

MICHELE CASTELNOVI¹

GOG E MAGOG NEL FANTASY: DAL SIGNORE DEGLI ANELLI A TRONO DI SPADE

Una doverosa premessa (Geografia, Fantasy e Italo Calvino)

In questo articolo darò per scontate tante informazioni sul Fantasy, senza giustificare ulteriormente la scelta dell'argomento (già fatto magistralmente da Picone, 2016, p. 31), o rivendicare l'Immaginario (anche televisivo) come ambito di ricerca storico-geografico². Basterà constatare³ che nelle mappe medievali erano indicati realmente numerosi luoghi immaginari, tra cui Paradiso Terrestre, Gog e Magog (in arabo: *Yajuj Majuj*), Regno del Prete Gianni; e che anche nelle mappe associate ai romanzi del genere Fantasy⁴ sono indicati luoghi immaginari, sia in superficie, sia nella geografia ctonia⁵ e nella criptocartografia⁶; e che in

¹ Centro Studi Martino Martini di Trento; michelecastelnovi@hotmail.com.

² Argomento già affrontato in: Dell'Agnese, 2009; Amato, Dell'Agnese, 2014, pp. 7-26; Castelnovi, 2019.

³ «“Logica vuole che esista una proporzione geometrica tra l'argomento che deve essere sostenuto e la forza necessaria a sostenerlo”: sembrerebbe una frase di Daenerys [...] e invece è Richelieu» (Picchi, 2019, p. 8).

⁴ Lo stato dell'arte è arrivato a un tale punto di perfezione (o il pubblico crea una tale domanda) che i romanzieri pubblicano veri e propri “atlanti immaginari” come libri a sé stanti: ad esempio Enoch (2018) e Martin (2012, qui l'elaborato è del cartografo newyorkese Jonathan Roberts il quale, purtroppo, esclude dalle sue mappe tutte le possibili “figure” mitologiche o soprannaturali). Un altro esempio di atlante “serioso” (*videlicet* noioso) è quello che ha dedicato ai mondi tolkieniani la cartografa statunitense Wynn Fonstad nel 2001 (ma realizzato con le tecniche del 1981). Il titolo originale inglese riecheggia le esigenze di aggiornamento e di veridicità tipiche degli atlanti della nautica britannica sei-settecentesca; il titolo italiano, invece (2002: posteriore ai film), si concentra su una potenziale fruibilità come “Guida turistica con figure”, mentre la traduzione tedesca lo definisce “Atlante storico”: *Historischer Atlas von Mittelerde*, come se trattasse di una fase reale nel Tempo.

⁵ Sia popoli mostruosi, sia draghi spesso sono ubicati in uno spazio “ctonio” nascosti e invisibili agli occhi della gente comune “sotto” alla superficie (Farinelli, 2003, pp. 7 e 121), come ci hanno abituato a congetturare di tanti complotti segreti la massoneria nel 1776, la carboneria nel 1821, gli scienziati che nel 1945 *sotto* uno stadio da football crearono la Bomba H, che distrugge città intere come il soffio di un drago. Tema ctonio successivamente spesso presente sia nei film di supereroi (la caverna di Batman; *Hellboy*; gli *Incredibili*) sia in saghe come *Twilight* o *Men in Black*.

⁶ Criptozoologia lo studio prescientifico di animali meravigliosi, come il cervide zannuto mosco (descritto da Martino Martini nel 1655: Castelnovi, 2012, p. 39), okapi e varano di Komodo, unicorno/rinoceronte/narvalo, vampiro/pipistrello, yeti, sasquatch, qilin, e poi grifoni, sfingi, chimere e draghi (spesso “dedotti” da poeti e non da paleontologi, sulla base di ritrovamenti di ossa fossili preistoriche, di solito sottoterra). Criptobotanica lo studio prescientifico di piante meravigliose, come quell'albero che fruttificherebbe agnelli (giacché *baumwolle*, cotone in tedesco

entrambi i casi alcuni credono che siano solo leggende per bambini, altri che siano il cardine della sopravvivenza dell'umanità intera. Ma, come ha osservato Farinelli, «su una mappa, qualcosa vi è oppure non vi è, *tertium non datur*» (Farinelli, 2009, p. 7).

La maggior parte degli articoli a disposizione impegna la parte dello spazio disponibile per riassumere i romanzi e definire il concetto stesso di Fantasy e/o di Immaginario. Fatta eccezione per i pochi interventi di Elena Dell'Agnese, Fabio Amato, Marco Picone e di alcuni altri geografi, la maggior parte degli studi si concentrano sugli aspetti filosofici o linguistici (o televisivo/cinematografici con ricadute sull'immaginario nei social) trascurando sia le mappe sia la geografia di questi mondi letterari; e sebbene in molti facciano riferimento alle riflessioni concetto di Joseph Campbell su «il Viaggio dell'Eroe», pochissimi accennano vagamente ai luoghi geografici in cui questo viaggio avviene – quasi come se si svolgesse in uno spazio bianco o trasparente, senza verticalità, senza difficoltà. Ma non è questa la sede per contraddire punto per punto⁷ i vari autori, o per precisare quanto sia importante l'elaborazione di una cartografia per rendere comprensibili i movimenti, le strategie e le distanze: basterà dire che una mappa nella seconda di copertina è un luogo comune ineludibile⁸ di questo genere letterario da Tolkien⁹ ai fumetti di Luca Enoch, espresso anche nelle pellicole, dai film sul *Signore degli Anelli* alla famosa «sigla cartografica»¹⁰ di *Trono di Spade* (Iannuzzi, 2016; Poli, 2017; Boni, Re, 2017).

«Questa importanza del mondo finzionale è scientemente riassunta nella sigla di apertura: la camera scorre su una mappa tridimensionale dei continenti di Westeros ed Essos, costruita come una *Sfera di Dyson* (in altre parole, una mappa creata *all'interno* della superficie di un globo) al cui centro, attorno ad una fonte luminosa, ruotano degli anelli metallici, simili a quelli di una sfera armillare. La camera si sofferma su alcuni feudi e città, i volumi di edifici e monumenti si alzano dal suolo

medievale, alla lettera significa «lana dall'albero») o quella esotica pianta che produrrebbe in maniera vegetale la seta (trascurando il ruolo zoologico del baco).

⁷ Ad esempio, tra le possibili «chiavi di lettura» di *Game of Thrones* (da qui in avanti: *GoT*), la più evidente ossia la geografico-cartografica, che pure riempie non solo ogni inquadratura (Jon Snow fra i ghiacciai islandesi o Daenerys Targaryen tra le sabbie del Marocco) ma soprattutto la nota sigla (Iannuzzi, 2016) sfugge all'elenco proposto da Barra (2016): chiave storica, politica, militare, economica, sociale, religiosa, femminista ma non geocartografica – assenza, che gli fa perdere di vista il ruolo cartografico di Gog e Magog.

⁸ Picone sottolinea l'assenza di analoghe mappe nei romanzi di fantascienza (a partire da Asimov), che pure, almeno negli scaffali delle librerie, sembrerebbero rivolgersi al medesimo pubblico, in teoria (Picone, 2016, p. 34).

⁹ *Hobbit*, 1937 (tutti schizzi chirografi dell'autore); *Lotr*, 1955 (la mappa in questo volume è stata disegnata dal figlio, Christopher Tolkien). La mappa degli eventi descritti dal Silmarillion presenta analogie e somiglianze con quella del *Lotr* (Picone, 2014).

¹⁰ Normalmente le sigle delle serie tv mostrano gli attori, soprattutto se belli o famosi, per «attirare» l'attenzione distratta della casalinga di Voghera. Rinunciare a una carrellata di bei volti, per fornire allo spettatore una minima infarinatura di cartografia di un mondo immaginario, sembra scelta meritevole di attenzione. Qualcosa di simile era già visibile nei film di Peter Jackson dai romanzi di Tolkien, ma in ambito cinematografico, non televisivo.

come macchine di ispirazione leonardesca, contraddistinti dai vessilli delle casate dominanti. Non un singolo personaggio appare, mentre la sequenza viene modificata per riflettere via via l'andamento generale delle vicende, incorporando nuovi luoghi e segnalando l'avvicinarsi delle famiglie regnanti tramite le insegne delle casate innalzate sulle varie roccaforti» (Iannuzzi, 2016, p. 1).

La mappa mostrata nella sigla evidenzia sia le distanze, sia le novità (nella dialettica tra “noto/non-noto”) e «può dare luogo, da un episodio all'altro, a differenti soluzioni e differenti percorsi, nel senso che possono variare, da episodio a episodio, le singole aree della mappa che vengono “scoperte”, sorvolate e “attivate”» (Boni, Re, 2017, p. 117).

In tutte queste mappe “da romanzo fantasy” (dalle più serie, come le saghe di King e di Brooks, fino alla parodia del *Ratman* di Leo Ortolani, o le numerose incursioni dei disegnatori di *Topolino* nelle rielaborazioni sempre più numerose, da *La Spada di Ghiaccio* del 1982, con tanto di mappa in mano ai personaggi, fino ai recenti *Wizards of Mickey*) mancano *sempre* la scala e la griglia delle coordinate, che invece sono caratteristiche della cartografia odierna. Invece, è invariabilmente presente una stilizzata rosa dei venti, per la comprensibile ragione che il romanziere deve comunicare al pubblico se una certa “regione immaginaria” debba essere considerata fredda come la Scandinavia o torrida come il Sahara, usando concetti semplici come “Nord” e “Sud” – che tali appaiono solo per lettori dell'emisfero settentrionale, ovviamente, e non per i neozelandesi come Peter Jackson.

Non è da escludere che il Tolkien-tenente nelle trincee della Somme associasse mentalmente le mappe moderne agli orrori della guerra (e per analogia, industrializzazione e inquinamento agli orchi, serenità idilliaca e rurale a hobbit ed elfi), mentre il Tolkien-filologo abbinasse le sue narrazioni alle mappe schematiche e allegoriche dei suoi amati scrittori medievali. Invece, le coordinate sono molto presenti nelle mappe che accompagnano un filone letterario diverso, ossia quello dei romanzi d'avventura, a cominciare da *L'Isola del Tesoro* corredata da una mappa¹¹ di Robert Louis Stevenson nel 1883 (Eco, 2013, p. 436; MacFarlane, 2019, p. 95) anche se, devo aggiungere, in qualche modo preceduto dal planisfero del globo e dal rozzo paesaggio-mappa dell'isola di *Robinson Crusoe* di Daniel Defoe, inciso da Clark e Pine nel 1719 (Bickford-Smith, 2019, pp. 48 e 193). A volte, perfino in assenza di una mappa, le pure coordinate geografiche costituiscono la chiave di volta della trama, come in *I figli del capitano Grant* di Jules Verne (1867), o nel film di *Tintin* (2011).

Tuttavia, purtroppo, tanti studi anche godibili, come quello per altri versi utile di Dal Lago, nell'enunciare i tratti comuni del Fantasy (ovvero, A: eroi sia prevedibili sia sorprendenti; B: mostri; C: oggetti magici come premio ma anche

¹¹ In quella mappa stampata da Stevenson, la “X” segna il punto dove scavare («X marks the spot»), un tropo che diventerà talmente banale da dover essere contraddetto dal professor Indiana Jones durante una seria lezione di archeologia (terzo film, 1989).

come strumento; D: poteri magici¹²), trascurano di elencare fra gli altri anche la presenza di un'apposita cartografia immaginaria (Dal Lago, 2017, p. 35). Come se fosse possibile scindere il "mostro" dal "luogo del mostro", separare Blemmi e Sciapodi dall'Asia estrema, o i *Dragons* dai rispettivi *Dungeons* dell'omonimo universo¹³.

