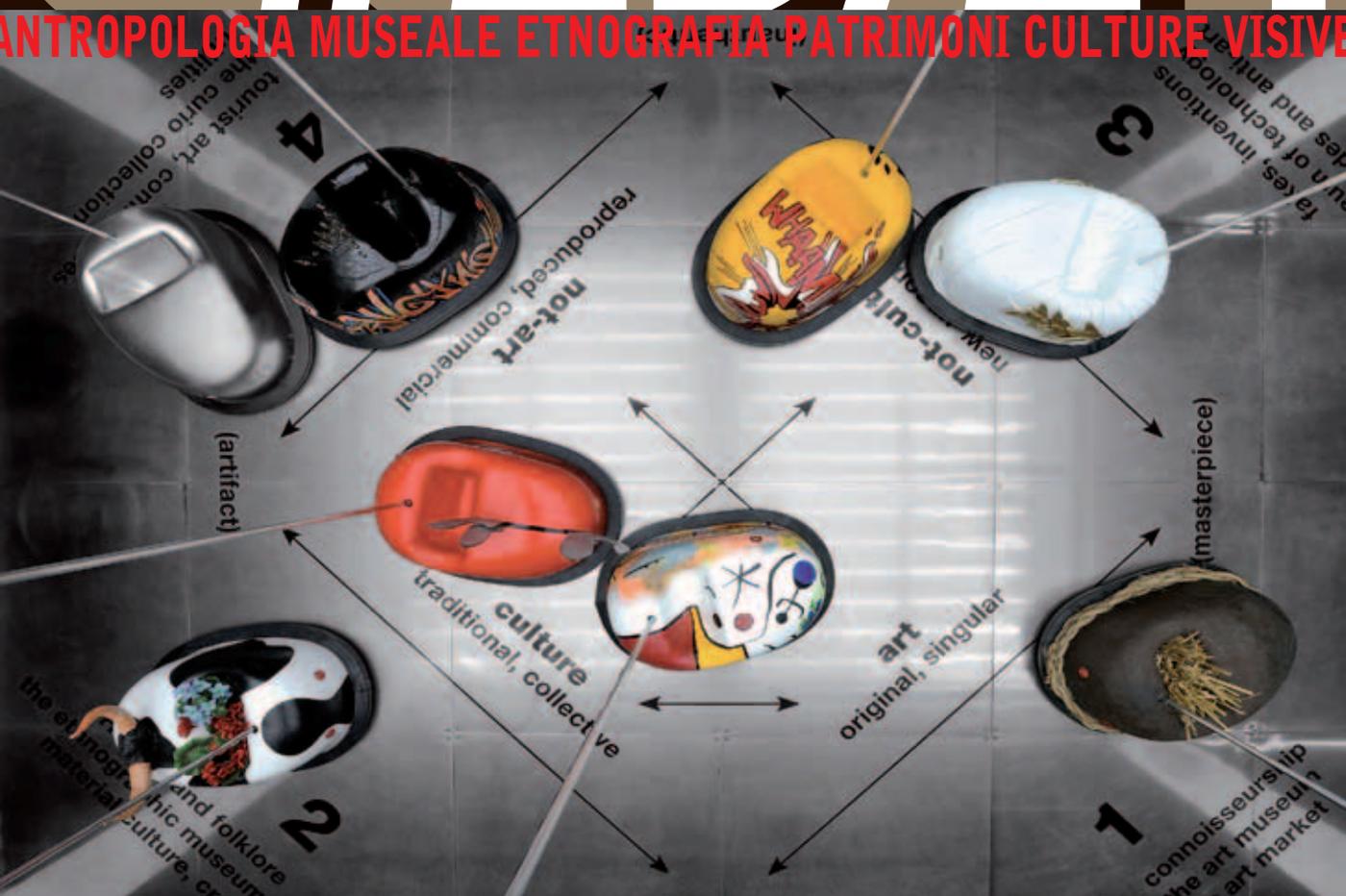


# #23/24

ANTROPOLOGIA MUSEALE ETNOGRAFIA PATRIMONI CULTURE VISIVE



**[LÉVI STRAUSS PER ME: DENSI RICORDI, TESTIMONIANZE E ANALISI]  
[INTERVISTA A REMOTTI E FABIETTI] [FIELDWORK A PANDORA]  
[GALLERIA: MUSEOGRAFIA NATIVA ALLA BIENNALE] [IL PROFILO DEL  
DEMOETNOANTROPOLOGO] [INSTALLAZIONE ETNOGRAFICA]  
[ANTROPOLOGIA DELLE COSE CHE CAPITANO] [RICORDI: ANTONINO  
UCCELLO] [L'ANNO DEI MEZZADRI] [IL CORPO POSTORGANICO]**

Bargna, Cannada Bartoli, Broccolini, Canevacci, Carosso, Cirese, Clemente, De Martino, De Palma, de Sanctis Ricciardone, Dei, Fabietti, Faeta, Ferracuti, Frasca, Guido, Hertzfeld, Ikejezie, Jones, Kezich, Lai, Lattanzi, Lutz, Mantoani, Marazzi, Mariotti, Meloni, Mithlo, Niola, Padiglione, Palumbo, Pennino, Pizza, Putti, Ragazzi, Remotti, Sobrero, Teti, Tiragallo, Truglia, Tucci, Vereni

quadrimestrale | anno 8 | numero 23/24 | autunno-inverno 2009 | € 12,00 | ISSN 1971-4815

Spedizione in A.P.D.L. 353/2003 (convertito in L. 27/02/04 n. 46) art. 1 comma 1-DCB-BO  
In caso di mancato recapito inviare a Imola UDR per la restituzione al mittente previo pagamento "resi"



Piero Vereni - Roma Tor Vergata - piero.vereni@gmail.com

## Fieldwork a Pandora. Riflessioni sulle audience globali e la perdita del punto di vista del nativo

Se la pratica etnografica è esperienza, allora vedere *Avatar* è pratica etnografica. Lo spunto a scrivere queste pagine mi è venuto dall'immediatezza con cui ho concepito questo fallace sillogismo all'uscita dalla sala cinematografica.

Il film è letteralmente gravido di aspetti di interesse antropologico, non fosse altro che la lingua dei Na'vi è stata creata da Paul Frommer, un linguista antropologo della USC Marshall School of Business, e costituisce attualmente un progetto completo di xenolinguistica, con una sua fonetica, una sua morfologia e una sua sintassi<sup>1</sup>, mentre le pratiche culturali dei nativi di Pandora sono state concepite con la consulenza di Nancy Lutkehaus, che insegna antropologia, scienze politiche e gender studies allo USC College<sup>2</sup>. Ma oltre questi aspetti contingenti, credo che una lettura antropologica del film e della sua multiforme ricezione contenga diversi aspetti rilevanti per il dibattito teorico interno alla nostra disciplina, ed è questa la ragione principale delle pagine che seguono. Da un lato, quindi, intendo presentare *Avatar* come una complessa metafora del rapporto uomo-mondo leggibile proficuamente con gli strumenti dell'antropologia simbolica, e dall'altro voglio portare in evidenza la difficoltà di gestire "il punto di vista del nativo" non appena ci si interessa, da antropologi, di un oggetto culturale globale.

### Il corpo umano e il corpo na'vi

Data la rilevanza che il tema assume usualmente nelle nostre ricerche, non ho potuto trascurare la dimensione metaforica del film legata al corpo, metafora che persegue molteplici direzioni. Jacke Sully, il protagonista che sceglierà di diventare Na'vi, è un marine in carrozzella, e la sua condizione di paraplegico non ha alcuna necessità narrativa (anzi, sembra piuttosto una forzatura) e quindi va spiegata nella sua valenza simbolica. I marine, potremmo dire, incarnano il corpo umano nella sua piena efficienza (agilità e forza, intelligenza e resistenza, potere muscolare e tecnologico assieme) e possono essere considerati l'epitome del modello politico-economico degli Stati Uniti (se non dell'intero Occidente), ma la menomazione del protagonista rende quel corpo curiosamente infantile. Ora, dice Jacke scendendo dallo Shuttle appena atterrato su Pandora, "There's no such thing as an ex-marine. You may be out, but you never lose the attitude", cioè: "Non esiste nessuno che sia un ex marine. Puoi esserne fuori, ma non perdi mai la mentalità", che è esattamente quel che succederà a Jacke.

