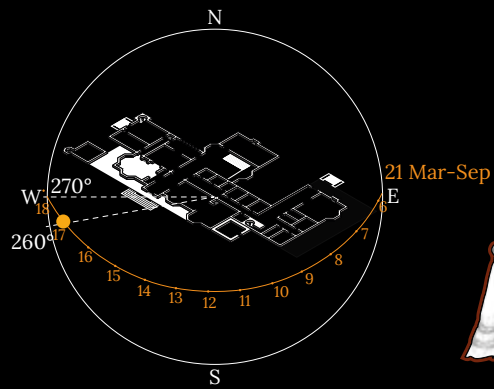
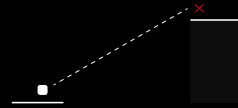
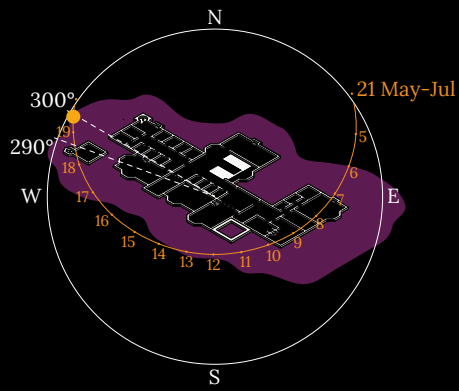
04. Schema dell'orientazione geografica della dimora.

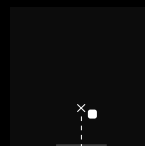
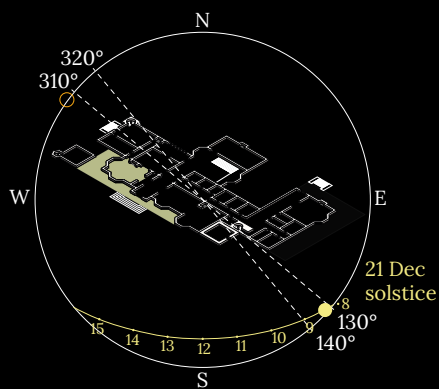
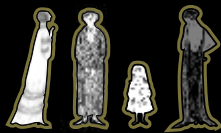
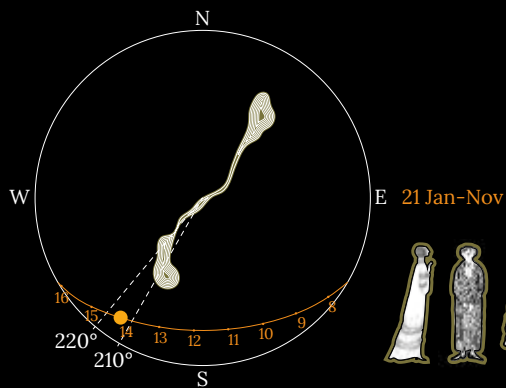
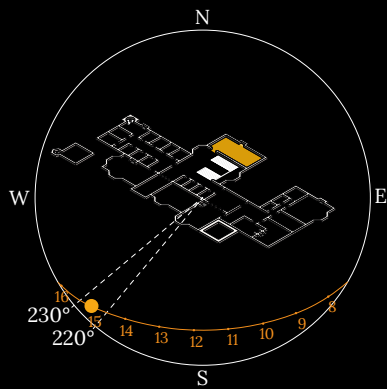
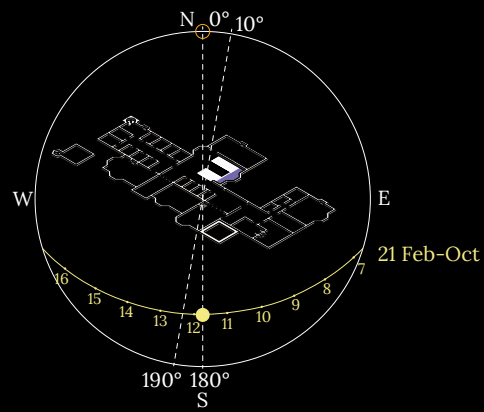
(Elaborazione grafica di Riccardo Lippi, Olimpia Maruzzi e Laura Sanna).





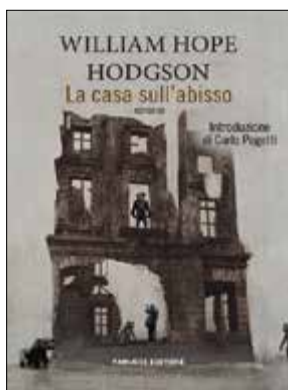
05. Esploso assonometrico con i principali cinematismi contenuti all'interno della narrazione. (Elaborazione grafica di Riccardo Lippi, Olimpia Maruzzi e Laura Sanna).





06-07. Analisi delle principali scene del racconto che include la localizzazione dei personaggi all'interno e all'esterno della dimora, l'individuazione delle aree in cui avvengono, l'analisi dell'illuminazione naturale e schemi di sintesi delle azioni dei personaggi. Ogni colore fa riferimento ai cinematismi riassunti all'interno della fig. 04.

(Elaborazione grafica di Riccardo Lippi, Olimpia Maruzzi e Laura Sanna).



W.H. Hodgson
La casa sull'abisso
Fanucci, Roma 2024

**“All'estremo
limite dell'Irlanda
occidentale c'è un
piccolo villaggio,
chiamato Kraithean.
Sorge isolato, ai piedi
di una bassa collina”
(p. 1)**

La casa sull'abisso

WILLIAM HOPE HODGSON

La casa sull'abisso è presentato al lettore come un manoscritto trovato da due amici, Berregnog e Tonnison, durante una gita in una zona remota nelle campagne dell'Irlanda occidentale e nel quale si parla di una dimora avita, centro di eventi mostruosi dalla caratura sovrannaturale.

Collocati sulla sommità di uno sperone roccioso a picco su un profondo dirupo, dove un torrente precipita con sonoro fragore, i resti di quest'antica magione si ergono in forma di ruderi, ed è qui che i due amici recuperano il testo, decidendo di addentrarsi nella sua lettura.

Narrato in prima persona, il manoscritto si rivela essere il diario dell'uomo (che resta senza nome per l'intero romanzo) un tempo abitante della casa in compagnia della sorella Mary e del cagnolino Pepper; nel diario sono descritti gli strani eventi accaduti in un passato oscuro, non collocabile temporalmente. Tali fenomeni sconcertanti hanno inizio inaspettatamente: una tranquilla sera in cui il proprietario, come di consueto, era intento a leggere nel proprio studio, la luce delle candele si tinge improvvisamente di porpora, ed egli immagina di venir sollevato da una forza misteriosa e trasportato oltre il pianeta Terra. Oltrepassando il sistema solare, l'uomo approda in un'ampia pianura circondata da un anfiteatro montuoso, in mezzo al quale è collocata una casa in giada verde, copia identica della sua “casa sull'abisso”. A generare sconcerto nell'uomo sono inizialmente le enormi figure di due divinità pagane, Seth e Kali, e in un secondo momento la moltitudine di esseri divini e mostruosi che il narratore vede disseminata sui monti circostanti. Tra le montagne l'uomo rintraccia una forma di esistenza non umana, che paragona a un eterno stato di *trance*: è la metafora del cosmo dunque che appare simile a una forza metafisica e impersonale, senza scopo apparente e che si trascina attraverso le ere. Una di queste figure, un essere dall'aspetto ibrido di uomo-suino, appare d'un tratto accanto alla casa di giada verde, intento a studiarla per accedervi. Atterrito, l'uomo non ha il tempo per constatare se l'essere mostruoso riesca a entrarvi, perché improvvisamente viene sollevato dalla misteriosa forza precedente e trasportato di nuovo sulla Terra. Tornato a casa, il protagonista comprende che l'abisso su cui si erge la sua casa costituisce una sorta di portale tra il pianeta Terra e quella strana dimensione appena sperimentata. Successivamente, è proprio nei pressi dell'abisso che l'uomo viene aggredito da un essere suino e il suo cane viene gravemente ferito dallo stesso. Purtroppo, quanto accaduto fin qui è solo l'inizio di un orrore ben più grande: dall'abisso sorge un vero e proprio esercito di esseri suini che intendono attaccare la casa e chi vi abita. Si tratta di esseri

intelligenti che comunicano tra loro attraverso suoni gutturali, dotati di una pelle biancastra, simile a quella dei cadaveri, privi di tratti umani e capaci di correre su due e quattro zampe e, infine, dotati di artigli e dita giunte insieme da membrane simili a quelle dei palmipedi. Respinto il loro primo attacco, l'uomo si rinchiude in casa con la sorella e il cane e, esplorando i sotterranei dell'edificio, rinviene una botola che conduce a un pozzo: insospettito dal suono che ne proviene, analogo a quello di una risata, egli chiude il pozzo e sigilla la botola. Nuovamente, l'uomo immagina di venir trasportato, dalla consueta forza misteriosa, in una fantastica spiaggia avvolta nella nebbia, dove ritmicamente si infrangono le onde di un mare lattiginoso. Si tratta forse del Mare del Tempo, secondo la definizione fornita dalla donna che egli aveva amato e perso molti anni prima: un luogo onirico in cui i due amanti si ritrovano e possono comunicare tra loro. Ed è proprio in questo paradisiaco frangente che la donna lo mette in guardia della diabolica malvagità che pervade la casa e l'abisso sottostante. Come avviene spesso nei sogni, allo stesso modo la donna scompare, mentre l'uomo sperimenta una nuova visione, ovvero una sorta di viaggio extra cosmico-temporale, simile a un percorso interiore che conduce all'illuminazione. Infatti, il tempo inizia ad accelerare incessantemente e la morte prende gradualmente il posto della vita: Pepper si tramuta in un mucchio di sabbia, i secondi corrispondono ai millenni, riducendo l'edificio in una rovina, e il paesaggio attorno diventa una distesa irregolare di sabbia; infine, il giorno e la notte non si distinguono più tra loro, finché il sole si spegne totalmente e l'intero sistema solare muore. In questo contesto desolante si insinua una nuova stella color verde, ovvero il nuovo sole attorno al quale l'universo ricomincia a girare. Conclusasi la visione mistica, l'uomo si ritrova nel suo studiolo nella "casa sull'abisso", in cui tutto sembra apparentemente immutato, se non per il cane Pepper che è ridotto effettivamente a un cumulo di cenere. La perdita di Pepper rappresenta per il protagonista l'annuncio della sua prossima fine: infatti, gli esseri suini tornano all'assalto della casa, ferendo e infettando il nuovo cane che muore, nonostante le cure dell'uomo e della sorella Mary. Nel momento in cui l'uomo è nel suo studiolo a scrivere le ultime pagine del diario, sente dai sotterranei la botola sollevarsi, un rumore di passi e la maniglia della porta che si gira. Si interrompe in questo modo la lettura di Berregnog e Tonnison che, esterrefatti, si interrogano sull'innata pazzia del narratore e lasciano quel posto con l'unica certezza dell'improvvisa scomparsa della casa.

