

USCENDO DAL CINEMA

Cinema come distruzione (e rinascita)

Avatar - Fuoco e cenere di James Cameron.

di [Daniele Dottorini](#) – 5 Gennaio 2026



Le luci si sono appena riaccese in sala, ma negli occhi e nelle orecchie risuonano ancora le immagini, le grida di battaglia, le inquadrature, i movimenti, i corpi/non corpi della terza (ma non ultima) parte della saga di *Avatar*. Usciamo dalla sala ma siamo ancora su Pandora: facciamo fatica a riconoscere il mondo che ora vediamo davanti a noi, che è poi il nostro mondo. È uno dei segni più evidenti di quello che il cinema può (ancora) fare. Ogni tappa del percorso cinematografico di James Cameron conferma e sviluppa quella idea di cinema che sin dall'inizio permea costantemente le sue immagini. Quella potente idea è semplicemente ciò che caratterizza le forme più estreme del cinema classico: la creazione di mondi. Creare o rappresentare mondi: le due possibilità sono in opposizione, anche se ogni creazione di un nuovo mondo è di fatto uno sguardo sul proprio, in un modo o nell'altro. Creare cinema significa creare dei mondi a cui poter credere, questo è sempre stato l'obiettivo del regista.

Cameron crede nella potenza immaginifica e creativa del cinema. Riecheggia alla mente la distinzione che Serge Daney riprende da Bazin: ci sono registi che credono nel

cinema e registi che fanno film. James Cameron appartiene chiaramente alla prima categoria. Si tratta di una categoria ampia, eterogenea: vi si trovano all'interno autori (perché in questo caso, la parola autore ha un senso) che si muovono agilmente tra produzione indipendente e cinema mainstream; autori che sperimentano costantemente e autori che portano avanti con convinzione tutta l'eredità del cinema classico. Non è questo il luogo per fare degli elenchi, ma sempre di più quella distinzione baziniana/daneyana diventa centrale nello scenario e nel dibattito critico e teorico contemporanei.

Pandora è sempre più un mondo-cinema: riconosciamo i suoi luoghi, i suoi punti chiave, il suo ambiente e, al tempo stesso, lo vediamo ampliarsi, modificarsi, cambiare sempre più. La visione tecno-mistica che sostiene la narrazione della saga è sempre più presente: nel primo *Avatar* essa si concretizzava nella potenza dell'occhio, del vedere/vedersi come forma di connessione, come esperienza dell'essere-in-comune. Questa prima potenza era rappresentata dall'aria, dalla presenza del volo, dello sguardo dall'alto e dalla visione dal basso: l'aria e la terra si scambiavano di posto nel film perché rappresentavano i due poli di una nuova esperienza della visione. Lo sforzo tecnologico dietro la realizzazione del primo film stava lì a dimostrare questo: **Cameron stava costruendo un mondo nuovo, con nuovi corpi e nuovi spazi, che esistono letteralmente solo sullo schermo. Un mondo dove la narrazione classica, assolutamente classica, poteva incontrare una nuova linfa.**

In *Avatar - La via dell'acqua*, l'immagine dominante era invece quella dell'acqua. L'acqua come altro mondo, spazio parallelo, luogo di nuove (e più potenti) visioni. La famiglia Sully, esule dunque in una nuova comunità Na'vi deve imparare non solo a muoversi in acqua, ma a scoprirne la potenza. Potenza di visione - perché è qui che Kiri apprenderà a vedere oltre, a collegarsi con mondi invisibili - e potenza di connessione con l'ambiente - perché è qui che i Sully impareranno a respirare sott'acqua letteralmente immergendosi nel nuovo ambiente. Nei primi due film, l'aria e l'acqua (e ovviamente la terra che ne costituisce il sostrato) sono ulteriori possibilità di creare immagini, di creare visioni.

In questo *Avatar - Fuoco e cenere*, tutti questi elementi ritornano, ma inseriti in una nuova e intensiva dinamica: quella del ciclo della distruzione e della rinascita. Il fuoco domina nel film, come l'aria e l'acqua dominavano nei due capitoli precedenti; anche in questo caso, l'elemento è una potenza della visione. Il fuoco è distruzione, ipnosi e rinascita. Il fuoco è distruzione degli equilibri raggiunti nei due capitoli precedenti, soprattutto esso significa la distruzione dell'idea stessa di equilibrio che dominava la mistica dei Na'vi. La tribù dei Mangkwan è una tribù Na'vi che sopravvive nello spazio

reso deserto dal fuoco. Uno spazio mortale che fa sì che i membri della tribù razzino le altre tribù, attaccandole dall'alto e ricoprendole di fuoco. Cameron introduce dunque un elemento destabilizzante, un carattere distruttivo propriamente benjaminiano, perché, come nel celebre saggio del 1931 del filosofo tedesco, il carattere distruttivo ha l'obiettivo di fare spazio, di creare nuove strade, ma al tempo stesso, così facendo, rende nuovamente maneggevoli, disponibili, le cose del mondo, che possono così essere tramandate (2002, pp. 521-525). Una forzatura concettuale? Possibile, ma letta in questo senso, la figura di Varang, della leader dei Mangkwan diventa assolutamente necessaria, affinché l'equilibrio statico dei Na'vi raggiunga un nuovo livello. È solo per mezzo della distruzione che una memoria (agile, dinamica e frutto di un montaggio direbbe Benjamin), è possibile.