Jacke raffigura, dunque, l'umanità nel suo stato attuale (anche se il film è ambientato tra maggio e agosto del 2154): una potenzialità ridotta dalla sua incapacità di camminare, un infantilismo evidente nel giudizio morale dei Na'vi ("Sei



1 - Esistono già siti dedicati all'apprendimento del Na'vi, dove si spiegano i rudimenti della lingua e dove è possibile scaricare una guida tascabile: <<http://www.learnnavi.org/>>.

2 - Qui un breve resoconto autografo della sua esperienza: <[http://uscnews.usc.edu/arts/a\\_world\\_all\\_their\\_own.html](http://uscnews.usc.edu/arts/a_world_all_their_own.html)>.

3 - Non sono il primo antropologo a insistere sulla dimensione corporea di questo film di cui invece si sono enfatizzate le implicazioni "virtuali" (3D, metafora della Rete). Daniel Taghioff, che ha lavorato tra i minatori del Tamil Nadu in un contesto di esproprio delle terre che gli ricorda molto il plot centrale del film, ha ribadito la rilevanza della carnalità in *Avatar*: "tutte le critiche sembrano perdere di vista un aspetto cruciale del film, per come lo vedo io, che è il re-ingresso nel mondo fisico" (Daniel Taghioff, mail alla mailing list medianthro@easaonline.org in data: Fri, 1 Jan 2010 09:45:53-0800 (PST)).

4 - La peculiarità della condizione fisica di Jacke rende inefficaci, a mio parere, le critiche che hanno evidenziato come sia implausibile che il protagonista assuma così rapidamente domestichezza nel suo corpo na'vi. Dice ad esempio Liz Losh: "*Avatar* non ci dà alcuna indicazione del fatto che i mondi virtuali siano entità culturali che richiedono interpretazione, elaborazioni e apprendimento per prove ed errori. A un certo punto, per esemplificare la facilità organica di adattamento al mondo virtuale, si vede il protagonista che corre a perdifiato pochi attimi dopo che ha preso possesso del suo corpo remoto" < <http://virtualpolitik.blogspot.com/2009/12/avatarded.html>>. In effetti, nel film la destrezza fisica "naturale" del soldato Jacke è sistematicamente posta in contrasto con il lungo apprendistato dello scienziato Norm, ed è la precondizione che gli consente di entrare definitivamente nella cultura na'vi. Se vedessimo anche solo per poco il caporale Jacke Sully veramente a disagio nel suo corpo alieno, non sarebbe poi più possibile immaginarlo in grado di integrarsi completamente nel mondo di Pandora.

5 - Sul concetto di "impregnazione" si veda de Sardan 2009: 27-63. Il concetto è stato fruttuosamente ripreso ed elaborato nella sua dimensione cognitiva in Plasere 2002.

stupido, ignorante come un bambino" sono le prime parole che la bella Neytiri dice a Sully, e che verranno ribadite nel colloquio iniziale con i capi degli Omaticaya, il clan che adatterà Jacke) e una proporzione fisica tra Na'vi e umani che (se ci fate caso) è esattamente quella che c'è tra un essere umano adulto e un bambino tra i sei e gli otto anni, in grado di fare danni ma non certo di essere pienamente responsabile delle sue azioni. Verso la fine, quando Neytiri salva il corpo umano di Jacke dal soffocamento entrando nel laboratorio mobile sfasciato dal colonnello Quaritch, tiene il suo amato tra le braccia, e la sproporzione tra le dimensioni dei due richiama quasi una natività, una Madonna blu che protegge e carezza il suo bimbo.

Il percorso iniziatico di Jacke dentro la cultura na'vi è dunque tutto legato a una "sana" espressione della fisicità e della corporeità per superare il duplice gap del corpo privo dell'uso delle gambe rispetto al corpo umano "normale" e del corpo umano infantile rispetto al "normale" corpo na'vi. L'apprendimento della lingua sembra secondario: intanto vediamo Jacke imparare i rudimenti della lingua da Norm, l'altro umano che "possiede" un avatar, e non dai Na'vi, ma anche in questo caso la dimensione corporea non è trascurabile, dato che le frasi pronunciate durante la lezione con il compagno umano sono accompagnate dall'apprendimento della corretta postura e dalla acconcia gestualità. Entrare nella cultura na'vi sembra quindi una questione primariamente fisica: imparare a cavalcare e "dragheggiare", l'uso dell'arco e del coltello, la goffaggine iniziale che vale a Jacke l'appellativo di *skxawng* (stupido), il contatto neuronale con gli animali e con l'Albero delle Anime (e la scena tagliata dell'accoppiamento con Neytiri che tutti abbiamo immaginato dopo il bacio) sono indicazioni troppo evidenti per essere trascurate. Il film ha sicuramente una valenza ecologista ormai *mainstream*, un tono tra il pacifista e il paternalista, un sapore provato più volte nel plot del colonizzatore che si innamora della sua vittima, e forse anche un accento razzista nella bianchezza di tutti i principali protagonisti umani, ma è evidente che il messaggio di fondo è l'invito paradossale a riappropriarsi del proprio corpo. Paradossale perché questa riappropriazione, per Jacke, passa attraverso un abbandono del guscio paraplegico che opprime la sua "mentalità da marine" e l'acquisizione di un esoscheletro na'vi<sup>3</sup>.

Dunque, Jacke non ha (più) il corpo adatto ma ha mantenuto il giusto atteggiamento: è un soldato, per questo lui può riuscire lì dove gli scienziati del gruppo della dottoressa Augustin hanno sempre fallito. Perché l'approccio alla cultura na'vi deve essere anti-intellettualista, e sono gli stessi Na'vi a riconoscerlo. Quando, appena giunto al villaggio sotto la guida di Neytiri, Jacke Sully chiede di essere accolto per imparare, Moat, madre di Neytiri e *tsahik*, vale a dire sciamana del clan, inizia con un lui un dialogo rivelatore:

Moat: Non si può riempire una coppa che è già colma.

Jacke: La mia coppa è vuota, fidati. Chiedi alla dottoressa Augustin. Non sono uno scienziato.

Moat: E cosa sei, allora?

Jacke: Sono un marine. Un guerriero del... del clan dei Jarhead [nomignolo per "marine"]

La sua condizione di guerriero lo ammette al clan degli Omaticaya, prima come allievo, poi come membro effettivo<sup>4</sup>. A tutta prima, quindi, la notizia sembrerebbe sconcertante per gli scienziati sociali: un ex marine ha più probabilità di "entrare" nella cultura altra di quanto non possa fare qualunque di noi, scienziati culi di pietra e immersi nelle nostre teorie.

Ma se si riconsidera la questione dal punto di vista dell'etnografia (per com'è tradizionalmente concepita nel lavoro antropologico), allora non è detto che non si possa individuare un giudizio per noi lusinghiero nel modello incarnato da Jacke Sully. La ricerca sul campo per gli antropologi ha sempre implicato l'assunzione di un sapere informale, implicito e fisico, da affiancare necessariamente all'apprendimento più formale (e basato sull'elaborazione linguistica). Insomma, chiunque abbia fatto ricerca sul campo come antropologo sa che il nostro sapere non si limita ai testi che possiamo elicitarci con le interviste, e passa invece attraverso l'"impregnazione"<sup>5</sup> che sola può garantire un'efficace immersione nella cultura studiata.

La dottoressa Grace Augustin, botanica responsabile della ricerca scientifica su Pandora, non era mai riuscita a entrare nella porzione esoterica della cultura na'vi proprio per questa sua carenza metodologica, e gli stessi Na'vi, quando Jacke dice loro di volersi impratichire nei loro costumi, ammettono di averci provato altre volte, ma di non essere mai riusciti a far capire agli umani cosa in pratica volesse dire essere uno del Popolo. Certo, non è facile imparare a cacciare con arco e freccia con risultati decenti (lo dico agli ottimisti che leggono: inutile esercitarsi con il tiro con l'arco dello *Sport Resort* della Wii, cacciare un incrocio tra un tacchino e un cervo alieno mentre vi guarda come un ossesso è proprio un'altra cosa) e ancor più complicato, immagino, dev'essere domare un drago che prova a staccarvi la testa con un morso legandogli il muso con una liana per poi cavalcarlo a pelo (come si dirà cavalcare un drago senza sella? cavalcare a squame?).

