

AMBASCIATA IMPERIALE KLINGON

Patto di sangue: i vecchi guerrieri non muoiono mai
di Kronogh Ghar Krmongh (Antonio Falcolini)

L'episodio di DS9 *Patto di Sangue* (*Blood Oath*) è un appuntamento importante per gli appassionati klingon: infatti, come è noto, segna il ritorno dei tre capitani della serie Classica: Kor (*Missione di pace*), Koloth (*Animaletti pericolosi*) e Kang (*La forza dell'odio*), figure leggendarie nel fandom klingon, in quanto questi, per tutti gli anni trascorsi tra la fine della serie classica e la produzione dei primi lungometraggi, hanno rappresentato l'incarnazione di questo aspetto dell'universo di *Star Trek*.

Appare chiaro quanto gli sceneggiatori americani abbiano puntato sull'effetto "amarcord" nella costruzione di questo episodio, eppure la storia appare solida, come la caratterizzazione degli interpreti originali dei tre ufficiali klingon offre interessanti spunti di analisi. L'orgoglio dei vecchi guerrieri, la cui sola presenza (complice una buona regia) sembra parlare di antiche battaglie e di glorie di altri tempi, trasuda da ogni loro gesto, dai riferimenti di Dax si apprendono particolari interessanti delle loro carriere, di come ognuno di loro abbia esercitato il proprio peso nelle scelte dell'Impero, nei rapporti di questo con la Federazione. Questo non è un particolare secondario, bensì aumenta lo spessore dei personaggi, ed aiuta a comprendere meglio le motivazioni del loro comportamento. Certo, sarebbe stato molto più interessante apprendere per intero cosa sia accaduto ai tre "eroi" klingon durante tutto il tempo passato dai loro incontri con l'*Enterprise* di Kirk (a parte, ovviamente, la loro caccia all'Albino). Loro stessi, quando si ritrovano su DS9, parlano come se non si vedessero da anni... quindi cosa è accaduto poi?

Abbiamo ricordato che Dax lancia dei riferimenti, più o meno velati, alle loro carriere, ma cerchiamo di approfondire il discorso con qualche ipotesi: ad esempio Kor, già in *Missione di pace* era un ufficiale al comando di una forza di invasione, quando le sue truppe invadono Organia è lui ad assumere direttamente il controllo del pianeta come governatore militare. Kor, quindi, già da allora non era un "semplice" comandante di astronave, ma molto di più. Cosa può essergli successo al suo ritorno nell'Impero? Non sarebbe azzardata l'ipotesi di una sua "caduta in disgrazia" visto il fallimento della conquista di Organia, ma vi sono diversi fattori che, almeno apparentemente, sembrano contrari a questa ipotesi: innanzi tutto Dax continua a parlarne come di un personaggio importante tra i Klingon, e non dimentichiamo che, come Worf ricorderà in un episodio di TNG, i Klingon non considerano un disonore cadere di fronte ad un nemico superiore. Certo, quella contro gli Organiani non può essere definita una battaglia vera e propria, ma una loro superiorità manifesta sia nei confronti della Federazione che dell'Impero è ovvia. Che i comandi klingon siano soliti pretendere dei risultati è risaputo, ma la naturale forza delle passioni klingon non va scambiata per

irragionevolezza o crudeltà gratuita. È probabile che al suo ritorno in patria Kor non abbia trovato archi di trionfo, ma neanche necessariamente una corte marziale ad attenderlo. Lui stesso, infatti, nel finale dell'episodio della serie classica che lo vede protagonista, nel congedarsi da Kirk non appare preoccupato per la sua sorte. Magari non è azzardata l'ipotesi di una "battuta di arresto" della sua carriera, ma non dimentichiamo che la politica interna dell'Impero si basa su un sottile quanto complicato gioco di alleanze ed influenze familiari, e se Dax continua a ricordare ed a ricordargli il suo eroico passato di grande guerriero (ed a conti fatti il primo incontro tra Kor e Curzon Dax deve essere avvenuto dopo l'affare di Organia), Kor queste azioni deve pur averle compiute da qualche parte; infine, particolare importantissimo, in un episodio successivo (*The sword of Kahless*) Kor e Worf si incontrano, e Worf manifesta da subito un'ammirazione ed una devozione nei confronti dell'anziano Kor immediati ed espliciti, sentimenti insoliti per il normalmente severo figlio di Mogh. È presumibile quindi che Kor abbia continuato, a pieno titolo, a far parte della compagine dei guerrieri klingon. L'Impero è grande, i suoi confini vastissimi, le occasioni per un combattente deciso a farsi valere non devono essere mancate.

