



**SCUOLA SUPERIORE PER MEDIATORI LINGUISTICI  
(Decreto Ministero dell'Università 31/07/2003)**

**Via P. S. Mancini, 2 – 00196 – Roma**

**TESI DI DIPLOMA  
DI  
MEDIATORE LINGUISTICO**

**(Curriculum Interprete e Traduttore)**

Equipollente ai Diplomi di Laurea rilasciati dalle Università al termine dei Corsi  
afferenti alla classe delle

**LAUREE UNIVERSITARIE  
IN  
SCIENZE DELLA MEDIAZIONE LINGUISTICA**

**IL LEGAME TRA FANTASCIENZA E RELIGIONE**

Analisi del genere e dei capolavori cinematografici di George Lucas e James Cameron

**RELATORI:**  
Prof.ssa Adriana Bisirri

**CORRELATORI:**  
Prof.ssa Gerardi Annarita  
Prof. Medina Carlos  
Prof.ssa Piemonte Claudia

**CANDIDATO:**  
**Giulio Murino**  
Matr. n°1767

**ANNO ACCADEMICO 2014/2015**

*Alla mia famiglia  
Che è, e rimarrà  
Il mio equipaggio interstellare  
Di fiducia.*

# INDICE

SEZIONE ITALIANA.....	7
INTRODUZIONE .....	8
Capitolo 1: La Fantascienza.....	10
1.1 Definizione ed origine della fantascienza .....	10
1.2 L'epoca d'oro della fantascienza: gli anni Quaranta .....	14
1.3 Gli anni Sessanta e la "New Wave" .....	19
1.4 Gli anni Settanta.....	22
1.5 Gli anni 80 e il Cyberpunk.....	25
1.6 La fantascienza moderna .....	26
Capitolo 2: Lucas, Star Wars e la religione .....	30
2.1 George Lucas .....	30
2.2 La saga di Star Wars .....	32
2.3 I riferimenti religiosi nella saga .....	34
Capitolo 3: Cameron, Avatar e la religione .....	43
3.1 James Cameron .....	43
3.2 Avatar.....	46
3.3 Avatar, la religione e il suo messaggio .....	48
CONCLUSIONI .....	58

ENGLISH SECTION .....	61
INTRODUCTION .....	62
Chapter 1: Science Fiction .....	64
1.1 Definition and origin of science fiction .....	64
1.2 The golden age of science fiction: The 40's .....	66
1.3 The 60's and the "New Wave" .....	70
1.4 The 70's .....	71
1.5 The 80's and the Cyberpunk .....	73
1.6 Modern Science Fiction .....	74
Chapter 2: Lucas, Star Wars And Religions .....	76
2.1 George Lucas .....	76
2.2 The Star Wars series .....	77
2.3 Religious references in the series.....	79
Chapter 3: Cameron, Avatar and religions .....	84
3.1 James Cameron .....	84
3.2 Avatar.....	86
3.3 Avatar and its messages .....	87
CONCLUSIONS .....	91

SECCIÓN ESPAÑOLA .....	93
INTRODUCCIÓN .....	94
Capítulo 1: La ciencia ficción .....	95
1.1 Definición y origen de la ciencia ficción .....	95
1.2 La Edad de Oro de la ciencia ficción: los años 40.....	96
1.3 Los años 60 y la “Nueva Ola” .....	98
1.4 Los años 70 .....	99
1.5 Los años 80 y el Ciberpunk .....	100
1.6 La ciencia ficción moderna.....	101
Capítulo 2: Lucas, Star Wars y La Religión .....	102
2.1 George Lucas .....	102
2.2 La saga cinematográfica de Star Wars.....	103
2.3 Las referencias religiosas en las películas .....	104
Capítulo 3: Cameron, Avatar y la religión.....	107
3.1 James Cameron .....	107
3.2 Avatar.....	108
3.3 Avatar, la religión y su mensaje.....	109
CONCLUSIONES .....	112
RINGRAZIAMENTI.....	114
BIBLIOGRAFIA .....	115
SITOGRAFIA.....	117



# **SEZIONE ITALIANA**

## INTRODUZIONE

*Vi è qualcosa di grandioso in questa concezione della vita, con i suoi diversi poteri, originariamente impressi dal Creatore in poche forme o in una forma sola; e nel fatto che, mentre il nostro pianeta ha continuato a ruotare secondo l'immutabile legge della gravità, da un così semplice inizio innumerevoli forme, bellissime e meravigliose, si sono evolute e continuano ad evolversi.<sup>1</sup>*

