

Studi di Geografia Applicata - LabGeo

Collana di studi monografici e ricerche avanzate nel settore della Geografia applicata

DIRETTORE

Margherita Azzari

COMITATO SCIENTIFICO

Margherita Azzari, Franca Canigiani, Laura Cassi, Riccardo Mazzanti, Leonardo Rombai, Franco Salvatori

COMITATO EDITORIALE

Irene Calloud, Paola Zamperlin

REDAZIONE

LabGeo, Dipartimento SAGAS, via San Gallo 10, 50129 Firenze
geoappl@gmail.com

Titoli Pubblicati

Margherita Azzari

Natura e paesaggio nella Divina Commedia

Camillo Berti

Cinque secoli di bonifiche nella pianura di Pisa. Geografia storica di un'area umida costiera

Fulvio Landi

Tra realtà e rappresentazione. Un modello per la valorizzazione dei paesaggi storici dell'Isola Palmaria

Leonardo Rombai, Giovanna Pizziolo

Il territorio di Massa e Gavorrano (Toscana) tra tempi granducali e unitari. Un profilo geostorico

Fulvio Landi (a cura di)

L'identità del paesaggio. Strumenti e procedure di analisi

Paola Zamperlin

Indagine sulle dinamiche evolutive dei paesaggi italiani. Analisi geostorica e indicatori di valutazione e monitoraggio per lo studio del rischio paesaggistico

Leonardo Rombai

Giovanni da Verrazzano, Studi di Geografia Applicata

Irene Calloud

Cartografia e immagini della Libia coloniale. Dai primi esploratori alla costruzione dell'immaginario d'Oltremare

Leonardo Rombai

Cesare Battisti (1875-1916), geografo innovatore

Leonardo Marchetti

Archeologia di un segno. Alle origini del drago 'cristiano': etica, epica, estetica

Collana LabGeo • Studi di Geografia applicata

Proprietà letteraria riservata.

© 2016 LabGeo (Università degli Studi di Firenze)

© 2016 Phasar Edizioni, Firenze (www.phasar.net)

I edizione: ottobre 2016

I diritti di riproduzione e traduzione sono riservati.

Nessuna parte di questo libro può essere usata, riprodotta o diffusa
con un mezzo qualsiasi senza autorizzazione scritta dell'autore

Stampato in Italia nel mese di ottobre 2016 per conto di Phasar Edizioni

ISBN: 978-88-6358-398-4

In copertina: Gustave Doré, *The Destruction of Leviathan*, particolare, da *The Holy Bible with Illustrations by Gustave Doré*, 2 voll., London-New York 1866-1870. Wikimedia Commons

Leonardo Marchetti

ARCHEOLOGIA DI UN SEGNO

Alle origini del drago ‘cristiano’
Etica Epica Estetica

Phasar Edizioni

Laboratorio di Geografia applicata
Università degli Studi di Firenze

*A maestre amiche e confidenti
Ai cacciatori di ombre sacre sulle colline eterne
A colei di cui serbo il nome*

INDICE

Premessa di Anna Benvenuti <i>Squame di drago</i>	7
Indigitamenta	10
Prælectio	11
1. <i>Meraviglioso esordio</i>	13
2. <i>Oltre la meccanica cosmogonica</i>	28
3. <i>Il drákôn: mostruoso interludio greco-ellenistico</i>	40
Lectio	55
1. <i>Filogenesi prima: archetipo in movimento</i>	57
2. <i>Filogenesi seconda: Leviathan</i>	86
3. <i>Alla mensa escatologica</i>	123
Bibliografia delle opere citate	134
Indice delle figure	166



PREMESSA

Squame di drago

Nel lessico contemporaneo dei naturalisti il drago corrisponde ad un piccolo sauro (*draco fimbriatus*) che non arriva ai quaranta centimetri di lunghezza. Lo abbiamo visto, forse, tra le immagini di un documentario naturalistico che lo evocava insieme ad altri ‘relitti’ dimenticati, nei labirinti della evoluzione, in qualche sperduta isola del Pacifico.

Il gioco delle riprese ravvicinate, quell’insistere della telecamera su creste o lamine ossee, sulle rigide pieghe di un tegumento vetrificato, extraterrestre, ci ha fatto dimenticare le sue misure reali, riportandoci a quelle ‘archetipiche’ di un immaginario condiviso ed antichissimo che è riemerso negli incubi giurassici della fiction cinematografica. Come sempre ‘natura’ e ‘cultura’ hanno interagito, ed i draghi, lasciate le profondità degli abissi o le viscere della terra, le vette delle montagne o le rive palustri di fiumi dimenticati, ove li contestualizzava l’atemporale dimensione della fiaba o della saga, si sono trasferiti nei meandri catodici dei videogames o nei percorsi iniziatici dei giochi di ruolo: attraverso *Dungeons and Dragons* o per il tramite *fantasy* di un medioevo futuribile, nelle rivisitazioni della ‘Terra di Mezzo’ tolkieniana o nei *cartoons*, le ultimissime generazioni hanno imparato a convivere con ogni sorta di mostri draconici, facendone gadgets da cartella o compagni di giochi in peluche, in una contaminazione semantica che ha reso comunicante l’infanzia dei nostri giorni con quella, ‘ancestrale’ dell’umanità, quando le storie raccontavano i miti ed entrambi spiegavano le origini del mondo.

