

## PANDORA: RE-VISIONE DEL VIVERE NEL MONDO

DOI: 10.7413/18281567148

**di Teresa Tonchia**

Università degli Studi di Trieste

### **Pandora: re-visioning living in the world**

#### *Abstract*

*Avatar*, a film by James Cameron, is a "curious" example of contrasting socio-political visions: the military and aggressive "Earth vision" and the "Pandora" vision linked to a peaceful community of equals. The contrast between these two civilizations recalls the American colonization. It emphasizes how universal human rights founded on equality in reality allude to a specific type of human being and which leads to the abuses by those who retain themselves superior. The history repeats itself throughout the film and its images denouncing a reality in which inequality reigns supreme. The *Avatar* instead makes the acceptance of "the Other" as an equal possible (despite "the Other" being different) and it may lead to a coexistence without discriminations where each person (human being) is seen as an equal.

**Keywords:** avatar, human rights, the other / the different, diversity, empathy, intersubjective recognition.



## 1. Introduzione: dal mito al cinema

Nell'orizzonte dell'immaginario, la visione di nuovi mondi al di là del tempo e dello spazio testimonia l'anelito dell'uomo alla ricerca di un luogo migliore in cui vivere. La creazione delle utopie che, nel tempo, sono state pensate, architettate e costruite risponde a questa esigenza che però necessita di una nuova contestualizzazione all'interno dell'universo tecnologico e virtuale, di una re-visione.

Il termine ri-vedere non significa vedere di nuovo, riesaminare, bensì, secondo l'etimo latino, *re-spicere*, significa guardare con un sguardo diverso, ovvero sotto un'altra prospettiva: ne sono un esempio emblematico le litografie di Escher<sup>1</sup> in cui lo sguardo è capace di immedesimarsi nella visione e *ri-spettare il mondo* attingendo a una dimensione 'altra'. Il che comporta l'utilizzo di un linguaggio che l'arte come il cinema condividono con il mito: il linguaggio simbolico. Il simbolo in quanto visione di una realtà altra e non percepibile direttamente, è in grado di comunicare un significato apparentemente nascosto ed invisibile ma che risulta comprensibile attraverso il linguaggio delle immagini e delle figure completando l'atto percettivo<sup>2</sup>. Tale modalità autonoma di conoscenza<sup>3</sup> non esclude quella razionale secondo cui "tutto ciò che è reale è razionale e tutto ciò che è razionale è reale" che sigilla, hegelianamente, l'identità di pensiero e realtà. Al contrario, mito, arte e cinema sottolineano quanto "il reale è magico come tutto ciò che è magico è reale" evidenziando quel carattere di meta-storicità del racconto e dell'immagine percepibile attraverso l'immaginazione. In tal modo il cinema si riappropria dei miti trasformandoli attraverso l'arte della riproduzione tecnica dell'immagine in movimento<sup>4</sup> e, attualizzandoli, fa così riaffiorare il materiale dell'inconscio.

Ne costituisce un esempio *Avatar* di James Cameron (2009) in cui, al di là dell'inaugurazione della nuova tecnica del 3D che permette allo spettatore un coinvolgimento dapprima impensabile, riemergono e coesistono vari miti e narrazioni archetipiche legate all'immaginario: oltre al mito di Pandora compare la dimensione del doppio visto sia sotto il profilo collettivo inteso come un sistema diverso di convivenza, di concezione di vita, di *Weltanschauung* sia sotto quello individuale. In

---

<sup>1</sup> D.R. Hofstadter, *Gödel, Escher, Bach: un'Eterna Ghirlanda Brillante. Una fuga metaforica su menti e macchine nello spirito di Lewis Carroll*, trad. it., Adelphi, Milano 1984.

<sup>2</sup> A.N. Whitehead, *Il simbolismo*, trad. it., Raffaello Cortina Editore, Milano 1998, p. 65.

<sup>3</sup> M. Eliade, *Immagini e simboli. Saggi sul simbolismo magico-religioso*, trad. it., TEA, Milano 1997, p. 13. Cfr. C.G. Jung, *L'uomo e i suoi simboli*, trad. it., TEA, Milano 1992.

<sup>4</sup> W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica*, trad. it., Einaudi, Torino 1966.

questo caso naturale e artificiale si scambiano a vicenda per cui è difficile rintracciarne il confine<sup>5</sup>. Inoltre il rapporto tra finzione e realtà che connota il cinema e i film di fantascienza fa emergere il contatto con il diverso che apre alla problematica dei diritti umani, al riconoscimento di tutti gli esseri uguali nei diritti. Ma l'uguaglianza è un termine che diventa una trappola concettuale poiché contiene in sé la domanda: uguali a chi? L'uguaglianza determina l'inclusione o l'esclusione che si fonda su un soggetto che diventa un modello astratto a cui conformarsi<sup>6</sup>. Per questo il diverso viene associato a colui che "diverge" ovvero che va contro alla norma che costituisce la "normalità".

