

Il trono di spade e la morte dell'Occidente



di Gunnar Bjornson

[Katehon](#)

25 aprile 2016

La serie televisiva americana *Game of Thrones* ("Il gioco dei troni", chiamata in Italia *Il trono di spade*) è diventata un fenomeno nel regno del cinema e della televisione. Milioni di persone in tutto il mondo sono in attesa della prossima stagione dello show. La serie, che ha avuto inizio nel 2011, in soli 5 anni ha raccolto un pubblico impressionante. I suoi eroi sono più noti al pubblico di molti politici reali, e la serie è diventata la fonte di una pluralità di motti e parte integrante della cultura delle generazioni giovani in tutto il mondo. Secondo *The Guardian*, entro il 2014 era diventata allo stesso tempo "il più grande dramma" e "lo spettacolo più discusso" in televisione. La serie ha ricevuto numerosi premi e nomination, tra cui 26 Primetime Emmy Awards e 86 nomination. La sua influenza sulle menti e sugli stati d'animo delle persone in tutto il mondo è innegabile. Resta da determinare che tipo di impatto sia e con quale fenomeno abbiamo a che fare.

Una cosa americana

Game of Thrones è un adattamento di *Cronache del ghiaccio e del fuoco*, una serie di romanzi fantasy di George R. R. Martin. Martin è un americano tipico, giornalista di

formazione. Nella sua gioventù, ha evitato l'arruolamento nell'esercito, scegliendo di non combattere in Vietnam. È un fan di fumetti dei supereroi. È significativo il fatto che Martin non ha ricevuto una formazione storica o filologica sistematica, pur essendo molto erudito, e questo si riflette in *Game of Thrones*. Il mondo immaginario secondo l'autore, che si è ispirato a *I re maledetti* di Maurice Druon, dovrebbe assomigliare al Medioevo storico europeo, ma gli eroi, le loro motivazioni e la struttura dei rapporti nel mondo hanno un approccio tipicamente americano - un completo malinteso di ciò che erano l'Europa e il tradizionale Medioevo europeo, e di quale sia la differenza fondamentale tra il Medioevo e la nuova epoca della modernità.

Due tipi di fantasy

In realtà, ci sono due tendenze in letteratura, di solito attribuite al genere fantasy. La prima può essere definita britannica. Può essere attribuita agli Inklings - J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, così come ai loro predecessori nel XIX secolo - William Morris con i suoi romanzi *Il bosco oltre il mondo* e *Il pozzo ai confini del mondo*, e il romanziere e teologo scozzese George MacDonald. Caratteristiche di questa tendenza sono: un accurato lavoro sulle immagini storiche e mitologiche, la profonda erudizione dell'autore, che ha ricevuto una formazione classica, e soprattutto, il rifiuto dell'ideologia della modernità con il suo individualismo, così come il suo egualitarismo, il suo progresso, il suo industrialismo, il suo secolarismo e il suo rifiuto della dimensione spirituale dell'uomo.

Questa percezione della modernità è stata descritta molto bene da J.R.R. Tolkien:

Non voglio camminare con le scimmie progressiste,
erette e sapienti. Dinnanzi a loro sta attonito
l'abisso buio a cui tende il loro progresso -
se per misericordia di Dio il progresso avrà mai fine,

Questi autori si ribellano contro il mondo moderno e cercano un'alternativa nelle forme peculiari del passato. Idealizzano il Medioevo, rendendosi conto che questo era basato su principi fundamentalmente diversi da quelli della civiltà moderna.

Questi sono i principi della civiltà europea, apollinea, maschile, solare: la gerarchia, la fede, la lealtà, l'onore, la famiglia, il primato dell'etica e dell'estetica sui benefici, il teocentrismo, e il predominio del rapporto tradizionale tra uomo e donna. Naturalmente, nel Medioevo storico si può trovare un sacco di deviazioni dall'ideale, ma i suddetti autori si basano sugli autori medievali, nel tentativo di descrivere eroi ideali e situazioni ideali. Come la gente del Medioevo, erano coscientemente o istintivamente platonici, così per loro "l'ideale" è reale. Ciò che appartiene all'eternità, che corrisponde all'ideale celeste che esiste di fatto, appartiene all'essere e di conseguenza all'eternità, mentre le distorsioni terrene dell'ideale, il peccato e l'apostasia non erediteranno l'eternità. C.S. Lewis lo descrive in 'The Last Battle', quando i protagonisti, dopo la loro morte e il giorno del giudizio universale di Narnia, rivelano che la vera Inghilterra si trova anche in questo vero e proprio mondo celeste dell'essere platonico:

