

## ***Il caso Avatar.***

***Popolare, politico, nuovo: strategie di estetizzazione tra new tech e old medium.***

di Roy Menarini

Alcuni dati per cominciare, e per spiegare nelle sue reali dimensioni il fenomeno *Avatar* (*id.*). Costato 237 milioni di dollari, *Avatar* ne ha finora incassati oltre due miliardi e mezzo, 2.728.468.373 dollari ieri sera (24 maggio 2010), diventando il film che ha incassato di più nella storia del cinema. Il 3 gennaio 2010, dopo soli 17 giorni dall'uscita ufficiale negli Stati Uniti, *Avatar* aveva già raggiunto e superato il miliardo di dollari d'incassi, battendo in velocità ognuno degli altri quattro film che fino ad allora avevano raggiunto quel traguardo (il primo è stato il precedente film di Cameron, *Titanic* (*id.*), che l'ha raggiunto nel corso del 1998, fermo – per le sale – a 1.835.300.000).

Il 6 gennaio, a 20 giorni dall'uscita, è divenuto il secondo maggior incasso della storia del cinema, avendo raggiunto un incasso mondiale di 1.135.383.229 dollari, 374.445.852 dei quali ottenuti nei soli Stati Uniti. Il 25 gennaio è divenuto il maggior incasso della storia del cinema, avendo raggiunto un incasso mondiale di 1.858.866.889 dollari, superiore ai 1.843.201.268 finali ottenuti da *Titanic*, il film che deteneva il record da 12 anni. Il 31 gennaio, quindi in soli 45 giorni, è divenuto il primo film nella storia del cinema ad aver raggiunto e superato i due miliardi di dollari di incasso mondiale, grazie alla cifra record di 2.039.222.000 dollari.

Nel weekend che va dal 5 al 7 febbraio 2010, *Avatar* ha perso per la prima volta dalla sua uscita il primato di incassi del fine settimana al box office americano, battuto dal romantico *Dear John* (*id.*) di Lasse Hallström. Nelle prime 24 ore di proiezione in Italia ha incassato la cifra record di oltre 2.100.000 euro con una distribuzione in 925 sale, 416 delle quali in 3D. Nel primo weekend di uscita in Italia ha incassato 9.651.703 €. Il film si è aggiudicato 3 Premi Oscar nel 2010: per la migliore fotografia, la migliore scenografia e i migliori effetti speciali.

La trama è nota ai più: nel 2154 una compagnia interplanetaria terrestre, la RDA, intende sfruttare i giacimenti minerari di Pandora, ovvero una luna del gigante gassoso Polifemo, appartenente al sistema stellare Alfa Centauri. Pandora viene rappresentato come un mondo primordiale, ricoperto da foreste pluviali e alberi altissimi come grattacieli, ed è abitato da creature di tutti i tipi, tra cui degli umanoidi senzienti chiamati Na'vi, alti tre metri e ricoperti da una pelle blu striata. L'aria del satellite non è respirabile dagli umani se non impiegando maschere filtranti, pertanto gli scienziati hanno sviluppato degli *avatar*, ibridi genetici tra umano e Na'vi: attraverso un'interfaccia mentale un uomo può collegare i propri sensi nervosi alla creatura, immedesimandosi e controllandola esattamente come se fosse il proprio corpo. Tale collegamento è possibile solo quando l'essere umano cade in una sorta di coma all'interno di una speciale capsula tecnologica. L'eroe è l'ex marine invalido Jake Sully, che viene chiamato a sostituire il fratello, ucciso accidentalmente. L'uomo era uno scienziato e l'avatar che avrebbe dovuto guidare era stato realizzato appositamente con il suo codice genetico, e quindi solo Sully, essendo il suo gemello, avrebbe potuto guidarlo. Sully ignora ogni cosa su Pandora e i Na'vi, ma lo entusiasmo la possibilità di poter tornare a camminare, e accetta il patto offertogli dal colonnello: un'operazione per riavere le sue gambe, in cambio di informazioni per l'attacco.