## 2. Pandora: dalla creazione alla ri-generazione del mondo

Pandora – il nome del pianeta - richiama la dimensione mitica, quella in cui il pensiero greco le attribuisce la nascita del mondo e degli uomini mortali<sup>7</sup>: il mitologema che narra della "prima donna" donata agli uomini come punizione in seguito al furto del fuoco da parte di Prometeo. Ella è stata creata dagli dei dell'Olimpo con determinate e specifiche caratteristiche<sup>8</sup> ed inviata sulla terra con un vaso<sup>9</sup> chiuso da un coperchio il cui contenuto era sconosciuto. Vaso che non avrebbe dovuto essere assolutamente aperto. Ma Pandora - il cui nome significa etimologicamente portatrice di doni - spinta dalla curiosità datale in dono dal dio Hermes/Mercurio che, come per il mito esiodico, costituisce una

---

<sup>5</sup> Cfr. A. Corona, A. Tursi (a cura di), *Filosofie di Avatar. Immaginari, soggettività, politiche*, Mimesis, Milano-Udine 2010.

<sup>6</sup> L'individuo astratto a cui si fa riferimento nelle Dichiarazioni dei diritti dell'Uomo dal '700 in poi non è l'*homo* inteso come genere umano (come l'etimologia sottolineerebbe), ma l'individuo maschio che assume ulteriori specificazioni: in America si identifica con il bianco, americano, protestante (nell'acronimo WAP) ma anche proprietario, in Francia con colui che, con il fucile in mano, ha assalito la Bastiglia e, successivamente, ha protetto la nazione. In tal modo l'universalità dei diritti viene a priori vanificata. Cfr., A. Cassese, *I diritti umani oggi*, Laterza, Roma-Bari 2006; A. Facchi, *Breve storia dei diritti umani*, Il Mulino, Bologna 2007; M. Flores, *Storia dei diritti umani*, Il Mulino, Bologna 2008; G. Oestreich, *Storia dei diritti e delle libertà fondamentali*, trad. it., Laterza, Roma-Bari 2001.

<sup>7</sup> E' curioso notare come l'origine del mondo venga attribuito ad una figura femminile: Lilith, la prima donna, Eva della religione cristiana (*Genesi*, 3, 1-6), Sophia del pensiero gnostico sono le madri che danno la vita, ma creano un mondo terrestre che di per sé è imperfetto distaccandosi dalla dimensione originaria, celeste.

<sup>8</sup> Nella creazione di Pandora – la creazione della prima donna e del *gènos gunaikon*, ovvero della razza delle donne - intervengono dei e dee che le attribuiscono determinate caratteristiche che, come ci narra Esiodo, diventeranno tipiche della donna: nata dalle mani di Efesto che la forgia con terra e acqua, la sua forma umana è simile alle dee nell'aspetto (Cfr. Esiodo, *Le opere e i giorni*, trad. it., Garzanti, Milano 1985, v. 57 e segg. ) ma per gli uomini è un male, una sciagura come sostiene Zeus: "io farò dono agli uomini di un male nel quale tutti, in fondo al cuore si compiaceranno nel circondare d'amore la loro stessa disgrazia". Esiodo, *Teogonia*, trad. it., Rizzoli, Milano 1984, v. 569.

<sup>9</sup> Il vaso rinvia alla simbologia del Femminile come contenitore di vita ma altresì anche di morte. voce *vaso* in J.C. Cooper, *Enciclopedia illustrata dei simboli*, trad. it., Franco Muzzio editore, Padova 1987, p. 315.

delle caratteristiche attribuite nei secoli al femminile<sup>10</sup>, infrange il divieto di Zeus, apre il vaso e tutte le sciagure in esso contenute invadono il mondo rendendolo soggetto alle malattie e alla morte. Nel vaso però rimane la speranza che, nel mito, connota l'atteggiamento dell'essere umano volto alla ricerca di un futuro migliore e che, nel cinema e nel film *Avatar*, viene rappresentato dal desiderio di sopravvivenza. Il femminile diventa così la causa dei mali del mondo e la conseguente rovina dell'umanità, ma anche la fonte della speranza e della rigenerazione.

Ri-vedere Pandora significa comprendere un altro mondo, contrapposto a quello terrestre in cui la natura è stata annientata e, di conseguenza, è un mondo che sta morendo. Pandora si contrappone così alla Terra dove la natura è stata cancellata da edifici come si evidenzia nel film: “*Guarda nei ricordi di Grace* (la scienziata terrestre). *Non c'è verde lì e faranno lo stesso anche qui*”.

La prospettiva apocalittica e catastrofica della fine dei tempi annunciata dal cristianesimo e rappresentata dalla filmografia<sup>11</sup> in realtà sembra essersi realizzata in quanto il comportamento dell'uomo ha ucciso e rimosso l'anima del mondo, l'armonia, creando, appunto, un mondo senza anima: il mondo si è trasformato in un vasto insensato edificio, si è meccanizzato rispondendo ai bisogni del progresso, del profitto, insomma della materialità. La descrizione della Terra divenuta invivibile fa emergere, nel film, quella critica e denuncia alle politiche che minacciano il futuro del pianeta e dei suoi abitanti poiché causano non solo l'inquinamento atmosferico, ma anche il proliferare di conflitti e guerre. Inoltre è evidente come la storia venga ripresa nell'immaginario filmico che denuncia una realtà in cui la disuguaglianza e la discriminazione risultano sovrane. Il realismo di *Avatar* mette in scena, infatti, gli scontri etnici e la realtà delle etnie minoritarie, oltre che la problematica inerente alle materie prime, all'energia e al rapporto con la natura.

Ma se la Terra è un pianeta morente, le caratteristiche prometeiche e faustiane dell'uomo – la sua *technè* - permettono di trovare, nell'universo, delle risorse naturali per la sua sopravvivenza.