State osservando l'Inghilterra nell'Inghilterra, la vera Inghilterra, così come questa è la vera Narnia. E in quell'Inghilterra interiore nessuna cosa buona va distrutta

La seconda tendenza è più dominante nella fantasy moderna, e può essere definita americana. I suoi pionieri sono stati Robert Howard e un certo numero di autori americani che hanno creato nel bel mezzo del XX secolo molta letteratura di bassa qualità del genere di spade e stregoneria. Le caratteristiche di questo approccio sono ben evidenziate nella personalità di Howard, così come nel suo ciclo di romanzi di Conan il Barbaro: una focalizzazione sugli esempi della cultura di massa, la combinazione di un'alta autostima con la mediocrità dell'autore, e un mix eclettico di elementi antichi e moderni. L'obiettivo di questa letteratura è di colpire il lettore e di stimolare l'interesse commerciale. Gli autori di solito condividono tutti i miti della modernità, inclusa la fede nel progresso e nell'industrialismo. La letteratura di questo tipo non è una forma di ribellione contro il mondo moderno, ma un modo di guadagnare denaro. Gli autori non ricreano il Medioevo perfetto, ma creano un mondo immaginario in cui agiscono in modo moderno, con motivazioni comprensibili a qualsiasi americano.

Conan il Barbaro è un americano tipico, quasi privo di interiorità, di una dimensione spirituale, e il suo carattere è l'incarnazione di un culto titanico della forza bruta, non di una saggezza divina apollinea. È ambizioso, lotta per il dominio, ed è quasi un materialista.

Una parodia del Medioevo

In altre parole, in un guscio favoloso e fantastico si trova una figura che è abbastanza moderna ed è un uomo americano con il suo estremo individualismo titanico, la sua ribellione, e un rifiuto della tradizione. Una vaga ma nobile nostalgia dei tempi migliori è utilizzata a scopo di lucro e di affermazione di potere – gli inviolabili principi della civiltà moderna.

La differenza tra i due tipi di fantasy è la differenza fondamentale tra le civiltà europee e americane. La civiltà americana è stata creata, come è stato detto, in uno spazio vuoto; si trattava di un progetto di laboratorio della modernità in cui l'Europa aveva esportato tutte le sue tendenze anti-tradizionali e anti-europee. Così, l'America non conosce la tradizione, e la sua imitazione del soggetto si trasforma in una parodia.

Come ha detto una volta Julius Evola:

L'America ... ha creato una 'civiltà' che rappresenta una contraddizione esatta dell'antica tradizione europea. Ha introdotto la religione della prassi e della produttività; ha messo la ricerca del profitto, la grande produzione industriale e le realizzazioni meccaniche, visibili, e quantitative, al di sopra di ogni altro interesse. Ha generato una grandezza senz'anima di natura puramente tecnologica e collettiva, priva di ogni fondo di trascendenza, luce interiore e vera spiritualità".

Game of Thrones è un tipico esempio di questo approccio americano – un guscio medievale con un tipico contenuto moderno. I valori indicativi della maggior parte degli eroi della saga comprendono i sotterfugi, l'avidità, la corruzione, il tradimento, un atteggiamento nichilistico verso la religione, come se questa fosse il maggiore valore contenutistico della

società, ma che allo stesso tempo si caratterizza per gerarchia e tornei di cavalieri. Si tratta per lo più di modernità con alcune modifiche, ma per far ingoiare completamente la pillola amara dei valori dell'Occidente moderno, è addolcita con l'aggiunta di un romantico ambiente tradizionale. Dopo tutto, il mondo moderno sta diventando noioso e insopportabile.

La combinazione di talento di Eros e Thanatos, morte e sesso, rende lo spettacolo attraente. Dietro le quinte, gli autori impongono, attraverso la cultura pop, un'immagine volutamente distorta di certi valori del Medioevo, che non è peculiare del Medioevo, ma è promossa nel moderno Occidente attraverso un processo che Patrick Buchanan chiama la morte dell'occidente.

Ideologia del *gender*

Game of Thrones è la prima serie di massa con un tema di rapporti sodomiti, che si trasforma quasi in pornografia gay. La serie dimostra la "naturalità" di tale rapporto, e, attraverso l'uso frequente di questo tipo di immagini, distorce la percezione dell'omosessualità come qualcosa di peccaminoso, segreto e malato.