Insomma, come si diceva una volta del calcio, la cultura na'vi non sembra proprio una cosa per femminucce: l'impegno fisico per entrarci è commisurato all'impegno intellettuale, e lo sforzo conoscitivo non può mai essere solo "teorico", ma implica un impegno a tutto tondo del corpo che conosce. Questa insistenza sull'apprendimento come acquisizione di pratiche più che di conoscenze ci trasmette già un'informazione rilevante per cogliere l'economia morale del film, vale a dire che gli avatar che danno il titolo alla pellicola sono cosa ben diversa da quelli che siamo soliti incontrare e interpretare nella rete, e stanno a questi ultimi come la conoscenza teorica di una cultura sta alla ricerca sul campo, all'etnografia.

L'antitesi che quindi il film pone tra guerrieri e scienziati è particolarmente rilevante per l'antropologia e la sua concezione del campo come pratica corporea, e credo non sia per noi solo consolatorio pensare che Jacke, in fondo, incarna il ricercatore più vicino all'etnografo ideale: una zucca vuota ma coraggiosa, disposta a imparare con la partecipazione reale alla vita della comunità.

### Zahelu, il legame

Ma Jacke Sully, per imparare ad essere un Na'vi, deve imparare il concetto e la pratica dello *zahelu*, del legame. Per capire la natura totalmente aliena dello *zahelu*, basterà dire che per i Na'vi questo è al contempo una parte congenita del loro corpo (vale a dire un attributo di natura) e la forma essenziale dello scambio (che sappiamo essere il fondamento del concetto stesso di cultura), per cui tra i Na'vi l'antitesi strutturale (o strutturalista?) tra natura e cultura semplicemente non ha spazio. Alla fine della lunga treccia che tutti gli indigeni portano, si trova una sorta di fiore genitale ermafrodito, con una corolla chiaramente femminile che racchiude dei filamenti nervosi tipicamente fallici. Questo strumento viene usato dai Na'vi per comunicare con il mondo animale (i "cavalli" e i "draghi" vengono guidati tramite una connessione *zahelu* con questi animali) ma anche vegetale (l'Albero delle Anime fa sentire le sue voci se si collega lo *zahelu* ai suoi rami; durante i rituali, i Na'vi siedono per terra e collegano il loro *zahelu* al suolo).

Di notevole rilevanza, nell'economia morale complessiva del film e del suo ultra-enfaticizzato rapporto con il "visuale", è il fatto che lo *zahelu* non è prerogativa na'vi, ma sembra un elemento della fisiologia di tutti gli esseri viventi del pianeta Pandora, che di fatto è un'unica interconnessione neuro-vegetale che consente di mantenere il contatto *fisico* di ogni soggetto con tutti gli altri. Questa strategia adattativa del pianeta che si basa sul legame materiale tra i suoi abitanti è implicitamente contrapposta al ruolo della visione. I Na'vi hanno ampi occhi felini (qualcuno ha detto troppo grandi per degli animali diurni<sup>6</sup>) ma gli spettatori avranno sicuramente notato che molti animali sul pianeta hanno *due* paia d'occhi, e un paio sembra un abbozzo abortito o una sopravvivenza di una precedente fase evolutiva. Mi ha colpito subito questo curioso dettaglio, che io interpreto come una traccia del percorso evolutivo della vita su Pandora: dopo aver sviluppato gli occhi normali la vita su Pandora ha cercato nuove forme di interconnessione. Il tentativo di replicare la visione con un grado ulteriore è stato abbandonato quando il pianeta ha iniziato a sviluppare un'interconnessione neuronale (lo *zahelu*) che non si limitava a "vedere" il mondo, ma pretendeva di "toccarlo".

6 - "Questi personaggi dovrebbero indossare occhiali da sole: prendono così tanta luce da provare sicuramente dolore". Così il biologo Stuart Sumida, della California State University di San Bernardino, che la rivista *Slate* ha consultato per valutare la plausibilità della biologia di Pandora. Si veda <<http://www.slate.com/blogs/blogs/browbeat/archive/2009/12/16/on-na-vi-biology.aspx>>.

7 - Ricordo per inciso che "comunicazione immediata" è, tecnicamente, un ossimoro, dato che la comunicazione, almeno nel nostro mondo, presuppone l'esistenza di quel *medium* che l'immediatezza nega. Un ulteriore indizio della contrapposizione na'vi tra visione e contatto fisico è nella forma stereotipata del saluto ("Ti vedo"): pronunciandola, il soggetto dichiara la sua intenzione di entrare in comunicazione, proprio enfatizzando la distanza che (ancora) intercorre tra i due interlocutori.

8 - Si tratta di canidi con sei zampe (come molti animali su Pandora) e dotati di pollice opponibile. Vivono in branchi e sono abilissimi cacciatori. Molte informazioni sulla flora e sulla fauna di Pandora sono ora reperibili sul sito ufficiale <http://www.pandorapedia.com>, un sito in costruzione secondo il principio wiki della partecipazione collaborativa.

9 - Notizie dettagliate sul funzionamento dell'AMP si trovano alla pagina specifica dell'enciclopedia wiki citata alla nota precedente, è cioè < [http://www.pandorapedia.com/doku.php/amp\\_suit\\_amplified\\_mobility\\_platform](http://www.pandorapedia.com/doku.php/amp_suit_amplified_mobility_platform)>.

Così, mentre il principale organo di interazione con il mondo sul nostro pianeta è l'occhio, Pandora ha sviluppato un livello ulteriore di interazione e controllo, lo *zahelu*, che rende la socializzazione e l'interazione con il mondo animale un processo molto più naturale che sulla Terra. La chiara valenza utopica di questa forma immediata di comunicazione<sup>7</sup> rende *Avatar* un progetto insieme visionario e frustrante, dato che localizza l'ipotesi di una vera comunicazione (tra esseri viventi in generale) in uno spazio radicalmente altro. Le conseguenze psicologiche dell'esposizione di questa alterità radicale in forme percettivamente naturalistiche (uso del 3D) saranno affrontate più avanti, quando accennerò alla "depressione post-*Avatar*".

### Guarda i muscoli del capitano

Che tutto il film ruoti attorno alla metafora della corporeità e al messaggio che gli esseri umani devono imparare a riappropriarsi del loro "vero" corpo (vale a dire un corpo in grado di restare in contatto con l'ambiente sociale e naturale circostante) è evidente dalla sistematica contrapposizione (sembrerebbe quasi un'idea di uno strutturalista vecchia maniera, tanto è marcata) tra il corpo di Jacke e quello del colonnello Quaritch da un lato, e i loro rispettivi esoscheletri dall'altro.