“Ha origini che risalgono ai tempi dei tempi questa casa eppure, ciò che mi colpisce non è tanto l'antichità, quanto l'originalità dell'edificio, bizzarro al sommo grado. Non solo esso è impostato su pianta circolare, ma torrette, guglie e pinnacoli, simili, nel profilo, a guizzi di fiamme, predominano ovunque. Sono a conoscenza del fatto che tra gli abitanti della regione corre una leggenda secondo cui fu Lucifero stesso a mettere in piedi questa costruzione” (p. 20)

I temi individuabili in questo romanzo sono molteplici, come sono numerose le interpretazioni di tipo mistico che vi si possono rintracciare. Innanzitutto le questioni della “casa” e del “mare” che, oltre a essere i cardini della narrativa di William H. Hodgson, costituiscono in questo romanzo il fulcro del racconto. *In primis*, la casa, l'accesso diretto verso l'abisso abitato dagli esseri suini, rappresenta una sorta di portale che conduce in un'altra dimensione, allusiva sia a una sfera fisica che mentale: essa è il fulcro dell'orrore che si tramuta in una sorta di prigione metafisica, in cui il protagonista si ritrova intrappolato tra le mura della propria mente distorta. Al contempo, l'edificio non è solo la materializzazione dell'orrore, ma costituisce anche la porta di accesso alle memorie più intime ed emotive dell'uomo: nel Mare del Tempo infatti, risiede il ricordo della donna amata ed esso costituisce un nonluogo in cui il tempo cessa di esistere. Complementari alla figura umana sono quelle animali, in particolare il cane, l'essere psicopompo per eccellenza che accompagna l'uomo nell'abisso sin dalle più antiche tradizioni sapienziali. La figura del suino qui, come in tutta l'opera di Hodgson, incarna l'idea di male assoluto, ovvero la manifestazione delle forze ignote che assediano l'apparente tranquillità quotidiana dell'essere umano, e le sue fattezze nel romanzo dimostrano la potente fantasia dell'autore nell'illustrarne la mostruosità. Il romanzo, pubblicato nel 1908, è considerato la pietra miliare della narrativa *weird* del Novecento nel quale la follia dell'angoscia si intreccia con elementi di genere gotico e di orrore cosmico. L'intera storia affronta il tema della catabasi, ovvero della discesa dell'anima nell'oltretomba, e si colloca nel periodo in cui lo smarrimento umano raggiunge il suo apice massimo, dalla nietzschiana morte di Dio alla soglia sull'abisso della disperazione.

Testo di: Fabio Bet e Andrea Sartori.

NOTA BIOGRAFICA

William Hope Hodgson nacque nel 1877 a Wethersfield, villaggio nella contea dell'Essex. A quattordici anni lasciò la casa natale per arruolarsi nella marina mercantile, navigando per otto anni, prima come mozzo e marinaio, poi come ufficiale. La vita in mare non fu liberamente scelta da Hodgson, ma dettata dalla necessità di rimediare alle misere condizioni di vita familiari (il padre era un pastore anglicano), e soprattutto di sfamare i suoi undici fratelli. Sebbene egli non abbia mai nascosto il suo odio per il mare e gli oceani, è probabilmente lo scrittore che meglio è riuscito a descriverne il fascino soprannaturale. Al ritorno in patria nel 1901, Hodgson decise di tentare la fortuna aprendo a Blackburn un'innovativa palestra di atletica: infatti, era noto per la sua forza erculea e per la sua abilità da lottatore. Per qualche anno alternò l'attività di scrittore con quella di conferenziere, insegnando educazione fisica con fotografie da lui stesso scattate, e risultando, anche in questo campo, una sorta di pioniere. Purtroppo, la cittadina di Blackburn si rivelò essere troppo piccola per sostentare l'attività della palestra, obbligando Hodgson a chiuderla e a trasferirsi nel 1906 in Francia, dove avviò la sua carriera da scrittore. Fin da subito riuscì a vendere i propri racconti alle riviste dell'epoca, ed essendo un'ottima fonte di guadagno perché commerciali, Hodgson si concentrò soprattutto sulla loro scrittura, producendone circa un centinaio nell'arco della sua vita.

Si arruolò poi come volontario nell'esercito britannico durante la Prima guerra mondiale ma, già durante l'addestramento, fu congedato a causa di alcune gravi ferite a carico di una gamba e della schiena, occorsegli in seguito a una caduta. Tuttavia, pur non avendo nessun obbligo militare, due anni dopo partì volontario per il fronte francese, morendo nel 1918 colpito da una granata in una trincea a Lione. La prolifica produzione letteraria di Hodgson, considerata mediamente tutta di alto livello, è incentrata attorno ai temi della casa e del mare, è suddivisibile in due filoni principali: i racconti d'avventura e quelli del soprannaturale. Tuttavia, scrisse anche una raccolta di poesie e quattro romanzi estremamente interessanti: *The Boats of the "Glen Carrig"* (1907), *The House on the Borderland* (1908), *The Ghost Pirates* (1909), *The Night Land* (1912). Precursore del "terrore cosmico", Hodgson è considerato tra i più importanti scrittori di fantascienza e uno dei padri del genere *weird*. Venne definito come un gigante del genere da H.P. Lovecraft, che ne fu profondamente influenzato e ispirato per la genesi del suo ciclo di *Cthulhu*.

“Alla fioca luce della candela il mio esame non poteva certo dirsi accurato, ebbi però modo di notare che le mura erano ben salde ben costruite e i pilastri, che si ergevano a sostegno del soffitto a volta, massicci. Giunsi infine all'ampia stanza che meglio rammentavo. Sul portale ad arco dal quale vi si accedeva erano intagliati dei rilievi fantastici che proiettavano strane ombre” (p. 57)

01. Immagine rappresentativa del Mare del Tempo e della donna amata dal protagonista della storia.

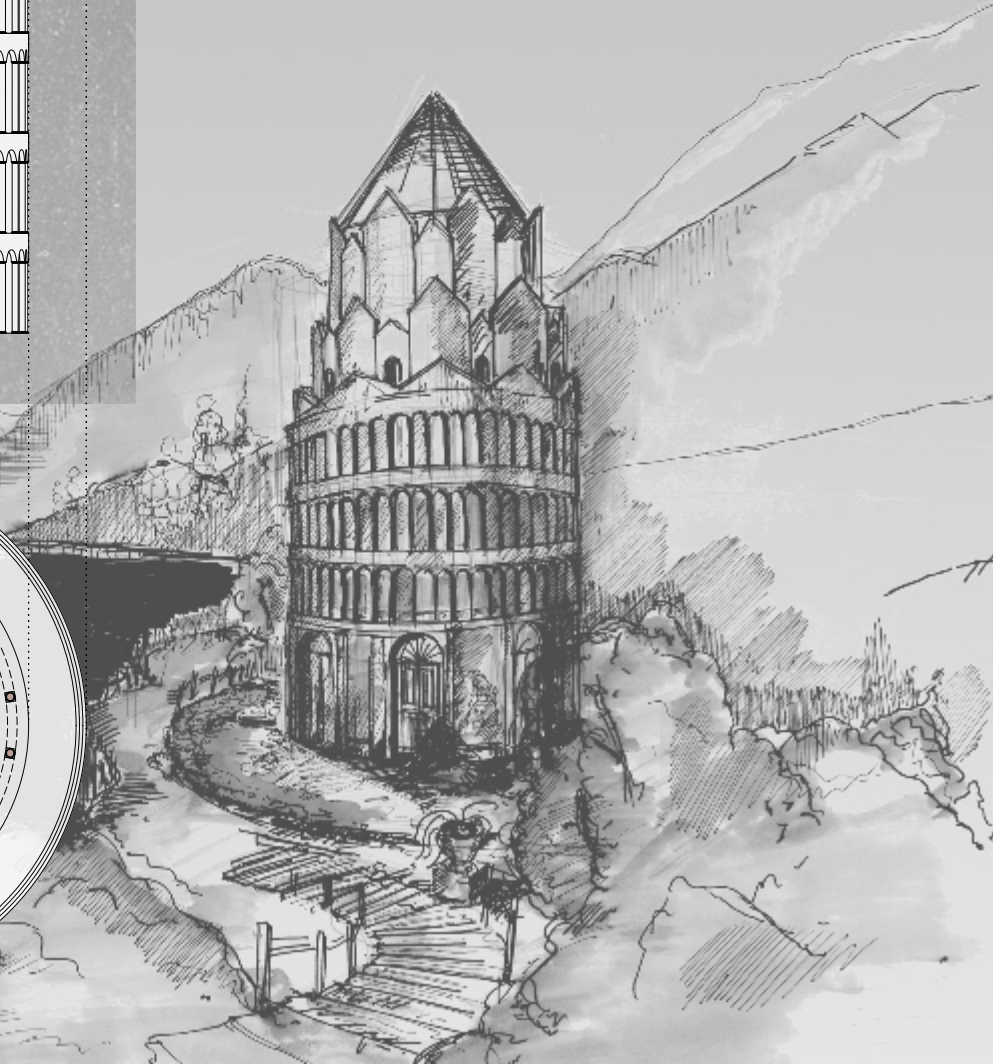
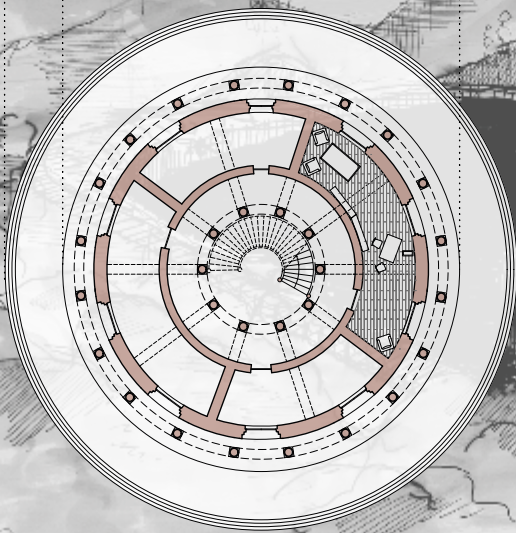
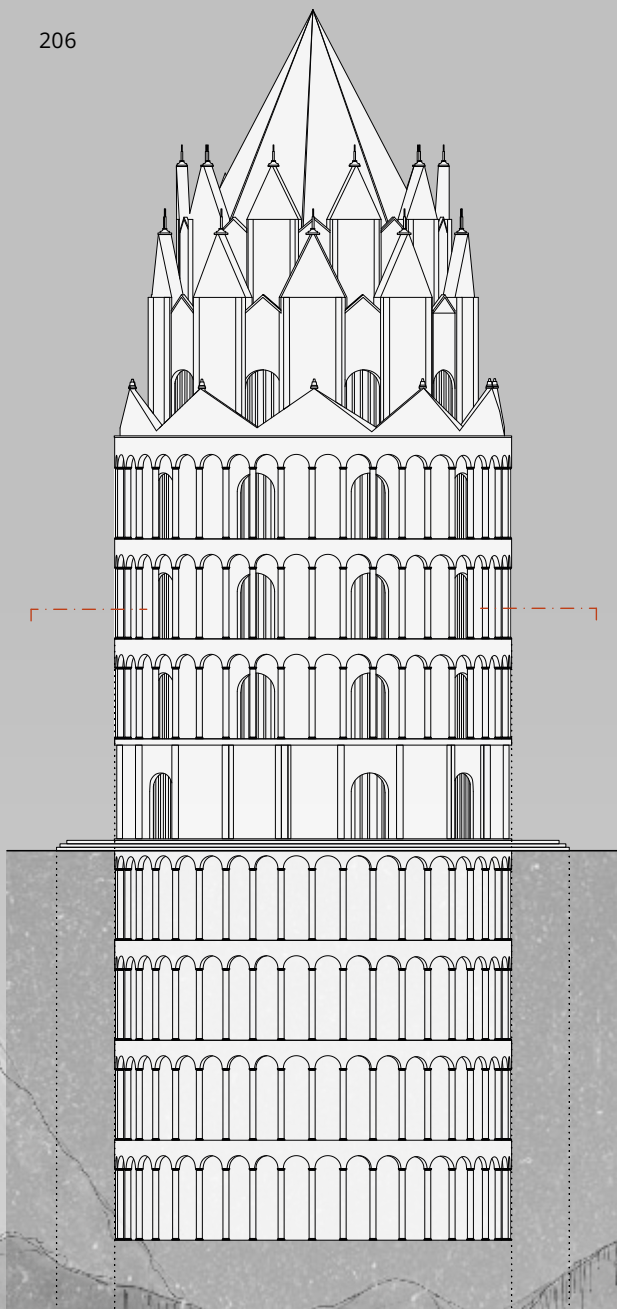
02. Schizzi di studio dei riferimenti architettonici e ipotesi ricostruttiva.

