

HOWARD PHILLIPS
LOVECRAFT

(1890-1937) Howard Phillips Lovecraft è considerato uno dei padri fondatori del genere della letteratura dell'orrore. Nacque a Providence, negli Stati Uniti nord-orientali, ed ebbe un'infanzia difficile. Costretto ad abbandonare gli studi, si guadagnò da vivere come revisore di testi altrui. È noto soprattutto per i suoi racconti inquietanti e misteriosi.



Il narratore racconta che nella città di Ulthar è vietato uccidere i gatti e che lui non stenta a crederlo, perché i gatti sono animali misteriosi.



A Ulthar vivono due anziani crudeli che si divertono a uccidere i gatti, ma i loro concittadini non osano dire nulla, perché li temono.

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

I gatti di Ulthar



Nella città di Ulthar è in vigore una legge che proibisce a tutti i cittadini di uccidere i gatti. La serie di eventi che ha portato alla sua promulgazione inizia con l'arrivo di una carovana di misteriosi vagabondi venuti da molto lontano...

Si racconta che a Ulthar, la città oltre il fiume Skai,¹ la legge proibisca di uccidere i gatti. A me basta osservarli quando fanno le fusa accanto al fuoco per capire il perché: il gatto è misterioso e affine² alle cose invisibili che l'uomo non potrà mai conoscere; è l'animo dell'antico Egitto, è il depositario di racconti che risalgono alle città dimenticate di Meroe e Ophir,³ è parente dei signori della giungla ed erede dei segreti dell'Africa oscura e misteriosa. La sfinge⁴ è cugina del gatto, che parla la stessa lingua ma è più antico e ricorda cose che essa ha dimenticato.

A Ulthar, prima che i notabili⁵ lo vietassero, vivevano un vecchissimo contadino e sua moglie che si divertivano a intrappolare e uccidere i gatti dei vicini. Ne ignoro la ragione, ma molti detestano i miagolii notturni e considerano un segno di malaugurio⁶ il passaggio di gatti nei cortili e giardini, soprattutto dopo il tramonto. Quali che fossero i loro motivi, il vecchio e la vecchia provavano gusto a intrappolare e ammazzare i gattini che venivano a tiro della loro stamberga,⁷ e dai lamenti che si alzavano dopo il crepuscolo gli abitanti del borgo potevano immaginare che le tecniche di esecuzione fossero affatto peculiari.⁸ Nessuno osava parlarne con la coppia perché sulle loro facce vizzate⁹ c'era un'espressione nient'affatto rassicurante e la casetta in cui vivevano era troppo piccola e buia, anzi sepolta sotto i rami delle querce che sbucavano dal retro di un cortile dimenticato dal tempo. La verità è che, sebbene i proprietari dei gatti odiassero i due strani contadini, ne avevano ancora più paura; e invece di incolparli come brutali assassini, si limitavano ad accertarsi che nessuna bestiola si dirigesse verso la capanna sotto le querce nere. Quando, per un'inevitabile distrazione, un gattino mancava all'appello e dopo il tramonto si sentivano certi lamenti, chi l'aveva perduto inveiva

1. **Ulthar... Skai:** sia la città sia il fiume sono immaginari e fanno parte del mondo letterario creato dall'autore.

2. **affine:** simile, analogo.

3. **città... Ophir:** Meroe è un'antica città egizia fondata nell'VIII

secolo a.C.; Ophir è una città citata nella Bibbia.

4. **sfinge:** figura mitologica di origine orientale con corpo di leone e testa umana.

5. **notabili:** le persone più autorevoli e influenti all'interno

di una comunità.

6. **malaugurio:** sfortuna.

7. **stamberga:** abitazione misera e sporca.

8. **affatto peculiari:** del tutto particolari.