Il colonnello Quaritch è un personaggio credo indimenticabile, il cattivo senza resa, sexy come sanno esserlo solo i cattivi dei film particolarmente riusciti. Il suo corpo è letteralmente scolpito, con una cicatrice sul cranio che ricorda più il segno sulla fiancata di una macchina metallizzata che non il residuo di una ferita nella carne. È pompatissimo, tiratissimo, fa pesi in panca, ma non è solo un bluff: ha un coraggio assolutamente animalesco, esce dalla base (e poi dallo Shuttle) senza maschera (l'aria di Pandora non è respirabile per gli umani), si brucia ma fa come se niente fosse, è un vero leone. Su questo piano, l'unico che gli tiene testa tra gli umani è proprio Jacke Sully, che non teme di scontrarsi con i *viperwolfs*<sup>8</sup> durante la sua prima notte e che doma il suo *ikran* (drago) solo grazie a un coraggio senza limiti (che gli consente di farsi accettare dai Na'vi). Ma il corpo esagerato di Quaritch non è sufficiente, su Pandora, a colmare le lacune del corpo deficitario di Jacke, e nel film lo vediamo in due scene clou infiltrarsi in un AMP - *Amplified Mobility Platform*, una sorta di robotto guidato dall'interno che ricorda da un lato il carrello elevatore antropomorfo con cui il tenente Ripley (Sigourney Weaver) faceva fuori la Regina di *Aliens* (un altro film di Cameron) e dall'altro i robot dei cartoni giapponesi. Per guidare un AMP ci si infila dentro l'abitacolo (più o meno all'altezza del petto della macchina, che somiglia a un uomo senza testa), così da vedere il mondo circostante da dietro uno schermo, come fosse il parabrezza di un'auto, e si interagisce con l'esterno tramite una plancia di comandi e la strumentazione di interazione virtuale. In pratica, si indossano due guanti (e, sappiamo dalle specifiche tecniche, due stivaletti<sup>9</sup>) con i quali si effettuano movimenti che verranno mimati in rapporto amplificato uno a due dalle protesi dell'apparecchio: alzare un braccio "reale" dentro l'abitacolo fa alzare il braccio meccanico dell'AMP, sferrare un pugno con il guanto fa sì che il braccio dell'AMP replichi (ingigantito) quel gesto. Il principio che soggiace a questa tecnologia è ormai noto a chi gioca, ad esempio, con la console Wii: si mima un movimento con il telecomando del gioco e sullo schermo si può vedere la replica virtuale di quel che si è fatto. L'ideologia dell'AMP è quindi sostanzialmente tutta visiva, tutta basata sul *distacco* (in senso letterale, in senso fisico, in senso di non-contatto) dal reale. Di contro, l'amplificatore entro cui si cala Jacke, vale a dire il corpo na'vi, è una "vera" interfaccia, che conosce il mondo solo mischiandosi con esso. La metafora della contrapposizione tra l'espansione meccanica-visiva e quella aliena-tattile del corpo umano è posta sotto gli occhi dello spettatore nella scena del duello finale tra Quaritch e Sully: l'AMP afferra per la treccia Jacke e lo solleva da terra. L'avatar (e quindi il caporale umano al quale è connesso) urla di dolore, mentre si vede in primo piano l'espressione del colonnello Quaritch che tiene una mano sospesa per aria dentro un guanto elettronico, e guarda (senza avere *veramente* nulla in mano) con un'espressione tra il curioso e lo schifato con cui si potrebbe guardare a un insetto imprigionato dentro un barattolo, senza toccarlo sul serio. Jacke *sente dolore fisico* con il corpo che viene toccato, mentre Quaritch prova un *senso di disgusto* con il suo vedere (che non è mai un toccare).

Quindi, il corpo eccessivo del cattivo cerca il suo completamento nella tecnologia (militare) della visione, mentre il corpo manchevole del buono si realizza nella xeno-biologia del contatto. A questo punto, va evidenziato il fatto che la scelta di Jacke di optare per un corpo alieno non è dettata dalla mancanza di alternative, dato che era stato proprio il colonnello Quaritch a promettergli delle nuove gambe ("le tue vere gambe") se avesse portato a termine positivamente la sua missione di infiltrato. Jacke però, nel corso del suo fieldwork iniziatico, capisce che non gli interessa più avere "le sue vere gambe", che non potrebbero che portarlo, al massimo, dentro un AMP e la sua logica di conquista: lui vuole invece entrare in connessione con il mondo che lo circonda, e non saranno certo un paio di gambe nuove a consentirgli il salto cognitivo da lui prospettato.

Dentro la metafora del modo in cui il corpo umano maschile *vede* (come capita agli umani) o invece *tocca* (come invece fanno i Na'vi) il resto del mondo (risolta non a caso dall'intervento provvidenziale di Neytiri, femmina) si svela credo uno dei "messaggi" principali del film, almeno secondo le intenzioni dell'autore, che ricevendo il Golden Globe il 16 gennaio 2010 ha affermato: "Avatar ci chiede di riconoscere che ogni cosa è interconnessa. Ogni essere umano a tutti gli altri, e tutti noi alla Terra"<sup>10</sup>.

Come però sappiamo da quando la semiologia ci ha resi consapevoli della dimensione collaborativa della produzione del senso, le intenzioni dell'autore non sono sempre accolte nel processo di ricezione, e l'Opera veleggia libera di costruire un senso che dipende più dai contesti del suo consumo che non da quello di produzione (incluso l'intento autoriale). Per certo, la dimensione veramente *global* della distribuzione di *Avatar* rende questo prodotto particolarmente adatto a un'indagine sulla ricezione.

L'aspetto più evidente, non appena si segue la critica al film, è la sua polivalenza semantica, che ha prodotto interpretazioni lungo tutto l'arco dei giudizi morali, tanto che il film è stato variamente interpretato come l'ennesimo delirio di onnipotenza e controllo dell'uomo bianco, un nuovo vangelo dell'ecologismo, una ridicola caricatura del concetto di Rete o un modo corretto di rappresentare la relazione tra popoli nativi e Occidente predatore. In quanto segue, proverò ad articolare una sommaria rassegna di alcune tra le principali "letture" di *Avatar*.

### La colpa dei bianchi

Sul blog collettivo io9 la direttrice Annalee Newitz ha scritto una recensione politicamente molto severa del film, come si può cogliere fin dal titolo: "Quando la smetteranno i bianchi di fare film come *Avatar*?"<sup>11</sup>. L'autrice sostiene che la trama del film si basa su un cliché tipico della produzione cinematografica americana, secondo cui l'uomo bianco si sente in colpa per l'oppressione cui sottopone l'Altro (nero, indigeno o alieno, poco importa). La fantasia bianca quindi, incapace di gestire il senso di colpa per l'oppressione ma altrettanto incapace di rinunciare al privilegio del dominio, risolve la questione facendo del bianco il capo degli oppressi (che finalmente gli possono obbedire senza che lui si senta in colpa per questo). Questo modello narrativo è evidente in *Balla coi lupi* e *L'ultimo samurai*, ma secondo Newitz sta anche alla base della versione cinematografica di *Dune* e di molti altri film<sup>12</sup>. Il punto forte dell'argomentazione è sintetizzato in un post che Newitz cita nella sua recensione, secondo cui il vero problema del plot di *Avatar* è come giustificare la necessità narrativa di un personaggio come Jacke Sully, dato che, a sentire questa critica, il film starebbe tranquillamente in piedi se il protagonista fosse un vero Na'vi, che deve fare i conti con la stoltezza della specie umana. Resta la sensazione che simili critiche, che hanno come oggetto il senso di colpa dell'uomo bianco, non tengano conto a sufficienza del senso di colpa che le ha generate. Dice un commentatore della recensione:

In quanto Ragazzo Bianco Tendente a Sinistra™, non posso fare a meno di avere la sensazione che vi sia una specie di cultura della caccia al colpevole bianco nella critica accademica in questi giorni. Sembra quasi un gioco a vedere chi è più colpevole. "Tu CREDI di aver puntato il dito contro il razzismo? Maddai! Guarda ora come ti sculaccio e ti dimostro che tu sei come tutti quegli stupidi asini razzisti e imperialisti!".

10 - Citato in <<http://insidemovies.moviefone.com/2010/01/17/whowon-2010-golden-globes/>>.

11 - <<http://io9.com/5422666/when-will-white-people-stop-making-movies-like-avatar>>.

12 - Altre pellicole di questo filone, individuate in altri post online, sono *Un uomo chiamato cavallo* (1970) in cui un nobile inglese catturato dagli indiani poco alla volta arriva ad accettare la cultura fino a divenire il loro leader, e *Pocahontas* (1995) che racconta l'ennesimo amore tra il bianco incosciente e la bella selvaggia.

13 - < <http://www.nytimes.com/2010/01/08/opinion/08brooks.html?scp=1&sq=david%20brooks%20avatar&st=cse>>.

14 - <<http://blogs.telegraph.co.uk/news/willheaven/100020488/james-camerons-avatar-is-a-stylish-film-marred-by-its-racist-subtext/>>.

15 - Solo a margine, faccio notare la natura intrinsecamente paradossale di queste critiche: accusare Cameron di credere che “i non bianchi abbiano bisogno del Messia Bianco per intraprendere le loro battaglie” significa, di fatto, parlare, da bianco, a nome dei non bianchi, e quindi credere proprio in quel che si contesta per Cameron, che cioè i non bianchi, per difendersi dal paternalismo del regista, debbano accettare il paternalismo del critico cinematografico!