Egli impara a conoscere il suo popolo e il loro rapporto empatico verso le creature di Pandora, un fenomeno che secondo Grace nasce da un legame biochimico tra le radici di ogni albero, che unisce come fossero sinapsi. Sully viene infine accolto dalla tribù, e finisce con l'innamorarsi di Neytiri, ricambiato. La battaglia che segue vede i militari che, tra bombardieri e fanteria, dominano gli

scontri, finché le preghiere ad Eywa non vengono accolte: sono gli stessi animali di Pandora a guidare la carica, arrivando a sconfiggere gli umani; lo stesso colonnello muore dopo essere stato colpito da due frecce di Neytiri. I Na'vi raggiungono infine la base terrestre, obbligando i soldati a lasciare il satellite, mentre Sully partecipa ad una sacra cerimonia, nella quale lascia il suo corpo umano, trasferendosi definitivamente nel suo avatar.

Il satellite Pandora, dunque, possiede un ecosistema quasi miracoloso: ogni animale è dotato di una appendice neuronale che gli consente di “interfacciarsi” con la rete di alberi e con altri animali, chiamato *Tsa'helu* (legame).

Questi i dati, che consiglio di tenere a mente per il prosieguo. Come è stato percepito, oltre che proposto al pubblico, *Avatar*? Ovviamente insistendo sulla novità tecnologica, sul superamento degli standard tecnici e qualitativi fino a quel momento raggiunti, e sulla sensazione che il cinema non sarebbe mai stato più lo stesso, ormai trasformato in una *esperienza* multisensoriale e multimediale. Si spiegano così le prevedibili reazioni misoneiste di autori e intellettuali, basti ricordare tra gli altri Roberto Faenza: «Mentre qui da noi si discute dei cinepanettoni, Sagunto viene espugnata, come direbbe Tito Livio se potesse assistere all'imminente arrivo delle armate di *Avatar*. Siete pronti a essere stupefatti e annichiliti dalla sua potenza, dalle sue diaboliche invenzioni, dai suoi mega-effetti speciali, dalle sue creature extraterrestri? Allacciate le cinture di sicurezza per un viaggio mirabolante: il film sta per invadere l'Italia e le sale 3D. Queste pellicole hanno sicuramente sbalordito gli spettatori, ma dubito che li abbiano emozionati, forse perché il viaggio verso l'estremo è appena iniziato e la sopraffazione ancora non vince sull'emozione. Alla fine di queste visioni la certezza è una sola: il computer ha preso il sopravvento sulla macchina da presa, le immagini umane cui siamo stati abituati sin dai tempi dei fratelli Lumière sono ormai superate da immagini virtuali e artificiali. In una parola l'uomo non è più al centro del cinema (hollywoodiano), perché l'interesse del suo baricentro immaginifico si è spostato in avanti. E visto che sulla Terra alla fin fine ci dobbiamo restare, sarà bene rinsaldare l'antico vincolo con l'umano. Anzi, converrebbe rinforzarlo ed estenderlo ai più giovani, spesso ignari che la vita, per nostra fortuna, ancora non è diventata un videogioco»<sup>1</sup>.

E la critica? Quella tradizionale, da quotidiano, ha reagito, come spesso accade, posizionandosi laddove l'industria culturale e il posizionamento di marketing del prodotto hanno deciso che fosse, ovvero in una forbice che oscilla tra l'accoglimento della novità tecnologica (molto spesso tradendo più che altro la necessità di non tradire una posizione personale obsoleta) e la condanna di un cinema ormai votato all'iconismo più sfrenato e attrazionale.

Primo caso, figuratività vs. struttura della narrazione, troppo assiomatica: «Cameron racconta tutto con un senso dello spettacolo eccezionale: alti tre metri, generati al computer con la tecnica *capturing image* (per trasferire su di loro le espressioni degli attori), i Nàvi sembrano metà uomini e metà felini, immersi in un'ambientazione favolistica (che deve molto ai disegni di Roger Dean, il creatore delle copertine degli Yes), lussureggiante e insieme fantascientifica (eccezionali le immagini notturne, con fiori e piante che si illuminano al passaggio dei Nàvi). Così come sono convincenti i draghi volanti e tutto il bestiario fantastico che popola il pianeta Pandora, a cui l'uso del 3D conferisce una profondità di campo welliesiana, senza effetti particolarmente eclatanti (tipo frecce che bucano lo schermo) ma proprio per questo più realistica e concreta. Dove Cameron convince meno è nella troppo superficiale lettura dello scontro tra terrestri distruttori e nativi difensori della natura. Se il problema del riequilibrio ecologico del nostro pianeta è di stringente