9. **vizze:** rugose e appassite.

impotente o si consolava ringraziando il destino che non fosse scomparso un bambino. Perché gli abitanti di Ulthar erano semplici e non sapevano di dove fossero venuti i gatti tanto tempo prima.¹⁰

Un giorno, nelle stradine acciottolate¹¹ di Ulthar arrivò una carovana¹² di misteriosi vagabondi del Sud: erano scuri di pelle e diversi da qualsiasi altro popolo di nomadi¹³ visto da quelle parti (ne arrivavano, regolarmente, due volte all'anno). Predicevano il futuro nella piazza del mercato in cambio di pezzi d'argento e compravano perline colorate nelle botteghe. Nessuno sapeva di dove venissero, ma fu presto chiaro che recitavano strane preghiere e sui fianchi dei carri avevano dipinte effigi¹⁴ misteriose con il corpo umano e la testa di gatti, falchi, arieti e leoni. Il capo della carovana, poi, aveva un fantastico copricapo con due corni e un curioso disco in mezzo.¹⁵

Della carovana faceva parte un ragazzo senza padre né madre, ma solo con un gattino nero a cui badare. Le malattie non lo avevano risparmiato, ma se non altro gli avevano lasciato il micino per consolazione: quando si è giovani si può trovare grande conforto nelle fusa di una bestiola così. Dunque, il ragazzo che i nomadi scuri chiamavano Menes sorrideva anziché piangere e si divertiva a giocare col gatto sui gradini di un carro bizzarramente dipinto.

Il terzo giorno della loro permanenza a Ulthar, Menes non riuscì a trovare il suo amico e cominciò a piangere in mezzo alla piazza: allora alcuni abitanti del borgo¹⁶ gli parlarono del vecchio e di sua moglie e dei lamenti che si udivano la notte. Dopo averli ascoltati, Menes non pianse più, ma rifletté e quindi cominciò a pregare. Tese le braccia al sole e lo invocò in una lingua che nessuno a Ulthar capiva, benché non si sforzassero: gli abitanti del borgo erano tutti presi dallo spettacolo che avveniva nel cielo e dalle strane forme che le nuvole avevano assunto. Era strano, ma quando il ragazzo finì la sua preghiera, i grossi cumuli presero l'aspetto di figure esotiche, nebulose¹⁷ e fatte d'ombra: creature ibride¹⁸ sormontate da corni e con un disco in mezzo. La natura abbonda di spettacoli fantastici fatti apposta per impressionare i sognatori.

La stessa notte i nomadi lasciarono Ulthar e non furono più rivisti. Nel borgo la gente scoprì con sorpresa che non c'era più un solo gatto, e che da ogni focolare¹⁹ la bestiola di casa era sparita: gatti grandi e piccoli, gri-



Un giorno arriva in città una carovana di nomadi, che predicono il futuro e recitano strane preghiere.



Tra i nomadi c'è Menes, un orfano che ha come unico compagno di giochi un gattino nero.



Dopo tre giorni Menes non trova più il suo gattino; quando scopre che cosa fanno ai gatti i due anziani, inizia a pregare. Nel cielo si addensano nuvole dalle strane forme.

10. nonsapevano... prima: nell'universo creato da Lovecraft i gatti sono creature soprannaturali, estremamente intelligenti.

11. acciottolate: pavimentate con uno strato di ciottoli.

12. carovana: compagnia di viaggiatori o mercanti che si

sposta a bordo di carri.

13. nomadi: gruppi di persone che si spostano continuamente da un luogo a un altro.

14. effigi: immagini o figure rappresentate in disegno o rilievi.

15. copricapo... in mezzo: si

tratta del copricapo con cui è raffigurata la dea egizia Iside.

16. borgo: paese.

17. nebulose: vaghe, confuse.

18. creature ibride: creature nate dall'incrocio di razze diverse.

19. focolare: parte del camino in cui si accende il fuoco.



Quella notte i nomadi lasciano Ulthar e tutti i gatti spariscono. Nessuno ha il coraggio di andare a parlare con i due anziani, nemmeno quando un bambino dice di aver visto i gatti radunarsi attorno alla casa dei vecchi.



