

## AMBASCIATA IMPERIALE KLINGON

Arti visive Klingon  
di K'Elia Motai K'Saar (Livia Monteleone)

L'incisione e, a un minore livello, la pittura giocano ruoli preminenti nella società klingon. Le statue si trovano nelle pubbliche piazze, armi ed uniformi sono abbellite con decorazioni distintive, il vestiario cerimoniale mette in evidenza modelli classici. Un visitatore nell'Impero Klingon dovrebbe avere almeno una fugace familiarità con i fondamenti dell'arte klingon. Nel vocabolario klingon non ci sono singole parole comparabili con i termini del Federale standard di "arte" e "artista". Il vocabolario associato con le arti klingon è piuttosto specifico. Una delle più altamente sviluppate arti dei Klingon è la scultura, con statue che possono essere d'ogni tipo, realistiche o astratte. Le statue realistiche sono trovate nelle pubbliche piazze e soprattutto nella Sala degli Eroi nel palazzo del Governo Klingon su Qo'nos, che mettono in evidenza la somiglianza dei guerrieri klingon. Alcune statue particolarmente famose sono riprodotte in miniatura e si trovano nelle case private. La più frequentemente vista di queste, comunemente nota come *ghobehnq loDul'pu'* (i fratelli combattono l'uno contro l'altro) è una descrizione di Kahless in combattimento corpo a corpo con suo fratello Morath. Le statue sono generalmente intagliate nella pietra usando varie tecniche e diversi tipi di strumenti che possono scanalare, grattare, incidere, scalpellare. La parola *ghItlhwl'* (letteralmente "incidere") è utilizzata anche per gli strumenti per scrivere, in altre parole tracciare segni su qualche superficie. Il suo uso, sia nel contesto dello scrivere sia in quello dello scolpire, suggerisce che lo scrivere inizia come lavoro d'intaglio. In aggiunta agli strumenti specifici, ogni lama, anche designata per altri scopi, può essere usata come strumento per scolpire. Kahless stesso avrebbe usato la sua bat'leth, l'originale "Spada dell'Onore", per intagliare una statua per la donna che amava, presumibilmente Lukara. La parte di un'arma con ornamenti, per esempio l'impugnatura di un coltello, è usualmente decorata con ricchezza d'intagli. Anche le armi moderne come le pistole disgregatrici o i fucili disgregatori possono essere decorate. Per esempio, solitamente la testa d'ogni chiodo usato ha un'immagine in rilievo di qualche tipo, spesso quella della testa di un guerriero klingon. Qualche volta, all'arma sono attaccate decorazioni extra, intagliate in materiali differenti, come nel caso delle decorazioni delle famiglie altolocate. Si intaglia o si incide su superfici piatte, solitamente lastre di pietra o rocce piatte. Gli intagli possono essere ornamentali, informativi (se il sistema di scrittura klingon, il *plqaD*, è incorporato nel disegno), o celebrativi. Quello che la Federazione potrebbe classificare come dipinto - cioè un *nagh beQ* - si ottiene attraverso l'applicazione su una superficie di un pigmento derivato da una sorgente animale o vegetale. Può essere fatto sia utilizzando le dita che specifici arnesi, cioè bastoncini con le estremità ricoperte, prodotte in misure variabili. Non c'è nessun dubbio sulla similarità fonetica delle parole *nItlh* (dito) e *rItlh* (pigmento), ciò è dovuto alla consuetudine di stendere il pigmento con le dita; i

bastoncini per dipingere sono traducibili letteralmente come “dito bastoncini”.

Comparata al Federale standard, la terminologia klingon associata ai colori è piuttosto limitata. Prima di tutto non c'è un sostantivo significativo “colore”, anche se esiste un verbo, *ngnv*, che significa “essere colorato, tinto, tinteggiato”. Per indicare il nero è usato il verbo *qlj*, per il bianco è usato il verbo *chIS*, e ci sono solo altri due termini specifici usati per i colori, e cioè *SuD* (blu, verde, giallo) e *Doq* (rosso, arancio). Di solito queste quattro parole sono sufficienti per indicare i colori, ma quando è necessario essere più precisi si ricorre a vari espedienti, come l'aggiungere il suffisso enfatico *-qu'* al colore base. Frasi che contengono le parole *wov* (luce, acceso) o *Hurgh* (buio) perfezionano la descrizione del colore. Se si ha bisogno di specificare ancor di più il colore ci si riferisce a qualcosa che è di quel colore. Questa particolarità nel definire i colori e le tonalità degli stessi può forse mettersi in relazione con la fisiologia klingon - cioè al modo in cui l'occhio Klingon percepisce le varie lunghezze d'onda della luce.