---

<sup>1</sup> R. Faenza, «La Repubblica», 7 gennaio 2010.

attualità, il modo migliore per ricordarlo non è certo riducendo tutto a una specie di favoletta mistica dove militari muscolosi e affaristi senza cuore interpretano i cattivi. (...) Finendo così per soffocare anche i possibili riferimenti al passato degli Stati Uniti e alla sua “conquista” del West (che per molti versi è ricordato dal selvaggio pianeta Pandora): piuttosto che riflettere sui limiti della propria civiltà, Cameron sembra accontentarsi di rispolverare la favola di Pocahontas. Ma nella versione Disney, non certo in quella di Terrence Malick»<sup>2</sup>. (Paolo Mereghetti, «Il Corriere della Sera», 4 gennaio 2010).

Secondo caso, che invece abbraccia tutto in nome del cinema totale: «Hanno detto che *Avatar* era la terza rivoluzione del cinema, dopo il sonoro e il colore. Un'esagerazione, certo: e tuttavia il kolossal sognato e realizzato da Cameron è un'esperienza di cinema totale, assoluta; 166 minuti senza un solo minuto di noia. L'avventura del marine Jake Sully e del suo avatar, tre metri di gigante azzurro frutto di una combinazione di DNA umano e alieno, rappresentano anche la summa di tutto il cinema post-moderno. Dal western (la storia, in fondo, è una parafrasi di quella di Pocahontas), al film di guerra nella jungla, all'intero repertorio del fantasy e della fantascienza. Dove il pianeta Pandora diventa un mondo parallelo non indegno delle tolkieniane Terre di Mezzo rese celebri dal *Signore degli anelli*»<sup>3</sup>.

Spingendoci un po' più in là, a parte il giudizio tecno-estetico sul film, le interpretazioni prevalenti si sono concentrate sul dato politico-ideologico di Cameron, ovvero la propensione anti-Bush, le metafore dell'11 settembre (l'albero dei Na'avi che crolla), le allegorie sulla guerra di colonizzazione ai danni del pianeta col petrolio, e così via.

Roberto Silvestri, il campione della lettura critica di coloro che vedono nei blockbuster una sorta di coscienza rivoluzionaria nascosta nel cuore del capitalismo hollywoodiano, afferma per esempio: «Oltre due ore e mezzo di avventure nella fantasia che ci faranno cambiar “paradigma”. Su cos'è un film, su cos'è il cinema (imax, 3d, digitale...). E indirettamente sulla scienza, sulla storia e su quel processo di trasformazione (migliorare il mondo) che chiamiamo rivoluzione. Vi ricordate, 12 anni fa, *Titanic* con il “terzo mondo” della nave ingabbiato nella stiva e condannato a morte certa dai padroni che buttano in mare la chiave e sperano, almeno loro, di sopravvivere? Ci fu chi prese quel mélo da combattimento come la solita americanata moralista piena di luoghi comuni e manichea, con i buoni e i cattivi (“figuriamoci, si usa ancora!”) e lacrime che neanche Virzì. Invece il nostro mutante preferito, come in *Abissi* e in *Terminator* combatteva già per aiuti veloci a Haiti, alleandosi con i sovrumani sensibili alle foglie (Kate Winslet) e i subumani in estasi (Di Caprio) che diffidano sempre, come René Daumal, degli umani, tronfi, ricchi, armati, postideologici e... ferri vecchi della storia. E qui, in *Avatar*, quasi un *Titanic 2 la vendetta*, proprio di marines si parla. Ci sono quelli patriottici (e mercenari) e quelli traditori (e mercenari). E i marines, baluardo dell'occidente, oggi non solo in Afghanistan, non sono mai stati affrontati e annichiliti, con tanta profondità, moralità e sensibilità dall'epoca del processo per il massacro di My Lai, Vietnam (1970). Anche allora lo scontro fu tra i “traditori”, insigniti poi di medaglie al merito, e i “patriottici”, umiliati, condannati e incarcerati. Altri tempi. (...) *Avatar*, che anche di questo parla – notare l'armamentario militare tecnologicamente ancora così fastidiosamente pesante per il poema più digitalmente fantastico della storia – è l'apoteosi formalista del non cliché: (...) qui l'indiano selvaggio ha letto Marx»<sup>4</sup>. Dalla parte opposta – ma in certo qual modo convergendo sulla stessa lettura, Maurizio Cabona su «Il