Nella tradizione della cartografia nei secoli, ogni popolo (benché mostruoso o forse proprio per quello) deve avere una precisa ubicazione sulla superficie terrestre, a volte consolatoriamente lontana, a volte deliberatamente vicina come se il committente del cartografo avesse desiderio di raffigurare una minaccia imminente – Wittgenstein d'altronde scriveva «io quel che trovo in un atlante di geografia, lo ritengo vero» (Wittgenstein, 1978, p. 29: cfr. Farinelli, 2003, p. 1). Spesso questa ubicazione colloca i singoli soggetti anche nel Tempo, tra i mostri del Passato e quelli del Futuro prossimo venturo.

E non ripeto qui riflessioni già esposte su quanto questa retorica del Muro e degli Estranei disumani sia intrinseca alla geografia dei nostri giorni: dopo che la seconda metà del Novecento prende il nome dal Muro di Berlino (al di là del quale abitavano mostri disumani incomprensibili per chi stava da ciascuna delle due parti), abbiamo un muro in Israele, un muro eretto da Bush-Clinton-Obama-Trump contro l'immigrazione messicana, e diversi tentativi di aprire o chiudere i porti agli immigrati verso l'Italia da parte di ministri dell'Interno, da Napolitano a Salvini; il disumano mostro di turno può essere sovietico, consumista, palestinese, ispanico, zingaro, idraulico polacco nel referendum del 2005 in Francia, siriano, persino libico come in *Ritorno al Futuro* (1984).¹⁴ Converrà piuttosto concentrarsi su elementi poco noti.

Si esaminino, ad esempio, il passaggio, semisconosciuto¹⁵ eppure contenuto in un libro famosissimo, in cui Italo Calvino (che a quell'epoca viveva a Parigi)

¹² Come i mazzi di carte di Vladimir Propp, anche questi scarni elementi possono adattarsi a una platea molto ampia di prodotti letterari e cinematografici: da *Guerre stellari* (se la Forza sia una magia, o se Luke e Han siano eroi imprevedibili oppure ovvi) ai cartoni di alcune principesse Disney (Pocahontas, Belle e Merida adoperano oggetti con poteri magici, ad esempio; mentre le principesse del *Golden Trio* subiscono la magia, più che usarla) fino ai fumetti di supereroi, dal più evidente *Thor* ispirato agli oggetti magici e ai mostri delle divinità scandinave (e *Wonder Woman* o *Percy Jackson*, più vicini all'Olimpo), ai meno espliciti *Spiderman* e *Superman*. Non è questa la sede per accennare a quanto sia ricorrente il tema di Gog e Magog in ciascuno dei sopra detti.

¹³ Grossman definisce «erotizzante» la bramosia di cartografia per i giochi di ruolo, definendolo «il più grande boom di Terra Immaginaria della Storia» e poco dopo suggerisce che, per le generazioni nate dopo la rivoluzione mediatica di internet e della connessione virtuale, «il Fantasy fa balenare la possibilità che esista un altro modo di vivere» (Grossman, 2019, pp. 211 e 213).

¹⁴ Ocone scrive: «Orson Welles fa dire – 1949 – in Italia sotto i Borgia per trent'anni hanno avuto assassini, guerre, terrore e massacri, e hanno prodotto Michelangelo, Leonardo e il Rinascimento. In Svizzera hanno avuto cinquecento anni di pace e democrazia e cos'hanno prodotto? Gli orologi a cucù» (trascurando anche elvetiche, diritti civili, sanità ecc.; Ocone, 2019, p. 11).

¹⁵ Anche Dal Lago cita Calvino solo in quanto collazionatore di *Fiabe Italiane* (Dal Lago, 2017, p. 17, analogamente a Basile), ignorando la sua produzione fantasy non solo ne *I nostri Antenati* ma anche, solo per offrire esempi, in *Marcovaldo*, *Il Castello dei destini incrociati* (più fantasy di così: è aristoscol) e *Le Città Invisibili* in cui, più volte, in mezza paginetta il lettore intravede in nuce gli abbozzi di interi universi fantasy.

scrive esplicitamente del ruolo della cartografia nella letteratura fantasy.¹⁶ De hoc satis: certamente Calvino non era legato agli ambienti di destra¹⁷ in Italia, e credo che questa citazione sia sufficiente a sdoganare completamente un genere letterario al di là di tutte le rivendicazioni pro e contro che sono state tanto di moda nei salotti della Penisola (ma mai altrove), quando semmai proprio Calvino con *Inesistente*, *Dimezzato* e *Rampante* ci aveva indicato chiaramente quale potesse essere una “via italiana al Fantasy”, sulla traccia a lui ben nota dell’Ariosto¹⁸.

Gog e Magog

Risparmio al lettore il riassunto della vastità del gran campo di argomenti toccati dalla rappresentazione di Gog e Magog nella cartografia europea, prima e dopo l’età delle grandi scoperte geografiche (Castelnovi, 2008 e 2019).

Detto in due parole: Gog e Magog costituiscono la rappresentazione *cartografica* di un evento del futuro prossimo, ovvero la fine del Mondo (recte: dell’Umanità¹⁹) descritta dall’*Apocalisse* e annunciata dal profeta Ezechiele. Il fatto

¹⁶ *Collezione di sabbia* contiene capitoli dedicati a *Il patrimonio dei draghi*, *La geografia delle fate*, o *L’arcipelago dei luoghi immaginari*, e annota come «un senso di saturazione, se non di mancanza d’aria, s’accompagna alle gremite topografie del Mago d’Oz, o di Tolkien, o di C.S. Lewis» (Calvino, 1984, p. 87); Calvino parla anche degli hobbit (Ivi, p. 26). L’approccio di Calvino è simile a quello espresso da Christian Jacob nel 1992 (un commento alle parole di Jacob in Picone, 2016, p. 35): entrambi debitori di Tzvetan Todorov (1970), ed espliciti nel citare proprio Tolkien – il che rende sorprendente e quasi incredibile che alcuni geografi italiani, e soprattutto Massimo Quaini, abbiano così a lungo ostracizzato il Fantasy, nonostante Tolkien fosse riconosciuto proprio da coloro ai quali essi accordavano così tanta autorevolezza in ogni settore dello scibile geografico. Un altro “insospettabile” studioso dell’immaginario medievale (anche cartografico) era Umberto Eco (Castelnovi, 2015).

¹⁷ Esiste bibliografia in italiano sulle rivendicazioni di destra o di sinistra, con una vera e propria «*damnatio memoriae* saggistica e giornalistica» (Bonvecchio, 2008, p. 37 nota 49), forse incrinata dal successo di pubblico ottenuto dopo i film (De Turreis, 2008, p. 57; Lanna, Rossi, 2003; Orecchia, 2008; Moulin, 2009).

¹⁸ Sull’importanza del sapere geografico nei testi dell’Ariosto si vedano le approfondite analisi pubblicate da Massimo Rossi nel 2006, dopo oltre venti anni di studi. Da parte mia non posso che aggiungere che solo Ariosto poteva far rimare la grandissima Spagna con la piccolissima Romagna, auspicando in futuro di “cercar terra” non su vere navi ma solamente sul “Ptolomeo” (satira III, versi 55-66: circa 1520).

¹⁹ Il pensiero medievale tendeva a far coincidere Umanità e Mondo, quasi come se l’assenza di esseri umani rendesse il pianeta privo di “senso” ossia “inutile”, da un punto di vista della teologia Scolastica: sottovalutando che, come aveva sottolineato sant’Agostino, Dio ha creato prima l’universo, l’uomo dopo. Il lettore odierno (per fortuna o purtroppo) sa benissimo che il pianeta viveva prima dell’umanità e che vivrà anche dopo, benché inutilmente (ma si veda *Wall-e*, Dell’Agnese, 2009, p. 152): tema sottinteso di tutta la produzione sugli zombie, dalla fortunata serie tv *The Walking Dead* (Dell’Agnese, 2014, p. 39) a *Io sono Leggenda* (Dell’Agnese, 2009, p. 33) a *OPZ-Orgoglio, Pregiudizio e Zombie*, nonché su invasori alieni per i quali, apparentemente, la Resurrezione non avrebbe alcun valore. Tema presente in molta fantascienza, ma che ricalca il problema già presente negli scritti del vescovo Bartolomé de Las Casas: se la Pentecoste ha inviato gli apostoli solo nel Vecchio Mondo, significa che la Provvidenza intendeva escludere dall’evangelizzazione i popoli amerindi (e gli alieni). Una domanda che contraddistingue gran parte della produzione

stesso che Gog e Magog siano indicati sulla mappa serve a confermare che, come è esistito un monte Golgota vicino a Gerusalemme per la crocifissione nel passato, ed esiste la città dove si trova il lettore nel presente (entrambi, passato e presente, visibili contemporaneamente sulla mappa, planisfero globo o atlante), ugualmente esiste già nel disegno anche quella terra di Gog e Magog da cui inizierà l'inarrestabile Fine.

Tra le caratteristiche che durante il Medioevo saranno applicate posticce a questa narrazione antica, le più rilevanti potrebbero essere elencate in questo modo:

- a) Gog e Magog sono popoli mostruosi e disumani, caratterizzati da un linguaggio incomprensibile. L'incomunicabilità è la loro prima e fondamentale caratteristica. A volte, viaggiatori li ascoltano da lontano ma non capiscono nulla, proprio perché non sono umani.
- b) Un grande re del passato (Alessandro Magno, detto "il Bicorne" nei testi islamici) ha già sconfitto codesti popoli mostruosi, "confinandoli" ossia relegandoli al di là di un apposito "Cancello di ferro". Montagne, mura e cancello saranno enormi ma, purtroppo, sottilissimi²⁰. Per un miracolo, o una magia, Gog e Magog non riusciranno a uscire, fino a quando non sarà giunto il tempo della Fine del Mondo.
- c) Benché relegati ai confini del mondo abitato ossia ecumene continentale (ovvero, per definizione, ai bordi terrestri di una costa oceanica), Gog e Magog non sanno attraversare i mari – mentre, da Giona a Paolo fino ai crociati di Buglione o di Barbarossa, i "buoni" sono sempre in grado di navigare.
- d) Il loro numero sarà come la sabbia del mare (cioè: infinito, *Ap.*, 20,8), e la loro strategia bellica saprà espandersi in tutto il mondo e cingere d'assedio "l'accampamento dei Santi e la Città diletta" (*Ap.*, 20,9): sia un "castrum" sia una "urbs"²¹. Gog e Magog saranno l'avanguardia, il gruppo egemone, ai quali si aggregheranno altri malvagi.

fantascientifica statunitense, da *Independence Day* a *Avatar* (film ricco, com'è noto, di similitudini con le scoperte americane).

²⁰ Sottile come in un dettaglio della tradizione islamica: Gog e Magog scavano ogni notte, al punto che il muro che li separa dal mondo umano diventa sottile come il guscio di un uovo. A quel punto si interrompono, ripromettendosi di concludere il giorno dopo e vanno a dormire. Ma essi dimenticano di dire "Inshallah!", cioè letteralmente "se lo volesse Allah!". Per questo motivo, ogni notte il muro si riformerà costringendoli a reiterare sia lo scavo sia l'errore. Una analogia, nei romanzi di Martin, la vicenda leggendaria di Arson Ascia di Ghiaccio, condannato a scavare sotto la Barriera per sempre dentro a un Tunnel, interminabile per definizione.