(Elaborazione grafica di Andrea Sartori e Fabio Bet).

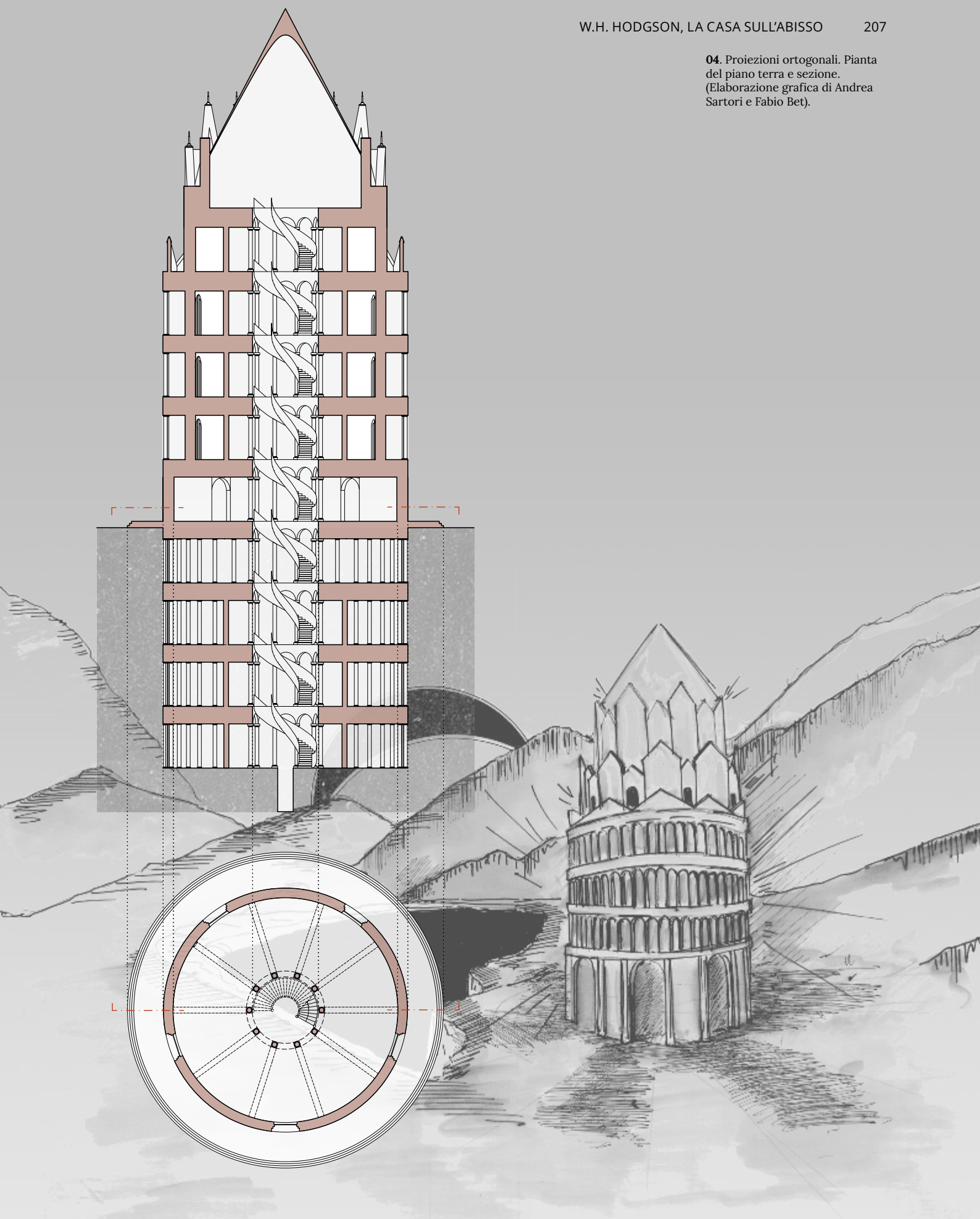




03. Proiezioni ortogonali. Pianta del piano tipo (dal primo al terzo) e prospetto. (Elaborazione grafica di Andrea Sartori e Fabio Bet).



04. Proiezioni ortogonali. Pianta del piano terra e sezione.
(Elaborazione grafica di Andrea Sartori e Fabio Bet).



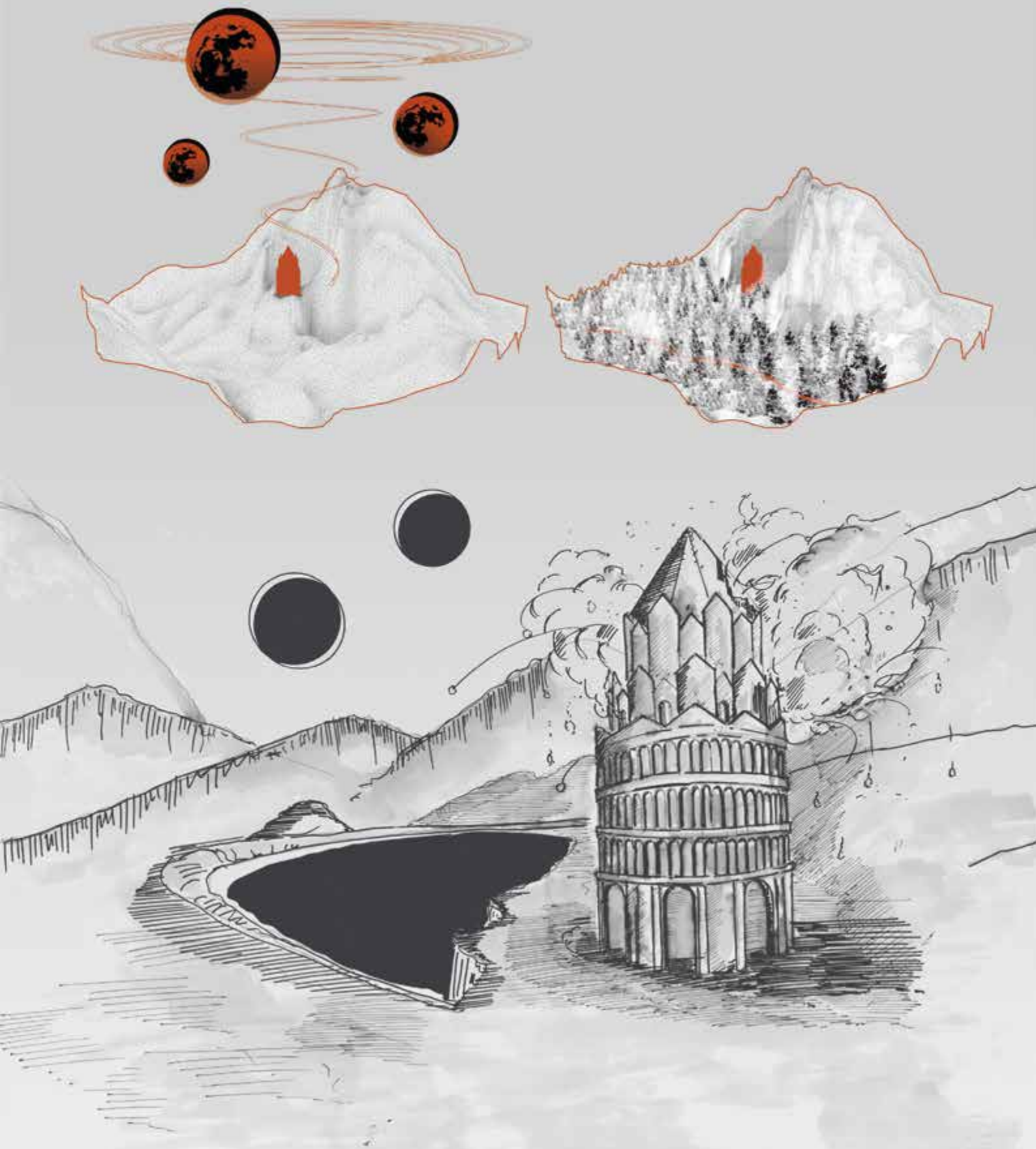
***“Quella casa,
come ho detto, è
circondata da un
vasto appezzamento
di terreno lasciato
incolto. Dietro di
essa, a circa 300 m di
distanza, si apre una
voragine buia - che i
contadini chiamano
“abisso” - all’interno
della quale scorre
pigro un torrente
nascosto dalla
vegetazione al punto,
da risultare quasi
invisibile” (p. 35)***

05. Immagine rappresentativa dello studiolo del protagonista degli eventi, situato al primo piano.

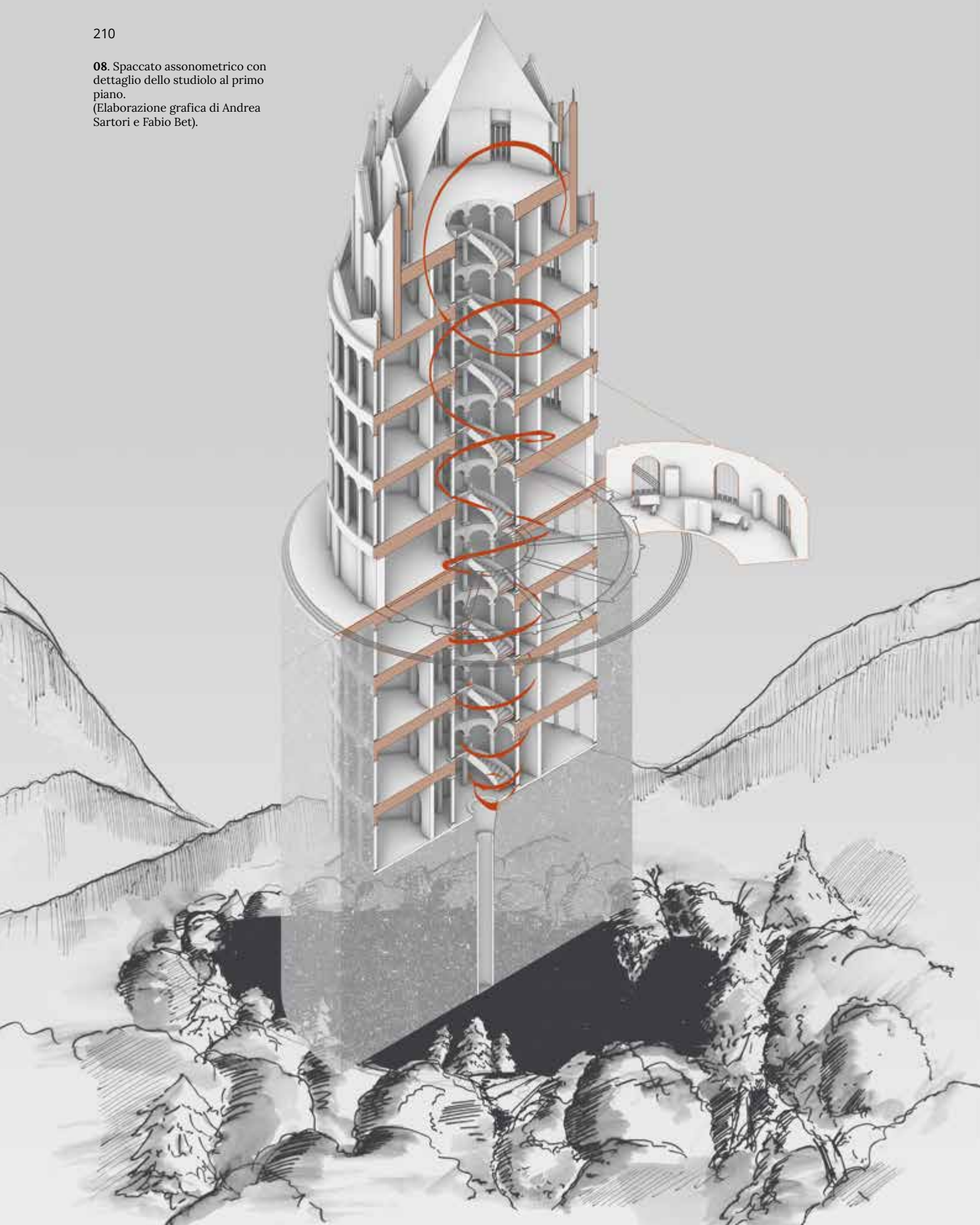
06-07. Rappresentazione del viaggio extra cosmico-temporale e dell'accelerazione del tempo, fino alla distruzione dell'edificio e dell'intero universo, alla successiva nascita del nuovo sole, attorno cui l'universo ricomincia a girare.