Pandora è un nuovo pianeta, un mondo parallelo e, come pianeta/vaso, è pieno di doni e potrebbe risolvere la crisi energetica terrestre attraverso lo sfruttamento delle sue risorse minerarie – lo

---

<sup>10</sup> Il Femminile non deve essere inteso solo in senso biologico o sociologico, bensì come un'indicazione simbolica essendo un archetipo, un'immagine primordiale insita nella psiche umana. Cfr. C.G. Jung, *Gli aspetti psicologici dell'archetipo della Madre* in *Opere*, vol. 9, tomo I, trad. it., Bollati Boringhieri, Torino 1997, p. 77; E. Neumann, *La Grande Madre. Fenomenologia delle configurazioni femminili dell'inconscio*, trad. it., Astrolabio, Roma 1981.

<sup>11</sup> Cfr. T. Tonchia (a cura di), *Lo spettro della fine. Pensare l'Apocalisse tra filosofia e cinema*, Mimesis, Milano-Udine 2016.

*unobtanium*, un super conduttore a temperatura ambiente - rappresentando in tal modo una sorta di Paradiso, un luogo di salvezza. Esso è inoltre simile alla Terra a causa dell'esistenza di un "sole" che la illumina<sup>12</sup>. Eppure, per gli umani, si trasforma in un Inferno (come evidenzia il capo dei militari, il colonnello Miles Quaritch, responsabile della sicurezza della colonia umana) essendo l'ambiente esterno ostile ed inospitale per l'uomo poiché l'aria è irrespirabile per "*coloro che vengono dal cielo*". L'atmosfera, infatti, non è adatta alla vita dei terrestri per cui devono utilizzare maschere d'ossigeno. La similarità di Pandora<sup>13</sup> con la Terra per dimensioni e forme di vita, però, non deve trarre in inganno. Al contrario del pianeta Terra, in Pandora è possibile rintracciare l'*anima mundi*, quella vitalità della natura nella sua totalità, assimilabile ad un organismo vivente, quell'animismo e quel rispetto per tutti gli esseri viventi che vivono in un equilibrio garantito dalla dea Eywa. La Grande Madre protegge l'equilibrio naturale del pianeta, preservando la vita in tutte le sue forme.

L'*anima mundi* è quel principio unificante da cui prendono forma i singoli organismi i quali, pur articolandosi e differenziandosi ognuno secondo le sue proprie specificità individuali, risultano legate tra loro da una tale comune Anima universale. Il che evidenzia una coincidenza tra spirito e materia, una concezione immanente dello spirito che rinvia, in *Avatar*, a una concezione animistica della realtà. Essa richiama il XXI Arcano dei Tarocchi – il Mondo – che raffigura la dea della vita che corre entro una ghirlanda di foglie<sup>14</sup> a forma di cerchio o di mandorla, simbolo di totalità del mondo come dell'uomo. Come Anima corporea dell'universo che sintetizza il dominio sui quattro elementi raffigurati dall'Angelo e dai tre animali sacri – toro, leone, aquila -, la vestale del fuoco della vita arde in tutti gli essere umani che in essa si reintegrano e si rigenerano: il legame con il fuoco come

---

<sup>12</sup> In realtà Pandora fa parte del sistema stellare triplo Alpha Centauri che dista 4,4 anni luce dalla Terra : il "sole" di Pandora è la stella Alpha Centauri A e Pandora è una delle tante lune del pianeta Polyphemus il quale ha le dimensioni di Saturno.

<sup>13</sup> Pandora risulta un mondo primordiale, ricoperto da foreste pluviali con alberi alti fino a trecento metri e abitato da creature di tutti i tipi tra cui gli umanoidi senzienti, i Na'vi alti tre metri e ricoperti da pelle blu striata come le tigri. Ad eccezione dei Na'vi, gli animali hanno sei arti , di cui quattro nella parte anteriore del corpo e due in quella posteriore. Ogni animale è dotato di un'appendice neuronale che consente di "interfacciarsi" con gli alberi del pianeta e gli altri esseri viventi: questo evidenzia il forte legame con la natura e tutti gli esseri viventi.

<sup>14</sup> O. Wirth, *I Tarocchi*, trad. it. Edizioni Mediterranee, Roma 1974, p. 258 e ss. Non dobbiamo dimenticare che i Tarocchi sono un antico gioco di carte che risale al XIV secolo e che utilizza le categorie del pensiero magico (R. Cavendish, *La magia nera* trad. it., edizioni Mediterranee, Roma 1972, vol. I, p. 131; voce *Tarocchi*, in J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, vol. II, trad. it., Rizzoli, Milano 1986, pp. 446-451). Ogni Arcano dei Tarocchi che rinvia a qualcosa di misterioso, occulto, esoterico e, al tempo stesso, vivente (voce *Arcano* in N. Abbagnano, *Dizionario di Filosofia*, Utet, Torino 1961, p. 65; cfr. C.G. Jung, *Gli archetipi dell'inconscio collettivo* in *Opere*, vol. 9, tomo I, trad. it., Bollati Boringhieri, Torino 1997, pp. 4 ss) .

narra il mito ne evidenzia la sua ambivalenza, possedendo una caratteristica non solo distruttiva – la prima donna è il prezzo del fuoco rubato agli dei – ma anche trasformativa possedendo un potere vivificante.