---

<sup>2</sup> P. Mereghetti, «Il Corriere della Sera», 4 gennaio 2010.

<sup>3</sup> R. Nepoti, «La Repubblica», 16 gennaio 2010

<sup>4</sup> R. Silvestri, «Il Manifesto», 15 gennaio 2010.

Giornale»<sup>5</sup> parla di marmellata ideologica, di sinistrorsi di Hollywood anti-Bush solo quando è facile farlo, e di contraddizione con la produzione della 20th Century Fox, guidata dal bushiano, destrorso, militarista e reazionario Murdoch. Cabona afferma: «Evidentemente, pecunia non olet», ed è difficile, in questo caso, dargli torto.

Il terzo tipo di lettura prevalente, l'ultimo su cui ci concentriamo è, invece, di stampo meta cinematografico. In questo caso, è come al solito la critica specializzata a insistere su questo punto: pensiamo a Giona A. Nazzaro su «Film Tv», il quale salda le due prospettive (politica e cinema): «L'aurora si chiama *Avatar*. Come Jack Sully anche il nostro sguardo deve imparare a muoversi in un ambiente nuovo e con un altro corpo. Più veloce, più libero, più agile. *Avatar* mette in scena in forma di racconto iniziatico il lavoro che il nostro sguardo, e il nostro corpo, dovrà svolgere domani, quando forse il cinema sarà solo un ricordo. Immaginate i primi spettatori di Lumiere, di Méliès, di Vertov o di Griffith. Immaginate il loro stupore di fronte a *Nascita di una nazione* o *Intolerance*. Probabilmente anche quegli spettatori hanno pensato di trovarsi di fronte a un mondo che cambiava e di dover sostituire le loro gambe con altre più agili. Griffith mostrava il futuro; i critici gli rimproveravano il suo puritanesimo. Cameron disarmava l'impero; i suoi detrattori lamentano insufficienze di sceneggiatura. Dall'interno della fortezza Murdoch, James Cameron espropria l'ideologia blockbuster per creare una macchina di liberazione dello sguardo e del desiderio. Chiamatela pure rivoluzione. Perché se il Novecento è stato di D. W. Griffith, il XXI secolo è sin d'ora di James Cameron»<sup>6</sup>.

A che cosa serve questa ricognizione? Ci sembra che sia la dialettica capolavoro/boiata pazzesca, sia la discussione tecnofila/tecnofoba, sia il problema meta politico e meta cinematografico reagiscano di fatto al tracciato del marketing culturale del film. Ovvero, tutte queste reazioni sono implicate nella Rete dell'assenso – magari esasperato attraverso letture ideologiche – verso quel che *Avatar* propone o del rifiuto della trasformazione del cinema. In verità, la mia sensazione è totalmente differente, ovvero che la Fox e Cameron abbiano guidato un gigantesco meccanismo di riconversione e rivalorizzazione del vecchio medium, il cinema, nei confronti delle nuove tecnologie.

Se è da sempre vero che Hollywood ingloba i mutamenti tecnici applicandoli all'industria del cinema, nessuno può altrettanto dubitare che negli ultimi venti anni non è il cinema a saggiarne avanguardia e limiti. Il compito tocca all'industria dell'informatica, del videogame e dei preparati tecnologici, che solamente in seguito vengono poi utilizzati – e spesso narrativizzati o figurativizzati – dal cinema. *Avatar* si propone invece come il più grande, e in tal senso straordinario proprio perché ovvio e puerile, esempio di film popolare del nuovo cinema multimediale, quello che – secondo una poetica cara a Cameron – mescola tecnofilia e umanesimo trascendentalista, fiducia nella techné e anti-imperialismo engagé, per costituire un racconto archetipico che sovrintenda a una ben più invisibile, e poderosa, operazione cinematografica.