²¹ La "città murata" sotto assedio rinvia alle "gated communities", dal Giardino dell'Eden (il cui nome, "Para+diso", rinvia precisamente alle mura; Scafi, 2008) ai conglomerati urbani sorvegliati da vigilantes privati e telecamere dei giorni nostri (ma anche Christiania all'interno di Copenaghen), passando per le città cintate del Medioevo, i bastioni contro l'artiglieria e le "Città Libere" difese più dalle guarentigie che dalle mura, come Amburgo, Brema, Genova allora, Hong Kong, Melilla e Gibilterra oggi. Rovesciando simmetricamente le Mura di Gog e Magog, spesso anche le paradisiache gated communities offrono il transito solamente attraverso una sola "breccia" o cancello.

- e) Gog e Magog usciranno dal loro confinamento (da una piccolissima breccia) solo quando giungerà un condottiero, a cavallo²², annunciato da trombettieri: sarà l'Anticristo, un eloquente mentitore, il "falso profeta", che li guiderà allo sterminio dei popoli umani, anche se alla fine sarà sconfitto.
- f) Infatti, per quanto questi Gog e Magog appaiano come invincibili, alla fine saranno sconfitti e i "buoni" vinceranno (magari dopo una strage di innocenti, ma tutto è bene quel che finisce bene, soprattutto in letteratura).

Una incombente "Fine del Mondo" nella letteratura fantasy

È possibile che parte dei lettori cattolici odierni non abbia familiarità con Gog e Magog. Tuttavia, occorre supporre una notevole dimestichezza in Tolkien per deduzione, dato che egli ha utilizzato i miti medievali a loro relativi sia per la realizzazione delle sue mappe (cioè della rappresentazione dello spazio e del tempo della sua "realtà immaginaria"), sia nella composizione della trama di entrambi i romanzi che lo hanno reso più famoso – intendo limitarmi a *The Hobbit* (da qui in avanti *TH*), e *The Lord of The Rings* (da qui in avanti *Lotr*).

Mi sembra semplicistica l'analisi storico-cartografica condotta da Paolo Gulisano (1997, p. 7), soprattutto perché l'elemento caratterizzante la *Hereford Map* è la sovrabbondanza di "monstrua et mirabilia" ciascuno accompagnato da una sua propria "legenda", mentre nelle due mappe tolkieniane si vede un solo disegno allegorico: il drago in *TH*, la mano con l'anello in *Lotr*. Proprio la presenza del drago, semmai, dovrebbe suggerire una somiglianza con una differente, famosa carta medievale²³, la cosiddetta *Anglo-Saxon Map* o *Cotton Map* (circa 1025-1040): nella quale, a fianco di una bellissima immagine di grande felino²⁴ con criniera, si legge appunto «Hic abundant Leones»²⁵ (espressione

²² Raramente il ruolo del cavallerizzo è rovesciato: nei primi minuti del film *Fire and Ice*, 1984, i verdognoli "sub-umani" incomprensibili ottengono una breccia tra mura e cancelli che li rinchiodano grazie alla "magia" di uno stregone dilagando nell'ecumene, e l'unico "cavaliere" (*Darkwolf*, ricavato anche nella postura dal *Death Dealer* di Frank Frazetta) che assiste alla scena non diventa il loro leader, ma al contrario si prodiga per sconfiggerli.

²³ Ero convinto che questa mia osservazione (inedita, benché risalente al 1991) fosse sfuggita agli studiosi di tutto il mondo, ma, come spesso succede, devo invece riconoscere che uno studioso olandese, Thijs Porck, aveva avuto la medesima intuizione il 19 novembre 2015: tuttavia senza approfondire il tema di Gog e Magog, che pure è presente nell'indicazione delle 42 nazioni nell'estremità nordorientale (Castelnovi, 2008).

²⁴ In questa zona della mappa, a est del Caspio che sfocerebbe nell'Artico e a nord della "India", dovrebbe esserci la Cina; a causa della catacresi attraverso racconti di seconda mano e per sentito-dire, era impossibile distinguere tra tigri, leoni, felini di carne e statue di felini con criniera così frequenti nell'"arredamento" estremorientale (Castelnovi, 2017; Castelnovi, 2018, p. 129).

²⁵ Poco distante, nell'estremo Nordest, la *Cotton Map* indica Gog e Magog chiusi tra montagne invalicabili e il mare: che non sono capaci di oltrepassare, esattamente come in *GoT* (Barber, 2001, p. 64).

riecheggiata ma solo nel titolo senza ulteriori approfondimenti da Picone, 2016, p. 31), e che, come evidenza giustamente Porck (2015), assomiglia alla didascalia «qui abbondano i Ragni» che nell'altra mappa (non quella, segreta, di Thror, quella comune) si legge a proposito di Bosco Atro – vicino a un disegnetto molto schematico di aracnide, che in effetti non comunica al lettore se codesti ragni siano piccoli o giganteschi, innocui o pericolosissimi. Sempre Porck fa notare anche che nella carta di Thror è presente una mano umana che indica una legenda, secondo una tradizione di “maniculae” molto frequente nei manoscritti medievali (e, vorrei aggiungere, non solo carte geografiche ma anche contabilità e atti notarili). Si veda, ad esempio, nella famosa *Sawley map* (circa 1200, che Tolkien poteva ben conoscere) la postura della mano destra dell'Angelo che, con l'indice, mostra nell'estremo Nordest i popoli di Gog e Magog racchiusi in un quadrato costituito per tre lati da montagne e per un lato da un cancello di ferro (Brotton, 2015, p. 50).

Nessuno finora, tranne Porck²⁶, mi sembra aver messo in evidenza che le carte medievali (e la mappa di Thror) sono “orientate”, come dice correttamente la parola stessa, con l'Oriente in alto: il disegno del Leone nella *Cotton Map* lo dimostra senza alcun dubbio dato che è l'unica “figura” in piedi, e quasi tutti i toponimi sono scritti di conseguenza. Ugualmente, nessuno mi risulta abbia sottolineato quanto debba sembrare “anomalo” lo spazio lasciato bianco nella mappa di Thror in mezzo a indicazioni fin troppo spinte verso i margini, tenendo conto del tradizionale horror vacui medievale, che – soprattutto nelle mappe, soprattutto potendo riempire anche l'incognito con figurine o legende o indicazioni stradali – avrebbe dovuto insospettire parecchi osservatori, a cominciare da Gandalf e Thorin (e i lettori a casa). Spoiler: nello spazio apparentemente vuoto, Thror ha scritto rune naniche con un inchiostro speciale che appare solamente in condizioni particolari.

Veniamo all'altra mappa. Molto opportunamente Picone contesta l'associazione proposta da Gulisano tra Tolkien e la *Hereford Map*, proponendo come modello la carta di Matthew Paris, che rappresenta solo le isole britanniche (Picone, 2016, p. 37): una scelta che spiega la presenza dei nomi di città e dei coronimi regionali, mentre la Terra di Mezzo è unanimemente considerata una metafora dell'area euromediterranea, col viaggio del pellegrino²⁷ dalla Contea (la

²⁶ Porck si limita ad affermare che «before the introduction of the compass, the East (where the sun rises) was the easiest direction to locate» (Porck, 2015). Il che non è del tutto vero (a mezzogiorno si identifica più comodamente il sud, con il pregio che non varia a seconda delle stagioni) ma soprattutto non tiene conto del ruolo che la cultura e la religione (soprattutto ebraica e cristiana) assegnavano all'Oriente, come si legge ad esempio in Dante parlando di Francesco d'Assisi: «*macque al mondo un sole,*» come fa questo talvolta di Gange./ Però, chi d'esso loco fa parole,/ non dica *Assesi*, ché direbbe corto,/ ma *Oriente*, se proprio dir vuole» (Par. XI, 50-54; corsivi miei).

²⁷ L'importanza del pellegrinaggio medievale in Tolkien è ben illustrata dal filosofo maceratese Cesare Catà il quale però tende a concentrarsi sugli aspetti spirituali piuttosto di quelli geografici (Catà, 2010, 2012a e 2012b). Anche Tyrion in *GoT* effettua parecchi viaggi anche con finalità “spirituali”, sebbene dissimulate sotto pretesti volgari, ad esempio è l'unico nobile del Sud che si sponga al duro viaggio fino alla Barriera, con la scusa di «orinare dall'alto su quella parte del

campagna inglese) verso la Terrasanta, unico luogo dove potrà compiersi il miracolo (Ivi, p. 45). Analogamente, è nota la differenziazione che Tolkien fa tra il paesaggio idilliaco delle foreste e della poca agricoltura di Hobbit ed Elfi, e il paesaggio deturpato dallo sfruttamento industriale del “mago” ormai pervertito dall’avidità di Saruman (concetto cui accenna anche Picone, ma senza avvedersi delle radici dickensiane della medesima dialettica).

La lontanissima, periferica Mordor²⁸ è una metafora dell’affollamento industriale²⁹ e bellico (Vaccaro, 2008, p. 255): l’opposto della spensierata e quasi pigra Contea, con la sua natura poco antropizzata e i suoi paesaggi serenamente idilliaci che Tolkien amava così tanto (così come la sognano tanti suoi lettori). Ma Mordor è anche eco delle descrizioni di Gog e Magog³⁰. Gli orchi parlano tra loro l’orribile “linguaggio nero” (incomprensibile a chiunque nelle terre libere). Sono confinati all’interno di questa valle in mezzo alle montagne: un antico re li ha sconfitti (Isildur, assieme a Elrond) e da allora rimuginano sul come vendicarsi con stragi e sterminio. Un enorme “cancello nero” (più esplicito di così!) non si apre mai, tranne che al momento esatto in cui possono esser testimoni dell’uscita

Mondo», oppure che abbia visitato parecchi porti, sia pure con la scusa di assaggiare la qualità della prostituzione locale. Non sono completamente d’accordo sul senso del pellegrinaggio verso Mordor come «una *cerca* al contrario, una sorta di *quête* rovesciata [...] la sua parabola è, in questo senso, quella di un *pellegrinaggio capovolto*» (Catà, 2012b, p. 34). In realtà la meta di Frodo è quel luogo unico (nel mondo e *chiaramente esplicitato sulla mappa*) dove si potrà compiere un miracolo, ovvero il Monte Fato con la sua fornace vulcanica, che in quanto tale non è né “buono” né “cattivo”. Che un luogo santo possa, anzi *debba* essere circondato da fiamme e mostri, era già nella tradizione antica e medievale della geografia del Paradiso Terrestre, come ha descritto Umberto Eco nel romanzo *Baudolino* più estesamente che nei saggi scientifici (Eco, 2000 e 2013; Castelnovi, 2015).

²⁸ Con in mano la mappa tolkieniana, vorrei discordare dall’interpretazione filosofica di Teresa Tonchia su «la contrapposizione delle due regioni (Gondor e Mordor) [...] Luce e Tenebre del palazzo del sovrano, del Centro del Mondo» (Tonchia, 2008, p. 241). Rispetto agli eventi dell’epoca di Frodo, Mordor non è al centro ma alla periferia dell’ecumene: a Est, esisterà ancora qualche territorio, ma poco importante, nominato appena. Forse il medesimo dualismo andrebbe cercato nella dialettica fra località molto più prossime al “centro” della mappa: Moria ctonia, verticale, buia e dolorosa contrapposta a un Lorien luminoso e sereno.