16 - <<http://www.survivalinternational.org/news/5466>>. È possibile richiedere direttamente alla redazione di Survival una versione estesa dell'articolo, scritto da Joanna Eede di Survival International.

Newitz, quindi, sentendosi in colpa in quanto bianca dell'oppressione dei non bianchi in America, vede razzismo ovunque, tranne che nel suo giudizio, in modo da poter fare “bella figura” con i non bianchi.

Sul sito del *New York Times*, la recensione di David Brooks (“Il complesso del Messia”<sup>13</sup>) è ancora più dura nell'accusare il film di essere “una fantasticheria razzista quante altre mai”:

Si fonda sullo stereotipo che i bianchi siano razionalisti e tecnocratici, mentre le vittime coloniali sono spirituali e atletiche. Si basa sulla convinzione che i non bianchi abbiano bisogno del Messia Bianco per intraprendere le loro battaglie. Si basa sulla convinzione che l'ignoranza sia la via che conduce alla salvezza. Crea, inoltre, una specie di imperialismo a doppio binario. I nativi possono trovarsi con la loro storia plasmata dagli imperialisti crudeli o da quelli benevoli, ma comunque vada rimarranno attori di contorno del nostro cammino verso l'autocompiacimento.

Ma le accuse di razzismo arrivano anche da destra. Will Heaven, sul sito [Telegraph.co.uk](http://Telegraph.co.uk) vede in Pandora addirittura una raffigurazione dell'Africa di Conrad, con la medesima “bestialità trionfante” e accusa il “sinistrorso” Cameron di paternalismo razzista:

*Avatar* è la prova artistica dell'orribile mentalità che oggi sta alla base di gran parte del pensiero di sinistra: la convinzione che solo il superiore uomo *liberal* occidentale sia in grado di guidare il mondo verso un futuro migliore<sup>14</sup>.

Uno dei problemi di fondo, con queste accuse di razzismo, è il tono spesso inevitabilmente paternalista, dato che a pronunciarsi in difesa dei diritti dei popoli nativi a non essere rappresentati come vittime da salvare sono sempre autori bianchi, preoccupati del risentimento dei nativi e portavoce quindi della loro (presupposta) irritazione, cui offrirebbero spazio in ruolo di ultimi difensori. In effetti, non pare proprio che questa lettura di *Avatar* razzista sia poi condivisa *in toto* dalle presunte vittime della stereotipizzazione<sup>15</sup>.

Il sito dell'organizzazione internazionale non governativa Survival, che dal 1969 sostiene i diritti dei popoli tribali nativi in tutto il mondo, ha riportato alcuni giudizi sul film piuttosto interessanti:

Un Penan di Sarawak, nella porzione malese del Borneo, ha detto a Survival: “Il popolo Penan non può sopravvivere senza la foresta pluviale. La foresta si prende cura di noi, e noi di lei. Comprendiamo le piante e gli animali perché viviamo qui da molti, molti anni, fin dal tempo dei nostri antenati.

Il popolo Na'vi in *Avatar* piange perché la sua foresta viene distrutta. Per noi Penan è la stessa cosa. I grandi produttori di legname abbattano i nostri grandi alberi e inquinano i nostri fiumi, e gli animali di cui ci nutriamo stanno scomparendo”.

Jumanda Gakelebone, un San del Kalahari, ha detto: “Noi, i Boscimani, siamo i primi abitanti dell'Africa meridionale. Ci vengono negati i nostri diritti e invochiamo aiuto dal mondo. *Avatar* mi rende felice perché mostra al mondo cosa significhi essere un San, e cosa significhi la nostra terra per noi. Terra e Boscimani sono la stessa cosa”.

(...) Il direttore di Survival, Stephen Corry, dichiara: “Come i Na'vi descrivono la foresta di Pandora come “il loro tutto”, per gran parte dei popoli tribali la vita e la terra sono da sempre profondamente interconnesse (...).

Come i Na'vi di *Avatar*, le ultime popolazioni tribali sopravvissute sul pianeta – dall'Amazzonia alla Siberia – sono a rischio di estinzione, dato che le loro terre vengono espropriate da forze terribili, come la colonizzazione, la deforestazione e lo sfruttamento minerario, che puntano solo a ricavare profitti economici.

Uno dei modi migliori per proteggere il patrimonio naturale del nostro mondo è incredibilmente semplice: basta garantire il diritto alla terra dei popoli tribali”<sup>16</sup>.

Inevitabile, in questo caso, la considerazione che un simile approccio ecologista-tribalista tende ad appiattire le eventuali divergenze interne alle culture dei popoli nativi. Il pezzo che ho appena riportato viene infatti pubblicato sotto un ti-

tolo più che rivelatore: “‘Avatar is real’, say the tribal people”, che implica un’omogeneità di vedute veramente incredibile, dato che “the tribal people” racchiuderebbe *tutte* le First Nations e i popoli indigeni! Nessuno, ovviamente, avrebbe mai titolato una qualche critica al film “‘Avatar is unreal’, says the Western World”, dato che nessuno si aspetta che l’Occidente in quanto tale si accontenti di un’interpretazione univoca del film e la prenda per buona.

Ma questa tendenza a oggettivare “i nativi” in un’unica categoria politica non può oscurare il dato di fatto che *Avatar* viene letto da molte popolazioni come un modello narrativo di riferimento che può dar conto della *loro* situazione politica, offrendo quindi una lettura che sembra tener conto proprio delle potenzialità polisemantiche del film. Invece di discettare su quale possa essere la lettura “legittima”, vi è da parte dei “popoli indigeni” un’appropriazione del senso del lungometraggio molto poco remissiva in termini di negoziazione del senso.

Il gruppo indiano dei Dongria Kondh, minacciato dalla Vedanta, una multinazionale della lavorazione della bauxite, ha reso pubblico l’8 febbraio 2010<sup>17</sup> un appello rivolto a James Cameron per vincere la battaglia contro l’apertura di una miniera a cielo aperto che sventrerebbe Nyamgiri, la loro montagna sacra:

Appello a James Cameron

*Avatar* non è solo fantasia... è anche realtà.

La tribù dei Dongria Kondh, in India, sta combattendo per difendere la sua terra da una compagnia mineraria determinata a distruggere la sua montagna sacra.

La prego, aiuti i Dongria.

Noi abbiamo visto il suo film – ora lei guardi il nostro: <http://www.survival.it/film/mine>

Provando a collocarci dalla parte dei Dongria, qui non siamo di fronte alle fantasticherie razzistoidi di un regista bianco, ma alla richiesta di una popolazione indigena indiana che cerca di salvaguardare l’ecosistema da cui dipende la propria sopravvivenza fisica e culturale, e per farlo si rivolge proprio a quel regista accusato (da eminenti critici bianchi) di essere un cripto-razzista, invogliandolo a guardare un documentario dove i Dongria parlano in prima persona: diciamo che ce n’è abbastanza da far venire il mal di testa a molti cultori delle “vere tradizioni”, della correttezza politica e dell’impegno postcoloniale.

Per chi si occupa di antropologia dei media è doppiamente importante che i Dongria Kondh da un lato si siano appellati a un guru di Hollywood perché sentono che il suo film “parla di loro”, e dall’altro siano soggetti di un documentario in cui la consapevolezza del ruolo della comunicazione visiva è fortissima. Durante il filmato che hanno invitato Cameron a guardare, si vedono i protagonisti indigeni dare indicazioni (“filma tutto”, si premura di specificare un Dongria che sta raccontando il ruolo della montagna nell’economia del suo popolo) oppure esprimere una forte “coscienza mediatica” dei propri interlocutori (“Ascoltatevi cari fratelli e sorelle, avete sentito tutto? Abbiamo bisogno che persone lontane come voi si schierino dalla nostra parte. Poi dobbiamo combattere, e sopravvivere” dice un altro attivista, rivolgendosi proprio a “noi” che guardiamo il “loro” filmato)<sup>18</sup>.