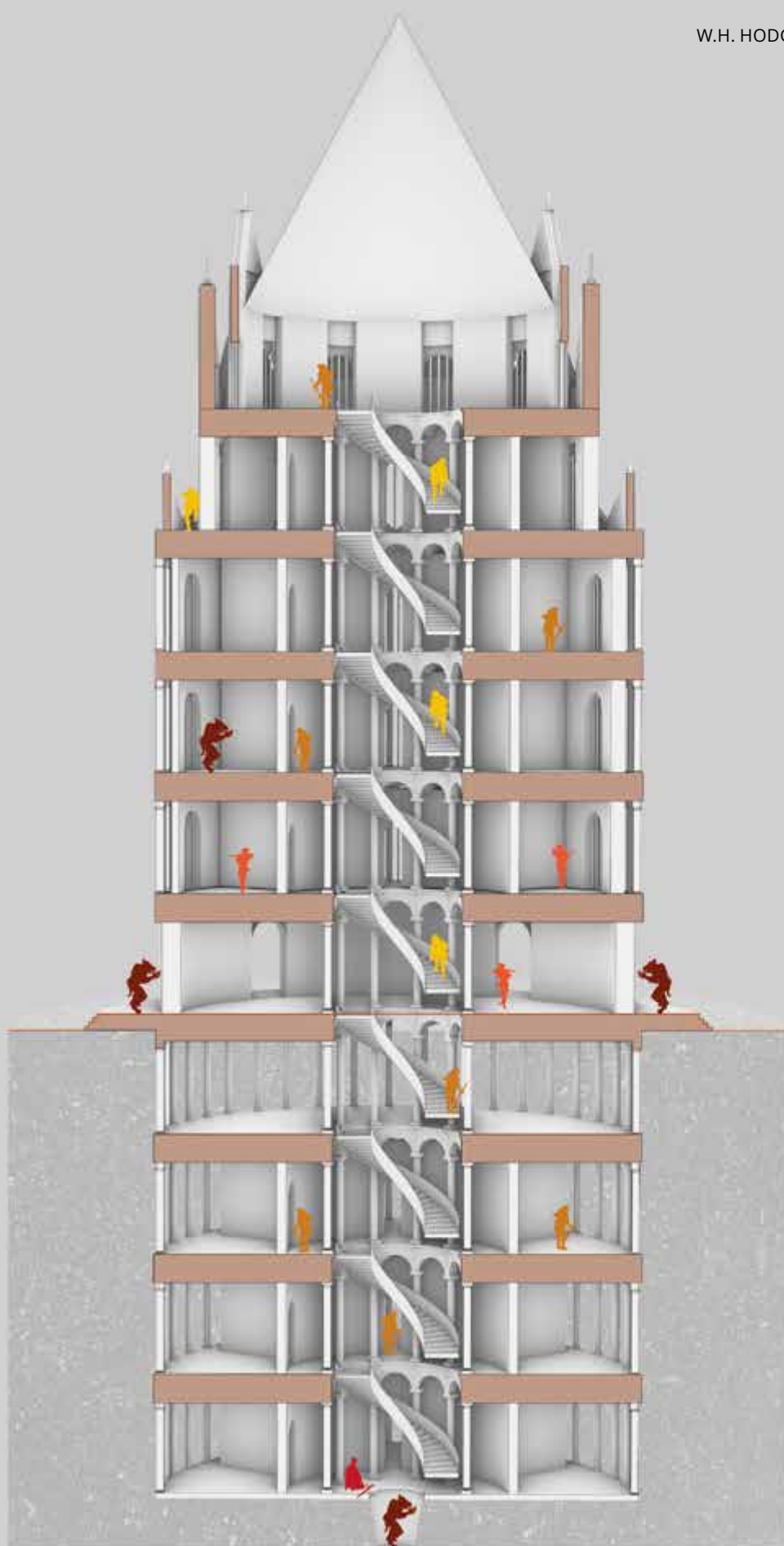
(Elaborazione grafica di Andrea Sartori e Fabio Bet).





08. Spaccato assonometrico con dettaglio dello studiolo al primo piano.
(Elaborazione grafica di Andrea Sartori e Fabio Bet).





Il protagonista,
armato di fucile, alla
ricerca della fonte
dei rumori sospetti



Il protagonista
percorre le scale
della casa



Il protagonista
nell'atto di sparare



Il protagonista in
ginocchio, sul bordo
della botola



Mostro

09. Sezione prospettica con
i personaggi del racconto e i
principali cinematismi.
(Elaborazione grafica di Andrea
Sartori e Fabio Bet).



H.P. Lovecraft,
Tutti i racconti 1923-1926
a cura di G. Lippi,
Mondadori, Milano 1995

“A volte l’ironia è presente persino nei più terribili orrori. Può inserirsi direttamente negli avvenimenti, oppure essere dovuta al caso che ha collegato questi alle persone e ai posti. Questo secondo genere di ironia trova uno stupendo esempio in un fatto accaduto nell’antica cittadina di Providence, in cui si recava spesso Edgar Allan Poe, per corteggiare senza successo la signora Whitman, la bellissima poetessa” (p. 21)

La casa stregata

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

La casa stregata narra di un’antica dimora abbandonata e diroccata su una collinetta di Benefit Street, nella cittadina di Providence, attorno alla quale circolavano leggende di strane morti che colpirono la famiglia Harris.

Le origini dei suoi orribili misteri sono strettamente legate ai primi insediamenti umani del 1636 e alla figura di Etienne Roulet, un ugonotto che utilizzava il lotto della futura casa come cimitero familiare. Le vicende effettive della dimora hanno inizio con la sua costruzione nel 1763 a opera della famiglia Harris, che la abbandona vent’anni dopo a causa della morte di quasi tutti i membri della famiglia e delle generazioni successive, domestici compresi. Coloro che sopravvissero, impazzirono o si allontanarono dalla casa, e nessun neonato vi nacque vivo. A giustificazione di tali eventi, gli abitanti di Providence invocavano razionalmente le condizioni malsane dell’edificio, essendo infestato da muschi e muffe e caratterizzato da un pavimento che esalava odori marcescenti.

Narratore della storia è lo stesso protagonista della vicenda, di cui non si hanno ulteriori informazioni (se ne ignora anche il nome), se non quelle relative al fascino e al timore che, sin da giovane, la casa gli trasmetteva. Aggrappata sul fianco ripido di una collina, la casa si presentava nel classico stile coloniale con il tetto appuntito e gli interni in legno, dotata di un ampio giardino posteriore, finestre e porte collocate sul livello della strada. Nonostante lo stato di degrado totale, la casa sembrava vivere a causa delle esalazioni che si potevano osservare dalle finestre rotte e dalle porte aperte. Ad affiancare il narratore nel resoconto delle vicende, ambientate nel 1919, è lo zio Elihu Whipple, un dottore di ottantun anni, descritto come un uomo di vecchio stampo, interessato alle vicende della casa dal punto di vista medico-scientifico. Tale interesse lo indusse negli anni precedenti ad annotare sui suoi taccuini tutte le circostanze misteriose e gli eventi avvenuti nella casa. Il protagonista, venuto a conoscenza delle informazioni raccolte dallo zio, che consistevano in una vera e propria ricostruzione storica, inizia a recarsi assiduamente nella casa per esaminare attentamente la vegetazione del giardino, i muri e la pavimentazione della cantina, al fine di individuare gli elementi fondamentali atti a spiegare quanto vi era successo in passato. Ciò che rileva all’interno dell’edificio sono solo umidità e deboli esalazioni nocive: così, su suggerimento dello zio, vi si reca di notte e, illuminando la cantina con una torcia elettrica, si trova di fronte a una strana nuvola di vapore giallastra, leggera e luccicante, che prende vita da una macchia sul pavimento a forma di feto e si intrufola poi dentro il camino. Zio e nipote si convincono così che quella macchia in cantina sia un nucleo di materia energetica, ovvero

una presenza tangibile che va compresa e successivamente estirpata. Affidandosi alle teorie scientifiche coeve, essi ritengono possibile dimostrare l'esistenza di tale creatura: al contempo collegano tale presenza ai primi coloni francesi insediatisi nel XVII secolo e alle energie sconosciute che aleggiavano ancora in quel posto. Se l'assenza di informazioni non permette loro di comprendere la natura di tali fenomeni, zio e nipote si persuadono che l'unica possibilità sia quella di indagare la macchia sul pavimento della cantina, nel suo mutare forma e consistenza. Organizzati con una brandina per dormire a turno, e dotati di lanciafiamme militari e di un tubo di Crookes, i due decidono di passare la nottata nella cantina della casa. La notte trascorre tra incubi, gemiti, urla e sensazioni di soffocamento, che si traducono nel noto vapore giallognolo che inghiottisce lo zio e lo trasforma in un mostro. Dirigendo i raggi catodici contro la strana creatura, essa inizia a sciogliersi e a mutare le proprie sembianze nei tratti di coloro che in passato abitarono la casa. Il narratore, ripreso dall'orrendo spettacolo, comprende che l'unico modo per porre fine a quell'orrore è affrontare l'entità malvagia estirpandola dalle radici, ovvero dalle fondamenta della cantina, utilizzando acido solforico. Così scava sotto la macchia, liberando viscido e odori putridi, fino a raggiungere una consistenza gelatinosa simile a un arto umano, e con l'acido provoca una reazione chimica fatta di fumi violenti e seguita da un boato. In questo modo, ciò che rendeva maligna la casa viene debellato, insieme alle muffe, ai terribili odori e alla paura.

Il racconto non ha significati o messaggi sottesi: piuttosto, l'intenzione di Lovecraft è semplicemente quella di suscitare orrore e spavento nel lettore. Inoltre, è esplicativo di come le suggestioni del folklore del primo New England abbiano ispirato, seppur in minima parte, le prime prove narrative di Lovecraft. Fondamentale è il ruolo che Providence ricopre all'interno del racconto: essa, oltre a essere la città natale dell'autore, è il luogo in cui sorge la dimora dalla quale il racconto ha tratto ispirazione. Infatti, proprio in una casa di Benefit Street, la zia dell'autore (Lillian Clark) lavorava come dama di compagnia della proprietaria dell'immobile. Significativo è inoltre l'approccio scientifico con il quale vengono affrontati gli eventi soprannaturali all'interno della casa: nonostante zio e nipote riconoscano la presenza di qualcosa che sfugge alla loro comprensione razionale, rigettano con fermezza le storie di vampirismo che giungono fino a loro, tacciandole come mere superstizioni. Infatti è grazie alla scienza, in particolare per mezzo dell'acido solforico, che la creatura viene annientata.