²⁹ Il narratore del *TH* attribuisce agli orchi le invenzioni belliche e industriali perché «ruote, ingranaggi ed esplosioni gli sono sempre piaciuti moltissimo, così come lavorare con le proprie mani il meno possibile» (*TH*, 2002, p. 123: parole pesanti, per un uomo che non aveva mai lavorato in fabbrica, ma che evidentemente soddisfacevano un pubblico di lettori già infastidito dall’industrializzazione fin dall’epoca di Dickens e della *Storia di Due Città*). In questa pagina Tolkien appare inconsapevole di aver attribuito agli orchi sia inventiva (teorica e pratica), sia sentimenti positivi e invidiabili, come gioia e soddisfazione; nel *Lotr* avrebbe piuttosto attribuito le invenzioni o ai longevi e saggi elfi, o ai geniali e avidi nani – o, per le esplosioni, direttamente ai maghi. Anche le descrizioni della Orthanc-fucina allestita da Saruman ripetono i medesimi stereotipi, e gli Ent si mostrano offesi proprio dalla mancanza di rispetto per le foreste viventi da parte di orchi e umani ossessionati da alimentare le fornaci delle fabbriche.

³⁰ Tema solo frettolosamente accennato da Isabelle Pantin: tra la tradizione dell’epica omerica e virgiliana, «jusqu’à l’évocation de l’incendie et le sac de la Cité dans l’*Enéide*, et la tradition biblique: les armées qui déferlent comme une mer contre la résistance des bataillons de l’Ouest, et dont la puissance énorme se dissipe en nuée, donne parfois l’impression d’être celle de Gog et Magog» (Pantin, 2009, p. 16). Nei capitoli successivi però, l’attenzione è tutta focalizzata sugli aspetti letterari trascurando cartografia e geografia.

proprio i nostri due hobbit pellegrini: con i canonici squilli di tromba, e la presenza di un nero cavaliere che svolge funzioni di Anticristo. Quando escono dal cancello per una prima sortita, assediano la fortezza di Osgiliath.

La scena del Cancelli Nero si ripete una seconda volta pochi capitoli dopo. La prima volta l'esercito era condotto verso Minas Tirith da un classico Anticristo annunciato da trombettieri e tamburini, il *Signore* dei Nazgul, *re-stregone* di Angmar e capo dei *Cavalieri* neri: maestro degli inganni e delle illusioni (a sua volta, re ormai decaduto, essendo stato ingannato e sedotto da uno dei Nove anelli), in arcione o di un cavallo nero come la morte, o di una sorta di “mostro alato”³¹. La seconda volta, il Cancelli Nero si apre – al suono delle trombe – sotto la guida equestre di un altro *mentitore* ingannatore di alto livello, un traditore chiamato “Bocca di Sauron”, che fa credere (mentendo) ad Aragorn e agli altri che hanno catturato Frodo e tutti gli oggetti che trasportava addosso. Il loro numero è come la sabbia del mare. Questa volta vanno all'assedio di Minas Tirith, dove saranno coadiuvati da popoli orientali e meridionali, detti *Easterlings* (Est) e *Haradrim*/Sudroni (*Harad*/Sud): mai descritti dettagliatamente, ma che forse potrebbero implicitamente essere inseriti dal cattolico Tolkien discendente di Jafet in uno schema T-in-O come discendenti di Sem e di Cam, asiatici e africani.

Inoltre in *Lotr* c'è ancora un'altra scena che ricorda Gog e Magog, sia pure con alcuni ribaltamenti di 180°: ancora un esercito innumerevole di morti che non parlano (i Disertori di Dunclivo), ancora un antico re che li chiude dentro a Montagne e Cancelli (Isildur come Alessandro Magno), da cui non possono uscire se non convocati ancora da un nuovo re che li conduce (ma Aragorn re risorto sembra più una figura cristologica anziché l'Anticristo; Wood, 2003; Testi, 2013), ancora gli squilli di tromba quando assaltano i nemici (approdando con vele che da lontano sembrano nere, espediente già del mito di Teseo e Arianna). In questo particolare luogo geografico «Aragorn si fa forte proprio della sua eredità: in quanto discendente di Isildur può riscattare la promessa» (Wu Ming 4, 2016, p. 88): in altre parole, i Morti di Dunclivo seguono Aragorn solo perché erede di sangue³² di Isildur (De Turris, 2008, p. 65).

³¹ Non vorrei approfondire una vexata quaestio: nei disegni di Alan Lee le cavalcature volanti (*fellbeast*) dei nazgul ricordano pterodattili (come in *Fire and Ice*, 1983), mentre nei film di Jackson assomigliano a spessi serpenti con ali e zampe posteriori (come già in Segrelles, 1982). Non è da escludere una eco del Jabberwocky di Lewis Carroll (1865), anch'esso decapitato dall'altrettanto improbabile e inattesa bionda spadaccina corazzata, Alice (almeno secondo il film di Tim Burton, 2010).

³² Questo genere di “razzismo” non mancava di suscitare polemiche contro Tolkien, giacché Aragorn appartiene alla stirpe eletta dei Dunedain, che – oltre a svariati altri poteri magici come quello taumaturgico – vivono fino a 250 anni. Nei romanzi di Martin, un qualcosa di analogo si riscontra nei biondissimi Targaryen, che pur provenendo dall'Estremo Oriente (distruttivi come Gog e Magog) hanno i capelli chiarissimi e gli occhi viola e parecchi poteri magici, tra cui quello di covare, allevare, cavalcare e comandare giganteschi draghi. “Biondo+drago” era forse un binomio accettabile in forma cartacea, ma suscitava polemiche visto in tv, anche perché i personaggi camiti erano relegati in ruoli attinenti alla schiavitù (Missandei, Verme Grigio) e il network televisivo HBO ha sottolineato la sintonia fra i draghi e il deforme Tyrion o il bastardo abbandonato Jon Snow, dando vita a parecchie speculazioni sulla origine genetica dei due umani. Prevedibilmente, la bionda con tendenze

Inoltre, la sortita degli assediati al Fosso di Helm presenta (rovesciati) elementi apocalittici, tra cui: un persuasivo leader a cavallo, la luce dell'alba, la sottile fessura da cui dilagano i combattenti, la completa rovina degli oppositori, non solo in loco ma anche con la totale distruzione della fortezza di Orthanc, sia accampamento sia città della loro patria. Un'altra eroica sortita da una fessura è annunciata dal corno³³ suonato da Bombur nel terzo film di *TH* (2014).

Anche in *TH* ci sono due scene che ricordano Gog e Magog e quanto possa essere sottile – come un guscio d'uovo – la barriera che separa i popoli liberi dall'invasione finale. Il primo momento è quando gli orchi delle Montagne Nebbiose aprono all'improvviso uno squarcio nella caverna dove si erano rifugiati i Nani. Escono da una breccia, inizialmente piccola come una fessura, poi larga abbastanza da fare entrare «orchi a non finire» (*TH*, 2002, p. 120): le note al libro si limitano a riferire novelle ottocentesche mentre il riferimento è apocalittico (anche senza tener conto di un'ulteriore gustosa “breccia” tolkieniana, quando più di cento Goblin passano da una fessura per invadere il territorio di Babbo Natale (Tolkien, 1980).

Il secondo momento, è quando Orchi e Mannari compaiono all'improvviso sul campo della Battaglia detta poi “dei Cinque Eserciti”: il testo specifica esplicitamente che «provenivano da Nord» come Gog e Magog, e che avevano marciato in perfetto stile ctonio «sottoterra oppure al buio», e dopo aver fatto breccia, «dilatavano come una marea» (detto due volte: prima dei pipistrelli e poi degli orchi: *TH*, p. 357 e 359). Nel film di Peter Jackson (2014), la cosa è stata enfatizzata sia con l'apertura di un ulteriore “Cancello Nero” situato nella Fortezza di Gundabad (della cui apertura, annunciata sia da trombe sia da corvi, sono testimoni Legolas e Thauriel), sia con la comparsa di veri e propri “Vermi delle Sabbie di Arrakis” in stile *Dune* (1984) in grado di creare tunnel improvvisati dai quali fare affluire migliaia di orchi e lupi mannari senza che nessuno li abbia né visti né sentiti arrivare, nonostante i corvi-spia dei Nani e i sensi acutissimi degli Elfi, e nonostante che il loro numero sia come la sabbia del mare. Anche in questa occasione si tratta di assediare un accampamento (quello di Elfi e Uomini in attesa di una risposta dei Nani all'ultimatum) sia una Città, Dale, adempiendo al testo dell'*Apocalisse*.

In entrambi i casi, Bilbo (e con lui i lettori) capisce che non esiste più nessun luogo sicuro: scavando una breccia, o utilizzando un qualche gigantesco vermone, gli orchi/Magog potrebbero invadere qualsiasi parte della Terra di

all'autocrazia tirannica è stata eliminata nell'ultima stagione, per accontentare un pubblico americano che invariabilmente associa i monarchi con la follia, l'avidità e l'abuso di potere (come già ampiamente esemplificato in *GoT* da Robert, Renly, Joffrey, Cersei e molti altri), quasi riecheggiando un proverbio razzista, “l'unico re buono è un re già morto” o comunque fuori scena (così spesso nell'animazione Disney, da *Robin Hood a Il Re Leone*). Invece il monarchico Tolkien, dopo aver mostrato la debolezza monarchica (ma resiliente) di Theoden e la pazzia del regnante/usurpatore Denethor, si limita ad accennare che i suoi personaggi “buoni” regneranno genericamente “bene” (Aragorn, Faramir, Eomer, Gimli, persino Merry), senza perdersi in dettagli concreti.

³³ Non tutti gli squilli di corno sono segni dell'*Apocalisse*: quello di Boromir riecheggia piuttosto quello del paladino a Roncisvalle (*Chanson de Roland*, XI secolo; Giannotta, 2015).

Mezzo, anche la serena e pacifica Contea: se sopraggiunge una apocalittica fine del mondo, nessun luogo sarà più al sicuro.

Gog e Magog nella serie tv Trono di Spade

Nella saga televisiva³⁴ del *Trono di Spade* (che Martin ha più volte confessato essere ispirata alle opere fantasy³⁵ di Tolkien, sia pure modificata con più sesso³⁶, più politica, più volgarità e personaggi meno nettamente “buoni o cattivi” secondo una dicotomia non-manichea; Nicodemo, De Gregorio, 2019, p. 6), la fine del mondo incombe perlomeno sotto due forme parimenti *infernali*: il Fuoco e il Ghiaccio – come d'altronde avvisava già il titolo della collana, *Cronache di Fuoco e Ghiaccio*, che una lectio facilior a lungo aveva associato a un eventuale matrimonio tra Daenerys Targaryen regina dei draghi da Sudest, e Jon Snow³⁷ erede del Nord.

Con gli occhi di un medievale, potremmo invece ricordare che sia il fuoco, sia il ghiaccio fanno parte della dannazione nell'*Inferno* di Dante (ad esempio: Farinata e Ugolino), sebbene un modo di dire britannico di chiara origine medievale reciti “when Hell freezes over” (“quando l'inferno congelerà”) per dire

³⁴ Serie andata in onda tra il 2011 e il 2019, menzionata nel Guinness dei primati per esser stata trasmessa contemporaneamente in 173 paesi geografici diversi – argomento potenzialmente meritevole di approfondimento da parte dei geografi. I primi cinque romanzi erano stati pubblicati tra il 1996 e il 2011 (il quinto pochi mesi dopo il lancio in tv).