Quest'immagine di movimento armonioso che mantiene in equilibrio gli elementi descritti dall'Arcano è rintracciabile in un nuovo spazio temporale, in Pandora. *Avatar* propone la visione di un nuovo mondo, seppur ritenuto primitivo e selvaggio dagli umani, dove la natura incontaminata è rispettata anzi è sacra come la vita e dove l'intero ecosistema risulta interamente fondato sull'interconnessione. La sacralità della natura e del Femminile emergono dall'immaginario collettivo e trovano la loro rappresentazione nell'immagine dell'albero<sup>15</sup> che simbolicamente riflette la interconnessione tra tutte le parti di quel mondo. Dall'Albero casa, grandi alberi dotati di ampie cavità naturali all'interno dei quali vivono le varie tribù dei Na'vi all'Albero delle anime, l'albero sacro *Vitraya Ramunong*, ai cui piedi crescono come fossero erba le terminazioni nervose poste alla fine della treccia dei Na'vi; all'Albero delle voci, l'*Utraya Mokri*, un albero simile a un grande salice<sup>16</sup> dalle foglie rosa attraverso il quale, mediante connessione nervosa, è possibile sentire le voci degli antenati dei Na'vi.

In tal modo l'albero in quanto *imago mundi*, simboleggia il complesso della manifestazione e anche il principio femminile, l'aspetto protettivo della Grande Madre ma anche della Dea primordiale nel suo aspetto di dea della vegetazione<sup>17</sup>. Il simbolo dell'albero riunisce in sé le tre dimensioni o livelli del mondo evidenziando quindi la sua struttura equilibratrice: il mondo sovrasensibile o sacro con quello sensibile – l'albero cavo con funzione protettrice e generatrice - e con quello degli spiriti immortali degli antenati posti nel livello sotterraneo dove spesso viene fatto risiedere l'aldilà. Esso rappresenta dunque il principio della vita, della morte e della rigenerazione. Gli alberi inoltre in quanto *axis mundi* costituiscono una sorta di manifestazione che procede dall'unità alla varietà per

---

<sup>15</sup> Il simbolismo dell'albero rinvia al principio femminile nel suo aspetto generativo e rigenerativo nonché protettivo come raffigurato in Yggdrasil, l'albero cosmico dell'*Edda* nel suo essere *imago mundi* e *axis mundi*. Cfr. voce *Albero* in J.C. Cooper, *Enciclopedia illustrata dei simboli*, cit., pp. 17-24; voce *Albero* in J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, vol. I, trad. it. Rizzoli, Milano 1986, pp. 21-35.

<sup>16</sup> Il salice è l'albero incantato, sacro alla dea Luna. E' curioso come in *Pocahontas* la nonna salice era un albero parlante incarnante la saggezza. Cfr. voce *salice* in J.C. Cooper, *Enciclopedia illustrata dei simboli*, cit., p. 254.

<sup>17</sup> E. Neumann, *La Grande Madre*, cit., pp. 241-267.

ricongiungersi all'unità attraverso un legame neuronale tra tutti gli esseri viventi: flora, fauna e Na'vi sono connessi tra di loro.

La connessione energetica e spirituale, organica e culturale tra tutti i viventi avviene attraverso un legame/radici che producono una fusione tra singolo e comunità, tra corpo e pianeta: la connessione/collegamento avviene attraverso le terminazioni nervose presenti nelle trecce dei Na'vi che consente un legame con le altre specie (come si verifica nella scelta del Turuk) ma anche tra di loro. Il congiungimento diventa indissolubile come nel caso dell'accoppiamento.

Ciò ad ulteriore testimonianza dell'equilibrio, ma anche della dipendenza tra esseri umani, viventi (anche animale/mostri) e natura: l'uccisione di un animale pertanto deve essere necessaria, altrimenti bisogna ristabilire l'equilibrio infranto. Anche a questo proposito la differenza con i comportamenti umani è netta.

Diametralmente opposto ed inconciliabile è anche il modo di rapportarsi del soggetto agli altri soggetti e al mondo. La conoscenza avviene in *Avatar* attraverso una comprensione empatica, dove l'empatia è intesa come capacità di esperire il mondo attraverso gli occhi e il corpo dell'altro, quello che comunemente significa "mettersi nei panni dell'altro"<sup>18</sup>. L'"io ti vedo", quintessenziale nella cultura e nel linguaggio na'vi, significa "comprendo intimamente la tua essenza dall'interno, assumendo la tua prospettiva". Questo vedere dall'interno, questo sentirsi uniti, l'essere un tutt'uno, l'essere collegati tra loro al di là delle differenze diventa uno strumento di comprensione dell'altro e testimonia il bisogno e la possibilità, in una società globalizzata, di rispetto per l'altro e per la sua diversità. L'empatia allora in quanto implica l'aprirsi all'altro, farne esperienza ed accoglierlo, si manifesta attraverso un atteggiamento mimetico<sup>19</sup>, una "imitazione interiore" come la chiamerebbe lo psicologo Theodor Lipps. Il "mettersi nei suoi panni", infatti, fa sì che sia possibile sentire il vissuto dell'altro sulla propria pelle. E' questa una conoscenza e un sentire che farebbe superare le barriere

---

<sup>18</sup>Dall'etimo *en-pathos* indica la possibilità di vivere la propria esperienza attraverso o dentro il corpo dell'altro o, al contrario, il sentire il vissuto dell'altro nella propria carne, sulla propria pelle. «L'empatia è legata alla possibilità di questo scambio che sfrutta il corpo come perno o come supporto polivalente per attuare la conversione dei punti di vista». M. Cappuccio, "Io ti vedo". *Avatar e i limiti dell'empatia*, in A. Coronia, A. Tursi (a cura di), *Filosofie di Avatar. Immaginari, soggettività, politiche*, cit., p. 121.