“Era rivolta a sud, e le finestre del piano di sotto sul versante est della collina erano a filo del terreno; la facciata posteriore, invece, dava sulla strada. [...] Lo spazio rimanente a sud dell'edificio, confinante con Benefit Street, era in dislivello con il marciapiede, e veniva a costruire in tal modo un perimetro rialzato che era protetto da un alto muro di cinta incrostato di muschio” (pp. 22-23)

La casa stregata (*The shunned house*), nonostante la lunghezza, gli intrecci temporali e il continuo ricorso a *flashback*, si inserisce nel genere del racconto *horror* anziché del romanzo, e fu infatti pubblicato nel 1937 nel numero di ottobre della rivista *Weird Tales*. Tuttavia, essendo stato scritto nel 1924, esso si può collocare tra i primi racconti di Lovecraft. L'influenza che la tradizione gotica imprime sul racconto è notevole, trattando innanzitutto il tema della casa stregata, e menzionando Edgar Allan Poe nell'incipit del racconto. Infatti, la storia inizia ironizzando di come, durante il suo soggiorno a Providence, il famoso scrittore statunitense, per andare a corteggiare la signora Whitman, fosse costretto a passare di fronte a quella strana casa disabitata. Soprattutto nelle numerose descrizioni dell'edificio sussistono una serie di elementi che sono aspetti tipicamente trattati dall'autore. Il racconto è stato oggetto nel 2003 di un adattamento cinematografico del regista Ivan Zuccon, e nel 2012 di un cortometraggio del regista Eric Morgret, anch'esso liberamente ispirato al romanzo. Infine, ne è stato tratto un adattamento radiofonico prodotto per la serie *Dark adventure Radio Theatre* della H.P. Lovecraft Historical Society, la più grande associazione che raccoglie studiosi e appassionati delle opere del solitario di Providence.

Testo di: Teodora Cecilia Buccilli.

NOTA BIOGRAFICA

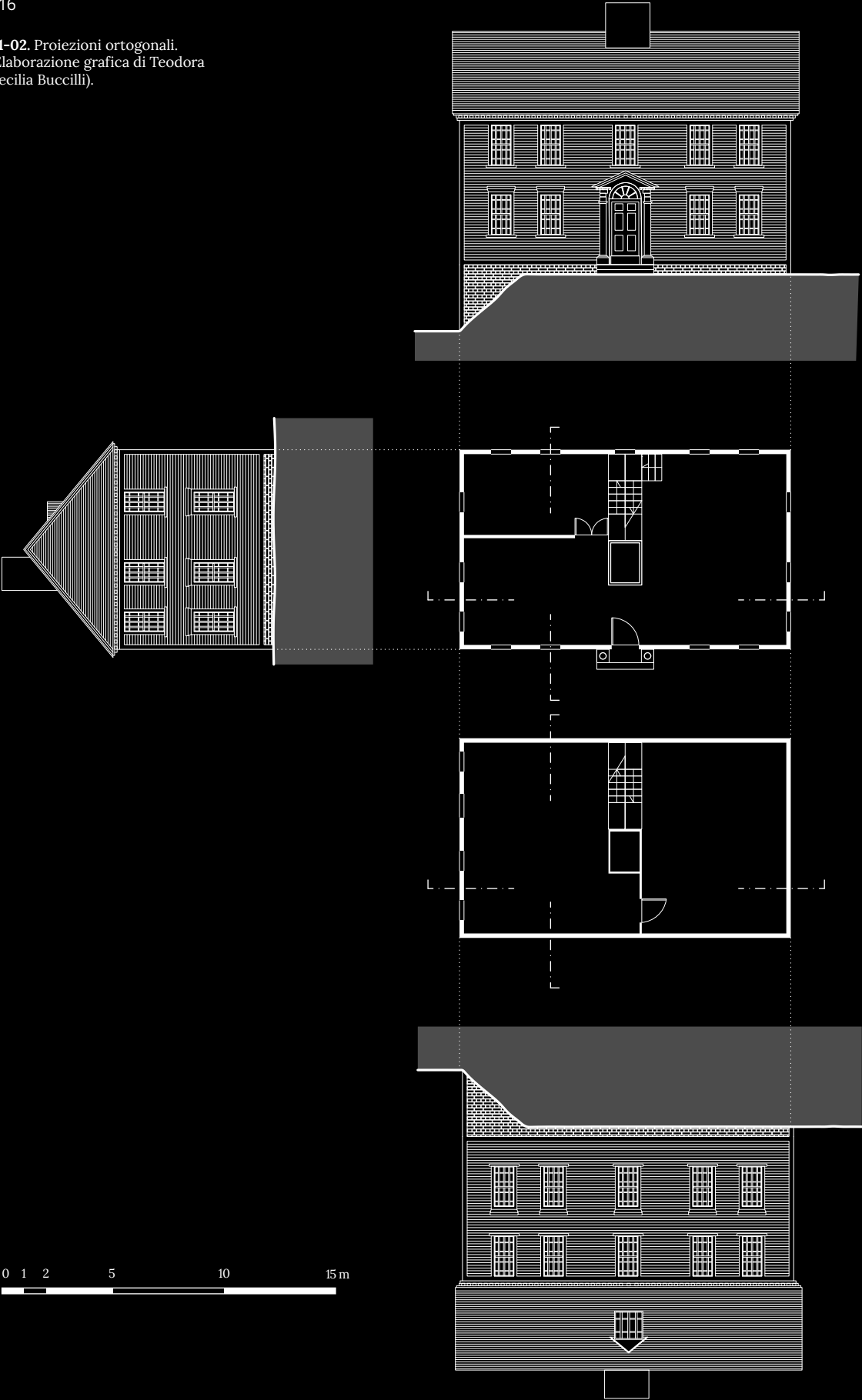
Howard Phillips Lovecraft nacque nel 1890 a Providence, nel Rhode Island. La sua infanzia fu segnata da un padre assente e mentalmente instabile, da una madre problematica con la quale instaurò un rapporto morboso, e infine dalle due zie con le quali vivrà fino alla morte. Trascorse l'infanzia nella casa dei nonni materni, dove ebbe modo di accedere a una vasta biblioteca familiare, imparando a leggere e a costruire il suo immaginario. Sin da piccolo, dimostrò interesse per le opere di E.A. Poe, J. Verne e H.G. Wells, oltre che per le scienze naturali, la chimica, l'astronomia e le mitologie greca e latina.

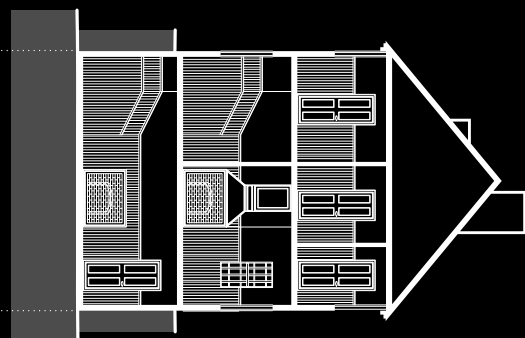
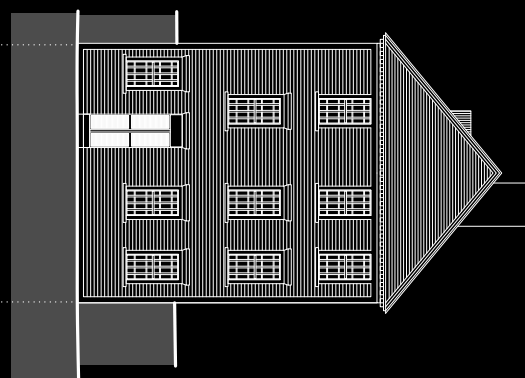
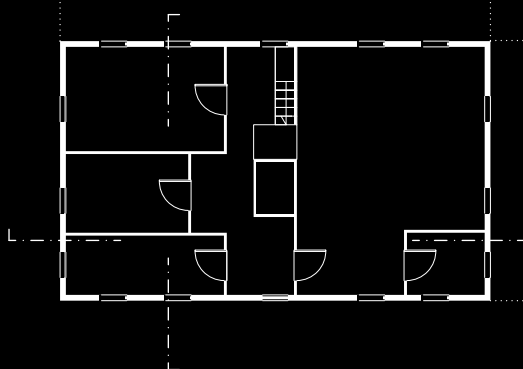
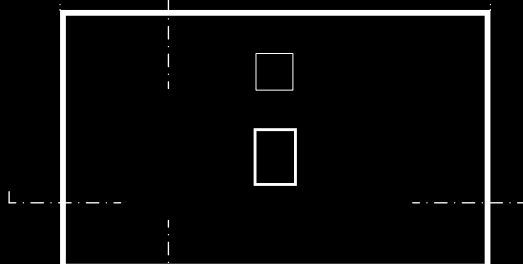
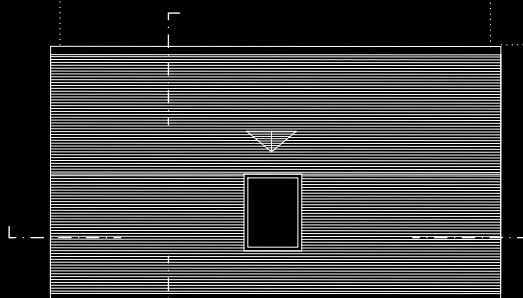
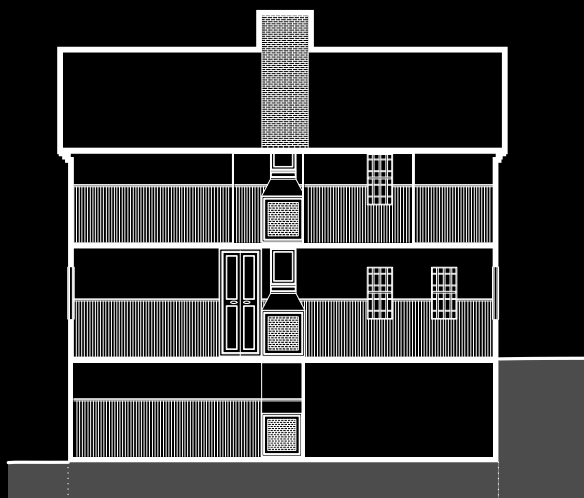
Dimostrandosi un bambino prodigio, già a sette anni scrisse i primi racconti e pubblicò articoli di chimica e di astronomia. A causa del suo carattere schivo, dei continui problemi di salute mentale e dei comportamenti iperprotettivi della madre, decise di abbandonare definitivamente gli studi accademici, senza tuttavia rinunciare alla produzione narrativa. Nel 1912 pubblicò i suoi primi versi sul *Providence Evening Bulletin*, e qualche anno dopo iniziò a lavorare come revisore di manoscritti. Con l'entrata in guerra dell'America, nel 1917 tentò invano di arruolarsi come volontario nella guardia nazionale del Rhode Island. Visse per un breve periodo con la moglie Sonia Greene a New York, cercando inutilmente un'occupazione. Dopo l'inevitabile divorzio, H.P. Lovecraft tornò a vivere dalle due zie a Providence, ed è a questo periodo che si fa risalire la sua fase maggiormente prolifica, durante la quale scrisse i suoi racconti più famosi, le opere più impegnative e si dedicò alla revisione di testi altrui. In quella stessa città morì nel 1937 a causa di un tumore.