³⁵ In precedenza, il Fantasy era considerato un genere (letterario e immaginario) tipicamente maschile, “for boys”, mentre i romanzi di Martin e soprattutto la serie tv hanno attirato un inedito pubblico femminile: le statistiche della quarta stagione in tv rilevavano almeno un 42% di donne (Franckel, 2014, p. 1), che probabilmente è poi aumentato, senza contare mezzi meno rilevabili come diffusione delle copie illegali (forse una delle serie più piratate di sempre), dei dvd e di reiterate maratone di “rewatch” celebrate sui social network. Si potrebbe congetturare che la grande varietà di ruoli femminili in cui identificarsi o immaginarsi rendesse la serie tv più adatta, anche per la netta preponderanza di temi omessi da Tolkien, come innamoramento, matrimonio, tradimento, parto, maternità (certa, pater unquam), che non sono solo riempitivi decorativi ma spesso svolgono un ruolo importante nella trama, a volte cruciale.

³⁶ Martin tende sempre a dare una pennellata di deliberata volgarità ai suoi personaggi (con alcool, prostitute, turpiloquio), per renderli meno “rigidi” e “irreali” rispetto a quelli di Tolkien, che secondo Martin offre ai lettori una versione idealizzata e buonista rispetto alla cruda realtà del vero medioevo (su questo tema: Eco, 1986; Sanfilippo, 1987; Pugh-Aronstein, 2012). Una definizione del particolare Fantasy “à la Martin” suona più o meno «*Tits and Dragons*» (secondo l'icastica formulazione offerta dall'attore Ian McShane, che molti ricorderanno nelle vesti di Giuda di Zeffirelli (Farndale, 2016; Shepherd, 2016; Ho, 2018, p. 28), in sostituzione del più morigerato binomio *Dungeons and Dragons*. Sulle reazioni di giornalisti e intellettuali all'esposizione gratuita di nudità femminile in *GoT* – ma soprattutto nelle prime stagioni – rimando alla bibliografia indicata da Franckel (2014, p. 34: sebbene io non condivida la sua definizione di “Bechdel Test”) integrata con aggiornamenti in Iannuzzi (2016).

³⁷ Non mi sembra abbastanza sottolineata l'assonanza fonica tra *Jon Snow* e “You dont' know [nothing]”, come gli viene detto da una abitante di Oltre la Barriera, magari meno istruita ma dotata di esperienza e streetwise (sebbene priva di intenzione maieutica di matrice socratica).

una cosa che non potrà mai accadere, e i pochi riferimenti biblici parlino più che altro delle fiamme di una fornace (la *Gebenna*) come si vede anche in *Toy Story 3*.

Nella cartografia medievale, ad esempio nelle mappe di Giovanni Leardo (1450-1452) relative al Vecchio Mondo nell'emisfero settentrionale, si distingue esplicitamente tra una Ecumene abitabile nella fascia temperata (a Westeros diremmo: tra Grande Inverno e Approdo del Re) e due fasce ugualmente inadatte alla sopravvivenza umana, disabitate nel senso etimologico della parola “deserte”: «Dixerto dexabitado per fredo» a nord della Scandinavia, e simmetricamente a sud «Dixerto dexabitado per chaldo et per serpenti»³⁸ alla latitudine dell'Equatore (Cavallo, 1992, p. 157), ben sapendo che erano abitati il Marocco, l'Egitto con il Mar Rosso, e l'isola di *Taprobane*/Ceylon – e Martin colloca in analoghe aree le Serpi delle Sabbie e altri popoli dediti ai veleni in giardini che ricordano l'architettura islamica da Siviglia allo Yemen. Ma già nella teoria delle zone o fasce climatiche degli antichi greci (nota anche a bizantini e arabi) si rappresentavano cinque zone, che in un Commentario al *Somnium Scipionis* del 1150 conservato alla Laurenziana di Firenze sono chiamate «Frigida Septentrionalis inhabitabilis, Temperata habitabilis Asia Europa Africa, Inhabitabilis perusta [ovvero: completamente bruciata], Temperata habitabilis [simmetrica al nostro emisfero ma ignota], e Frigida Australis inhabitabilis» (Barber, 2001, p. 59).

Sappiamo che il Cristianesimo nacque originariamente con un messaggio di palingenesi: la fine dei tempi è vicina (si veda Fredricksen, 1991, p. 151), citando complessivamente tutte le *Lettere* paoline, dalla più antica (*I Tessalonicesi*, 1:10, 4:13-17, 5:23) alla più recente (*Romani* 13:11). Tra gli evangelisti, il più apocalittico non è Giovanni ma Marco, ossia quello più antico e vicino agli eventi, gli altri Vangeli, essendo stati composti più tardi, mitigano le aspettative di una Parousia immediata (Fredricksen, 1991, p. 168 nota 2).

Martin ha dichiarato spesso che il concetto della Barriera gli era stato ispirato semplicemente da visite al Vallo di Adriano³⁹ (eretto dai romani contro pitti, scoti e altri popoli barbarici settentrionali: in tv interpretati spesso da attori scozzesi o scandinavi coi capelli rossicci; Scott, 2014). Ma il Vallo è alto pochi metri, svolgendo quindi una funzione più simbolica che efficace. In una intervista, Martin afferma di essersi immaginato nel ruolo di un legionario romano che guardava le colline scozzesi come se quel luogo fosse, per l'epoca,

«the end of civilization; it was the end of the world. We know that there were Scots beyond the hills, but they didn't know that. It could have been any kind of monster. It was *the sense of this barrier against dark forces* – it planted something in me. But when you write fantasy, everything is bigger and more colorful, so I took

³⁸ Altrove Leardo scriveva a causa di “serpenti e scorpioni”: per ironia della sorte o astuta combinazione da parte degli scrittori di fantasy, dopo aver abbandonato la spada e la lancia del San Giorgio della pittura, l'unica arma in grado di uccidere i giganteschi Draghi (la parola latina indica indifferentemente serpi, basilischi, viverne e draghi) sembrerebbe essere una particolare balista dal nome latineggiante di “Scorpio”.

³⁹ Si limita a questa constatazione, senza affrontare il tema di Gog e Magog, il peraltro interessante articolo di Bonaccorsi (2017, p. 29).

the Wall and made it three times as long and 700 feet high, and made it out of ice» (Scott, 2014, corsivo mio⁴⁰).

Questa è l'unica allusione a forze oscure, più temibili di poveri scoti e pitti. Ma gioverà ricordare che Italo Calvino ammoniva a non fidarsi dei romanzieri, in generale: «“Mi chiedo pure quel che vuol sapere, e Glielo dirò. Ma non Le dirò mai la verità, di questo può star sicura” [lettera a Germana Pescio Bottino, 9.6.1964]» (Calvino, 1984, p. 7) – concetto riecheggiato in tv dal noto slogan del Dr. House/Hugh Laurie “tutti mentono” (2004), che aggiorna al nostro secolo il noto problema logico del Cretese bugiardo.

A prescindere dalle dichiarazioni del romanziere, sembra plausibile che notizie sulla Grande Muraglia provenienti dalla lontana Cina (iniziata almeno quattro secoli prima e spesso collegata a Gog e Magog) abbiano ispirato ai romani l'edificazione del Vallo (iniziato nel 122 d.C.). E, che Martin ne sia consapevole o meno, la definizione della Barriera come “la sua larghezza alla sommità è tale che dodici cavalieri possono cavalcare affiancati” (così espressa nel primo libro dall'esperto ranger Benjen Stark alla recluta Jon Snow) ricalca pari pari dalle descrizioni della muraglia cinese di tante relazioni occidentali, tra cui quelle di Marco Polo e di Martino Martini: mentre non assomiglia affatto alla reale larghezza dei resti dei valli britannici.

Al di là della barriera non ci sono solamente i Brutti, o i mostri (gli enormi meta-Lupi, i Giganti, ecc.): c'è un esercito di Moti in cammino. Molti⁴¹ elementi assomigliano a Gog e Magog: non parlano nessuna lingua comprensibile, anche se comunicano e si organizzano con precise strategie; non sono capaci di attraversare il mare, anche se il loro territorio si affaccia su due oceani; non sono capaci di aggredire l'umanità, fino a quando non compare un leader che svolge esplicitamente il ruolo di Anticristo (almeno in tv⁴²) in groppa a una appropriata cavalcatura. Coerentemente con la tradizione dei tre monoteismi, riesce a perforare la sottilissima barriera in un unico punto da cui dilagare, e non a caso quel punto è precisamente “nell'estremità nordorientale dell'ecumene” (la fortezza negli ultimi minuti del 7° episodio finale della 7° stagione, visibile nella mappa intitolata 6: *Beyond the Wall* in Martin, 2012): Eastwatch-by-the-Sea. La traduzione italiana “Forte Orientale” è imprecisa, omettendo il suo ruolo come porto caricatore, per la sua posizione più vicina sia alla Capitale, sia alla Cittadella degli studiosi.

⁴⁰ Sulle similarità tra la *Barriera* e il concetto statunitense di *Frontiera* secondo l'enunciazione di Turner (1962) si veda Zontos (2015).

⁴¹ Accennava brevemente a una somiglianza, ma senza approfondire, Raheel Shakeel (durante lo iato tra la settima e l'ultima stagione): «Similar “end of days” prophecies are steeped in Biblical eschatology, such as the armies of Gog and Magog (*Yajuj Majuj*) that would burst through from their confinement and swarm like locusts on the realms of man [...] the show [*Game of Thrones*] is riddled with the iconography of Abrahamic faiths' final battle between good and evil» (Shakeel, 2017).

⁴² Non discuto il problema della tardata pubblicazione del finale dei libri di Martin: ci basti sapere, per il momento, quale è stato il finale mandato in onda nella primavera del 2019.

Nella sigla della settima stagione si vedeva solo il segmento centrale della Barriera, tra Castle Black e Mole's Town, lontano dai due oceani. Invece, dopo aver lasciato in sospeso il pubblico durante uno iato temporale ed emotivo, dall'agosto 2017 all'aprile 2019, l'ottava stagione cominciava con una sigla che proprio nei primi fotogrammi era stata modificata per mostrare il punto esatto della breccia: vicino al mare, in prossimità di Last Hearth, precisamente nell'estremità nordorientale.

Il muto Re della Notte non è eloquente come da tradizione, eppure nello stesso episodio si assiste al processo contro Lord Baelish (che era giunto a cavallo, alla testa di una marea vocante) e alla sua esecuzione proprio a causa delle sue persuasive menzogne diaboliche. Tra le accuse, quella di aver messo zizzania nelle famiglie, sorella contro sorella, nel più classico lessico biblico: "Turn family against family, turn sister against sister". Potrebbe essere una sorta di compensazione, rispetto all'assenza di retorica del Re della Notte. Per inciso: un unico personaggio, con un'unica arma, ucciderà entrambi, quasi come se componessero un binomio.

Il momento della breccia della Barriera è preceduto da tre squilli di tromba⁴³, come si legge nel copione originale: «One of the Night's Watchmen runs to the large horn and blasts three times» (cfr. *Ap.*, 8,6). La strategia successiva ricalca lo schema giovanneo: assaltare prima il castrum (Eastwatch-by-the-Sea) e poi l'urbs (Winterfell), oppure, potendo, ogni castello e ogni città dell'ecumene.

Tra le popolazioni dell'ecumene, una sola casata (Stark) ricorda nel proprio motto che "L'Inverno sta arrivando", frase ripetuta ossessivamente con il tono millenaristico di "La Fine è vicina!", "Mille e non più mille!" e altre espressioni apocalittiche. Proprio all'inizio del primo romanzo i ragazzi Stark trovano una cucciolata di meta-lupi giganteschi, interpretati come un grave ammonimento simbolico.