#### Architettura Klingon

Oltre alla presenza di dipinti e statue, più o meno imponenti o realistici, diamo uno sguardo alla struttura architettonica delle costruzioni. Come si può facilmente ammirare nella Capitale su Qo'nos, gli edifici sono tutti di stile solido e squadrato, tendenti verso l'alto, con una grande base, e con decorazioni spesso spartane ed essenziali. Questo è tipico delle società guerriere che non vogliono né possono indulgere nella ricerca di coreografie più o meno elaborate per abbellire le costruzioni. La cosa che sostanzialmente interessa a queste società è la resistenza della struttura, in rapporto a un possibile attacco, e alla sua difesa. Anche sulla Terra possiamo ritrovare esempi di questo tipo, basta fare riferimento ai castelli del Giappone medioevale, che, se osservati dall'esterno, non brillano certo per eleganza e leggerezza, ma hanno una struttura solida e tale da poter permettere la loro difesa dall'interno in maniera ottimale. Questo però non vuol dire che non possano racchiudere tesori di raffinata bellezza all'interno delle sale che li costituiscono... anzi, di solito è proprio così. Solo quelle società che hanno rinunciato all'essenza guerriera vera e propria si sono dedicate, con ottimi risultati, alla ricerca di un aspetto estetico migliore nelle loro architetture. Infatti, tutte le società antiche della Terra, quando hanno smesso di temere assalti e conquiste, hanno creato strutture architettoniche d'estrema eleganza, vere e proprie opere d'arte all'aperto che ancora oggi ci fanno sognare. La Cina, l'India, Roma, Parigi e tante altre zone sono ricchissime d'esempi di questo tipo. In qualche caso si è sfiorata la perfezione, ma arrivare a questi livelli ha significato la condanna di queste società che, proprio da allora, hanno cominciato a perdere il loro potere e la loro importanza nel tempo in cui erano al massimo livello. Si può benissimo dire che la società klingon non è una società facile né comoda, ma è sicuramente una

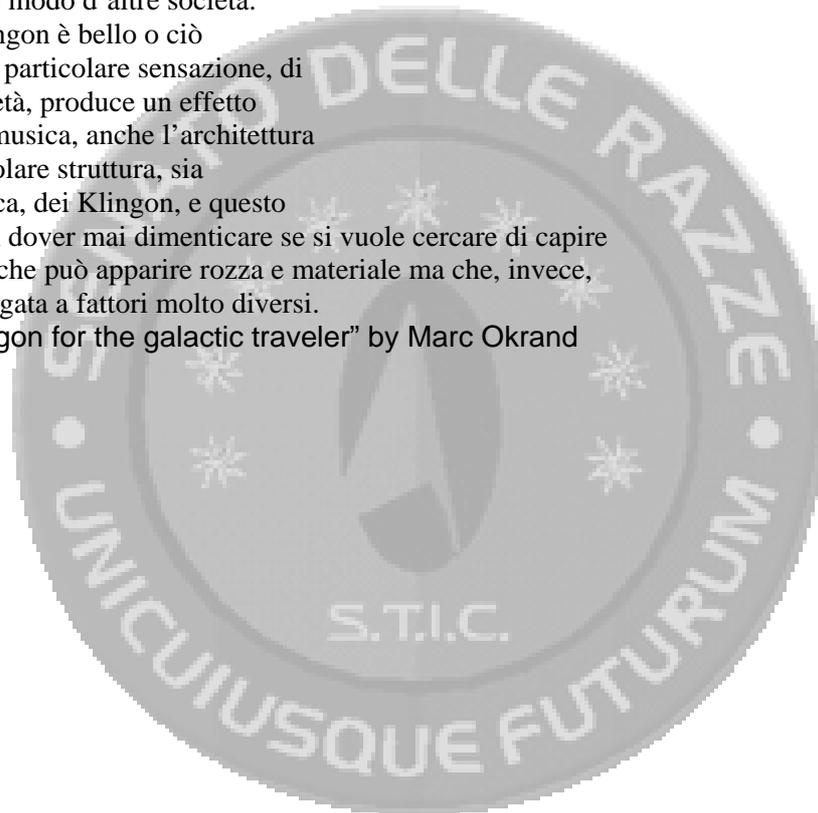
società forte e che ancora non ha finito di crescere, anche a livello di conquista fisica di territori nuovi, e per questo non può permettersi di perdere tempo con la ricerca stilistica dell'estetica architettonica.

A questo bisogna anche aggiungere la struttura climatica del pianeta natale, che non invoglia a creare strutture meno che forti per evitare che anche il clima possa cercare di sconfiggere questo popolo.

All'interno dei palazzi possono non esserci opere d'estremo valore estetico, ma questo è facile da capire, perché i Klingon non reagiscono all'arte nello stesso modo d'altre società.

Ciò che per un Klingon è bello o ciò che gli stimola una particolare sensazione, di solito, in altre società, produce un effetto opposto. Come la musica, anche l'architettura risente della particolare struttura, sia fisica sia psicologica, dei Klingon, e questo è un aspetto da non dover mai dimenticare se si vuole cercare di capire la società klingon, che può apparire rozza e materiale ma che, invece, è semplicemente legata a fattori molto diversi.

Bibliografia: "Klingon for the galactic traveler" by Marc Okrand



**STIC**  
STAR TREK ITALIAN CLUB