La possibilità di usare *Avatar* con intenti politici, del resto, è stata sfruttata anche da chi certo non è noto per l’eccessiva condiscendenza verso gli Stati Uniti, come nel caso di quei palestinesi di Bilin, nei pressi di Ramallah, che si sono vestiti da Na’vi protestando contro il muro di separazione innalzato da Israele, e confermando ulteriormente la possibilità di manipolare la struttura narrativa della finzione per intenti politici estremamente concreti<sup>19</sup>.

Del resto, basta allargare ancora il nostro orizzonte geografico per avere ulteriori conferme della contraddittorietà delle interpretazioni suscitate da *Avatar*. Frammentaria, in questo senso, sembra anche la prospettiva interpretativa che emerge dalla Cina. Da un lato alcuni commenti di blogger cinesi sono parsi molto caustici, e inclini a deridere il solito etnocentrismo occidentale. Huang Zhangjin, ad esempio, critica aspramente l’immarcabile sciovinismo occidentale secondo uno schema che abbiamo già visto<sup>20</sup>:

Da *Madame Chrysanthème* a *L’ultimo Samurai*, fino ad *Avatar*, quand’è che gli Occidentali la smetteranno di vedere le culture straniere come femminili

17 - La notizia in italiano è rinvenibile alla pagina web <<http://www.survival.it/notizie/5533>>. Il filmato sulla disputa tra i Dongria e la compagnia Vedanta, intitolato *Mine. Storia di una montagna sacra*, è invece disponibile online in italiano alla pagina <<http://www.survival.it/film/mine>>.

18 - Vale la pena di segnalare che la battaglia dei Dongria Kondh, grazie anche alla risonanza mediatica offerta dalla comparazione con i Na’vi, sta già raggiungendo degli obiettivi concreti, per cui diversi azionisti della società (la Chiesa di Inghilterra, il Marlborough Ethical Fund, la Millfield House Foundation e il Rowntree Charitable Trust) hanno pubblicamente annunciato di volersi disfare delle loro quote azionarie, come riportato alla pagina web <<http://www.survivalinternational.org/news/5563>>.

19 - Un servizio fotografico dettagliato si trova sul sito online del *Telegraph*, alla pagina <<http://www.telegraph.co.uk/news/picturegalleries/worldnews/7222508/Palestinians-dressed-as-the-Navi-from-the-film-Avatar-stage-a-protest-against-Israelis-separation-barrier.html>>, mentre un filmato è disponibile sul sito del *Corriere della sera*, all’indirizzo <[http://video.corriere.it/?vxSiteId=404a0ad6-6216-4e10-abfe-f4f6959487fd&vxChannel=Dal%20Mondo&vxClipId=2524\\_845a8dae-1bc0-11df-a6d3-00144f02aabe&vxBitrate=300](http://video.corriere.it/?vxSiteId=404a0ad6-6216-4e10-abfe-f4f6959487fd&vxChannel=Dal%20Mondo&vxClipId=2524_845a8dae-1bc0-11df-a6d3-00144f02aabe&vxBitrate=300)>.

20 - <<http://globalvoicesonline.org/2010/01/11/china-bloggers-reviews-of-avatar/>>, riportato in una

mail di Jeroen de Kloet alla mailing list medianthro@easaonline.org in data 13 gennaio 2010.

21 - La notizia, con questa spiegazione, è stata riportata in un articolo di Caroline Davies pubblicato il 18 gennaio 2010 sul sito online del Guardian, all'indirizzo < <http://www.guardian.co.uk/world/2010/jan/18/china-censorship-avatar-confucious>>.

e loro stessi come maschi? E quando potranno termine a quel narcisismo cross-culturale per cui, per quanto l'uomo occidentale possa essere sfigato, verrà comunque amato dalla donna orientale?

Ma è quando si prospetta un *sequel* di *Avatar* che l'ironia di uno sguardo orientale straniante prende pienamente forma:

I Na'vi hanno scacciato solo gli umani che parlano inglese. Dopo un decennio o due, deve arrivare una nuova ondata di invasori. Questa volta saranno di lingua cinese, il che concorderebbe con l'attuale ritmo di sviluppo delle differenti nazioni. A quel punto, che mai potrebbero fare i Na'vi? Dobbiamo ricordarci, infatti, che nella cultura cinese non esistono personaggi come Lawrence d'Arabia o l'ultimo Samurai...

Eppure, questa lettura ironica proveniente dalla Cina non ha impedito che circolasse la voce di una censura del film. Per evitare possibili parallelismi tra l'oppressione subita dai Na'vi e le condizioni di vita dei cinesi sottoposti agli sfratti forzati e alle angherie dei grandi costruttori edili, la versione in 2D di *Avatar* è stata ritirata dalle sale a partire dal 23 gennaio, sostituita da un più patriottico ritratto biografico di Confucio. Dato che le sale dotate di proiettori per la visione in 3D sono molto poche, e concentrate nelle città, di fatto il governo cinese ha impedito la visione del film alla maggioranza della popolazione<sup>21</sup>. Se sono vere le ragioni "politiche" di questa scelta, avremmo un'ulteriore conferma di come lo stesso "testo" possa produrre interpretazioni non solo diverse, ma addirittura antitetiche, costringendo quindi qualunque riflessione sul senso di un'opera nel mercato globale a fare i conti con uno studio accurato del processo di ricezione. Per questa ragione, nella parte finale di questo scritto voglio prestare attenzione proprio al tipo di consumo reso disponibile dalla tecnologia della visione tridimensionale.

#### La realtà di Avatar

Ho visto il film due volte e, in entrambi i casi, sono uscito dalla sala con una strana sensazione di fondo. Solitamente, lascio decidere al mio corpo se un film mi è piaciuto, nel senso che un film che mi ha colpito mi lascia un sottofondo di pensiero costante. Posso fare e dire altre cose, ma una parte della mia mente "è rimasta lì", con il film. Questo retrospensiero sa di rivolgersi a una finzione e anche i casi più impegnativi per la mia psiche (penso a *Dogville* di Von Trier, ad esempio) sono elaborati dentro uno schermo mentale, proiezione di quello su cui ho visto la storia. Con *Avatar*, dicevo, ho vissuto una sensazione strana, vale a dire dovevo costantemente ricordare a me stesso che quel che avevo visto era una finzione e che le emozioni che riaffioravano in superficie si riferivano a un contesto immaginario, e non reale. Questa difficoltà ad accettare la non realtà di *Avatar* credo dipenda dalla tecnologia 3D, che mi ha caricato di percezioni ottiche che non sono ancora abituato a registrare come finzionali, e che quindi, da qualche parte, il mio cervello registra come reali. Ho visto già diversi film in 3D (*Coraline*, *Up!*, *A Christmas Carol*) ma si trattava sempre di piena animazione, di "cartoni animati", per quanto raffinati, e il mio sistema percettivo non aveva problemi nel catalogarli come "finzione". Con *Avatar* invece è impossibile scindere il filmato dalla grafica computerizzata, e gli attori umani interagiscono con gli alieni e con il mondo di Pandora senza alcuna soluzione di continuità. Il realismo della grafica si è unito alla tridimensionalità della visione e ha fatto sì che il mio cervello catalogasse quelle due ore e trenta nella scatola sbagliata, la stessa in cui archivio e rielaboro il ricordo di reportage giornalistici o le immagini che vedo dal finestrino dell'autobus.

Insomma, come un secolo fa i primi utenti del cinema non avevano gli strumenti cognitivi per distinguere tra realtà e filmato (e si scansavano in sala quando il treno si avvicinava verso la cinepresa) così anch'io, primitivo del 3D, non riesco ancora a "ricordarmi" che quel che ho visto è tutta una finzione.

Rimanere intrappolati dentro una struttura narrativa è comune (Stromberg 2009), per gli esseri umani, e ha probabilmente una base biologica adattativa (dato che sapersi identificare in un personaggio esterno al proprio consente l'empatia che genera socialità) ma l'impatto visivo di *Avatar* è tale che il senso di

smarrimento che si registra una volta “tornati sulla Terra” può lasciare veramente sgomenti. Uno dei forum più frequentati sul sito Avatar-forums è dedicato proprio a quanti faticano a superare la depressione conseguente alla nostalgia per Pandora<sup>22</sup> e la notizia di una “depressione post-Avatar” ha fatto rapidamente il giro del pianeta (anche se sembra un fenomeno tipicamente nordamericano come diffusione)<sup>23</sup>.