Tutti i membri delle altre casate aristocratiche non credono possa arrivare nessuna fine del mondo, anzi ridono delle storie di mostri; e mantengono solo per la comodità di avere una serena "colonia penale", una sorta di Legione straniera a guardia della Barriera (*the Wall*) eretta secoli fa per impedire ai barbari (i Bruti: *Wildings*) di scendere e avanzare pretese sulle terre coltivabili. Nessuno crede all'approssimarsi del cambiamento, tranne Daenerys Targaryen e Tyrion Lannister, la prima perché trova, quasi accidentalmente, tre uova di drago che si credevano fossili (e che invece solo lei potrà magicamente far schiudere) e il secondo perché, descritto da tutti come un "mostro" in quanto nano e deforme (da cui il suo famoso monologo "vorrei poter essere, davvero, il mostro che voi

⁴³ Il grande corno impugnato dal Guardiano della Notte ricorda, in piccolo, quello suonato dal nano Gimli per annunciare la sortita dal Fosso di Helm (*Lotr 2*: film del 2002). Gli eserciti mostruosi in uscita sia da Mordor sia da Gundabad dilagano attraverso un unico portale, sempre preceduti da apocalittiche trombe.

tutti già credete che io sia...”), da bambino sperava che esistessero altri mostri e ha letto tutti i libri e viaggiato in tutte le terre per aumentare il proprio sapere⁴⁴.

Le mappe compaiono spesso nella serie tv. In numerose occasioni vediamo sovrani, ministri e consiglieri decidere le strategie militari attorno a grandi mappe sui tavoli con buffe pedine di legno simil-scacchi che dovrebbero simboleggiare con statuette di cervi, leoni o lupi le armate dei Baratheon, dei Lannister o degli Stark: un tipico anacronismo hollywoodiano⁴⁵.

Da non sottovalutare la grande mappa dipinta sul pavimento della Fortezza Rossa, dove la regina Cersei cammina “sopra” il “suo” continente, come in un famoso ritratto nel quale Elisabetta I poggia i piedi sulla “propria” Inghilterra: il cosiddetto *Ditchley Portrait*, del fiammingo Marcus Gheerarts/Mark Garrett, circa 1561, scelto, fra l'altro, come copertina del famoso saggio storico della Yates (1983). In quel famoso quadro, l'Inghilterra (orientata con l'Est in alto) assomiglia moltissimo a Westeros, più ancora che nella cartografia odierna.

Un accenno conclusivo: “che fare?”

Le parole-chiave “Inverno sta arrivando/Sauron mobilita” potrebbero essere metafora⁴⁶ di molte catastrofi, tra cui una guerra mondiale, una pandemia

⁴⁴ I fan di Tyrion apprezzeranno che il nome “Ulisse”, in greco, significa “il più odiato” (per la sua nascita mostruosa oppure per la sua mostruosa intelligenza e prontezza di spirito): come Ulisse, Tyrion viaggia molto e legge moltissimo, e come Ulisse, preferisce le armi da tiro dure da tendere, come la balestra. Un altro personaggio odiato fin dalla nascita, viaggiatore e inventore, è il Maui nella versione Disney (*Oceania*, 2016, con un’apocalissi solo climatica).

⁴⁵ Anche il fumetto umoristico *Astérix* tende a mostrare Cesare e i suoi ufficiali intenti ad analoghe strategie all'interno di padiglioni che assomigliano in tutto e per tutto a tende da campo napoleoniche (con anacronismi deliberatamente studiati per ironia). Gli studi storico-geografici escludono che sia mai esistito un uso simile nelle tattiche greche o romane, e Cesare stesso parla sempre e soltanto di rapporti degli esploratori o di informazioni orali estorte agli ostaggi. La carenza di mappe a disposizione di Cesare concorrerebbe a spiegare alcuni suoi madornali errori, come affermare che le isole britanniche si estendano dal Portogallo alla Danimarca (Janni, 1984). Per ironia della sorte, durante il Medioevo Cesare (assieme a un altro conquistatore senza mappe, Alessandro) era considerato uno dei padri della geografia, ovviamente solo in base alle descrizioni testuali giacché Cesare non ha mai disegnato nulla. Invece, e anteriormente, in Cina era possibile che un imperatore fosse assassinato nel suo padiglione da un sicario che nascondeva un pugnale in una mappa arrotolata, anche senza contare i molti riferimenti fatti da Sun Tzu sull'uso pratico delle mappe (Castelnovi, 2014). Ciò rende plausibile l'uso di carte militari cinesi in *Mulan* e *Mulan 2* (film del 1998 e del 2004; Castelnovi, 2019).

⁴⁶ «L'ideale spirituale del Medioevo diviene così una fuga immaginifica e ricorsiva verso la realtà perduta, sopita e dissimulata dalle luci materiali del freddo artefatto» (Ippolito, 2019, p. 96). In Harry Potter, assieme alle pergamene e ai calamai gli abiti di Dumbledore appaiono medievali (e il cambiamento del suo stile vestitiario nei prequel ha suscitato polemiche). Analogamente, le gesta compiute in una “galassia lontana, lontana” da un cowboy con gilet e cinturone (Han Solo in *Guerre Stellari*) appaiono svolte in un universo sia fantascientifico sia “medievale” in quanto a povertà di risorse, sporcizia e ruggine. Come è noto, Tolkien era avverso all'elettricità e ai lampioni, simbolo dell'Illuminismo e della Rivoluzione d'Ottobre (elettrificazione e soviet), preferendo al lampione artificiale il lampo naturale: «Il lampione elettrico può essere in effetti ignorato, per la semplice

o il cambiamento climatico⁴⁷ oppure di un'ecatombe nucleare, o un'invasione di migranti che parlano una lingua incomprensibile (nuovi Unni, Mongoli, Cosacchi ad abbeverare anacronistici cavalli nelle fontane di piazza San Pietro).

Le serie televisive e i film (anche premiati con l'Oscar) ripropongono il medesimo schema apocalittico. Tra i molti romanzi epigoni di Tolkien, quello che sembra più ispirato da Gog e Magog rimane *Le pietre magiche di Shannara* di Terry Brooks (1984), con i “buoni” che cercano in ogni modo di arginare la Breccia e di evitare gli Ingannatori: da questa saga è stata tratta la serie tv *The Shannara Chronicles* del 2016-2017. La Disney vi accenna nel medievaleggiante *Taron e la Pentola Magica* (1985) ma anche in *Atlantis* (2001). Anche dal Giappone, la saga *Attacco dei Giganti* (*Shingeki no Kyojin*: come manga dal 2009, anime dal 2013) propone fin dal primo episodio una singola breccia nella colossale cinta muraria che avrebbe dovuto impedire il dilagare dei mostri apocalittici. In un'altra ambientazione (la saga di Harry Potter⁴⁸), anche Hogwarts sembra del tutto impenetrabile, fino al momento in cui una determinata coppia di armadi magici permette di creare un passaggio segreto: ecco il varco, da cui passa un piccolo manipolo di Mangiamorte che riescono a uccidere il preside Dumbledore. In teoria, quel varco è l'apertura dei cancelli, e tutti i mostri avrebbero potuto entrare contemporaneamente. Nel romanzo successivo, Hogwarts è protetta da una cupola magica, che a sua volta viene incrinata da una breccia che vomita al suo interno malvagi uomini incappucciati e mostri immondi (lupi mannari). Anche nel prequel rivediamo cupola e breccia, *Animali fantastici e dove trovarli* (titolo che fin dal titolo riecheggia monstrea et mirabilia di mappe e bestiari medievali). Pochi anni dopo, il film *Endgame* della Marvel ripropone una cupola quasi identica a proteggere Wakanda, che di nuovo i cattivi incrinano fino a creare una breccia. Tema riproposto in *Terminator*, *Hellboy* e *Wonder Woman*, ma anche in *Dragontrainer* e in *Shrek*: Gog e Magog ovunque.

I social network in un certo modo possono costituire una sorta di “termometro” che, tempo per tempo, consentirebbe di tratteggiare una elementare “mappa delle reazioni e delle aspettative” da parte del pubblico⁴⁹

ragione che è così insignificante e transitorio. E comunque, è certo che le fiabe hanno molte cose più permanenti e fondamentali di cui parlare. Il lampo, per esempio» (Tolkien, 1976, p. 81).

⁴⁷ Su catastrofe climatica e Martin esiste un'ampia letteratura impossibile da riassumere in questa sede. Tolkien – in accordo con l'epoca sua – trascurava il tema, limitando la dialettica a una semplicistica morale manichea di gusto medievale: clima ottimo dove abitano i buoni (la Contea, Lorien, ripetutamente rimembrate come luoghi idilliaci dai personaggi nei momenti difficili), e clima pessimo dove vivono i cattivi (post hoc ergo propter hoc).

⁴⁸ La scrittrice non ha mai fornito una mappa al vasto pubblico del suo universo Fantasy, fingendo che gli eventi magici avvengano più o meno tra Londra e la Scozia. Tuttavia, la domanda del pubblico era tale, da rendere un vero e proprio oggetto di culto la *Mappa del Malandrino*, che nei libri viene menzionata ma mai stampata (Mina, 2019, p. 156): non è però la carta di un territorio geografico, piuttosto la pianta catastale di un enorme edificio.

⁴⁹ Non è questa la sede per tentare di tracciare un “atlante” delle reazioni dei fan all'ultima stagione di *GoT*. Ma senza dubbio, il pubblico europeo era più incline ad accettare la rivoluzione antipadronale condotta dalla regina Daenerys Targaryen (ribattezzata sui social il Che Guevara di Westeros; forse il fondatore del partito politico spagnolo “Podemos”, prima di aver visto l'ultima

anche e soprattutto sui “finale di stagione”, argomento millenaristico in sé, dato che gli spettatori percepiscono uno iato temporale che talvolta coincide con l’inopinata e improvvisa cessazione di una serie televisiva⁵⁰.

Un tema che potrebbe risultare non privo di interesse per i geografi, quando una serie viene vista (censurata o no) e commentata in tutto il pianeta, e un viaggiatore si sente rispondere “Mellon!” oppure “Valar Morghulis/Valar Dohaeris!” in un aeroporto. Senza contare i flussi ininterrotti di una vera e propria “Geografia del turismo fantasy”, vissuto come esperienza di vita da masse che vanno letteralmente “come pellegrini” a visitare i “luoghi di *GoT*”, a Dubrovnik, a Siviglia, a Malta, in Irlanda e via elencando (Baschiera, 2017), analogamente a quanto avviene in Nuova Zelanda dopo i film di *Lotr*.

stagione ha scritto un po’ troppo frettolosamente che «anche noi, come la Kalheesi, possiamo aspirare a usare la politica per migliorare i beni comuni», Iglesias, 2017, p. 15) assieme a un’antologia di emarginati comprendente personaggi esiliati, gay, neri, deformi e femministe. Il pubblico americano invece, pur riconoscendo a Lincoln il merito di aver abolito la schiavitù («la regina dei Draghi nel suo nobile, seppur spietato, sforzo di liberare i popoli dall’oppressione *schiavista*»; Picchi, 2019, p. 8), percepiva come meno accettabile codesta ulteriore tendenza rivoluzionaria che, a tratti, presenta somiglianze sorprendenti con le parate militari di piazza delle dittature hitleriana e staliniana (Dany tende a non ascoltare consigli e a decidere frettolosamente, sia singole esecuzioni, sia radere al suolo intere città). Donne e uomini del pubblico, più favorevoli al tipico eroe maschile dei film western anni ‘50, desideravano un ruolo da “vincente” per Jon Snow, ancora percepito emblematico self-made-man nonostante l’educazione nobiliare e la genetica peculiare. Legalisti europei e monarchici statunitensi (singolare ossimoro) insistono nell’affermare che Stannis Baratheon fosse l’unico legittimo erede al trono, proiettando una logica cristiana (e da Restaurazione/Congresso di Vienna) in un continente fantasy medievale.