In verità, non vi è alcuna sorpresa. Lo spiega Žižek ne *Il soggetto scabroso*<sup>7</sup>: vi sono elementi di ideologia prodotta da agenti produttivi apparentemente contraddittori che servono soprattutto a sortire effetti di “racconto” sociale fluttuanti o transi-ideologici, persino antagonisti rispetto allo stesso emittente.

In buona sostanza, mi pare che *Avatar* sia un film centripeto, piuttosto che centrifugo, rispetto allo spettacolo in sala. Non solo riporta in sala un numero di spettatori sconvolgente, poiché promette

---

<sup>5</sup> M. Cabona, «Il Giornale», 10 gennaio 2010.

<sup>6</sup> G. A. Nazzaro, «Film Tv», 12 gennaio 2010.

<sup>7</sup> S. Žižek, *Il soggetto scabroso. Trattato di ontologia politica*, Raffaello Cortina, Milano, 2003.

un'esperienza psicologica, rituale e *tecnica* improponibile altrove (*Avatar* è il film che ha incassato di più nella storia del cinema e contemporaneamente è il più scaricato di sempre: le dimensioni del fenomeno film riguardano praticamente mezzo mondo; la sala viene privilegiata anche se e anche quando lo si può vedere in altri modi), ma crea un impianto visivo e narrativo che allegorizza questa condizione. In questo scenario di difesa e rilancio del *carisma* del cinema, della funzione sociale e nobilitante dell'andare a vedere un film in sala, l'impatto del 3D deve essere ricollocato con attenzione: non più la disgregazione definitiva della storia del cinema nel nome del luna park e del videogame prestato alla sala, bensì la riconfigurazione del comparto cinematografico tradizionale attraverso la funzionalizzazione e lo sfruttamento di elementi tecnologici innovativi.

Più che ai tibetani, o agli iracheni, o ai palestinesi, o agli indios, i Na'avi sembrano gli spettatori del nuovo cinema (non del cinema d'autore). La lettura triviale del marine come meta spettatore che giace nella poltrona mentre un altro se stesso scorrazza a Pandora (ovvero nel cinema che sarà), va bilanciata col fatto che il cinema che sarà dovrà essere un cinema hollywoodiano "consenziente" con le nuove tecnologie, un cinema "umanista" che convive pacificamente con i prodigi della tecnica digitale. I marines non sono i soldati di Bush bensì i tecnocrati dei kolossal decerebrati di questi anni, che hanno rischiato di annientare il pubblico della sala perché poco dediti al prodotto film. Vanno su Pandora (Pandora vale come il 3D e la tecnologia digitale, stupefacente e attrazionale) e colonizzano stuprando tutto. Invece Cameron, che si riconosce in Jake Sully, dapprima fa la conoscenza del vaso di Pandora delle immagini di sintesi, poi unisce al diverso il se stesso autore, e infine guida la rivolta reinventando il compito degli studios. La scena madre è il momento in cui l'avatar di Jake addomestica l'Ikran, il Grifone di Pandora, e riesce a farlo suo. La sequenza, debitrice di mille altre sequenze da rodeo, in verità ci spiega metaforicamente che il 3D e il digitale vanno prima avvicinati, poi conosciuti, poi domati, infine cavalcati verso le nuove frontiere del cinema.

Sebbene *Avatar* sia destinato a generare colossali incassi dalle filiere orizzontali dei conglomerati contemporanei, esso ha come primo scopo la riconfigurazione dello spettacolo in sala, saldando una volta per tutte la promessa di innovazione tecnologica insita nella strategia di marketing e nelle modalità di fruizione con una spinta eguale e contraria, di adeguamento, addomesticamento e rassicurazione spettatoriale popolare.