Ejzenštejn parla del fascino del fuoco come forma ipnotica, e lo legava all'esperienza spettatoriale dell'animazione, della pura metamorfosi delle forme che l'animazione era in grado di produrre. Fin dagli inizi del Novecento il rapporto tra fuoco e fascinazione cinematografica è costantemente presente. **Nell'ultimo Avatar, il fuoco è ipnosi, come l'effetto dei poteri della stessa Varang, e come la grande macchina spettacolare messa in gioco da Cameron. Il film non lascia molto spazio all'immobilità, ma si muove come una spirale logaritmica, ampliando ad ogni passaggio il suo raggio.**

Diversamente da George Miller, che nello sperimentale *Mad Max - Fury Road* aveva creato un cinema di puro inseguimento e di pura sensorialità, Cameron immerge tutta la classicità della sua narrazione nel movimento distruttivo di un'azione senza fine, che diventa sempre più intensa, sempre più trascinante, sempre più eccedente, tanto da trascinare con sé anche lo spettatore.

Ancora una volta la potenza del cinema, che macina al suo interno ogni narrazione. Nell'esperienza sensoriale del cinema come campo di battaglia, le tracce delle grandi narrazioni vengono ironicamente rovesciate, quasi annullate. I personaggi del film, in vari momenti sembrano evocare o rimettere in scena situazioni e storie antiche: ecco Moby Dick che trascina con sé il capitano Achab che però ora non è più il tragico e titanico uomo che sfida la grande balena incarnazione del male, ma un miserabile trafficante che caccia le balene per profitto (come se Starbuck avesse definitivamente preso il posto del capitano dalla gamba di legno). Ecco ancora la storia di Abramo che sta per sacrificare il figlio Isacco sul monte Moria. Ma non c'è più bisogno dell'intervento divino per fermare la mano che stringe il coltello. Jack non riuscirà ad uccidere Spider, che ama come se stesso. Ecco il golem che non riesce ad aprire gli occhi, a vedere altrimenti il nuovo mondo, che non può mutare e far parte del pianeta come il suo nuovo corpo gli permetterebbe di fare (non potendo dunque far altro che morire gettandosi nel fuoco).

Cameron dissemina dunque il film di tracce di grandi narrazioni, che vengono però trascinate nel vortice delle immagini, del movimento distruttivo che di fatto è il grande movimento del film. Il regista canadese non è mai stato legato alla centralità della narrazione, ma non ne ha mai sottovalutato l'importanza come forma necessaria, anzi. Proprio in quanto grande rappresentante della forma classica, Cameron ha sempre ancorato la potenza immaginifica del suo cinema alla solidità narrativa dei suoi personaggi e dei suoi intrecci. **Con il fuoco e la cenere dell'ultimo film però, il regista apre una nuova strada, portando alle estreme conseguenze la continua invenzione di forme cinematografiche che ha sempre caratterizzato il suo lavoro.** Ecco allora il senso della cenere come ciò da cui è possibile una rinascita. Film libero e oscuro, attraversato da una furia e una passione estetica estreme, *Avatar - Fuoco e cenere* apre una strada ulteriore nella saga, scombinando gli equilibri narrativi precedenti, in attesa dei prossimi episodi.

Riferimenti bibliografici

S. Daney, *Il cinema e oltre. Diari 1988-1991*, Il Castoro, Milano 1997.

W. Benjamin, *Il carattere distruttivo*, in Id., *Opere Complete*, vol. 4, *Scritti 1030-1931*, Einaudi, Torino 2002.

S. M. Ejzenštejn, *Walt Disney*, SE, Milano 2011.

Avatar - Fuoco e Cenere. Regia: James Cameron; sceneggiatura: James Cameron, Rick Jaffa, Amanda Silver; fotografia: Russell Carpenter; montaggio: David Brenner, James Cameron, John Refoua, Stephen E. Rivkin, Nicolas de Toth; musiche: Simon Franglen; interpreti: Sam Worthington, Zoe Saldaña, Sigourney Weaver, Stephen Lang, Oona Chaplin, Kate Winslet, Cliff Curtis, Britain Dalton; produzione: 20th Century Studios, Lightstorm Entertainment; distribuzione: 20th Century Studios; origine: Stati Uniti; durata: 197' ; anno: 2025.