<sup>19</sup> Sul mimo come pratica di riconoscimento intersoggettivo e come empatia applicata cfr. J. Hearch, *Tolérance entre liberté et vérité* in Ead., *Tolérance, j'écris ton nome*, Editions Pierre Saurat, Unesco Paris 1995. Cfr. F. De Vecchi, *La libertà incarnata. Filosofia, Etica e diritti umani secondo Jeanne Hersch*, Bruno Mondadori, Milano 2008.

culturali e ideologiche poiché porrebbe in evidenza il riconoscimento delle differenze che caratterizzano la multiformità della realtà.

### 3. L'*avatar* come doppio individuale e culturale

È indubbio che l'interconnessione in Pandora che è organica e spirituale si contrappone a quella tecnologica effettuata con l'*avatar* che connette corpo reale con corpo na'vi, corpo umano con corpo tecnologico. I corpi così ottenuti miscelando DNA umano e Na'vi delineano un post-umano attraverso la simbiosi, l'innesto tra umano e tecnologia nell'*avatar*, una sorta di capsula/ sarcofago/bara/letto<sup>20</sup> che trasforma il reale in sogno, in un'altra vita.

*Avatar* è un termine sanscrito originario della lingua induista che sta ad indicare la discesa del dio Vishnu in un altro essere: l'incarnazione, l'assunzione di un corpo, è avvenuta in Krishna che, nell'iconografia indù, ha la pelle blu. L'analogia risulta evidente e anche il nome non è affatto casuale: *ava*/disceso e *tara*/sulla terra richiama la manifestazione umana della divinità suprema - il dio - colui che discende tra le cose umane al fine di svolgere determinati compiti: per salvare una civiltà decaduta o un popolo sull'orlo di una fine prematura.

Nel linguaggio di internet, della realtà virtuale – la *Second life* - l'*avatar* è un'immagine scelta per rappresentare la propria utenza in comunità virtuali, luoghi di aggregazione, discussione o di gioco on line<sup>21</sup>. In ciò, è possibile riscontrare una certa analogia con le azioni degli scienziati nel film: dopo aver creato dei corpi dalle sembianze uguali a quelle dei Na'vi, gli indigeni che popolano Pandora - un *avatar* appunto - un essere umano può controllarlo connettendosi con un'interfaccia mentale. L'individuo, dopo essersi collegato con i suoi sensi nervosi, entra in una specie di capsula e, in seguito, cade in una sorta di coma/sonno. Attraverso questo sistema riesce a controllare l'*avatar* come se fosse il suo corpo, immedesimandosi completamente in esso e tornando nel suo corpo solo quando l'*avatar* si addormenta. Così l'*avatar*, attraverso l'ibridazione, diventa un'estensione del corpo che lo abita seppur sia un incrocio geneticamente modificato.

---

<sup>20</sup> Il sarcofago al pari della tomba è accostato all'archetipo del femminile in quanto luogo di metamorfosi e di rinascita. voce *Tomba* in J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, vol. II, cit., p. 476.

<sup>21</sup> voce *avatar* in [www.Wikipedia.it](http://www.Wikipedia.it)



Tale trasformazione / rigenerazione richiama la dicotomia corpo e anima che trasmigra in un altro corpo<sup>22</sup>, dicotomia presente nel nostro mondo e non in Pandora dove c'è unione tra le due dimensioni e la conoscenza e la comprensione dell'altro che, come evidenziato, avviene attraverso il cuore o l'empatia. Il corpo è esso stesso fonte di conoscenza di sé e della propria identità, ma anche dell'altro. La dicotomia tra corpo e anima, nel pensiero filosofico, si fonda su quella moderna tra *res estensa* e *res cogitans* di cartesiana memoria dove l'anima risiede nella mente e diventa ragione e non nel cuore come nel mondo antico e medioevale. In tal modo il corpo viene demonizzato e ritenuto un involucro terreno e corruttibile dell'anima/ragione che è ciò che contraddistingue l'essere umano in quanto tale. Attraverso il *cogito*, il pensiero, l'uomo mette al mondo se stesso e così diventa padrone di se stesso. In tal modo ha potuto pensarsi capace di conoscenza razionale e di essere superiore agli altri esseri: egli si sente al centro dell'universo e, in quanto fatto a somiglianza di Dio<sup>23</sup>, determina quell'individuo astratto titolare dei diritti umani ritratto nella Dichiarazione d'Indipendenza degli Stati Uniti d'America del 1776 come recita il *Preabolo*

Quando nel corso degli eventi umani si rende necessario a un popolo sciogliere i legami politici che lo hanno unito ad un altro e assumere tra le potenze della terra quella posizione separata e uguale a cui gli danno titolo le leggi della natura e del Dio della natura, un doveroso rispetto per le opinioni dell'umanità richiede che esso dichiari le cause che lo spingono a tale separazione.

Noi riteniamo che queste verità siano di per sé evidenti, che tutti gli uomini sono creati uguali e che sono dotati dal loro Creatore di certi inalienabili diritti tra i quali quelli alla vita, alla libertà e al perseguimento della felicità (...).