La sua vita fu costellata da frequenti esaurimenti nervosi, isteria, depressione, problemi economici e continue delusioni per la mancata pubblicazione di molti suoi racconti. Nonostante non abbia mai avuto veri e propri rapporti di amicizia, instaurò numerose corrispondenze epistolari che lo fecero conoscere con l'icastico appellativo del *solitario di Providence*. Di fatto, la sua produzione epistolare si presenta più ampia di quella letteraria, non solo per la quantità, ma per la profondità teoretica, per le tematiche e la sensibilità dimostrate. Sebbene l'autore non ne abbia mai fatto menzione, la sua opera è stata suddivisa da alcuni critici secondo tre categorie: la prima, relativa ai racconti fantastici, onirici, visionari e ispirati alla produzione di E.A. Poe; la seconda, dove prendono vita le storie caratterizzate dalla dominanza degli aspetti onirici e da approcci filosofici decisamente più personali; infine una terza stagione, simile alla seconda, ma dal tono maggiormente fantascientifico, in cui giungono a maturazione i cicli cosmici legati ai cosiddetti miti di *Cthulhu*.

“Era la cantina, invece, tutta umida e muffita, ad incuterci più spavento anche se si trovava sul livello stradale, separata dalla confusione del marciapiede da una porta leggera e da un muro di mattoni costruito davanti alla finestra [...] il putridume laggiù era più fetido, sia perché ci spaventavano le escrescenze fungose che d'estate, quando pioveva, spuntavano biancastre sul pavimento di terra”
(p. 25)

01-02. Proiezioni ortogonali.
(Elaborazione grafica di Teodora
Cecilia Buccilli).







“[...] nel classico stile architettonico coloniale della seconda metà dell'Ottocento che si vede nel New England, con il suo tipico tetto aguzzo, l'entrata georgiana [...]” (p. 22)



“Polvere e ragnatele [...], una grande stanza dall'alto architrave illuminata unicamente dalla luce che filtrava dalle finestre dell'abbaino, ingombra di un incredibile ammasso di sedie, casse sfondate e filatoi [...]” (p. 25)



“Nel muro c'era una scaletta che portava all'interno della recinzione [...]” (pp. 22-23)



“Back Street – era un ripido viottolo che serpeggiava intorno al cimitero dei primi coloni [...]” (pp. 22-23)

***“[...] tra i depositi
albini di muffe, la
stessa ‘figura’, una
sagoma umana
rannicchiata [...]”
(p. 38)***



03. L'ingresso georgiano sulla facciata rivolta a sud.

04. La soffitta polverosa dall'alta architrave.

05. La scala all'interno del muretto di cinta.

06. Benefit Street prima dell'allargamento.

07. La cantina con la figura umana rannicchiata di fronte al camino.

(Elaborazione grafica di Teodora Cecilia Buccilli).



08. Esploso assonometrico realizzato in tecnica mista.

09. La cantina durante una delle visite del protagonista.

10. La chiazza antropomorfa, a cui più volte, all'interno del racconto, si fa riferimento, e le muffe presenti sul pavimento con le esalazioni che emanano.

(Elaborazione grafica di Teodora Cecilia Buccilli).



“Alla fine, accettando un suggerimento di mio zio, decisi di introdurmi nella casa di sera, e così, in una notte da lupi, entrai nella cantina per osservare con una torcia elettrica le fungosità fosforescenti, ripugnanti e grottesche, sviluppatesi per terra” (p. 38)



“Era uno spettacolo davvero orrendo, specie per me che sapevo della chiazza. Eppure mi feci coraggio e restai là, a guardare come un ebete il vapore che svaniva nel camino” (p. 39)

“Lasciammo tutto in cantina, quindi coprimmo le finestre con dei lenzuoli e ci accordammo che saremmo tornati quella notte stessa a fare la nostra prima veglia. [...] Sistemammo in posizione strategica le apparecchiature: vicino alla branda e alle sedie, e vicino alla chiazza dalla strana forma le cui grottesche esalazioni andavano a finire nella cappa del camino.[...] La cantina era fiocamente rischiarata da qualche raggio di luce proveniente da un lampione stradale esposto alla pioggia. La debole fosforescenza delle grottesche fungosità, di cui avremmo fatto volentieri a meno, illuminava le pareti ormai prive di intonaco, il miasmatico terreno con le sue muffe, pezzi di vecchie sedie e tavoli e rottami di altro mobilio, le larghe assi e le travi pesanti del soffitto, la porta sgangherata che dava sui ripostigli e conduceva all'altra ala dell'abitazione, le scale di pietra in rovina e il loro corrimano di legno gonfiato dall'umidità, il fosco e sinistro camino dove erano rimaste ferraglie arrugginite di uncini, alari, spiedi, carrucole e il portello del forno per il pane; e poi la nostra branda, le nostre sedie da campeggio, e la nostra apparecchiatura.”

Capitolo IV



n. 123

n. 135

Benefit Street (in passato 'Back Street')
Providence, Rhode Island



11. Sezione prospettica.

12-15. Sequenza di rendering interni.

(Elaborazione grafica di Teodora Cecilia Buccilli).





S. Jackson
L'incubo di Hill House
Adelphi, Milano 2016

“Nessun organismo vivente può mantenersi a lungo sano di mente in condizioni di assoluta realtà; perfino le allodole e le cavallette sognano, a detta di alcuni. Hill House, che sana non era, si ergeva sola contro le sue colline, chiusa intorno al buio; si ergeva così da ottant’anni e avrebbe potuto continuare per altri ottanta” (p. 9)

L'incubo di Hill House

SHIRLEY JACKSON

Eleanor Vance è una giovane donna sulla trentina che ha passato gran parte della sua vita ad accudire la madre inferma e, rimasta sola dopo la sua morte, vive con la sorella e il cognato, due persone meschine che non le lasciano autonomia e che lei “odia cordialmente”. La vita di Eleanor è completamente svuotata, i suoi ricordi riguardano solamente la burbera madre, e il senso di colpa per non essersi svegliata quella fatidica notte e averne inconsciamente causato la morte non l'abbandona. Un giorno Eleanor riceve una lettera da un antropologo interessato ai fenomeni paranormali, un tale professor Montague che la invita a trascorrere l'estate in una casa che si suppone infestata: Hill House. Seppur inaspettato e strano, l'invito del professore rappresenta per Eleanor l'opportunità di abbandonare la casa dopo l'infelice giovinezza: così, esausta della sua situazione contingente, la donna decide di rubare la macchina che condivide con la sorella per dirigersi a Hill House. Lo scopo del professor Montague è quello di realizzare uno studio sui fenomeni soprannaturali infestanti la dimora: convinto che la presenza di persone sensibili/sensitive agli eventi paranormali siano catalizzatori di tali manifestazioni, egli ha quindi convocato individui dotati di facoltà paranormali. In questo modo, Eleanor scopre di esser stata protagonista di un fenomeno di *poltergeist* quando era ancora una bambina. Tuttavia, all'appuntamento di Hill House si presentano solamente due persone oltre a Eleanor: Theodora e Luke Sanderson. La prima è una ragazza spregiudicata e irriverente che ha manifestato poteri telepatici, mentre Luke è l'ultimo erede della casa, un giovane scanzonato e attraente con il compito di vigilare sulla proprietà. I quattro iniziano a conoscersi e in Eleanor, sebbene dimostri un carattere dolce e tenero, emergono insicurezze e problemi relazionali, che la inducono a rappresentare sé stessa in modo totalmente diverso, modificando il suo passato con lo scopo di rendersi più interessante agli occhi dei compagni. A Hill House, Eleanor sente finalmente di aver trovato degli amici e l'opportunità di una vita normale; tuttavia, sviluppa verso Theodora e Luke una sorta di relazione gelosa e fobica, incrementata dalla vaga attrazione erotica verso la ragazza, parzialmente ricambiata.

Pure Hill House abbandona la sua apparente normalità, rivelando la sua vera natura da incubo: un luogo oscuro, freddo e misterioso. L'atmosfera della casa è piuttosto strana, c'è qualcosa di inquietante nella pianta labirintica dell'edificio, nelle sue proporzioni architettoniche, negli spigoli e diedri leggermente irregolari che infondono negli ospiti sentimenti di spaesamento e di malessere generale. Il prospetto della casa sembra esser stato progettato per terrorizzare i visitatori, e la stessa Eleanor sente più volte

l'impulso di scappare, resistendo solamente per non rinunciare all'unico evento insolito della sua vita. La donna si sente stranamente attratta da Hill House, quasi rapita e condotta da una stanza all'altra involontariamente, guidata da rumori e voci che nel pieno della follia identifica addirittura con quella della madre. Al contempo, iniziano a verificarsi i primi fenomeni paranormali come *poltergeist*, voci, presenze, apparizioni spettrali e scritte sui muri che sembrano essere percepite esclusivamente da Eleanor. I tre ragazzi iniziano a sentirsi sempre più tesi e spaventati, in particolar modo per Eleanor, oggetto delle attenzioni delle presenze che infestano l'edificio, risulta sempre più difficile mantenere il controllo. I rapporti ormai tesi tra gli ospiti di Hill House si incrinano ulteriormente con l'arrivo della signora Montague e del collega Arthur; la signora Montague convinta delle presenze soprannaturali, si improvvisa esperta *medium* in grado di comunicare con loro. Riconoscendo Eleanor come la figura più debole e suggestionabile del gruppo, la signora Montague le chiede di lasciare la dimora, provocando nella donna una reazione negativa, dovuta alle sensazioni di terrore e spaesamento insiti nella sua mente, sempre più affollata da pensieri recriminatori e complottisti. In questa condizione, la casa si presenta come il suo unico terrificante alleato, e la volontà di abbandonarsi ai suoi richiami è sempre più forte, fino a condurre Eleanor alla pazzia. Alla richiesta di lasciare la casa, Eleanor si rifiuta perché sente un legame profondo con essa e, del resto, non avrebbe altro posto dove andare: non è lucida ma è finalmente felice per la prima volta in tutta la sua vita, e proprio la casa rappresenta il suo ultimo brandello di speranza, tutto quello che le rimane. I vari tentativi di Eleanor per restare provocano effetti devastanti, confermando le preoccupazioni del gruppo e rafforzando la decisione di allontanarla. Trascinata da una presenza soprannaturale, Eleanor prende la macchina e, nel simulare un tentativo di fuga, si schianta intenzionalmente contro un albero nel giardino della casa, morendo e così restando per sempre, forse con la sua presenza spettrale, nell'unico luogo che ha percepito come davvero suo. Una nuova consapevolezza circonda Hill House, la presenza ectoplasmatica di Eleanor che si aggira per le stanze della casa.

A madri assenti o profondamente crudeli corrispondono le protagoniste di Shirley Jackson, ovvero donne spaesate, incapaci di affrontare le avversità a cui vengono sottoposte perché vittime inconsapevoli, bisognose necessariamente di una guida da seguire. Eleanor è infatti una figura isolata, solitaria, la cui identità frammentata e la cui difficoltà a relazionarsi con il mondo esterno la rendono bersaglio perfetto per gli attacchi della casa. Il romanzo si colloca nel genere *horror*, la cui scrittura elegante, raffinata

“L’occhio umano non può isolare l’infelice combinazione di linee e spazi che evoca il male sulla facciata di una casa, e tuttavia per qualche ragione un accostamento folle, un angolo sghebo, un convergere accidentale di tetto e cielo, facevano di Hill House un luogo di disperazione, tanto più spaventoso perché la facciata sembrava sveglia, con le finestre vuote e vigili a un tempo e un tocco di esultanza nel sopracciglio di un cornicione” (p. 37)

“L’atrio era carico di legno scuro e pesanti intagli, oscurato dalla mole massiccia dello scalone in fondo alla stanza. Sopra, quel che sembrava uno spazioso corridoio attraversava la casa per il largo; riusciva a scorgere un ampio ballatoio e poi, attraverso la tromba dello scalone, una fila di porte chiuse. Alle due estremità c’erano imponenti porte a due battenti, arricchite da intagli di frutta e messi e creature viventi; tutte le porte visibili erano chiuse”
(pp. 39-40)

e dallo stile allusivo, non ricorre però a eventi splatter e narrazioni esplicite, ma induce nel lettore una sottile inquietudine attraverso continue allusioni. La capacità dell’autrice è quella di spaventare senza rivelare, di far leva sulla mente del lettore perché è in essa che risiede l’orrore, mentre tutto ciò che la circonda è solo il veicolo per incanalare insicurezze, lati d’ombra e sofferenze umane. I numerosi disegni architettonici di Hill House che la Jackson produsse mentre scriveva il romanzo supportarono l’autrice nella visualizzazione e descrizione della casa, mentre la facciata dell’edificio sembra sia stata ispirata al Jennings Music Building, la sede del Bennington College in cui lavorava il marito della scrittrice, Stanley Edgar Hyman. L’edificio infatti, ergendosi in un fitto boschetto, sembra scrutare il visitatore intimidendolo, proprio come racconta Eleanor vedendo Hill House per la prima volta.