*Le scienze naturali sono in un certo senso il modo con cui andiamo incontro al lato oggettivo della realtà. La fede religiosa, viceversa, è l'espressione di una decisione soggettiva, con la quale stabiliamo quali debbano essere i nostri valori di riferimento nella vita. Devo ammettere che non mi trovo a mio agio con questa separazione, dubito che alla lunga delle comunità umane possano convivere con questa netta scissione tra sapere e credere.<sup>2</sup>*

La prima citazione appartiene a Charles Darwin, biologo e naturalista britannico che si è allontanato dalla fede col passare degli anni, mentre la seconda appartiene a Werner Karl Heisenberg, fisico e premio Nobel credente e cristiano luterano.

Ogniqualevolta che si pensa alla fantascienza irrimediabilmente si pensa al progresso tecnologico ed evolutivo, alle navi spaziali, agli alieni

---

<sup>1</sup> Da “*L'origine della specie*”, Darwin, BUR Biblioteca Universale Rizzoli.

<sup>2</sup> Da “*Fisica e oltre. Incontri con i protagonisti 1920-1965*”, Heisenberg, Oringhieri, Torino 1984, pp. 92-103.



alle galassie inesplorate, alla voglia dell'uomo di esplorare mondi e campi a lui sconosciuti per aiutare il genere umano, o più semplicemente per provare che forse quel Dio di cui tanto si parla non è poi così onnipotente.

Ma può esistere un rapporto fra scienza e religione? Oppure questi due campi devono per forza essere la nemesi dell'altro?

La seguente tesi si proporrà di analizzare la presenza delle religioni e dei vari Dei o Divinità all'interno di quel genere, cinematografico e non solo, che ad oggi viene chiamato Fantascienza per dimostrare dunque che la convivenza di queste due sfere sia possibile e che non debba per forza sfociare in un collasso nucleare in grado di distruggere tutte le forme di vita.

Verrà fornita una spiegazione dettagliata del termine fantascienza seguendo la sua evoluzione dagli anni Venti fino al giorno d'oggi, per poi invece focalizzarsi sull'analisi delle vite e le influenze religiose di due famosi registi: George Lucas e James Cameron.

Il primo è il padre di una delle saghe più popolari nel mondo, Star Wars, il secondo ha diretto il film di maggiore incasso della storia del cinema, Avatar.

# Capitolo 1: La Fantascienza

## 1.1 Definizione ed origine della fantascienza

*Per "fantascienza" intendo storie alla Jules Verne, alla H.G. Wells, alla Edgar Allan Poe... romanzi affascinanti mescolati a fatti scientifici e visioni profetiche<sup>3</sup> così ha definito la fantascienza Hugo Gernsback<sup>4</sup>, nel suo primo numero di *Amazing Stories*<sup>5</sup>.*

A partire dal 5 aprile 1926 la fantascienza ha avuto finalmente un genere con il quale poter essere classificata, anche se al giorno d'oggi una definizione chiara di essa ancora non esiste.

Il primo modo per descriverla che viene in mente è quella di una o più storie ambientate nello spazio che hanno come protagonisti umani o alieni nettamente più evoluti dei tempi moderni, nelle quali vengono descritti un futuro probabile, dove quasi sempre la vita è più agiata del presente, e dove gli elementi che attualmente sono inspiegabili vengono spiegati attraverso personali teorie non sempre completamente confutabili.

---

<sup>3</sup> Hugo Gernsback, *Amazing Stories*, 1, 1926.

<sup>4</sup> Lussemburgo, 16 agosto 1884 – New York, 19 agosto 1967; è stato un inventore, editore e scrittore lussemburghese naturalizzato statunitense.

<sup>5</sup> *Amazing Stories* è stata una rivista di fantascienza statunitense ideata nel 1926 da Hugo Gernsback e pubblicata fino al 2005. È stata la prima rivista in lingua inglese dedicata e rivolta unicamente alla fantascienza.