Il primo processo è sotto gli occhi di tutti, è il caso di dirlo, e viene esplicitato dal ricorso alla tridimensionalità. Quel che più interessa, invece, è il secondo movimento, quello centripeto, di normalizzazione simbolica. Ciò avviene in virtù della schematicità della trama e della elementarità dei dialoghi: non si tratta, ovviamente, di una mancanza di Cameron o di una debolezza strutturale, bensì di una strategia ampiamente preordinata di semplificazione comunicativa necessaria a controbilanciare la profusione di energia mentale spesa per la negoziazione psicologica nei confronti delle modalità di fruizione. Ma è l'intera sostanza narrativa del film che mira a umanizzare e mondanizzare gli elementi più prepotenti delle nuove tecnologie, non solo quelle connesse allo spettacolo cinematografico. Come notato dai redattori dello speciale *Avatar* su "Cineforum", n. 491, gennaio-febbraio 2010, lo stesso mondo di Pandora, dove ogni organismo è con-senziente con un altro e in una fitta interrelazione biologica e di patimento con gli altri, funziona come una *rete*, un world wide web però improvvisamente naturalizzato e reso biologico ed ecosostenibile.

Pensiamo, inoltre, all'idea stessa di "avatar", usato non – come si credeva mentre Cameron stava progettando il film – nella ovvia accezione virtuale del termine (il nostro avatar immateriale su Second Life e nei mondi creati artificialmente), bensì nella versione induista, che però durante il

film sembra presto trasformarsi in cristiana, quella per cui una entità spirituale si incarna in un *corpo fisico*. In tal senso, il soldato Jake – che nei kolossal postmoderni sarebbe divenuto icona immateriale e avrebbe combattuto in un pianeta cyberpunk – qui diventa un altro corpo reale, nel nuovo cinema digitale cameroniano abita un universo che respira tutto insieme, incarnazione del web, e si muove con una flora, una fauna e una popolazione totalmente vivi.

In buona sostanza, Cameron inverte totalmente il senso del digitale, per come è stato integrato al cinema fino a oggi, offrendo agli spettatori una abnorme, titanica, rassicurante normalizzazione e umanizzazione tecnologica, al servizio di una storia dove il web è un pianeta, l'avatar un essere umano superiore, il 3D un cavallo volante domato dall'uomo autore (artifex, di se stesso), la narrazione una specie di libro sacro biblico (la fonte di tutte le storie cinematografiche possibili).

Si tratta della più sagace e astuta strategia di riappropriazione dello spazio della sala, prima conquistata attraverso la promessa di un'avanguardia tecnologica senza precedenti e una eguale/contraria antropizzazione, mondanizzazione, popolarizzazione del significato del film, una sorta di superamento "ecologico" del postmoderno nell'epoca del cinema dopo il cinema. In che senso dunque è popolare *Avatar* (visto che "di massa" lo è per criteri squisitamente aritmetici)? Lo è per *iscrizione*, ovvero perché si tratta di un film che tende a omogeneizzare le spinte centrifughe sociali e comunicative dei new media e lo fa nel modo più convincente che vi sia nel cinema contemporaneo, ovvero nascondendo i propri sistemi di "controllo" sotto la lettera di un'opera antagonista e fortemente antiglobale (la freccia dell'indigeno Na'avi che abbatte la corazzata dei marines). In verità, *Avatar* si iscrive nella contemporaneità come modello di comportamento per i film successivi, e instaura una direzione produttiva gestita dalla Fox e dall'indotto industriale sugli standard tecnici destinati a riprodursi in standard spettacolari e fruitivi nell'immediato futuro, facendo leva anche sugli aspetti narrativi, solidali a questa strategia.

Il popolare, con *Avatar*, mostra l'intercambiabilità del *glocal*, e del mito "folk" della riappropriazione grassroots qualora sia fin dal principio inscritta nel DNA dell'operazione. In tal senso, mentre Ridley Scott ormai da anni è a capo di una sinistra pratica di costruzione dell'ideologia elastica attraverso cui creare consenso di fronte a politiche statunitensi travestite storicamente (da *Crusades* a *Robin Hood*), Cameron rovescia il tavolo e gira (dal picco più alto dell'industria americana dell'audiovisivo) il film destinato a ricollocare in sala il cinema, a omogeneizzare pubblici, a sollecitare letture geopolitiche trivializzate, a ricostruire il cinematografo come medium popolare di riferimento, e a far convergere gli sciami testuali dentro un imbuto vecchio stampo.