L’incubo di Hill House (*The Haunting of Hill House*) è stato pubblicato nel 1959, e ha ispirato diverse traduzioni cinematografiche, tra le quali *Gli invasati* (*The Haunting*) nel 1963 diretto da Robert Wise, e *Haunting – Presenze*, il remake di Jan de Bont del 1999. Al 2018 risale la prima stagione di Hill House (*The Haunting of Hill House*), serie televisiva creata e diretta da Mike Flanagan, liberamente ispirata al testo della Jackson.

Testo di: Anca Florina Bujoreanu, Federica De Sanctis, Leonardo Dossi, Beatrice Lucchetta, Martina Villa.

NOTA BIOGRAFICA

Shirley Jackson nacque a San Francisco, in California, nel 1916. Fin da bambina soffrì per le continue critiche rivoltele dalla madre, specialmente per il suo aspetto fisico, che la portarono a isolarsi dai coetanei e a trovare conforto proprio nella scrittura. Frequentò la Brighton High School e la University of Syracuse dove studiò giornalismo e, successivamente, Lingua e letteratura inglese. Durante gli studi, pubblicò svariati articoli sulla rivista letteraria studentesca e fondò, con Stanley Edgar Hyman (suo futuro marito) la rivista *The Spectre*, nella quale si occuperà soprattutto di diritti civili. Si laureò nel 1940 in Lingua inglese e sposò Hyman. Nel 1941 pubblicò la sua prima novella, *My Life With R.H. Macy*, e iniziò a collaborare con stimate testate giornalistiche. Grazie a *Come Dance with Me in Ireland* (1944), si fece conoscere al grande pubblico. Le numerose critiche della famiglia fecero sì che la Jackson trasformasse la sua vita nell'ostentata ribellione verso la madre e l'ambiente conservatore in cui crebbe: diventò scrittrice, sposò un intellettuale ebreo e trasformò la sua casa in un ritrovo per amici e intellettuali, la maggior parte di orientamento politico democratico. Tuttavia, il suo non fu un matrimonio felice perché Hyman si dimostrò un feroce maschilista e soprattutto un traditore seriale. Trasferitisi nel Vermont, la Jackson si sentiva intrappolata nel suo ruolo di moglie e madre, ed esclusa dalla comunità cittadina: è a questo ambiente claustrofobico e provinciale che si ispira per scrivere il suo più grande successo editoriale, il racconto *The Lottery*, apparso sulle pagine del *New Yorker* nel 1948. Nonostante i problemi coniugali, Hyman difese sempre apertamente le opere della moglie: per lui le sue visioni di follia, alienazione e terrore, da molti interpretate come inquietudini personali, erano solo la manifestazione angosciante che guerre, campi di concentramento e bombe atomiche proiettavano creativamente in Jackson.

I traumi infantili e il matrimonio infelice ridussero la scrittrice a fare spesso uso di alcol, di tranquillanti e di anfetamine. Un esaurimento nervoso, accompagnato da una forma acuta di agorafobia, la portò a chiudersi in casa per mesi, riprendendosi solamente dopo due anni. La fine di questo periodo fu segnata dalla scrittura di un diario personale, in cui Jackson immaginava grandi aspettative per il futuro senza l'oppressione della vita coniugale. Iniziò così la stesura di un ultimo romanzo diverso dai precedenti che non concluderà a causa della prematura morte avvenuta nel 1965. I suoi scritti sono considerati tra i capisaldi del genere *horror*, fonte di ispirazione di grandi autori come Stephen King, il quale contribuì a far conoscere la scrittrice in tutto il mondo.

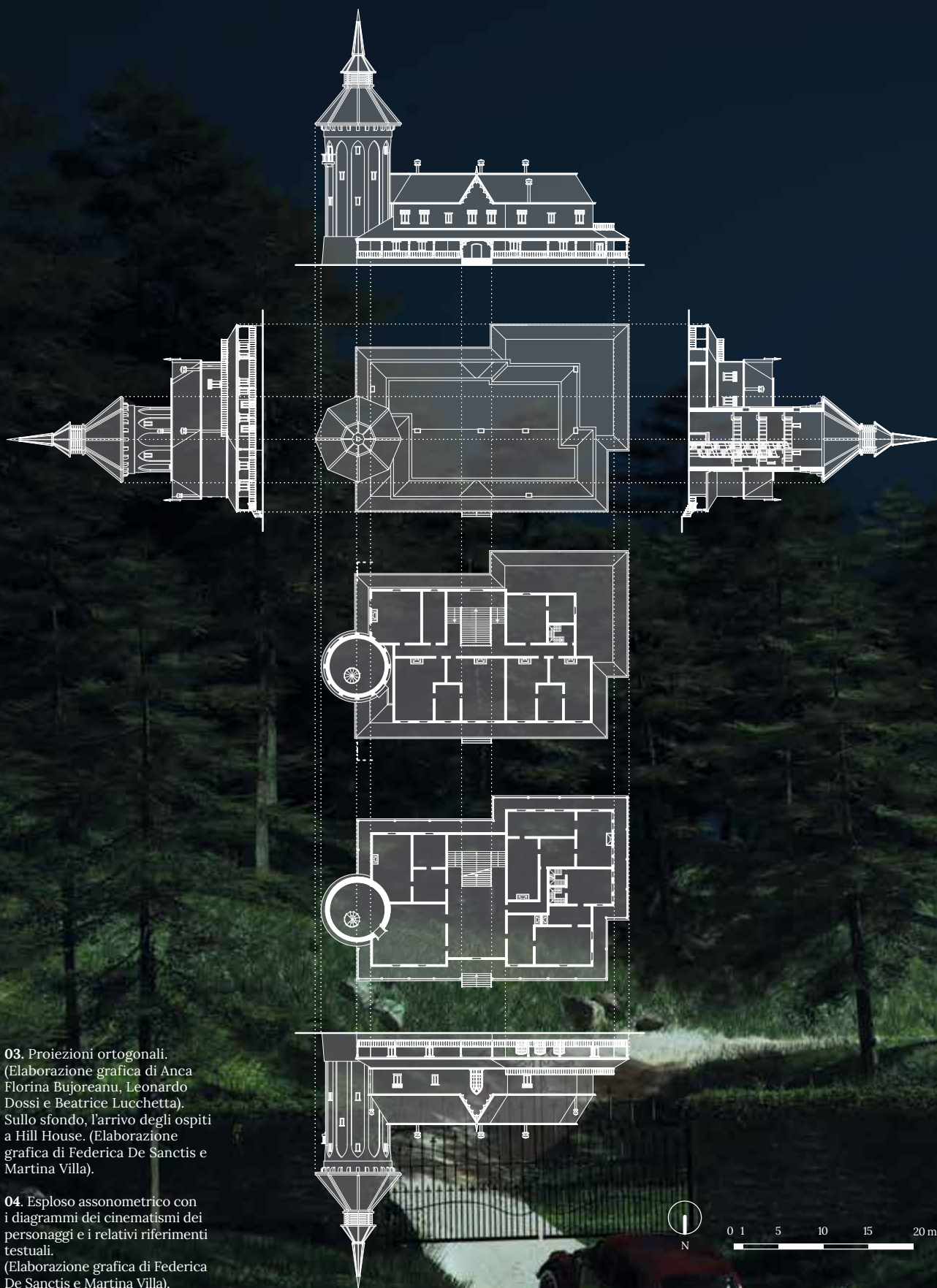
“[...] era indiscutibilmente una camera azzurra. C'erano tende azzurre di cotone lavorato alle due finestre, che davano sul prato, oltre il tetto della veranda, e uno scendiletto a motivi azzurri sul pavimento, e un copriletto azzurro e una trapunta azzurra ai piedi del letto. I muri erano rivestiti di legno scuro fino all'altezza delle spalle, e poi da una tappezzeria a disegni azzurri, mazzetti e ghirlande. [...] Aveva una pianta incredibilmente disarmonica, che dava a tutte le sue proporzioni qualcosa di sbagliato, di agghiacciante, tanto che in una direzione le pareti sembravano sempre un po' più lunghe di quanto l'occhio fosse in grado di sopportare, e in un'altra un po' più corte della minima lunghezza tollerabile” (pp. 42-43)



01. Vista dell'esterno di Hill House in un'elaborazione grafica di studio.
(Elaborazione grafica di Federica De Sanctis e Martina Villa).

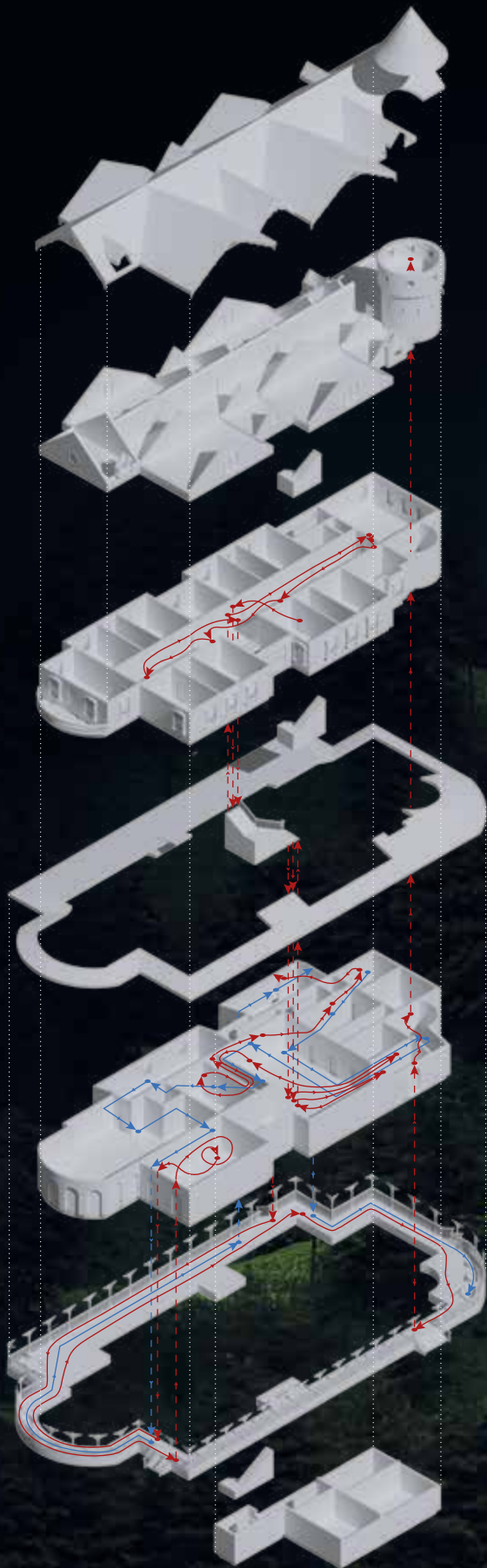
02. La stanza azzurra. Rendering.
(Elaborazione grafica di Anca Florina Bujoreanu, Leonardo Dossi e Beatrice Lucchetta).