Questa supposta superiorità ha da sempre giustificato il dominio dell'uomo su ciò che lo circonda: l'ambiente che abita, gli animali che lo nutrono e coloro che non rientrano e a cui non viene riconosciuto lo *status*, la condizione di esseri umani. Basti pensare alle donne e ai neri a cui, per

---

<sup>22</sup> Cfr. sulla reincarnazione

<sup>23</sup> *Genesi*, 1.

secoli, non era stata riconosciuta un'anima (l'anima razionale) e, di conseguenza, venivano esclusi dalla titolarità di diritti riservata a una certa umanità.

La dicotomia tra ragione/corpo, cultura/natura ha, dunque, influenzato anche la dimensione politica dove, come evidenzia il film, si traduce in un ordine gerarchico fondato sul dominio e su una dimensione verticale di un potere aggressivo, violento e sfruttatore che si contrappone a quella dimensione orizzontale, di una comunità di uguali seppur ognuno posseda funzioni diverse e differenziate su base naturalistica<sup>24</sup>. All'immagine del colonnello e della sua forza brutta nonché a quella dell'avidio imprenditore disarmato ma glaciale, i Na'vi si presentano come un tutto richiamando l'immagine dell'uroboro<sup>25</sup> dove il singolo si fonde nella comunità e che tutto contiene nel suo essere un grande cerchio: per loro non esiste la possibilità di evoluzione e di progresso perché sarebbe a spese della vita e della ciclicità. Emergono, dunque, due mondi antitetici e contrapposti che, nel film, evidenziano un rovesciamento di prospettiva, un manicheismo al contrario: i bianchi sono i cattivi, gli umanoidi i buoni anche se sono ribelli in quanto resistono all'invasione. Il ribelle come il selvaggio è un termine con cui definire qualcuno che ha qualcosa che non vogliamo abbia e di cui vogliamo appropriarci. E' questo motivo che spinge la RDA – una compagnia interplanetaria terrestre di *Resources Development Administration* – come ente per lo sviluppo delle risorse, a sorvegliare, sfruttare questo pianeta avvalendosi di una tecnologia molto avanzata e perfino di corpi geneticamente modificati, una sorta di ibrido tra umano e nativi.

Sebbene si parli di mondi distanti nel futuro - dato che il film è ambientato nel 2154 - è evidente come i mondi situati negli spazi immaginari spesso si definiscono l'uno rispetto all'altro per cui possono rappresentare l'uno il mondo inferiore e l'altro quello superiore e viceversa. Non a caso, infatti, Pandora viene invasa e occupata da stranieri - i terrestri - attraverso una lotta ad armi impari proprio perché ritenuta un pianeta inferiore rispetto a quello terrestre dove dominano incontrastati l'imperialismo e le multinazionali, uno specchio della nostra realtà odierna. Questa situazione richiama la vicenda della civilizzazione dei nativi americani e la lotta che essi dovettero sostenere

---

<sup>24</sup> La struttura tribale della società na'vi prevede un *leader* maschio come capo guerriero e una *leader* femmina, una sorta di sciamana che detiene i rapporti con la divinità e gestisce i rituali religiosi e per questo sembra avere il ruolo più importante.

<sup>25</sup> L'uroboro è il serpente (o il drago) che si morde la coda. Esso simboleggia il ciclo eterno della disintegrazione e reintegrazione in quanto genera sé stesso, si accoppia con se stesso, ingravidava se stesso e uccide se stesso. Cfr. E. Neumann, *Storia delle origini della coscienza*, trad. it., Ubaldini-Astrolabio, Roma 1978, *passim*.

contro i colonizzatori bianchi, tematica non nuova alla filmografia americana. Ne sono un esempio *Pocahontas*<sup>26</sup>, *L'ultimo dei Mohicani*<sup>27</sup>, *Balla coi lupi*<sup>28</sup>. La guerra riflette la differenza tra due visioni del mondo, tra due civiltà, ma soprattutto l'invasione viene giustificata dalla dialettica tra razza superiore, civilizzata e razza ritenuta, al contrario, selvaggia. Una fondata sulla cultura del dominio e del consumo, l'altra sulla sacralità della natura e sul rapporto di ogni essere vivente con essa. E' facile, ancora una volta, rintracciare nell'universo etico e spirituale dei Na'vi quello degli Indiani d'America per la simile concezione del mondo e della natura dove tutto è integrato e interconnesso. La guerra ritenuta giusta<sup>29</sup>, invece, ricorda una delle tante invasioni che hanno segnato la storia del nostro pianeta. Da un lato, potenti eserciti con schiere di uomini rozzi, ignoranti ma motivati dall'avidità e sostenuti dalla forza dei loro mezzi; dall'altro, esseri pacifici abbastanza inermi, pronti a tutto pur di difendere la propria terra. La storia ricorda e testimonia l'invasione nei confronti delle popolazioni sudamericane e dei neri. Al contrario di questi esempi storici, *Avatar* è in grado di astrarre dalla realtà e dimostrare che la forza dei Na'vi è determinata dal fatto di essere un tutt'uno per cui risultano più forti rispetto agli esseri umani: la loro fede nell'unità di tutte le creature che si manifesta nella metafora salvifica, nel legame con la natura e nel non voler perdere la propria soggettività, si contrappone all'individualismo sfrenato degli invasori.