⁵⁰ La vastità di commenti e opinioni sull’ultimo episodio di *GoT* non può essere ragguagliata in poche righe. Diciamo solo che il finale propone l’unica rivoluzione possibile in quel dato momento: non la “democrazia” vagheggiata astrattamente dal topo di biblioteca, nobile e ricchissimo Lord Sam Tarly che lancia una teoria senza minimamente interrogarsi sui risvolti pratici (Castellin, 2019, p. 2), ma piuttosto una “monarchia elettiva”, che presenta il pregio di azzerare il ruolo attribuito alla genetica (che, come hanno dimostrato nella saga i molti incesti e stupri, ha fatto più danni che bene) e di incrementare la meritocrazia. Prima, tutta la lotta per il potere passava dal numero dei parenti e dai matrimoni combinabili: una prassi ben esemplificata dal personaggio di Cat (e Sansa), che prima fa parte di un valzer di matrimoni, poi combina una serie di matrimoni per i suoi figli, finiti tutti in maniera drammatica; ma si vedano anche le strategie letteralmente “machiavelliche” di Olenna Tyrell, Cersei Lannister e Petyr Baelish (Erreón Galván, 2019, p. 12; Iglesias, 2019, p. 15; Bisignani, 2019, p. 20). Dopo, invece, conta solamente la lealtà e l’onestà: un re veggente vede tutto e sa tutto, combinazione di elementi che dovrebbe mettere al sicuro tutti i regnicoli sia dalle ingiustizie, sia dalla corruzione. Né apparirà senza scopo che il Concilio Ristretto (una sorta di consiglio dei ministri) nell’ultima puntata sia composto da uno storpio, un nano, un analfabeta, una donna dileggiata perché troppo alta e forte, un mercenario picchiato dai genitori, un letterato cacciato di casa dal padre perché imbelite e grasso. Una sorta di *Corte dei Miracoli* (sebbene non ctonia come quella di Hugo), ma anche una speranza per ciascun lettore o pubblico stravaccato sul divano. Nessuno di noi sarà mai elegante come Loras, bello come Jaime, ricco come Tywin, ben protetto da uno stormo di draghi o di lupi giganteschi, forte come la Montagna: e però tutti quelli sono morti. Noi (io, tu, ogni lettore, ogni bambina o anziano del pubblico a casa) in quanto spettatori oggi siamo vivi (ancora cogito, ergo sum), e personalmente sono più alto di Tyrion e meno obeso di Sam, meno bullizzato di Brienne e più atletico di Bran: ciascuno di noi può sognare di essere chiamato a far parte del Concilio, se quel re fiabesco che vede tutto si accorgerà della dignità, dell’onestà e della lealtà con cui abbiamo resistito alle ingiustizie.

I medievali – dal Beatus de Llebana fino al Settecento (!), a giudicare dalla persistenza dei toponimi sugli atlanti a stampa (Castelnovi, 2008) – riassumevano questi timori millenaristici nella semplice formula di Gog e Magog, applicata come un’etichetta a unni, mongoli, magiari, mori, ma anche sovietici, zingari, cinesi e via dicendo: non tanto per trovare un “capro espiatorio” à la René Girard, ma piuttosto per “costruire un nemico” (per usare le parole di Umberto Eco, 2011) comune e collettivo contro cui fare fronte tutti assieme – un po’ come nelle prime Crociate, che servivano anche per compattare una frammentazione di regni e signorie altrimenti sempre in conflitto fra loro e pertanto più deboli ed esposte alle incursioni.

Forse un nuovo compito per gli studi storico-geografici potrebbe essere quello di riesaminare i miti presenti nella cartografia medievale e moderna con l’obiettivo di ricostruire e decostruire i meccanismi che hanno indotto gli sceneggiatori odierni a mandare in onda, volta per volta, le versioni aggiornate della Torre di Babele, dell’Arca di Noè, del Paradiso Terrestre, della scoperta di una nuova civiltà, della *Navigatio Sancti Brandani* e, non ultimo, di Gog e Magog.

BIBLIOGRAFIA

- Fabio Amato, Elena Dell'Agnese (a cura di), *Schermi americani. Geografia e geopolitica degli Stati Uniti nelle serie televisive*, Milano, Unicopli, 2014.
- Peter Barber, *Mito, religione e conoscenza: la mappa del mondo medievale*, in *Segni e sogni della Terra*, Milano, De Agostini, 2001, pp. 48-79.
- Luca Barra, *Sotto la superficie del Trono di spade*, in «Il Mulino», 27 giugno 2016, pp. 1-2.
- Stefano Baschiera, *Game Of Thrones e l'impatto sul territorio*, in Sara Martin, Valentina Re (a cura di), *Game Of Thrones: una mappa per immaginare mondi*, Milano, Mimesis, 2017 pp. 33-44.
- Jes Battis, Susan Johnston (a cura di), *Mastering the Game of Thrones. Essays on George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire*, Jefferson (North Carolina), McFarland, 2015.
- Coralie Bickford-Smith, *Simboli e segni: Crusoe e gli altri*, in Huw Lewis-Jones (a cura di), *Le Terre Immaginate. Un Atlante di Viaggi Letterari*, Milano, Salani, 2019, pp. 188-191.
- Luigi Bisignani, *Ditocorto, il valore dello stratega [Lord Baelish]*, in «Formiche», 148 (giugno 2019), pp. 19-20.
- Valentina Bonaccorsi, *Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco: elementi storici e suggestioni letterarie*, in Sara Martin, Valentina Re (a cura di), *Game Of Thrones: una mappa per immaginare mondi*, Milano, Mimesis, 2017, pp. 11-32.
- Marta Boni, Valentina Re, *Here be Dragons: la Mappa come soglia, racconto, creazione*, in Sara Martin, Valentina Re (a cura di), *Game Of Thrones: una mappa per immaginare mondi*, Milano, Mimesis, pp. 105-128.
- Claudio Bonvecchio (a cura di), *La filosofia del Signore degli Anelli*, Milano, Mimesis, 2008.
- Id., *Frodo o del destino dell'eroe*, in Claudio Bonvecchio (a cura di), *La filosofia del Signore degli Anelli*, Milano, Mimesis, 2008, pp. 23-56.
- Jerry Brotton, *Le grandi mappe*, Torino, Gribaudo, 2015.
- Terry Brooks, *La spada di Shannara*, Milano, Club degli Editori, 1979 (ed. originale 1977).
- Id., *Le pietre magiche di Shannara*, Milano, Mondadori, 1984 (ed. originale 1982).
- Italo Calvino, *Collezione di sabbia*, Milano, Garzanti, 1984.
- Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Milano, Feltrinelli, 1958 (ed. originale 1949).
- Luca G. Castellin, *Game Of Thrones: il potere di una storia*, in «Vita e Pensiero», 3 (2019), pp. 1-2.
- Michele Castelnovi, *Gog e Magog: le metamorfosi di una metafora geografica*, in «Bollettino Società Geografica Italiana», serie XIII, I (2008), pp. 421-448.
- Id., *Strategia e cartografia in Cina*, in «Sulla via del Catai», 10 (2014), pp. 105-118.
- Id., *La mappa della Biblioteca. Geografia reale ed immaginaria secondo Umberto Eco*, in «Miscellanea di Storia delle Esplorazioni» XL (2015), pp. 195-253.
- Id., *L'immaginario geografico, da Magog a Frozen*, in «Geotema», Supplemento XXIII (2019), pp. 105-115.
- Cesare Catà, *Essere in cammino. Tolkien e lo statuto filosofico del concetto medievale di "Uomo pellegrino"*, in «Minas Tirith. Rivista della Società Tolkieniana Italiana», I (2010), pp. 25-44.
- Id., *Filosofia del Fantastico. Escursione tra i Monti Sibillini, l'Irlanda e la Terra di Mezzo*, in «Il Cerchio», 2012a.
- Id., *Una Santiago chiamata Mordor. L'idea di Homo viator ne Il Signore degli Anelli di J. R.R. Tolkien*, in «Compostella. Rivista del Centro Italiano di Studi Compostellani», 34 (2012b), pp. 32-41.
- Guglielmo Cavallo (a cura di), *Cristoforo Colombo e l'apertura degli spazi*, Roma, IPZS, 1992.
- Tom Conley, *Cartographic Cinema*, Minneapolis (MN), University of Minnesota Press, 2007.
- Alessandro Dal Lago, *Eroi e mostri. Il fantasy come macchina mitologica*, Bologna, Il Mulino, 2017.
- Elena Dell'Agnese, *Geografia politica critica*, Milano, Guerini, 2005.
- Id., *Paesaggi ed eroi. Cinema, nazione, geopolitica*, Torino, UTET, 2009.
- Id., *The Walking Dead. Siamo tutti infetti?*, in Fabio Amato, Elena Dell'Agnese (a cura di), *Schermi americani...*, 2014, cit., pp. 39-52.
- Gianfranco De Turris, *Il Signore degli Anelli come itinerario iniziatico*, in Claudio Bonvecchio (a cura di), *La filosofia del Signore degli Anelli*, Milano, Mimesis, 2008, pp. 57-70.