Discorsi analoghi possono essere applicati anche a Koloth e Kang. Dai ricordi di Curzon Dax apprendiamo la loro presenza in incontri diplomatici di alto livello. Nella società klingon non esiste una distinzione tra le figure di diplomatico, politico e guerriero, ruoli che possono benissimo essere rivestiti dalla stessa persona, ma tutto si basa sull'ascendente e sul prestigio che questa persona possiede, ed è ovvio come tale prestigio possa essere guadagnato in una società guerriera.

Comunque sia, più di ottant'anni sono passati dalla prima apparizione dei tre guerrieri, ma i cambiamenti avvenuti in loro (non ci riferiamo, ovviamente, all'invecchiamento ed al trucco attuale dei Klingon) sono estremamente

coerenti; in essi, ora è avvenuta un'accentuazione di alcuni aspetti delle loro caratteristiche originali, accentuazione che ha portato all'exasperazione di alcuni comportamenti: Kor, nonostante le sue guasconate, vive nel ricordo delle sue vecchie gesta;

Koloth, Maestro Dahar, non fa altro che esercitarsi con la sua Bat'leth, quasi in una maniacale volontà di isolamento; la fierezza originale di Kang ora è divenuta una irragionevole intolleranza verso tutti i comportamenti che, in qualsiasi modo, tradiscano l'originale spirito klingon. Ma, più di ogni altra cosa, i tre sono accomunati da un'ossessiva, quasi disperata, ricerca della loro, ultima, opportunità di morire in battaglia, da guerrieri. L'occasione è data loro quando Kang rintraccia il rifugio del loro vecchio nemico "Albino", il rinnegato che anni addietro uccise con un virus genetico i loro primogeniti.

La caccia al loro vecchio nemico ha occupato un arco lunghissimo di anni, nel frattempo i tre Klingon hanno

assistito, nell'assetto dell'universo che li circonda, a cambiamenti che non avrebbero mai concepito, il loro orgoglio di "vecchi combattenti" viene sempre più mortificato mano a mano che, con il passare del tempo, essi non solo vedono scemare le possibilità di rintracciare il loro nemico, ma anche di completare le loro vite nell'unico modo degno di essere ricordato per un guerriero klingon: cadere in battaglia. Sia ben chiaro che, nella cultura klingon, la ricerca della morte in battaglia non deve essere scambiata con una sorte di macabro amore per la morte, ma solo con il degno completamento di una fase dell'esistenza e dell'inizio di quella successiva (vedi l'articolo "I Klingon e la morte" di Andrea Sanavia). Ma, come si era già detto, questa loro ricerca sembra tingere di colori cupi ed amari la loro esistenza. Nella prima parte dell'episodio, la battaglia contro l'Albino viene da essi vista solo come il mezzo per trovare una fine onorevole alle loro esistenze, e non - come sarebbe dovuto essere - come l'occasione di compiere la loro vendetta. Sarà solo l'incontro con il loro vecchio amico Dax a farli muovere, se pure a fatica, da questa visione. Dax riesce a farsi accettare da loro e ad unirsi alla loro caccia, non solo in quanto il suo passato ospite, Curzon, era stato "...Il primo diplomatico della Federazione a comprendere completamente lo spirito klingon", ma soprattutto perché, scuotendo l'animo dei suoi antichi amici, riesce a ridare loro la giusta prospettiva: quando i tre Klingon scendono sul pianeta dove l'Albino ha il suo rifugio, essi non sono più dei vecchi innamorati della morte, sono tornati ad essere tre guerrieri, cacciatori che, dopo un tempo interminabile, hanno finalmente trovato la loro preda. Galvanizzati dalla prospettiva della battaglia, Kor, Koloth e Kang ritrovano l'antica energia, ora la prospettiva della morte imminente torna ad essere una possibilità, che può essere gloriosa, certo, e degna di essere ricordata quando onorevole, ma non più il fine ultimo di tutte le azioni. Accettare battaglia, attaccando i propri nemici uno contro dieci, non è un atto incosciente, ma raccoglie in sé tutta la gloria dello spirito di un Klingon. Ma nel comportamento dei protagonisti di quest'episodio vi è altro ancora... Dax e i tre Klingon hanno stretto un Patto di Sangue più di ottant'anni prima, e "...Un patto di sangue klingon non può essere infranto...", si tratta di un giuramento sacro, che vincola per sempre coloro che lo hanno compiuto. Non esistono regole che impongano la sua osservanza, ma si fonda esclusivamente sulla lealtà, la lealtà che lega ogni Guerriero Klingon a tutti gli altri ("...Nessun guerriero klingon lascerebbe indietro un compagno andando in battaglia...") formando quel senso di "appartenenza", di legame fortissimo da cui neanche un non-Klingon come Dax riesce a prescindere. E a proposito di Dax, i Klingon si recano su DS9 con la convinzione, o almeno la speranza, di ritrovare un vecchio compagno... cosa deve essere loro passato per la testa quando trovano ad accoglierli una giovane ed affascinante donna? Kor è l'unico ad accettare immediatamente il nuovo "aspetto" di Dax (forse anche con troppo entusiasmo), Koloth, ma soprattutto