03. Proiezioni ortogonali.
(Elaborazione grafica di Anca Florina Bujoreanu, Leonardo Dossi e Beatrice Lucchetta).
Sullo sfondo, l'arrivo degli ospiti a Hill House. (Elaborazione grafica di Federica De Sanctis e Martina Villa).

04. Esploso assometrico con i diagrammi dei cinematismi dei personaggi e i relativi riferimenti testuali.
(Elaborazione grafica di Federica De Sanctis e Martina Villa).

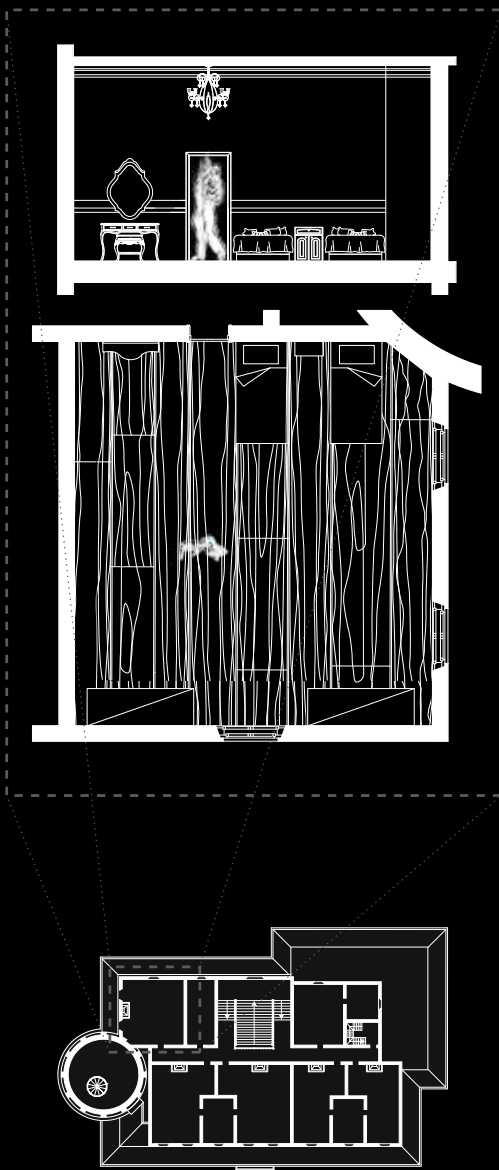


“Cominciarono, con una certa logica, dalla porta della sala da pranzo, che bloccarono con una pesante sedia. La porta si apriva sulla saletta da gioco [...]. Uscendo bloccarono la porta, poi sbucarono nell'atrio, che brillava debolmente alla luce delle stanze aperte. [...] Luke aprì con uno strattone il grande portone [...] poi il professore [...] aprì una porticina incastrata lì accanto, poi indietreggiò sorridendo. «La biblioteca» disse. «Nella torre». Dopo essere ritornati nell'atrio, “imboccarono lo stretto corridoio fino al salottino dove si erano seduti la sera prima [boudoir], e di lì si spostarono verso l'anello esterno di stanze [...]”.

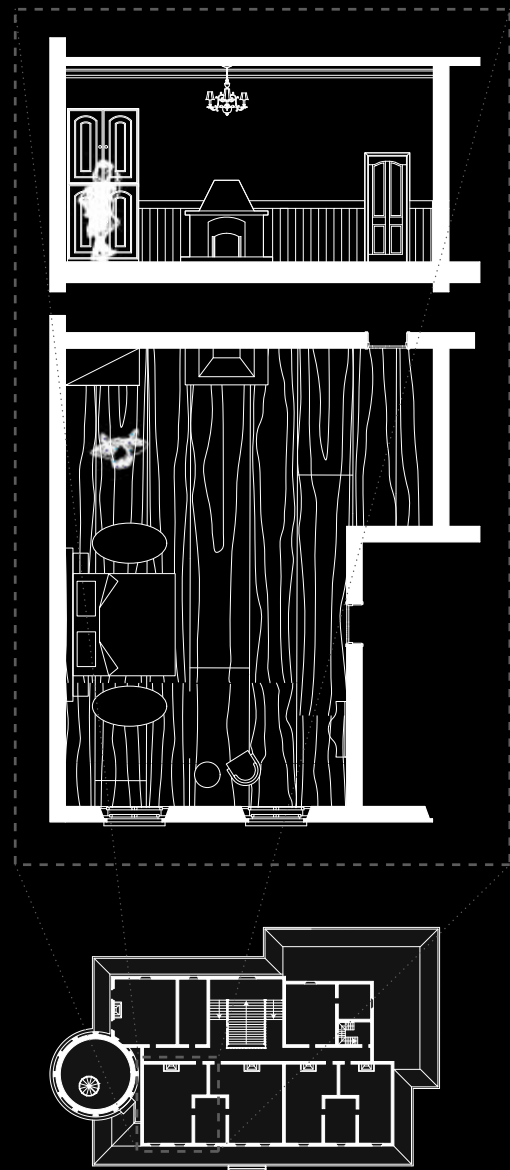
“Passarono per una sala da musica [...]. Più oltre c'era il giardino d'inverno, [...] l'umidità era insopportabile e se ne andarono in fretta, entrando nel salone per una porta ad arco”.

Attraversando la stanza per il lungo, Eleanor e Theodora uscirono dalle porte sulla veranda e correndo raggiunsero la cucina dove incontrarono Mrs. Dudley. “Eleanor si avviò lungo la veranda, [...] Fece un giro quasi completo, e poi vide la torre. Si levò di colpo davanti a lei, quasi senza preavviso, dopo un angolo della veranda.” (p. 70)

“Eleanor chiuse la porta della camera alle sue spalle [...]. Il corridoio era buio e le porte erano tutte chiuse. [...] Silenziosamente, scese a piedi nudi per lo scalone e proseguì fino alla biblioteca [...] ma sulla porta indietreggiò, nauseata dall'odore di decomposizione. [...] tornò di corsa verso lo scalone. [...] Dall'alto fluttuò una risatina sommessa, e lei corse su, senza fiato, e si fermò in cima, guardando a destra e sinistra le porte chiuse sul corridoio. [...] Ridendo, Eleanor la seguì, correndo silenziosamente fino alla porta della camera delle bambine; il punto gelido era scomparso, [...] bussò colpendo con i pugni. [...] cominciò a dare pugni alla porta di Arthur. A passo di danza, arrivò alla porta dietro la quale dormiva Theodora; [...] e tempestò di pugni e manate la porta, ridendo, scuotendo il pomello, poi corse rapida fino alla stanza di Luke e cominciò a battere anche lì.” Andò avanti percuotendo anche la stanza del professore poi, costretta dalle urla di Theodora, scappò di nuovo lungo lo scalone. “[...] si bloccò sulla porta della biblioteca con un empito di nausea. [...] si precipitò fino al salottino [...]” Tornò indietro verso l'atrio, lì, dall'uscio della porta del corridoio si mise a spiare gli altri. “Attraversò di corsa l'atrio infilandosi nella saletta da gioco e poi nella sala da pranzo e di lì nella cucina, con tutte le sue porte.” Sentendoli arrivare dall'atrio uscì fuori, “[...] si mise a correre lungo la veranda per poi infilarsi in fretta e furia nel salone.” Danzò solennemente con la statua di Hugh Crain per poi uscire di nuovo a passo di danza nella veranda, continuando intorno alla casa. “Passando toccò una delle porte della cucina [...]” Arrivò alla torre per poi fermarsi davanti al portone di ingresso, lo aprì senza sforzo per poi infilarsi nella torre. Iniziò a salire correndo lungo la scala a chiocciola. (p. 153)



“In lontananza le parve di sentire le voci di Luke e del professore, che chiamavano da un punto imprecisato al piano di sotto... e sentì il ferro che si abbatteva contro una porta nelle immediate vicinanze [...] sentirono lo schianto contro la porta di fronte. Qualcosa di più rumoroso, assordante, si abbatteva contro la porta accanto (si muoveva a zigzag per il corridoio?), e Eleanor schizzò via dal letto e corse a premere le mani contro la porta [...] Calò un silenzio di tomba [...] Il freddo le attanagliò, riversandosi nella stanza.” (p. 105)



“[...] corse davanti al grande armadio, spalancò l'anta e cominciò a piangere lacrime crudeli. 'I miei vestiti!' [...] C'era una file di gocce per terra, dalla parete all'armadio [...] un'enorme chiazza irregolare sullo scendiletto verde.” (p. 88)

05. Dettaglio delle due camere collocate in prossimità della torre al primo piano della dimora. (Elaborazione grafica di Anca Florina Bujoreanu, Leonardo Dossi e Beatrice Lucchetta).

06-08. Rendering delle viste interne; nell'ordine: l'interno della torre, la stanza gialla e il *boudoir*. (Elaborazione grafica di Federica De Sanctis e Martina Villa).





09-11. Rendering delle viste interne; nell'ordine: l'atrio, il corridoio, la stanza verde in cui appare la scritta "Aiuto Eleanor", "torna a casa Eleanor". (Elaborazione grafica di Federica De Sanctis e Martina Villa).

12. Planimetria della tenuta dove sorge Hill House con la rappresentazione dei cinematismi all'esterno della dimora e i relativi riferimenti testuali. (Elaborazione grafica di Federica De Sanctis e Martina Villa).

In primo piano, sezione prospettica della villa. (Elaborazione grafica di Anca Florina Bujoreanu, Leonardo Dossi e Beatrice Lucchetta).



"Stavano procedendo per il sentiero in direzione del torrente. Nel buio i piedi percepivano la discesa [...]. Camminavano lentamente, assorti, dubbiosi: il sentiero digradava sotto i loro piedi e loro procedevano fianco a fianco nell'intimità estrema dell'attesa [...].

Percepirono nello stesso istante la svolta del sentiero e ciascuna si accorse della consapevolezza dell'altra;

Theodora prese il braccio di Eleanor e, timorose di fermarsi, continuarono a procedere lentamente, mentre davanti a loro il sentiero si allargava, si snodava, si oscurava. [...]

[...] Da una parte e dall'altra gli alberi silenziosi abbandonavano ormai le loro tinte cupe, sbiadivano fino a farsi trasparenti, e si stagliavano bianchi e terrificanti contro il cielo di pece. [...]

Il sentiero le condusse alla sua inevitabile fine, morendo sotto i loro piedi. Eleanor e Theodora posarono gli occhi su un giardino, gli occhi abbagliati dalla luce del sole e dalla sovrabbondanza di colore: incredibile, nel giardino era in pieno svolgimento un picnic sull'erba.

[...] l'erba era di un verde denso, tardo, i fiori una policromia di rossi, arancio e giallo, il cielo azzurro e d'oro [...]

Theodora le gridò di non voltarsi e la esortò a scappare, [...] ma mentre correvano per il giardino erano solo erbacce che crescevano nere nell'oscurità [...]

Un momento dopo stavano percuotendo e graffiando freneticamente il muro di pietra bianca dove crescevano neri i rampicanti, sempre gridando e implorando che le facessero uscire, finché un cancello di ferro arrugginito cedette, e piangendo e ansimando e tenendosi in un modo o nell'altro per mano attraversarono di corsa l'orto di Hill House, e passando da una porta sul retro piombarono nella cucina [...]