Simbolo bivalente – positivo e negativo ad un tempo – presente in quasi tutte le civiltà, il drago è stato spesso chiamato a rappresentare l’antagonista del dio o dell’eroe creatore: ora figura dell’oceano primordiale, come il babilonese Tiamat, caotica sintesi dell’increato, vinto ed ucciso da Marduk; oppure serpente Leviatano, che avvolge con le sue spire il mondo in un anello d’acqua (Ouroboros); ora Pitone, figlio di Gea, sorto dal fango del diluvio di Deucalione, ucciso a Delfi da Apollo e convertito in spirito oracolare; ora Tifone, altro mostro generato dalla dea terra e dagli abissi infernali (Tartaro), gigante dalla cento teste di serpente capace di divorare il sole o la luna e di vomitare fuoco, combattuto e bandito nelle profondità del sottosuolo etneo da Giove.

Signore della ferinità, il dragone, nei residui che l’Occidente ha mutuato dai mitologemi del suo prossimo Oriente, incarna il concetto di una fondamentale ‘alterità’ rispetto al mondo degli uomini; alterità non sempre negativa, ma sentita come ostacolo allo sviluppo della vita umana. Un impedimento che ritualmente deve essere abbattuto, sconfitto e ‘domato’ da un eroe o da un essere sovrumano: sia esso Sigfrid o san Giorgio, Giasone o Beowulf, Michele Arcangelo o Horus, Daniele o l’ittita Teshup, per consentire la crescita e lo sviluppo della civiltà, gli insediamenti, la sicurezza abitativa, la messa a coltura e la bonifica delle terre selvagge rese mortifere all’uomo per la presenza del *monstrum* naturale.

Nella narrazione agiografica cristiana dei secoli di mezzo, pur nella molteplicità morfologica della sua rappresentazione, il drago si associa ad una serie di temi che

ruotano intorno al selvatico e l'inabitabile; a differenza di quanto emerge dalla fenomenologia di molte leggende dell'Europa settentrionale – che legano il serpente mostruoso alle profondità ctonie (sotterranee) ed ad un tempo uraniche (celesti) delle grotte montane, ove custodisce tesori e regni sotterranei (così il Fafnir di Sigfrido o, ultimo, il sormione Smaug di Bilbo nello Hobbit di Tolkien) – nel Meridione europeo ed anche italiano il drago segna con la sua presenza i luoghi palustri ed acquatici simbolizzati nei miasmi mefitici del suo alito corruttore. Nell'epopea agiografica dell'Italia, dove spesso il santo è chiamato a testimoniare la propria eccezionalità con l'uccisione di un mostro serpentiforme, l'eliminazione del drago rappresenta il momento congiunto della cristianizzazione/colonizzazione: l'adattamento di un territorio alle esigenze dell'umano insediarsi.

Bonificata dai santi eremiti, instancabili esploratori di boschi e paludi, anche l'Italia, come del resto l'Europa, affida ai suoi numerosi santi sauroctoni (uccisori di draghi) il ricordo di un insieme di miti/riti che evocano la lotta tra la natura e l'uomo, tra il caos dell'incolto selvatico e l'ordine della coltura: un ordine sentito come violenza imposta al sacro 'disordine' naturale. Violenza che deve essere risarcita con qualche rito di compensazione affinché il 'potere' liberamente espresso nella natura non corrotta dalla presenza umana possa essere piegato, nella sua forza germinativa e creatrice, alle necessità del vivere agricolo e non disperdere la vitalità che produce. La violazione della selvaticità della terra, necessaria per piegarla alla coltura, induce così, nelle società 'religiose', i rituali compensativi con cui si impone all'ambiente di accettare i danni indispensabili inflitti dalla presenza umana e, al seguito del rito, evocatore dell'universo rappresentativo del mito, si genera la memoria; una memoria metaforica, ridotta all'essenzialità del simbolo che, nel suo articolato divenire, si declina in nuovi linguaggi, tessera variamente ricomponibile di dimenticate e ormai incomprese profondità.

