Il Vangelo nel Cuore del Fantasy

Nicola Caraccia | 10/02/2026 | Fantasy e Vangelo

Il **Vangelo** trova dimora nel genere **Fantasy**, rivelando connessioni profonde tra fede, morale e immaginazione. Attraverso il racconto fantastico, l'uomo può riscoprire verità spirituali che la routine quotidiana spesso offusca.

Il legame tra il **Vangelo** e il **Fantasy** non è solo estetico, ma strutturale. Entrambi i linguaggi parlano alla parte più profonda dell'essere umano, utilizzando simboli per descrivere la lotta universale tra la luce e le tenebre. Nel **Fantasy** classico, così come nelle parabole cristiane, il protagonista non è mai un superuomo, ma una creatura spesso fragile chiamata a una missione che supera le sue forze naturali. Nell'opera "*Le Cronache di Keheram*", questo parallelismo tra **Vangelo** e narrazione epica appare evidente fin dal prologo, dove il risveglio della coscienza di Adam, il primo uomo, coincide con la consapevolezza che "tutto quel che aveva sognato era vero". La "Vera Realtà" non è dunque quella materiale e tangibile, ma quella dello spirito che si manifesta attraverso l'immaginazione.

Un punto di contatto fondamentale riguarda la figura del "Custode" o della guida spirituale. In Keheram, Jofyel agisce come un tramite tra il Regno della Fantasia e quello della Realtà, spesso attraverso uno Gnomo di Terracotta che funge da suo avatar. Questo ricorda il ruolo dei messaggeri divini nel **Vangelo**, esseri che guidano l'umanità attraverso i sogni e le intuizioni del cuore per strapparla all'oblio. Jofyel insegna che la vera prigione non è fatta di mura, ma di "illusioni" create dal male, personificato in Ijmur, il "Maestro dell'Inganno". Ijmur agisce esattamente come il Tentatore biblico, cercando di convincere gli uomini che il soprannaturale sia solo una menzogna, spingendoli verso la "Desolazione" spirituale.

Il percorso di Kalyme nel Bosco di Keheram rappresenta un'allegoria della crescita cristiana. I "Doni del Bosco" che lei riceve dai Guardiani (come la Vista dal Grifone Belecthor o il Coraggio dal Lupo Fehenrir) richiamano i Doni dello Spirito Santo. Questi talenti non sono fini a se stessi, ma servono a "riscoprire se stessi" e a prepararsi alla sfida finale contro il Drago Ancamor, simbolo delle paure ataviche che impediscono all'uomo di abbracciare la sua vera eredità divina. Il tema del "Tesoro", frequente nel **Vangelo**, lo ritroviamo qui non come cumulo di oro e gemme preziose — che Jofyel definisce ironicamente un "finto tesoro" per smascherare l'avidità umana — ma come il raggiungimento della Sapienza e dell'Amore.

Un altro elemento centrale è la "Stele dell'Alleanza", una lastra incisa con simboli che solo chi "ascolta con il cuore" può decifrare. Proprio come le Sacre Scritture nel **Vangelo**, la Stele non è un manuale tecnico, ma una rivelazione che richiede fede per essere compresa. Il Medaglione di Keheram, consegnato ai protagonisti, agisce come un sacramentale: esso conferisce la forza di non smarrire la via e protegge dalla perdita della memoria spirituale, che è la forma più grave di morte nel Regno della Realtà.

In conclusione, il genere **Fantasy** funge da ponte verso le verità del **Vangelo** poiché costringe il lettore a guardare "oltre il muro dell'Illusione". Attraverso le avventure di Kalyme, comprendiamo che la vera libertà non è l'assenza di regole, ma la capacità di seguire il "sentiero del cuore" per riconquistare un regno di creatività e pace che Dio ha preparato per noi fin dal principio.

I nostri Link:

Blog: Https://keheram.it
Pagina Facebook: https://www.facebook.com/keheram
Instagram: https://www.instagram.com/keheram.official/