È significativo che i personaggi omosessuali siano mostrati in una luce molto positiva. Il principe sodomita Renly Baratheon è il candidato più meritevole al trono reale, ma muore dopo aver rifiutato di scendere a compromessi. Il suo amante - Loras Tyrell - un cavaliere senza macchia e senza paura, è anche lui una figura estremamente positiva. Oberyn Martell, un bisessuale che non fa alcun mistero delle sue scelte sessuali, è un vendicatore nobile. Non ci sono affatto sodomiti cattivi.



il re sodomita e il suo cavaliere

La serie rompe anche il tabù dell'incesto, mostrando apertamente e con simpatia la relazione incestuosa tra il cavaliere Jaime Lannister e sua sorella gemella Cersei. Più volte nella serie costoro pronunciano la frase che non possono scegliere chi amare, la più comune scusa sentimentale utilizzata per la difesa di varie perversioni.

A sua volta, l'incarnazione dell'omofobia pura è un ragazzo tiranno, il re Joffrey Baratheon, un sadico odiato da tutto il paese, oltre che dai suoi parenti. Nella terza stagione, proclama che farà punire l'omosessualità con la morte. Così, i valori tradizionali e la lotta con il peccato cominciano a essere associati alla tirannia e alla crudeltà.

È inutile dire che la promiscuità è rampante, così come nel medioevo storico, parte integrante del mondo creato da Martin e dalla fantasia dei creatori della serie.

Multiculturalismo e migranti illegali

Il mondo di *Game of Thrones* sottolinea il multiculturalismo. A Westeros si possono incontrare stranieri che detengono posizioni elevate (per esempio, l'eunuco Varys). Nella regione di Essos, che assomiglia all'Asia antica e medievale, la principessa Daenerys Targaryen sta combattendo contro le elite bianche per la liberazione degli schiavi neri. Le vite dei neri hanno importanza! - ci dicono gli autori della serie. Nel caso dell'approvazione del multiculturalismo, i creatori della serie vanno con coraggio ben oltre il prototipo letterario. Il pirata Salladhor Saan, che è bianco nei romanzi, diviene nero nella serie.

Un'altra cosa multicultural è quanta attenzione viene data nella serie al tema delle migrazioni. Chi sono i bruti? Immigrati. Vivono al di là di un muro - una struttura ciclopica che separa la civiltà dalla barbarie, l'incarnazione del sogno di Donald Trump. I residenti dei sette regni di Westeros non danno il benvenuto ai selvaggi, perché i bruti si comportano quasi come le orde dei migranti che si riversano nell'Europa moderna: uccidono, stuprano, rapinano e si vogliono stabilire in terre straniere. I soldati dei "guardiani della notte", che tengono lontane creature selvagge e disumane, stanno a guardia del muro di Westeros anche contro di loro.



profugo

Allora, che cosa vediamo in *Game of Thrones*? Il personaggio positivo, Jon Snow, fa di tutto per consentire ai selvaggi di stabilirsi dietro il muro, perché devono essere salvati da un

terribile, disumano pericolo - quasi come Angela Merkel che ospita i rifugiati siriani. Inoltre, si impegna a fare una spedizione per trasferire una parte dei migranti nella prospera Westeros (come Papa Francesco a Lesbo settimana scorsa, forse ha guardato la serie insieme con Angela Merkel?). E, naturalmente, gli xenofobi, che non vogliono vedere assassini, ladri e cannibali accanto a loro, non capiscono tutto questo. Questo è il motivo per cui Jon Snow viene purtroppo ucciso. Martin potrebbe aver voluto questo risultato oppure no, ma in un entourage di fantasia riprodotto con un tema molto moderno, è facile da interpretare come politicamente corretto. Come può una persona che provi empatia per Jon Snow e gli infelici bruti, essere d'accordo a limitare l'immigrazione?

Nessun Dio, se non la morte

Sul tema della religione, *Game of Thrones* non ha scrupoli. Il culto tradizionale degli antichi dèi di Westeros e dei sette sono culti cerimoniali, e i loro aderenti non sono in guerra gli uni con gli altri - una tolleranza molto americana. La serie mostra che tutto va bene fintanto che la religione è un fatto privato. I problemi sorgono con la comparsa di persone che veramente credono in Dio. Il culto del dio del fuoco e della risurrezione, R'hllor, è mostrato in chiave decisamente negativa. I sostenitori della fratellanza dei "passeri", che hanno veramente fede negli dèi, istigano il terrorismo religioso nel capitale di Westeros, Approdo del Re.

