

USCENDO DAL CINEMA

Ciò che resta è la traccia

Alita - Angelo della battaglia di Robert Rodriguez.

di [Daniele Dottorini](#) – 25 Febbraio 2019



La storia del cinema ne è piena: sono i *film-monstre*, i progetti a lungo rimandati e frutto di vicissitudini senza fine. Film che sembrano portare con sé, nella grana delle immagini, i segni dei loro cambiamenti, delle trasformazioni subite. Film inequivocabilmente falliti, perlomeno se prendiamo il termine “fallimento” dal punto di vista del successo *mainstream*. Film spesso dal budget altissimo, kolossal o blockbuster annunciati. Film che passano di mano in mano, di regista in regista. Eppure spesso questi film mutati e mutanti hanno qualcosa che li distingue dai prodotti perfettamente calibrati, studiati a tavolino, proprio per la loro sproporzione, per il loro essere “non” equilibrati, per il loro essere fuori dai cardini, perché nelle ellissi, nei salti, nei passaggi rapidi mostrano la lotta tra le istanze della produzione e quelle della regia; perché il loro interesse, l’originalità dell’immagine risiede in dettagli, o in qualcosa che è fuori dal centro della visione o della narrazione.

Da molti punti di vista, *Alita* di Robert Rodriguez è un film che ricade in questa categoria. Un film che colpisce, che affascina al di là di se stesso, per alcuni dettagli, forme, piccoli movimenti che lo attraversano in sordina. Film dalla gestazione lunghissima – James Cameron, che è qui autore del soggetto e della sceneggiatura è dal

principio degli anni Duemila che dichiara di volerlo dirigere – *Alita* passa dalla regia dell'autore di *Avatar* (Cameron, 2009) a quella del regista dietro l'operazione *Sin City* (2005); la lavorazione slitta anno dopo anno fino all'uscita mondiale nei primi mesi del 2019. **Un film fuori tempo, ed ecco allora emergere uno dei motivi del suo fascino.**

Il punto di partenza è un colpo di fulmine (poteva essere altrimenti?): negli anni novanta del secolo scorso viene pubblicato negli Stati Uniti il manga capolavoro di Yukito Kishiro, *Gunnm*, racconto distopico cyberpunk su una cyborg-guerriera ritrovata in una discarica e riportata in vita da un dottore specializzato in riparazioni di Cyborg. **Lo scenario è quello di un mondo dopo la fine di una guerra. Un mondo diviso in due: in alto una città celeste, irraggiungibile, sospesa in cielo.** In basso la città-discardica, la città-fabbrica, dove vivono i meno fortunati. Scenario langhiano, quello delle due città, ma attraversato da un afflato metafisico maggiore, perché la città celeste, Salem, rimane sconosciuta, irraggiungibile e invisibile per diversi volumi della serie. *Alita* attraversa il doppio mondo come figura angelica, nel senso proprio di messaggero, di figura trasversale che trasforma il mondo in cui entra in contatto. Personaggio tragico e sospeso tra l'organico e l'inorganico, *Alita* diventa ben presto uno dei grandi personaggi della storia del fumetto.

Il manga di Yukito Kishiro riscuote immediatamente un successo mondiale. Pubblicato negli Stati Uniti con il titolo di *Battle Angel Alita* (il titolo originale, *Gunnm*, composto dalla fusione di *Gun* e *Dream*, era stato considerato di scarsa comprensibilità per un pubblico occidentale), il *comic* colpisce per lo stile visivo (al limite dell'astrazione durante le sequenze di combattimento e mobilissimo nella composizione della vignetta) e per la narrazione carica di elementi che attingevano a piene mani dall'immaginario classico della fantascienza (da Fritz Lang a Protazanov passando per il *Frankenstein* di Shelley, lo scenario post-apocalittico di *Mad Max*, la deriva urbana di *Blade Runner*, il gioco violento di *Rollerball*).

Cameron, in quegli anni impegnato nello sviluppo della serie televisiva *Dark Angel* (Cameron e Eglee, 2000-2002) – che ha molti punti di contatto con *Alita* –, rimane affascinato dal lavoro di Kishiro. Agli occhi del regista visionario canadese, *Alita* è il personaggio che entra di diritto all'interno delle figure femminili del suo cinema. Figura tragica e combattiva, protettrice e capace di tutto, alla ricerca di un equilibrio e determinata ad andare fino in fondo, la cyborg senza memoria sembra connettersi alla Sigourney Weaver di *Aliens* (1986), alla Linda Williams di *Terminator* (1984) e *Terminator 2 - Il giorno del giudizio* (1991), alla Kate Winslet di *Titanic* (1997) o alla Jamie Lee Curtis di *True Lies* (1994): donne-madri, donne-protettrici, donne che conquistano da sole la propria autonomia, la propria libertà. Ancora, ciò che affascina Cameron è la

metamorfosi del corpo ibrido: come *Terminator*, *Dark Angel*, *Aliens*, *Avatar* è **la potenzialità del corpo al confine tra organico e inorganico, tra artificiale e naturale ad essere al centro spesso delle sue narrazioni, delle sue immagini.**