Kang, invece, si dimostrano estremamente più ostili nei suoi confronti, perché? Forse Kor dispone di una mentalità più duttile e aperta rispetto ai suoi compagni?

L'iniziale ostilità nei confronti di Jadzia non è spiegabile certamente per una sorta di "maschilismo": le donne guerriere non sono una novità per i Klingon, esse, sulle navi, svolgono le stesse attività dei loro compagni maschi senza alcuna distinzione. Lo stesso Kang, infatti, aveva come suo primo ufficiale sua moglie Mara.

È interessante constatare come, nelle storie incentrate sui Klingon, ritornino, in maniera regolare, concezioni molto simili a quella del teatro Greco di epoca classica: ad esempio quella della "Vendetta che genera Vendetta". L'Albino infetta i figli dei suoi nemici per vendicarsi della sconfitta subita, ma sa già che questi non potranno, e non vorranno - proprio per il loro retaggio di guerrieri - fare a meno di cercare una nuova rivincita su di lui. Si potrebbe quindi dire che sia l'Albino stesso (che innesca la spirale, cupa e crudele, del "Cerchio della Vendetta") che fa da motore ai fattori che causeranno la sua morte. A qualcosa di molto simile ci era già stato dato assistere quando Worf e suo fratello Kurn sfidano la sentenza dell'Alto Consiglio che aveva decretato il disonore del loro padre. Anche in quell'occasione il motore di tutti gli eventi era stato costituito dalla spirale di una faida, i "peccati del padre" che ricadono sulla vita dei figli, i quali per riscattare se stessi non hanno altra scelta che non cercare vendetta.

Ma allora, si dirà, quali valori possono rappresentare questi tre Klingon, con i loro costumi crudeli che sembrano saper parlare solo di sangue, di onore offeso, di vendette cruenti ed implacabili, con questa loro ferma e precisa volontà di farsi giustizia da soli, concetto intollerabile agli occhi della cultura moderna (specialmente di quella occidentale)? Forse rappresentano davvero le negatività presenti nell'animo umano?

Indubbiamente parte del fascino che esercitano i Klingon risiede anche in questi aspetti "truci" volutamente caricati, ma non va dimenticato che questi personaggi hanno la prerogativa di esprimersi quasi esclusivamente a "tinte forti". Le loro passioni, i tormenti come le gioie, sono titanici, privi di mezze misure. I Klingon sono sempre stati gli artefici del proprio destino, nelle loro continue battaglie emerge, indomabile, la volontà di lottare per plasmare la propria esistenza, sempre, finanche contro una Sorte avversa. Quindi anche nell'esercitare il proprio "diritto di giustizia" l'azione doveva essere espressa in prima persona. E se uno dei temi ricorrenti, comune all'antico teatro greco, è quello della "Vendetta che genera Vendetta", allora Kor, Koloth e Kang possono anche apparire gli strumenti di un Nume più alto, che nulla dimentica. L'Albino era il personaggio che andava punito per la sua crudeltà, nonostante il tempo passato, anzi, proprio perché nulla deve essere dimenticato e nulla deve rimanere impunito, Kor e i suoi compagni sono lo strumento ideale perché questa giustizia si applichi. I tre Klingon vedono se stessi come gli artefici di un atto di giustizia: "Guarda in faccia i tuoi giustizieri," urla Kang

quando irrompono nella sala. Non si tratta di una ricerca della vendetta, almeno non come la si potrebbe intendere normalmente, ma una ricerca di giustizia. Perché nulla sarà dimenticato.