- Umberto Eco, *Dieci modi di sognare il Medioevo*, in «Quaderni Medievali», XXI (1986), pp. 187-200.
 Id., *Bandolino*, Milano, Bompiani, 2000.
 Id., *Costruire il nemico e altri scritti occasionali*, Milano, Bompiani, 2011.
 Id., *Storia delle terre e dei luoghi leggendari*, Milano, Bompiani, 2013.
 Luca Enoch, *Atlante Dragonero - disegni delle mappe di Luca Enoch*, Milano, Sergio Bonelli Editore, 2018.
 Íñigo Errejón Galván, *Stato e guerra: i limiti della realpolitik*, in «Formiche», 148 (giugno 2019), pp. 12-13.
 Franco Farinelli, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Torino, Einaudi, 2003.
 Id., *La crisi della ragione cartografica*, Torino, Einaudi, 2009.
 Nigel Farndale, Ian McShane: "Game of Thrones is just tits and dragons", in «The Telegraph», 6 giugno 2016, <https://www.telegraph.co.uk/tv/2016/03/11/ian-mcshane-game-of-thrones-is-just-tits-and-dragons/>.
 Silvio Ferri, *Apotropaico*, in *Enciclopedia Italiana [Treccani]*, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, 1929, vol. I, pp. 391-392.
 Valerie Estelle Franckel, *Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance*, Jefferson (North Carolina), McFarland, 2014.
 Paula Fredriksen, *Apocalypse and Redemption in Early Christianity. From John of Patmos to Augustine of Hippo*, in «Vigiliae Christianae», 45, 2 (June 1991), pp. 151-183.
 Antonio Funicello, *Politica e media, le regole dei vasi comunicanti*, in «Formiche», 148 (giugno 2019), pp. 22-23.
 Massimo Giannotta (a cura di), *Chanson de Roland. Testo francese a fronte*, Torino, Robin Edizioni, Collana "Biblioteca del Vascello", 2015.
 Federica Gregoratto, *Il "negativismo" di Game of Thrones. Antieroine, angeli della storia e ruote (forse) spezzate*, in «Le parole e le cose», 2 (luglio 2019), <http://www.leparoleelecose.it/?p=35964>.
 Natale Gregorio, *O si vince o si muore*, in «Formiche», 148 (giugno 2019), pp. 6-7.
 Gianni Guadalupi, Alberto Manguel, *Manuale dei luoghi fantastici*, Milano, Rizzoli, 1982.
 Aaron K.H. Ho, *Pornography, Postwoman, and Female Nudity in GoT*, in Lindsey Mantoan, Sara Brady (a cura di), *Vying for the Iron Throne: Essays on Power, Gender, Death and Performance in HBO's Game of Thrones*, Jefferson (North Carolina), McFarland, 2018, pp. 28-39.
 Giulia Iannuzzi, *Sexposition e potere a Westeros*, in «Quaderni d'altri tempi», 63 (2016), http://www.quadernidaltretempi.eu/rivista/numero63/bussola/q63_b03.html.
 Pablo Iglesias (a cura di), *Vincere o morire. Lezioni politiche nel Trono di Spade*, Firenze, Nutrimenti, 2017.
 Id., *L'inganno del Potere, nel Medioevo come in Machiavelli*, in «Formiche», 148 (giugno 2019), pp. 14-15.
 Benedetto Ippolito, *La fantasia medievale nel Trono di Spade*, in «Formiche», 148 (giugno 2019), p. 96.
 Jacob Chretien, *L'empire des cartes. Approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*, Parigi, Albin Michel, 1992.
 Paolo Gulisano, Luca Michelucci, *La mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, Milano, Bompiani, 1997.
 Luciano Lanna, Filippo Rossi, *Fascisti immaginari. Tutto quello che c'è da sapere sulla Destra*, Firenze, Vallecchi, 2003.
 Huw Lewis-Jones (a cura di), *Le Terre Immaginate. Un Atlante di Viaggi Letterari*, Milano, Salani, 2019.
 George R.R. Martin, *The Lands of Ice and Fire: Maps from King's Landing to Across the Narrow Sea drawn by Jonathan Roberts*, New York-Londra, Bantam-Harper Collins, 2012.
 Sara Martin, Valentina Re (a cura di), *Game Of Thrones: una mappa per immaginare mondi*, Milano, Mimesis, 2017.
 Miraphora Mina, *La gestione delle avversità: la Mappa del Malandrino*, in Huw Lewis-Jones (a cura di), *Le Terre Immaginate. Un Atlante di Viaggi Letterari*, Milano, Salani, 2019.
 Joanny Moulin, J. R. R. Tolkien l'antimoderno, in «ÉA-Études Anglaises», 62 (2009), 1, pp. 73-85.
 Corrado Ocone, *I clan del Trono come i partiti contemporanei*, in «Formiche», 148 (giugno 2019), pp. 10-11.
 Antonio Maria Orecchia, *I cacciatori di Frodo*, in Claudio Bonvecchio (a cura di), *La filosofia del Signore degli Anelli*, Milano, Mimesis, 2008, pp. 153-179.
 Leo Ortolani, *Il Signore dei Ratti*, Modena, Panini, 2004.
 Isabelle Pantin, *Tolkien et ses légendes: une expérience en fiction*, Parigi, CNRS, 2009.
 Guglielmo Picchi, *Dalla saga alla realtà, le relazioni al tempo del sovranismo*, in «Formiche», 148 (giugno 2019), pp. 8-9.
 Giusto Picone, Lavinia Scolari (a cura di), *J.R.R. Tolkien: Viaggio ed Eroismo ne Il Signore degli Anelli*, Palermo, La Casa Gialla, 2016.

- Marco Picone, *Hic sunt Hobbits. La "realizzazione" di un paesaggio virtuale*, in Giusto Picone, Lavinia Scolari (a cura di), *J.R.R. Tolkien...*, 2016, cit., pp. 31-57.
- Id., *Geografie del contatto culturale nel Signore degli Anelli*, in Girolamo Cusimano (a cura di), *Spazi contesi spazi condivisi. Geografie dell'interculturalità*, Bologna, Pàtron Editore, 2010, pp. 157-64.
- Id., *L'albero e l'anello. Natura e geografia nel Signore degli Anelli*, in Elena Dell'Agnese, Antonella Rondinone (a cura di), *Cinema, ambiente e territorio*, Milano, Unicopli, 2011, pp. 191-215.
- Id., *Il Trono di Spade. Geopolitica e ombra del potere nel fantasy*, in Fabio Amato, Elena Dell'Agnese (a cura di), *Schermi americani...*, 2014, cit., pp. 27-38.
- Elisa Poli, *Le città visibili di Game Of Thrones*, in Sara Martin, Valentina Re (a cura di), *Game Of Thrones...*, 2017, cit., pp. 87-104.
- Thijs Porck, *The Medieval in Middle-Earth: Thrór's Map [and the Cotton Map]*, in «Thijs Porck. Scholar of Old English, Early Medieval England and Tolkien», novembre 2015, <https://dutchanglosaxonist.com/tag/cotton-world-map/>.
- Tison Pugh, Susan Aronstein, (a cura di), *The Disney Middle Ages: A Fairy-Tale and Fantasy Past*, New York, Palgrave, 2012.
- Massimo Rossi, *La Geografia del Furioso. Sul sapere geo-cartografico alla corte estense*, in Michele Bordin, Paolo Trovato (a cura di), *Lucrezia Borgia. Storia e mito*, Firenze, Leo S. Olschki, 2006, pp. 97-138.
- Matteo Sanfilippo, *Il medioevo secondo Walt Disney*, Bari, Dedalo, 1987.
- Alessandro Scafi, *Il paradiso in terra. Mappe del giarino dell'Eden*, Milano, Mondadori, 2007.
- Lavinia Scolari, *Home is behind: l'esilio, il viaggio e il ritorno tra Tolkien e Virgilio*, in Picone, Scolari, 2016 cit., pp. 58-80.
- Sarah Scott, *Game of Thrones writer reveals Hadrian's Wall inspired hit TV series*, in «The Journal», 4 (6 giugno 2014), <http://www.thejournal.co.uk/news/north-east-news/game-thrones-writer-inspired-hadrians-7214397>.
- Vicente Segrelles, *Il Mercenario. I Il popolo del fuoco sacro*, Bologna, Cosmo editoriale, 1982.
- Raheel Shakeel, *Subtext: Game of Historical Parallels*, in «Dawn», 24 (9 settembre 2017), <https://www.dawn.com/news/1359292>.
- Jack Shepherd, *Game of thrones actor Ian McShane says HBO show is "only tits and dragons". "I was accused of giving the plot away, but I just think get a f***ing life"*, in «The Independent», 13 (3 marzo 2016), <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/news/game-of-thrones-actor-ian-mcshane-says-show-is-only-tits-and-dragons-a6928566.html>.
- Società Tolkieniana Italiana, *Dizionario dell'universo di J.R.R. Tolkien. Con la genealogia dei personaggi della Terra di Mezzo*, Milano, Bompiani, 2003.
- Claudio Antonio Testi, *Tolkien's Work: Is it Christian or Pagan? A Proposal for a "Synthetic" Approach*, in «Tolkien Studies», 10, 1 (gennaio 2013), pp. 1-47.
- Tzvetan Todorov, *La letteratura fantastica. Definizione e grammatica di un genere letterario*, Milano, Garzanti, 1983 (ed. originale 1970).
- John Ronald Reuel Tolkien, *Lo Hobbit annotato da Douglas A. Anderson con nuova traduzione a cura della Società Tolkieniana Italiana*, Milano, Bompiani, 2002 (ed. originale 1937).
- Id., *Il Signore degli Anelli*, Milano, Rizzoli, 1955.
- Id., *Albero e foglia*, Milano, Bompiani, 1976.
- Id., *Le Lettere di Babbo Natale*, a cura di Baillie Tolkien, traduzione di Francesco Saba Sardi, illustrazioni di J.R.R. Tolkien, Milano, Rusconi, 1980.
- Teresa Tonchia, *Il femminile nel Signore degli Anelli*, in Claudio Bonvecchio (a cura di), *La filosofia del Signore degli Anelli*, 2008, cit., pp. 225-253.
- Ezio Vaccari, *Tecnologia, tecniche e mondo sotterraneo in Tolkien*, in Claudio Bonvecchio (a cura di), *La filosofia del Signore degli Anelli*, 2008, cit., pp. 255-262.
- Ludwig Wittgenstein, *Della Certezza*, Torino, Einaudi, 1978.
- Ralph C. Wood, *Conflict and convergence on fundamental matters in C.S.S. Lewis and J.R.R. Tolkien*, in «Renaissance», 55 (Summer 2003), Issue 4, pp. 315-338.
- Wu Ming 4, *Aragorn, il re che ritorna: il viaggio di un eroe moderno*, in Giusto Picone, Lavinia Scolari (a cura di), *J.R.R. Tolkien: Viaggio ed Eroismo ne Il Signore degli Anelli*, Palermo, Palumbo, 2016, pp. 81-95.

Karen Wynn Fonstad, *L'atlante della Terra-di-mezzo di Tolkien. Una guida per orientarsi in ogni angolo dell'universo fantastico di Tolkien, dalla Terra di mezzo alle Terre immortali dell'Ovest*. Edizione *Illustrata*, Milano, Bompiani, 2002 (ed. originale 1981).

Frances Amelia Yates, *Occult Philosophy in the Elizabethan Age*, Londra, Routledge, 1983.

Michail Zontos, *Dividing Lines: Frederick Jackson Turner's Western Frontier and George R.R. Martin's Northern Wall*, in Battis, Johnston, 2015, cit., pp. 92-111.

GOG E MAGOG NEL FANTASY: DAL SIGNORE DEGLI ANELLI A TRONO DI SPADE – L'autore esamina un particolare dettaglio della cartografia medievale (i popoli apocalittici di Gog e Magog), evidenziando il ruolo che essi hanno anche nella cartografia che accompagna i romanzi del genere Fantasy, come *Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli* di Tolkien, o *Il Trono di Spade* di Martin (saga *Canzone di Fuoco e Ghiaccio*). Così come nella cartografia medievale l'ubicazione sull'Ecumene di questi popoli contiene anche un messaggio simbolico sulla "lontananza" della loro venuta (ossia, su quanto la fine dell'Umanità debba essere considerata remota, oppure vicinissima), così anche nei romanzi Fantasy la rappresentazione di mostri e popoli sterminatori che fuoriescono da una breccia ctonia funge da "spada di Damocle" per i popoli civilizzati.

GOG AND MAGOG IN THE FANTASY GENRE: FROM THE LORD OF THE RINGS TO GAME OF THRONES – The author examines a particular detail of medieval cartography (the apocalyptic peoples of Gog and Magog), highlighting the role they also play in the cartography that accompanies the novels of the Fantasy genre, such as *The Hobbit* and *The Lord of the Rings* by Tolkien, or *Song of Fire and Ice* by Martin (*Game of Thrones*). As in medieval cartography the location of these peoples on the Ecumene also contains a symbolic message about the "distance" of their coming (i.e., on how far the End of Humanity must be considered remote, or very close), so also in Fantasy novels the representation of monsters and exterminating peoples emerging from a chthonic breach acts as a "sword of Damocles" for civilized peoples.

Parole chiave: Geografia immaginaria; Fantasy; Cartografia medievale; Apocalisse.

Key Words: Imaginary geography; Fantasy; Medieval cartography; Apocalypse.

