

Il Regno della Creatività come allegoria dello stato di equilibrio interiore

Nicola Caraccia | 20/02/2026 | Fantasy e Vangelo

Nel primo volume della trilogia fantasy “*Le Cronache di Keheram*”, il **Regno della Creatività** rappresenta una potente **allegoria dello stato di equilibrio interiore** e dell'armonia originale dell'essere umano. Non si tratta solo di un luogo fisico nelle Cronache, ma simboleggia l'unione perfetta tra la **mente** (Realtà) e il **cuore** (Fantasia).

Il genere fantasy classico o *High Fantasy*, quello per intenderci definito da studiosi come **Joseph Campbell, J.R.R. Tolkien** o **C.S. Lewis**, affonda le radici nel mito e nell'epica ed è per questo storicamente legato a **strutture rigide** e **archetipi consolidati**, sovrapponibili ai principi evangelici del cristianesimo, spesso rappresentati per mezzo di allegorie.

E allora immaginiamo questo non-luogo, situato in un tempo indefinito, dove è possibile creare qualsiasi cosa e vedere le proprie idee prendere vita "realmente", nella Realtà, con il solo impiego della Fantasia. Ebbene, eccoci nel **Regno della Creatività**.

Si narra che un tempo agli albori di questo universo, il mondo fosse solitario, desolato, abitato da creature selvagge. In quel tempo due sovrane, **Realtà** e **Fantasia**, decisero insieme di dar vita a creature più docili, ragionevoli, pensanti e di governare in armonia su questo meraviglioso mondo.

Ijmur però non era affatto d'accordo con queste novità. Lui, **Signore della Desolazione e dell'Inganno**, decise allora che avrebbe riportato questo universo allo stato primordiale. Con l'Inganno dunque insidiò il rapporto fra Realtà e Fantasia. La Realtà, caduta per prima nella trappola del Dèmone, montò in superbia e dichiarò guerra all'altra sovrana.

Il **Grande Conflitto** fu una guerra lunga, violenta e sanguinosa che portò uno stesso popolo a dividersi in due fazioni contrapposte: **Esaltati** e **Smidollati**, spalancando le porte al dominio di Ijmur.

Ad un certo punto, la Realtà, rimasta senza un popolo che la seguisse, riconobbe il proprio errore e tornò pentita dalla Fantasia proponendole innanzitutto di recuperare insieme il regno perduto, sottraendolo alle grinfie del Signore del Male, per **ricostruire infine il Regno della Creatività**.

L'impresa ovviamente non prevede il ricorso alla violenza, né ad alcuna forma di coercizione, perché l'uomo è dotato di **libero arbitrio** e la riconquista del Regno non può che passare per un atto di adesione volontaria dei suoi sudditi.

In questo mondo diviso in due si muovono i personaggi de “*Le Cronache di Keheram*”. C'è davvero di tutto, e se **Jofyel** ne è il Gran Custode e la guida fidata (che con uno **Gnomo di Terracotta** legato all'amo cerca di catturare l'attenzione dei viandanti), l'altra figura che teneramente e in secondo piano rappresenta il primo volume è quella della **Nonnina di Keheram**, che distribuisce la medesima statua in terracotta di Jofyel, a chiunque ascolti con interesse i suoi racconti, invitando tutti a cercare il “vero” Tesoro.

La ricerca del **Tesoro di Keheram** è un percorso personale, che porta inevitabilmente alla

ricostruzione del **Regno della Creatività**.

Keywords: Regno della Creatività, Keheram

Hashtag: #VangeloNelFantasy #Tolkien #Lewis #Keheram #RegnoDellaCreatività

I nostri Link:

Blog: <https://keheram.it>

Pagina Facebook: <https://www.facebook.com/keheram>

Instagram: <https://www.instagram.com/keheram.official/>