Per misurare l'intensità di questa sensazione di spaesamento letterale, credo valga la pena riportare in traduzione un post pubblicato proprio in risposta al filone “Avatar e depressione” sul sito Avatar-forums<sup>24</sup>. L'intenzione palese di istituire un rito di passaggio e la religiosa serietà con cui la proposta di una metamorfosi culturale viene avanzata segnalano la consapevole intenzione di travalicare il contenuto finzionale del film per realizzare un mutamento radicale di percezione della realtà. Il pezzo è stato postato il 18 gennaio 2010 alle 12.25 da Opal kiobi “una del Popolo” (il suo avatar sul sito è una foto in primo piano di Neytiri):

#### **Come diventare un Na'vi: la cura per il vuoto causato da Avatar**

Prima di tutto, vorrei che chi mi legge prendesse questo post seriamente, non sto dicendo che le mie parole vi faranno spuntare la coda o che diventerete blu, e se è questo che cercate avete sbagliato indirizzo.

Seconda cosa, non fate quel che qui dico a meno che non ne siate veramente convinti: non solo altrimenti non funzionerebbe, ma non vi sarebbe neppure modo di tornare indietro.

Ora che questo aspetto è chiaro, possiamo cominciare.

Prendete la colonna sonora di *Avatar* e ascoltate il pezzo “Diventare uno con ‘il Popolo’, diventare uno con Neytiri”. Tenetevi in testa questa canzone e, se non ci riuscite, mettetela sul vostro ipod e ascoltatela ininterrottamente mentre fate quel che vi dico. Non ascoltate nessun'altra musica.

Andatevi in mezzo alla natura, il più lontano possibile dai rumori e da qualunque segno di civiltà, e iniziate a salire sulla collina più alta che vedete. Non salite come se fosse una tortura, un Na'vi non si comporterebbe così, giusto? Raggiungete un posto isolato vicino alla cima, dove non possiate vedere case o linee elettriche, e fermatevi lì.

A questo punto, dovete ammettere a voi stessi che vorreste essere un Na'vi. Tutti lo vogliamo, ma non potrete mai diventare uno di loro se non ammetterete a voi stessi questo vostro desiderio.

Ora viene il difficile. Dovete far cadere tutte le vostre barriere mentali, può darsi addirittura che non sappiate neppure di averne, ma dopo anni di interazione con persone che cercano di approfittarsi di voi, tutti siamo prevenuti, tutti abbiamo imparato a non fidarci. Dovete abbandonare questo atteggiamento, tutto questo.

Non c'è modo di tornare indietro.

Ora bisogna che sappiate una cosa, Aywa, sì, Aywa<sup>25</sup> esiste, anche qui, sulla Terra, anche se è stata chiamata con tanti nomi diversi nel corso della storia. Dopo che avrete fatto cadere tutte le vostre barriere mentali, se l'avrete fatto in modo convinto, Aywa entrerà in voi. Tutto quel che dovete fare è rimanere seduti con gli occhi chiusi e aspettare. Vi arriverà dritta all'anima, riempiendo quel vuoto che *Avatar* vi ha lasciato. La sensazione è meravigliosa, come se tutti i problemi del mondo fossero spariti, e foste diventati parte di qualcosa molto più grande di voi.

Sei un Na'vi, o almeno sei più vicino ad esserlo di quanto potrai mai diventarlo.

Spero che questo sia di aiuto per tutti quelli che sperano ancora che il sogno possa essere reale.

Lo è.

22 - A questo indirizzo la prima parte del filone (*thread*) “come affrontare la depressione per il fatto che Pandora è solo un sogno intangibile”, che si è ramificato ulteriormente in quattro parti: <<http://www.avatar-forums.com/general-avatar-forum/43-ways-cope-depression-dream-pandora-being-intangible.html>>.

23 - La notizia è stata probabilmente lanciata per prima sul sito della CNN: <<http://www.cnn.com/2010/SHOWBIZ/Movies/01/11/avatar.movie.blues/index.html>>.

24 - <<http://www.avatar-forums.com/general-avatar-forum/2874-how-become-navi-cure-avatar-emptiness.html#post63444>>.

25 - In realtà, il nome della divinità di Pandora è Eywa.

26 - Il post originale, datato 1 gennaio 2010, si trova all'indirizzo <<http://www.steamthing.com/2010/01/dont-play-with-that-or-youll-go-blind.html>>.

Una conseguenza radicalmente diversa della percezione realista indotta dalla tecnologia del film è invece quella individuata in un post che Caleb Crain ha pubblicato sul suo blog prima di passarlo alla rivista online *N+1*<sup>26</sup>. In sintesi, Crain propone una comparazione tra *Matrix* e *Avatar*, come due posizioni ideologiche antitetiche rispetto al valore morale della “realtà virtuale”. *Matrix* ci ha insegnato che dietro il luccichio della realtà virtuale si cela un “reale reale” grigio e

in disfacimento. Certo, come spettatori siamo molto più attratti dalle scene mirabolanti in cui Neo può balzare da un palazzo all'altro, oppure i passaggi in cui l'immagine del combattimento viene congelata a mezz'aria per poi essere ripresa con la tecnica del *rotoscoping*, ma la parziale onestà intellettuale del film, dice Crain, risiede nel sottile senso di nausea con cui usciamo dalla sala, convinti che dietro quel luccicante glamour visivo si celi invece una realtà ben più modesta e orribile, in cui gli uomini vengono tenuti dentro baccelli sintetici a produrre energia per i computer che ci dominano. *Avatar*, al contrario, ci illude che l'unica "realtà reale" sia quella che possiamo vivere quando ci ficcano dentro una specie di bara e iniziamo a sognare un mondo fosforescente in cui possiamo cavalcare draghi e uscire indenni da un volo di centinaia di metri. La natura malevola di *Avatar* risiede, secondo questa interpretazione, nell'illuderci che i Na'vi siano "realmente uomini di natura", così che ci dimentichiamo che gli abitanti di Pandora sono invece il prodotto tecnologico della punta più avanzata dell'industria multinazionale dell'intrattenimento.

Un ulteriore esempio della poliedricità semantica di un prodotto del genere, quando venga proposto a un'audience globale, è il suo rapporto con l'11 settembre. Più di un recensore<sup>27</sup> ha notato come la scena in cui il colonnello Quaritch, sorseggiando con calma glaciale il suo caffè, fa bombardare l'Albero Casa degli Omaticaya, ricorda in modo impressionante il crollo delle Torri Gemelle, in una sorta di riattuazione del trauma a parti invertite, per far sì che lo spettatore americano possa maggiormente cogliere il senso della tragedia che si sta rappresentando. Il film quindi sembrerebbe da questo punto di vista un omaggio alle vittime dell'attacco dell'11 settembre, un monito affinché non si ripetano simili nefandezze. Eppure, proprio la maestria tecnica dispiegata nel film è stata usata con l'intento opposto, di mettere in dubbio l'autenticità del crollo delle Twin Towers. Il dottor Mahathir, ex Primo Ministro della Malesia, ha detto che la visione di *Avatar* gli ha fatto cambiare idea su come siano veramente andate le cose a Manhattan l'11 settembre 2001:

Dopo il successo del film di fantascienza di James Cameron *Avatar*, l'ex premier dottor Mahathir Mohamad sta avendo qualche ripensamento sugli attacchi al World Trade Center del 2001.

Egli è convinto che se gli americani possono produrre un film come questo, con tutta la sua maestria tecnologica, allora inscenare un attacco terroristico non sarebbe un compito particolarmente difficile.

"Non sono più sicuro che terroristi islamici abbiano condotto simili attacchi. Ci sono prove chiare che gli attentati siano stati inscenati. Se possono fare *Avatar*, possono fare qualunque cosa"<sup>28</sup>.