Il contesto cyberpunk di *Alita*, i suoi riferimenti messianici non tanto nascosti collocano il lavoro di Kushiro nella temperie dell'immaginario di fine secolo, dominato appunto dall'idea e dall'ossessione dell'ibridazione, dal desiderio e la paura del potenziamento cibernetico del corpo. Il passaggio di consegne del progetto cinematografico da Cameron a Rodriguez non cambia più di tanto l'ossessione di partenza ma la trasforma significativamente in alcuni elementi. Non si tratta di paragonare la dimensione narrativa del manga a quella del film: la struttura diegetica è ovviamente semplificata e si rifà sostanzialmente agli eventi raccontati nell'OAV omonimo diretto da Hiroshi Fukutomi nel 1993 (che già era una sintesi dei primi 4 volumi del manga), riprendendone anche diverse inquadrature. Non si tratta nemmeno di individuare la specificità della regia di Rodriguez: lo stile ipercinetico e pop del regista texano sopravvive solo a tratti in un film fortemente rimaneggiato e dalle molte teste. **Ma il suo fascino risiede in altro, appunto nelle tracce di un passaggio dall'immaginario della fine del secolo scorso agli anni dieci del nuovo millennio.** Un passaggio che riguarda il corpo cinematografico e il suo rapporto con gli oggetti dell'immaginario.

Proprio perché connotato all'interno dell'immaginario degli anni novanta il film diventa (anche suo malgrado) una riflessione sulle paure e le ossessioni di quel decennio, sulla loro sopravvivenza negli anni Duemila. Se Spielberg, con *Ready Player One*, era riuscito a mettere in scena l'euforia della merce simbolica degli anni ottanta in un film che ne esaltava la potenza ludica, Cameron e Rodriguez rivelano la fine di questa illusione, così come si determina nel decennio successivo. I due spazi che costituiscono il film – la factory-discard e la città sospesa di Salem – non si equivalgono perché il secondo costituisce il fuori campo del primo: non entriamo mai all'interno della città celeste, che rimane un orizzonte visibile e lontanissimo, oggetto del desiderio da parte di chi vive nella città dei reietti, dei corpi composti da parti organiche e artificiali. **Uomini e cyborg convivono insieme in questo spazio terrestre, ognuno legato al suo sogno, al suo desiderio di riscatto.**

È in questo scenario che il personaggio stesso di Alita acquista un significato e una forza peculiare. Il suo corpo, la sua mobilità, la sua forma dipendono non tanto dalle capacità recitative di Rosa Salazar, l'attrice che la impersona, ma dalla sua trasformazione in un corpo di adolescente cyborg grazie al CGI. Di fronte a noi infatti non c'è il corpo di una attrice di circa 35 anni, ma il corpo puramente filmico di Alita, trasformato digitalmente, in grado di sostituire le sue parti del corpo e di adattarle alle

varie esigenze. Quando il dottor Ido sostituisce completamente il suo corpo, nota con meraviglia che le membra del suo corpo artificiale si trasformano e si modificano per adattarsi alle sue forme. **Il corpo non offre più resistenza, è plasmabile e proteiforme sullo schermo**, come già i tanti personaggi interpretati da Andy Serkis avevano messo in evidenza, come anche le "resurrezioni" filmiche di Peter Cushing in *Star Wars: Rogue One* e la creazione dei Na'vi in *Avatar* avevano confermato.

Gli anni novanta passano allora sullo sfondo ed emerge con forza una nuova immagine. Le metamorfosi di Alita, la sua ricostruzione, il suo rinascere a nuova vita grazie all'inserimento di nuovi corpi rinnovano certo il mito di Frankenstein, ma in un senso del tutto particolare. Esse divengono la cifra di un passaggio che attraversa da tempo il cinema contemporaneo, quello appunto del corpo rimodellato attraverso la tecnologia digitale. Se la creatura di Mary Shelley, così come il Cyborg degli anni novanta rimanevano all'interno della materialità indissolubile dei corpi (si trattava comunque di una fusione di carne e metallo), **il cyborg digitale di Alita - L'angelo della battaglia diventa l'immagine di una nuova materialità che permea un cinema sempre più proiettato verso la fantasmagoria totale**. Ecco perché il film di Cameron e Rodriguez è un film sulla traccia: perché ciò che mette in scena, narrativamente, è la trasformazione del corpo filmico in traccia digitale, in una forma di ibridazione di tipo nuovo, che spinge il discorso critico e teorico sul cinema a rimettersi, ancora una volta, in discussione.