L'aggressività bellica degli umani viene giustificata – come evidenziato - dalla necessità di ottenere *l'Unobtanium*, un minerale fondamentale che avrebbe risolto il problema dell'approvvigionamento energetico che ha colpito la Terra del XXII secolo, ma che sarebbe stato anche la fonte di profitti da capogiro per chi se ne fosse impossessato. La cultura dell'appropriazione e del potere inteso come dominio ottenuto con la forza e la violenza tipico della nostra civiltà si contrappone a un'altra, quella ritenuta “selvaggia”, diversa e, di conseguenza, inferiore. Su questo presupposto la conquista implica necessariamente la sottomissione dell'altro o il suo annientamento sulla base di una presunta supremazia o di un bisogno che giustifica l'invasione evidenziando *l'hybris*, la volontà di potenza

---

<sup>26</sup> *Pocahontas*, M. Gabriel, E. Goldberg, Usa 1995.

<sup>27</sup> *L'ultimo dei Mohicani*, M. Mann, Usa 1992.

<sup>28</sup> *Balla coi lupi*, K. Costner, Usa 1990. Cfr. *L'ultimo samurai* (Edward Zwick, Usa 2003) dove è evidente l'identificazione con la cultura altra, quella del diverso di cui si condividono i valori dopo una sorta di conversione e di simpatetica condivisione.

<sup>29</sup> Sulla guerra giusta cfr., tra gli altri, C. Schmitt, *Il nomos della terra. nel diritto internazionale dello "ius publicum europeum"*, trad. it., Adelphi, Milano 1991.

umana. Così l'invasione pacifica da parte degli scienziati volta all'avvicinamento dei nativi e alla conoscenza di quel mistero, quella relazione segreta che lega tutti coloro che popolano Pandora si trasforma in attacco militare per la conquista del giacimento. Durante la carica al pianeta, militari armati e muniti di robot – gli esoscheletri – come di macchine da guerra si scagliano contro i guerrieri Na'vi muniti di arco e frecce. Le armi impari conducono a una carneficina simile alla danza delle valchirie dove i cavalieri dello spazio e dell'aria si combattono tra loro: gli elicotteri tecnologici contro guerrieri in sella ognuno al proprio Turuk, il loro simbiotico "drago" volante. I due mondi si scontrano evidenziando il contrasto tra la struttura militare dominata dalla gerarchia e dalla tecnologia e quella di Pandora dove tutti lottano insieme per salvare la madre natura, animali compresi anche quelli normalmente aggressivi con i nativi. Difendere la loro terra per i Na'vi non significa difendere una pietra – il minerale - che, per loro, non costituisce oggetto di possesso, ma quel sacro legame che rappresenta intrinsecamente il loro mondo pacifico. Un mondo che non è altro che la manifestazione di Eywa, una divinità panteistica che permette la connessione di ogni cosa alle altre, di tutti gli esseri viventi tra di loro.

Per questo l'Altro può essere visto, contemporaneamente, come

un "buon selvaggio"(quando è visto da lontano) oppure come uno "sporco cane", uno schiavo in potenza. (...) entrambi questi miti si fondano su una base comune, il disconoscimento degli indiani e il rifiuto di considerarli un soggetto che ha gli stessi nostri diritti, ma è diverso da noi. Colombo ha scoperto l'America, ma non gli americani<sup>30</sup>.

Come per i pellerossa, seppur in forma analogica, il carattere "umanoide" dei Na'vi non si riscontra nel loro corpo blu striato e negli occhi gialli felini animaleschi, ma in quei sentimenti e comportamenti che risultano simili a quelli umani: essi posseggono la capacità simbolica e propri rituali e, inoltre, hanno un loro linguaggio, ma sono in grado di comprendere e parlare quello terrestre. Eppure, come durante la conquista dell'America, così nella finzione/realtà cinematografica, gli ominidi, che

---

<sup>30</sup> T. Todorov, *La conquista dell'America. Il problema dell'«altro»*, trad. it., Einaudi, Torino 1984, p. 60.

rappresentano il mondo primitivo non civilizzato, costituiscono una sorta di *alter ego* degli uomini, come l' *avatar* quella del soggetto.

In *Avatar* la dimensione del doppio si manifesta in modo evidente: da culturale ove si caratterizza come uno scontro tra culture, tra mondi, si sposta nell'individuale, nel soggetto, nei soggetti come avviene *nell'avatar*.

L'*avatar*, questo sofisticato mezzo tecnologico, permette di entrare in simbiosi corporea con l'altro da sé, mantenendo la propria identità coscienziale. Nel film, è una pratica seguita normalmente dagli scienziati a cui si aggiunge Jake Sully, il protagonista. Egli è un ex *marine* che sostituisce il corpo di suo fratello gemello nel suo *avatar* avendo il suo stesso Dna, seppur sia privo delle sue competenze e delle sue motivazioni non essendo uno scienziato. Non solo: la perdita dei fattori stimolanti la sua vita reale è stato determinato dal fatto di essere immobilizzato su una sedia a rotelle, per cui la sua vita ha perso totalmente di significato non potendo più essere operativo come *marine*. Eppure, accettando la sfida di sostituire il fratello nel progetto di conoscenza degli autoctoni di Pandora, viene incaricato dal colonnello di controllare l'esperimento di avvicinamento ai nativi e, soprattutto, di portare notizie utili allo sfruttamento e alla localizzazione dei giacimenti del prezioso *unobtainium* diventando, così, una spia infiltrata nel progetto scientifico. Jake inizia a vivere con il suo corpo na'vi nel quale ha trasferito la propria coscienza, assumendone gradualmente il controllo, agendo e percependo attraverso di esso. Il suo corpo umano, al contrario, rimane all'interno dell'*avatar* dove subisce una sorta di morte virtuale, un sonno indotto.