Il giorno dopo tutti i gatti ricompaiono con un'aria soddisfatta, e per due giorni si rifiutano di mangiare.

gi e a strisce, gialli e bianchi. Il vecchio Kranon, il borgomastro,²⁰ giurò che i nomadi se li erano portati via per vendicare l'uccisione del gattino di Menes e maledisse il ragazzo e la carovana; ma Nith, il primo notaio, suggerì che era più logico sospettare del contadino e di sua moglie, visto che il loro odio dei gatti era noto e si faceva sempre più smaccato.²¹ Ma nessuno andò a lamentarsi con la terribile coppia nemmeno quando il piccolo Atal, figlio del locandiere, giurò di aver visto tutti i gatti di Ulthar riunirsi, al crepuscolo, nel sinistro cortile sotto le querce e cominciare a girare solennemente intorno alla casa, due per volta e a passo lento, come se stessero compiendo un inaudito rituale delle bestie. Gli abitanti del borgo non sapevano se credere o non credere a un ragazzo così piccolo, e pur essendo convinti che la mala coppia avesse catturato le bestiole condannandole a morte, preferirono non affrontare il vecchio fittavolo²² finché non l'avessero incontrato fuori del suo ripugnante e tenebroso cortile.

Così Ulthar andò a dormire soffocando la rabbia, ma quando all'alba la gente si svegliò... Miracolo, i gatti erano tornati al loro posto! Grandi e piccoli, grigi e a strisce, gialli e bianchi, non mancava nessuno. Avevano un aspetto magnifico e sembravano ingrassati: comunque, facevano le fusa ed erano soddisfattissimi. Gli abitanti si consultarono l'un l'altro, non poco meravigliati. Il vecchio Kranon insisté che erano stati i nomadi a rubarli, perché i gatti non erano mai tornati vivi dalla stamberga del fittavolo e di sua moglie, ma tutti si trovarono d'accordo su una cosa: che il rifiuto di mangiare la loro porzione di carne o di bere il piattino di latte fosse, per i gatti di Ulthar,

20. **borgomastro**: sindaco della città.

21. **smaccato**: esagerato, sfacciato.

22. **fittavolo**: contadino che prende in affitto il terreno che coltiva.



Dopo una settimana
gli abitanti di Ulthar
si accorgono che dalla
casa dei due vecchi non
giunge segno di vita.
Le autorità vi si recano
e scoprono due scheletri
completamente spolpati.



Dopo aver ricostruito i fatti
ascoltando i testimoni,
le autorità di Ulthar
emanano la legge che vieta
l'uccisione dei gatti.

un fatto senza precedenti. Per due giorni interi i grossi e pigri felini non toccarono cibo ma si limitarono a dormire al sole o accanto al fuoco.

Passò circa una settimana prima che gli abitanti del borgo notassero che dalla capanna sotto le querce non filtrava più luce, poi il magro Nith osservò che nessuno aveva visto i due vecchi da quando i gatti erano scomparsi. Nel giro di una settimana il borgomastro decise di vincere le sue paure e di far visita alla capanna: era suo dovere, anche se portò con sé il fabbro Shang e il tagliapietre Thul come testimoni. Dopo aver abbattuto la porticina non trovarono altro che due scheletri perfettamente ripuliti accanto al camino, e per terra un gran numero di grossi scarafaggi.

Fra i notabili di Ulthar ci fu un gran discutere. Zath, il medico legale,²³ parlò a lungo con Nith, il primo notaio; Kranon, Shang e Thul furono sommersi di domande. Anche il piccolo Atal, il figlio del locandiere, fu interrogato attentamente e ricevette un dolce in premio. Parlarono del vecchio contadino e di sua moglie, della carovana di viaggiatori bruni, del piccolo Menes e del suo gatto nero, delle preghiere del ragazzo e della strana forma delle nuvole, della sparizione dei gatti la notte che la carovana era partita e di quello che i notabili avevano trovato nella stamberga sotto gli alberi neri, nel cortile ripugnante.