Nel mondo di Martin non c'è nessuna chiesa organizzata, non c'è posto per Dio nel suo senso cristiano, e non c'è posto per Cristo, che invece viene esplicitamente o implicitamente presentato nelle opere dei grandi inglesi Lewis e Tolkien. Gli dèi di Martin si manifestano sia attraverso la presenza panteistica (gli antichi dei), si identificano con la natura o con la forza bruta - alla cui volontà tutto è soggetto. Quest'ultima è l'idea tipicamente semitica e titanica della divinità inerente nell'ebraismo, nell'islam, e un po' nella versione calvinista del protestantesimo, travolta dal mistero cristiano dell'amore divino e del sacrificio di Dio per l'uomo.

Dio come tale non esiste in *Game of Thrones*. È interessante notare che tutti i momenti "teologici" nei libri di Martin sono stati rimossi nella serie televisiva. La loro filosofia può essere meglio espressa da una citazione dal maestro di scherma di Arya Stark:

"C'è un solo Dio, e il suo nome è morte, e c'è una sola cosa che diciamo alla morte: non oggi"



la lezione di teologia di Syrio Forel

Questo assomiglia alle parole di Paolo:

Se i morti non risorgono, mangiamo e beviamo, perché domani moriremo. (1 Cor 15:32)

Nel mondo di *Game of Thrones* i morti risuscitano, ma ciò non dà loro o ai loro cari o felicità o conforto. Dopo tutto, la risurrezione cristiana è anche una trasformazione dell'uomo, ma *Game of Thrones* non implica che una persona possa essere qualcosa di diverso da quello che è ora, e cambiare la sua natura in un modo divino.

Il mondo di *Game of Thrones* è un mondo senza Cristo e di Dio, ma pieno di magia in stile New Age. Da "Dio è morto" a "Dio è la morte".

Una nuova era oscura?

La caratteristica distintiva di *Game of Thrones* è il suo sottolineato "realismo". Questa rappresentazione è il risultato della perdita della tradizionale percezione della politica come pratica filosofica ed estetica nello spirito di Platone e Aristotele.

Naturalmente, molti governanti medievali non erano filosofi del livello di Giustiniano, Federico II, o Alfredo il Grande, ma questa comprensione della politica era peculiare all'alto medioevo e all'antichità, e differiva da quella della modernità, dove l'approccio machiavellico sostituisce quello classico. La politica in *Game of Thrones* non è classicista, ma machiavellica. È cinica e basata sul principio del proprio interesse.

La dimensione politica di *Game of Thrones* è molto specifica. Da un lato, gli autori della serie dimostrano tendenze fortemente egualitarie e anti-autoritarie associate in primo luogo alla linea di Daenerys Targaryen, una delle eroine più popolari della serie, che ha a buon diritto una pretesa al trono di spade di Westeros, come rappresentante di una dinastia legittima spodestata da usurpatori. Ma dichiara che non sarà un altro raggio della ruota del "gioco dei troni", ma che piuttosto "romperà la ruota". Ciò vuol dire che è pronta a rompere

il vecchio ordine gerarchico e a sostituirlo con uno più egualitario.



il totalitarismo egualitario di Daenerys Targaryen

D'altra parte, nella serie, ci sono dichiarazioni relative al tema dell'onore, dell'ordine, della lealtà, ma quasi mai verso un paese (eccetto il tema importante dei guardiani della notte), ma piuttosto verso famiglie specifiche.

La coscienza di massa è abituata all'immagine del mondo, dove grandi famiglie di clan oligarchici controllano tutto, come in *Game of Thrones*, in cui lo stato di una famiglia è determinato dalla sua ricchezza; questa è anche una caratteristica del mondo moderno e globalista. Si tratta di una spaventosa versione postmoderna del "nuovo Medioevo", che profeticamente era stato promesso persino da Berdjaev: la caduta del concetto di stato-nazione, eserciti privati, il confronto tra le case Rothschild e Rockefeller e altri padroni del mondo. È un mondo di guerre e di conflitti permanenti. Un mondo dove l'unico potere è il potere del denaro e della forza bruta, non l'autorità spirituale; un mondo senza Dio e senza razionalità ma con un sacco di sette, nuove religioni, credenze nella magia e nell'occulto; un mondo dominato dalla sessualità estatica, che mira a rompere tutti i possibili tabù; un mondo in cui tra l'uomo e la bestia (da qui il tema del licantropo in *Game of Thrones*) non c'è poi troppa differenza. Non è solo il mondo di *Game of Thrones*; è il nostro futuro che sta diventando reale. Benvenuti al gioco dei troni!