### Conclusioni: nativi digitali?

In un elaborato come questo, che si vuole di "antropologia dei media", una critica di *default* andrebbe rivolta alla prima parte, quella in cui propongo la *mia* interpretazione del film. È ormai luogo comune, tra chi si occupa di antropologia dei media, insistere sulla rilevanza dell'etnografia come pratica per individuare l'interpretazione del prodotto mediatico da parte dei consumatori, enfatizzando così la natura processuale di ogni forma di comunicazione, il cui senso è prodotto dal consumo, più che dalle intenzioni autoriali. Sarebbe quindi scorretto, in questo quadro metodologico, proporre una propria lettura del medium, di cui invece il bravo etnografo dovrebbe ricostruire il percorso interpretativo della corrispondente audience. Il motto dell'etnografia dei media (almeno a parole) è dunque: non dirci cosa pensi tu di quel prodotto mediatico, ma riporta l'interpretazione che ne dà il suo variegato pubblico.

La mia pronta replica alla corrente vulgata è che la mia interpretazione non è, di per sé, *meno* legittima delle molte che qui ho segnalato: critiche o entusiaste, sospettose o ottimiste, le letture di *Avatar* si caratterizzano proprio per la loro contraddittorietà sistematica, e la mia non è che una in più, in questa cacofonia interpretativa.

Ma oltre la giustificazione di un giudizio personale, si deve evidenziare, in questo gioco interpretativo, la fine della prospettiva *emic* come obiettivo metodologico, la perdita operativa del "punto di vista del nativo" come meta cui tendere

27 - Ad esempio Sam Adams, in una recensione del 22 dicembre titolata "Diventare Na'vi: perché la politica di *Avatar* è molto più rivoluzionaria delle sue immagini", all'indirizzo: <<http://www.avclub.com/articles/going-navi-why-avatars-politics-are-more-revolutionary,36604/>>. 28 - La notizia è stata messa online il 20 gennaio sul sito Malaysiakini.com (alla pagina <<http://malaysiakini.com/news/122347>>) e riportata in un post di Julian Hopkins alla mailing list medianthro@easaonline.org, da cui cito, il 20 gennaio 2010 alle ore 06.52.

asintoticamente nelle nostre (antropologiche) ricostruzioni dell'universo culturale. Partiamo dal dato di fatto che, per quanto prodotto industriale, il film ha un autore riconosciuto, che ne è anche regista, vale a dire James Cameron. Bene, delle molte letture qui proposte, ben poche si preoccupano di tenere in considerazione l'intenzione dell'autore, e molte anzi fanno leva proprio sulla loro brutale forza analitica per scardinare il livello interpretativo "superficiale" e smascherare l'ideologia profonda del film. Mi chiedo cosa succederebbe se questa pratica venisse applicata tale e quale a prodotti culturali più tradizionalmente legati al sapere antropologico raggiunto con l'etnografia: chi, oggi (che siamo tutti post-funzionalisti e post-strutturalisti) se la sentirebbe di interpretare un rituale *smentendo* l'interpretazione dei nativi autori di quel rituale? Chi avrebbe il coraggio di dire che la lettura nativa è una copertura ideologica, una maschera che occulta i *veri* rapporti di forza e i *veri* contenuti ideologici di quel prodotto culturale?

La domanda, retorica solo all'apparenza, può essere ribaltata per portare alla luce la contraddizione metodologica che contiene ogni analisi etnografica di un medium concepito per un'audience globale. Se vogliamo fare *veramente* etnografia di *Avatar*, dove si deve collocare la sua interpretazione? È evidente che non possiamo riprodurre il punto di vista dei nativi, dato che i Na'vi, semplicemente, non esistono (per quanto tutto il sistema della produzione e distribuzione voglia quasi indurre una credenza sulla loro effettiva esistenza). Chi è, allora il nativo cui si rivolge l'etnografo? È forse James Cameron in quanto autore del film? Che senso avrebbe un'etnografia che riportasse il punto di vista di James Cameron, che certo non ha problemi nel far sentire la sua voce? Dovremmo forse far coincidere il nostro lavoro etnografico con l'ufficio stampa di un regista hollywoodiano? Anche questa sembra un'ipotesi peregrina. L'unica risposta sensata che possiamo dare è che non esiste un punto di vista rispetto al quale, come etnologi, avremmo la responsabilità morale di offrirci come portavoce, e quindi non è possibile una lettura politicamente corretta del film (né, tanto meno, una lettura postcoloniale esplicitamente *politically committed*). Tantomeno – vista la rilevanza su scala planetaria di *Avatar* come fenomeno socio-culturale globale che pretende un'interpretazione proprio in quanto fenomeno planetario collettivo – possiamo cavarcela con un'alzata di spalle di fronte all'ennesimo blockbuster hollywoodiano del solito regista antipatico.

Quel che possiamo fare è aprire il ventaglio delle interpretazioni e articolare un discorso in cui anche la nostra prospettiva prenda corpo. Consumando un prodotto culturale come *Avatar*, vale a dire, nessuno è nativo, e quindi tutti lo siamo, compreso l'antropologo che fa ricerca, che può legittimamente portare il suo contributo interpretativo come una delle letture *localmente* possibili.

Secondo questa antropologia dei media globali, infatti, la *local knowledge* non viene affatto superata, ma riconfigurata in un processo costante di (parafrasando una lettura appaduriana) implosioni semiotiche, per cui la dimensione globale fa circolare letture che poi vengono intercettate da specifici contesti locali che le riscrivono e adattano in una circolarità ermeneutica che non è più solo tra testo e senso, ma che riguarda invece i diversi contesti di consumo mediatico. Per esempio, i "popoli nativi", che inneggiano ad *Avatar* come metafora della loro condizione e guardano ai Na'vi come modello del loro rapporto con l'ambiente naturale, stanno probabilmente incorporando nel loro sistema morale una gerarchia globale di valori (cfr. Herzfeld 2004) incentrata sul vagheggiamento di un "rapporto naturale con la Natura" per così dire, e in questo senso sembrano vittime subalterne e "mimetiche" di un discorso egemonico prodotto altrove. Ma è innegabile che questa accettazione dell'ecologismo cosmopolita consenta agli stessi Nativi di produrre un'interpretazione di *Avatar* abissalmente distante da quella invece sprezzantemente critica proposta da esponenti della cultura *radical* americana come Annalee Newitz, quando sappiamo che l'ecologismo cosmopolita è politicamente figlio proprio della cultura *radical* euro-americana. In questa genealogia culturale, quindi, una porzione minoritaria ma influente dell'Occidente egemonico ha prodotto una visione ecologista del mondo che è stata incorporata da alcuni esponenti mediaticamente esposti delle First Nations nel loro sistema culturale per produrre un'interpretazione locale di un testo cosmopolita opposta a quella sostenuta dai padri originari dell'ecologismo

come pratica politica, sulla base di considerazioni tattiche antitetiche a quelle utilizzate dai duri critici del paternalismo del film.

Percorrere con destrezza questi incroci di senso richiede una prospettiva assieme generica e puntuale, la capacità di collegare le prospettive interpretative alla "storia delle idee" da un lato e alla "genealogia delle culture locali" dall'altro. Per questo, oggi, non possiamo fare a meno di un'antropologia dei media che abbia il coraggio di superare il mito fondatore dell'etnografia "localizzata", vale a dire la ricerca del punto di vista del nativo (che, buono o cattivo, comunque se ne stava "lì"). Per quanto ci possa lasciare l'amaro in bocca, dobbiamo ammettere che, di fronte a prodotti intenzionalmente planetari come *Avatar*, oggi gli unici che hanno ancora il privilegio di diventare nativi sono gli attori che vediamo sullo schermo.

#### Riferimenti bibliografici

de Sardan J.-P.O. (2009), *Vivere l'etnografia*, in Francesca Cappelletto, a cura, Firenze, SEID, pp. 27-63.

Herzfeld, M. (2004), *The Body Impolitic: Artisans and Artifice in the Global Hierarchy of Value*, Chicago, Chicago University Press.

Piasere, L. (2002), *L'etnografo imperfetto. Esperienza e cognizione in antropologia*, Roma-Bari, Laterza.

Stromberg, P. (2009), *Caught in Play. How Entertainment Works on You*, Stanford, Stanford University Press.