E alla fine i notabili approvarono la famosa legge di cui raccontano i mercanti di Hatheg e su cui discutono i viaggiatori a Nir:²⁴ che a Ulthar nessuno può uccidere un gatto.

H.P. Lovecraft, *I gatti di Ulthar*, in *Tutti i racconti*,
a cura di G. Lippi, Mondadori, Milano 2017

23. medico legale: medico che si occupa di determinare le cause della morte di una persona.

24. Hatheg... Nir: sono altre due città inventate da Lovecraft.



1. PRIMI PASSI DA LETTORE



Sintesi
visiva

LA RICOSTRUZIONE DELLA TRAMA

Camminando nella storia

1. Per ricostruire la trama di questo racconto, rileggilo con attenzione e, quando trovi le impronte, fermati e scrivi una breve sintesi di fianco al testo. L'attività è avviata.
2. Utilizza il lavoro svolto nell'esercizio precedente come guida per scrivere sul quaderno un riassunto del racconto. Segui i suggerimenti. *Soluzione soggettiva.*
 - a. Usa la terza persona.
 - b. Non riportare le descrizioni.
 - c. Usa i tempi verbali in modo coerente.
 - d. Non inserire opinioni personali.

LE CARATTERISTICHE DEL GENERE

L'opponente naturale: persone

Nei racconti precedenti abbiamo incontrato due tipi di **opponente naturale**: gli oggetti e gli animali. Esiste però un terzo genere di opponente naturale ancora più inquietante: l'**essere umano**. Tra i tanti elementi di cui aver paura, infatti, le persone sono forse quelle che ci incutono più timore, perché sappiamo che la cattiveria, la crudeltà e la follia di cui sono capaci possono essere fin troppo reali. Riconoscere nell'altro o in noi stessi qualcosa di malvagio può lasciarci davvero turbati. In questo senso, leggere racconti di paura è un ottimo allenamento per **imparare ad affrontare il male che c'è nel mondo reale** senza rimanerne sopraffatti.

3. Nel racconto *I gatti di Ulthar*, Lovecraft intreccia un opponente naturale a elementi soprannaturali che rimangono sullo sfondo. Rifletti e completa.

Nel racconto *I gatti di Ulthar* l'opponente naturale è rappresentato da **una coppia di anziani** che **torturano e uccidono i gatti** per pura crudeltà. Ma sono presenti anche elementi soprannaturali e inspiegabili:

- le nuvole perché dopo la preghiera di Menes **assumono la forma di strane creature ibride** ;
- i gatti perché **"rispondono" alla preghiera di Menes uccidendo i due vecchi**



HO IMPARATO CHE...

L'opponente naturale nei racconti di paura può anche essere una **persona malvagia, violenta o folle**. Spesso le storie che presentano questo tipo di opponente sono le più inquietanti, perché rivelano situazioni che possono verificarsi nel mondo reale. I migliori scrittori di racconti di paura solitamente uniscono l'opponente naturale (un oggetto, un animale o una persona) a elementi soprannaturali.



2. DIVENTARE LETTORI ESPERTI

STRATEGIE PER COMPRENDERE

Chi è il narratore

4. Rispondi alle seguenti domande, che ti saranno utili ogni volta che vorrai ragionare sul narratore.
 - a. Chi racconta? Come immagini il narratore? Indica la sua età, il suo aspetto o altri dettagli che consideri rilevanti.
Il narratore sembra un uomo maturo, gli piace stare davanti al fuoco con i suoi gatti, ama molto i gatti e li considera creature misteriose.
 - b. Quando racconta? Scrivi quando avviene la vicenda rispetto al racconto, indicando se la storia è un ricordo del passato o se il narratore segue la vicenda nel suo svolgersi, mentre avviene. Spiega quali sono i tempi verbali impiegati nella narrazione.
La vicenda avviene nel passato. I verbi sono usati al passato remoto e all'imperfetto.