Non a caso Jake riprendendo la sua capacità motoria ritorna un bambino, così come viene definito dalla dottoressa Grace e da Neytiri, concentrato solo su se stesso senza capire che il corpo Na'vi è un simulacro, un surrogato finché non si identifica totalmente con esso. Eppure Jake con questa esperienza al limite fra reale e irreale capisce, come sostiene inconsciamente all'inizio del film, che "*una nuova vita è e un'altra comincia*". Se la scelta per "*Una nuova vita in un nuovo mondo*" è finalizzata dal fatto che la paga è buona e che l'ex *marine*, essendo mercenario, si era venduto al militare che gli aveva promesso gambe nuove una volta tornati sulla terra, in realtà questo viaggio determina una sua trasformazione, una nuova vita appunto.

Eppure la sua metamorfosi<sup>31</sup> – la fusione di Jake e *avatar* - lo conduce a una nuova vita nel nuovo mondo dove si riappropria non solo delle gambe ma anche della spiritualità, della sua anima; Jake-*avatar* sostiene, infatti, "*Ero un guerriero che aveva sognato di portare la pace, ma prima o poi ti devi svegliare*". Il risveglio avviene quando il mondo da lui vissuto come avatar, diviene realtà, quando l'avatar diventa il corpo e la vita reale di Jake. Il vivere una doppia realtà nell'ibridazione uomo-macchina lo fa diventare un traditore della propria razza e, come tale, reietto, invisibile per gli umani, ma, da alieno, diventa un Salvatore per i Na'vi.

Il battesimo di Jake Sully come Na'vi – la sua seconda nascita - si basa anche sul suo essere stato prescelto dai semi dell'albero, gli *atokitina*. I semi dell'albero delle anime sono spiriti puri e in diretto collegamento con Eywa e ricoprono un ruolo importante nella cultura: la loro apparizione è considerata un segno della Dea da interpretare a seconda delle diverse azioni dei semi stessi.

La trasformazione è dovuta a una re-visione, a una percezione non legata all'anima intesa come mente ovvero ragione, ma come cuore che percepisce la forma, la dimensione di totalità attraverso uno sguardo simbolico e non diabolico, di unione e interconnessione e non di separazione, una comprensione dell'essere.

Per questo l'ideologia di dominazione dell'uomo bianco (identificato nel tempo come cristiano, europeo, occidentale, terrestre, etc.) entra evidentemente in conflitto con l'universalità dei diritti umani intesi come una proprietà intrinseca dell'uomo<sup>32</sup>. E' questa la base dell'uguaglianza tra tutti gli uomini, il fondamento della loro parità e dell'unità complessiva del genere umano.

Eppure, il processo di universalizzazione dei diritti umani nel corso della globalizzazione si incontra/scontra con il multiculturalismo, con terre e culture straniere ovvero altre. L'immaginario di *Avatar* mette a confronto diversi sistemi politici e sociali fondati su diverse concezioni, ma rivela come, al di là dei mutamenti socio-politici e culturali che hanno trasformato il modo in cui gli uomini

---

<sup>31</sup> La trasformazione lo avvicina alla figura dell'eroe attraverso quel percorso iniziatico cominciato con il viaggio verso Pandora e affrontato attraverso la morte virtuale nell'*avatar* e, dopo aver superato varie prove, attraverso la sua rinascita come Na'vi. Sulla figura dell'eroe, cfr. J. Campbell, *L'eroe dai mille volti*, trad. it., Lindau, Milano 2012 ; C.G. Jung, *L'origine inconscia dell'eroe* in *La libido, simboli e trasformazioni*, trad. it. Newton Compton, Roma 1993, pp. 158-188; C.S. Pearson, *L'eroe dentro di noi*, trad. it., Astrolabio-Ubaldini, Roma 1990; C. Vogler, *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, trad. it., Dino Aduino editore, Roma 2009.

<sup>32</sup> Cfr. D. Coccopalmerio, *Sidera cordis. Saggio sui diritti umani*, Cedam, Padova 2004.

si relazionano tra loro, i diritti umani siano un prodotto di immedesimazione nell'altro, nell'altrui sensibilità come simile alla propria<sup>33</sup>.

Il riconoscimento dell'altro conduce al riconoscimento dell'uguaglianza nella differenza come fonte e fondamento di quel diritto umano che risiede nella dignità che in ognuno è intrinseca in quanto appartenente alla dimensione dell'essere. Il diritto si estrinseca così in un bene, in qualcosa che ci appartiene e da cui non si può prescindere nel nostro essere nel mondo.

---

<sup>33</sup> L. Hunt, *La forza dell'empatia: una storia dei diritti dell'uomo*, trad. it., Laterza, Roma-Bari 2010.



Sesto San Giovanni (MI)  
via Monfalcone, 17/19



& Ass. AlboVersorio Edizioni  
Senago (MI)  
via Martiri di Belfiore, 11

© Metabasis.it, rivista semestrale di filosofia e comunicazione.  
Autorizzazione del Tribunale di Varese n. 893 del 23/02/2006.  
ISSN 1828-1567



Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale-NoOpereDerivate 2.5 Italy. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.