Nel patrimonio culturale cristiano la figura del drago appare come diretta eredità dei testi ebraici che, con vari nomi, indicavano mostri degli abissi marini primordiali, passati poi per estensione ad indicare i nemici di Dio; in questo stesso senso sarebbe entrato nella visione giovannea dell'Apocalisse" (12, 7-12): il gran dragone rosso "con sette teste e dieci corna e con sette diademi sulle sue teste" – contrapposto alla "virgo amicta solis" (la vergine incoronata dai raggi del sole) incinta del figlio "destinato a governare tutte le genti con scettro di ferro" –, protagonista dello scontro teogonico con Michele e le sue schiere celesti.

Elaborata su questo fondamento scritturale, ancorché vittima dell'inquinamento acculturante di traduzioni datate e databili nella complessa evoluzione del 'libro', l'immagine del combattimento con la bestia si prestò anche a rappresentare, nell'esegesi medievale, quella particolare prova di iniziazione mistica cui venivano chiamati gli eletti – sia i santi sia gli eroi dell'epopea – per comprovare la propria eccezionalità. Il *tierkamp* (la battaglia con il mostro) diveniva così l'evento probatorio capace di conferire a chi lo avesse superato vittoriosamente virtù e doni eccezionali, dalla conoscenza all'immortalità. Da qui sarebbe discesa anche l'idea, peraltro già presente nel mondo classico, che il drago fosse custode e depositario di tesori nascosti: da Giasone agli eroi dell'epopea del *Nibelungenlied*, il *monstrum* deve essere ucciso per consentire al protagonista di assumerne le ricchezze, oltre ai poteri ed ai requisiti. Questi ultimi, secondo la credenza medievale, erano concentrati nella materia cerebrale del drago e nel suo sangue: sostanza sacra negativa e rigenerativa ad un tempo, che uccide ma può anche rendere invulnerabili. Per evitare la dispersione di questa sua essenza il

drago deve essere eliminato con ritualità particolari tali da consentire la conservazione della sua 'virtus' generativa. Segno di questo passaggio è spesso espresso nel guinzaglio con cui il mostro è 'legato' e indotto a compiere percorsi cerimoniali nelle terre alle quali deve rilasciare il suo potere di fecondità.

Di tutto questo antico, ancestrale sedimento, entro cui si possono qua e là identificare i fossili di ritualità più facilmente decodificabili, il santo sauroctono rappresenta lo stadio a noi più vicino di un procedimento millenario in cui si è sintetizzato, tra altri, anche il nucleo semantico ed etimologico del termine «bonifica», il rendere buono e giovevole alla vita dell'uomo un universo da esso indipendente e negativo, vissuto e percepito ostile. La negatività dell'acqua stagnante evocata a livello naturale dalle paludi acquista significati sovranaturali nell'immagine mitologica della palude stigia, al centro di un invisibile Ade acquatico percorso - come del resto il regno uranico - dai quattro fiumi del mondo infero: lo Stige, che serra nelle sue nove spire il regno delle ombre, l'Acheronte, fiume del dolore, il Piriflegetone, fiume di fuoco, e il Cocito, fiume del pianto. La palude infera si sarebbe immobilizzata, nei suoi recessi abissali, nel 'non essere' acquatico del ghiaccio, evocando le immagini rese familiari dalla rappresentazione dantesca dell'Inferno profondo: il Cocito congelato sovrastato dai Giganti incatenati che costituisce il cristallizzato cinto di Satana, confitto al centro della terra.

Anna Benvenuti

INDIGITAMENTA

Vieni.....

Lwh è la tua radice.

Livyāṭān è il nome, la parola che tortuosa scivola, si attorciglia, si aggroviglia, gorgoglia, avvolge la bocca del logoteta del dio per poi scivolare ancora dentro di lui e subito guizzare via, come un pesce separato dall'acqua che si dibatte e si dimena allucinato, in preda ad un'evidente frenesia agonica perché l'acqua freme e brama, l'oscurità scorre, non attende: non può tardare.

Come sillaba apparentemente negletta dalla volitiva prosodia della rassicurante ma controversa origine del cosmo, come fono colpito da auferesi all'interno della parola performativa del Vivente – tu che ci osservi dalla storia, tu che sei il ribelle il latore il messaggio, rannicchiato sopra il tempo dormivi di un sonno immobile, profondo, sorto senza sogni, muto come il mare cupo cui la notte ha sottratto la luce. Tu il fiume e l'argento, tu il blu, l'oceano, tu il mostro e il vermiglio, il figlio che attende.

Vieni

Fuggono le nebbie, i sogni lontani, spalanco le braccia, intravvedo l'immagine,
il volto.

Ti sento.

Miglia e miglia vicina, una voce diviene chiara, una preghiera.

Ti ascolto.

Vieni

Vieni tu il tempo che col tempo nel tempo avresti dormito inévocato, forse dimenticato, posato sul grembo degli abissi, nel vuoto, se un giorno l'ansito dell'esistenza – il caldo respiro della creazione – non ti avesse svegliato.

.....Vieni