UNO SGUARDO DA SCRITTORE

Racconto in cornice

A volte gli scrittori e le scrittrici inseriscono la narrazione della vicenda principale in una **cornice**, cioè un racconto nel racconto. Questa tecnica narrativa è impiegata anche nel racconto *I gatti di Ulthar*: **il narratore si presenta** a chi legge e poi racconta una storia che spiega il motivo per cui nella città di Ulthar è vietato uccidere i gatti. Al tempo stesso Lovecraft introduce l'**elemento più importante della vicenda**, il gatto, presentandolo sotto una luce misteriosa.

5. Completa l'organizzatore grafico aiutandoti con le domande guida e, per la cornice, con il lavoro sul narratore che hai appena svolto.

CORNICE

Che cosa ci dice del narratore? Che cos'altro scopriamo di importante per la vicenda?

Il narratore possiede dei gatti e li osserva davanti al fuoco. A Ulthar è vietato uccidere i gatti.

I gatti sono animali misteriosi e antichi, che conoscono molte cose invisibili per l'uomo.

LA STORIA DEI GATTI DI ULTHAR

In quale modo è collegata alla cornice? La storia spiega dettagliatamente perché a Ulthar è vietato uccidere i gatti.



CONNESSIONI CON IL MONDO

Che cosa significa “essere umano”?

Nel racconto che hai appena letto i due anziani hanno un atteggiamento disumano nei confronti dei gatti. L'espressione “essere umano” ha un doppio significato: indica infatti **un appartenente alla specie umana**, ma anche il **comportarsi in modo adatto a un essere umano**. Ma che cosa significa davvero comportarsi in modo “umano”? A questa domanda non è semplice dare una risposta. Proviamo a utilizzare come guida un documento fondamentale per la storia dei diritti umani: la **Dichiarazione dei diritti dell'uomo e del cittadino**, emanata in Francia nel 1789 durante la Rivoluzione. Essa recita:

Lo scopo di ogni associazione politica è la conservazione dei diritti naturali e imprescrittibili¹ dell'uomo. Questi diritti sono libertà, proprietà, sicurezza e resistenza all'oppressione. La libertà consiste nel poter fare tutto ciò che non nuoce agli altri: così l'esercizio dei diritti naturali di ciascuno non ha limiti se non quelli che assicurano agli altri membri della società il godimento di questi stessi diritti.

1. imprescrittibili: che non sono soggetti a limitazioni di tempo perché sempre validi.

Queste parole **tutelano gli esseri umani da ogni forma di violenza o sopruso** compiuto da altri esseri umani. E per quanto riguarda gli animali? Esiste qualcosa di simile, che obblighi le persone a “essere umane” anche nei confronti delle altre creature viventi?

Nel 1978 a Parigi è stata sottoscritta la **Dichiarazione universale dei diritti dell'animale** che ha lo scopo di indicare il percorso da compiere per assicurare che ogni forma di vita sia rispettata. I primi tre articoli di questo documento affermano:

Articolo 1

Tutti gli animali nascono uguali davanti alla vita e hanno gli stessi diritti all'esistenza.

Articolo 2

- a. Ogni animale ha diritto al rispetto;
- b. l'uomo, in quanto specie animale, non può attribuirsi il diritto di sterminare gli altri animali o di sfruttarli violando questo diritto. Egli ha il dovere di mettere le sue conoscenze al servizio degli animali;
- c. ogni animale ha diritto alla considerazione, alle cure e alla protezione dell'uomo.

Articolo 3

- a. Nessun animale dovrà essere sottoposto a maltrattamenti e ad atti crudeli;
- b. se la soppressione di un animale è necessaria, deve essere istantanea, senza dolore, né angoscia.



1. Che cosa significa per te “essere umano”? Quali sono le caratteristiche che una persona deve avere per poter essere definita davvero “umana”? Elencane almeno cinque sul quaderno e spiega brevemente il motivo delle tue scelte. Per individuare le caratteristiche, pensa ai due documenti proposti e ai possibili comportamenti che costituirebbero una violazione dei loro articoli.