Le prime tracce di fantascienza sono però riconducibili a prima della nascita della scienza vera e propria, ne “La storia vera” di Luciano di Samosata<sup>6</sup> si possono riscontrare due dei principali temi del genere: il viaggio su un altro corpo celeste e l'incontro con una civiltà extraterrestre (in questo caso la Luna e i Seleniti). Animato dal desiderio di conoscenza Luciano decide di partire in nave con il suo equipaggio e superare le colonne d'Ercole<sup>7</sup> ma purtroppo i viaggiatori vengono colpiti da una tempesta che li farà volare a più di 3000 piedi d'altezza facendoli poi atterrare sulla superficie lunare, lì incontreranno degli ippogrifi<sup>8</sup> che li accompagneranno al cospetto del re selenita Endimione che aiuteranno nella prima “guerra stellare” contro il re del Sole Fetonte per riuscire a colonizzare il pianeta Venere. Persa la battaglia Luciano e i suoi compagni vengono fatti prigionieri da Fetonte e appena riescono a fuggire dalla prigionia decidono di tornare sulla Terra.

Certo non è un racconto che possa seguire fedelmente quello che si pensa oggi della fantascienza vista la presenza di natura mitica, ma come già detto ha al suo interno quei tratti caratteristici del genere, tratti che

---

<sup>6</sup> Luciano di Samosata; Samosata, 120 circa – Atene, tra il 180 e il 192; è stato uno scrittore e retore greco antico di origine siriana, celebre per la natura arguta e irriverente dei suoi scritti satirici.

<sup>7</sup> Al tempo dello scrittore le colonne D'ercole rappresentavano il limite del mondo.

<sup>8</sup> Creatura leggendaria originata dall'incrocio tra un cavallo ed un grifone, con testa e ali di aquila, zampe anteriori e petto da grifone ed il resto del corpo da cavallo.

invece sono più facilmente visibili all'interno de "La guerra dei mondi" di Herbert George Wells<sup>9</sup>.

Nel suo libro Wells racconta di una strana meteora che precipitando sulla Terra lascia la popolazione turbata ma allo stesso tempo incuriosita, la meteora si scoprirà non essere altro che un contenitore alieno proveniente, probabilmente, dal pianeta Marte utilizzato come navicella per viaggi interplanetari. I marziani all'interno del veicolo interspaziale non possono tollerare l'atmosfera terrestre e decidono quindi di non uscire, ma di aprire solo il coperchio del contenitore.

La delegazione di pace inviata per cercare di instaurare un dialogo con queste forme di vita aliene viene però carbonizzata da un raggio di calore, inutile dire che la folla in preda al panico inizia a fuggire dal luogo dell'impatto dirigendosi verso l'esercito.

Esso bombarderà il giorno dopo il luogo dell'impatto, ma non riuscirà ad arrecare alcun danno ai marziani i quali, durante la notte, hanno costruito delle gigantesche macchine da combattimento a tre gambe chiamate tripodi<sup>10</sup>, armati di cannoni laser, raggi di calore e gas mortali per l'uomo.

---

<sup>9</sup> Herbert George Wells, Bromley, 21 settembre 1866 – Londra, 13 agosto 1946, è stato uno scrittore britannico autore di alcune delle opere fondamentali della fantascienza.

<sup>10</sup> Il tripode (in greco antico τρίπους, traslitterato in trípos, da τρεῖς = tre e ποδ-, radice di πούς = piede) era nell'antica Grecia un recipiente a tre piedi che si poneva sul fuoco per scaldare l'acqua. I tripodi venivano offerti come dono agli dei, agli ospiti e agli atleti vittoriosi. Tutti tripodi avevano la caratteristica di poggiare su tre piedi.

Ma le brutte notizie per il popolo terrestre non si fermano qui, poiché nuovi contenitori sono atterrati e le prime città sono già state rase al suolo e la campagna di conquista è solo all'inizio, erbe rampicanti rosse si stanno iniziando a diffondere ovunque distruggendo l'ecosistema naturale e sostituendolo con quello marziano, segno di una vera e propria terraformazione.

Cercando la morte il protagonista si lancia incontro ai tripodi, ma con suo grande stupore le macchine aliene non fanno nulla ed anche il rampicante rosso inizia a scomparire: tutte le forme di vita aliene sono morte a causa dei batteri contenuti nell'atmosfera terrestre.

Certamente il libro di Wells appartiene al filone della fantascienza e racconta di fatti più scientificamente probabili di quelli di Luciano, ma il potere della fantascienza risiede proprio in questa sua difficile categorizzazione e forse è anche per questo che affascina milioni di persone, essa provoca curiosità nel lettore facendolo riflettere se ciò che stia leggendo sarà poi un giorno attuabile o meno.

## 1.2 L'epoca d'oro della fantascienza: gli anni Quaranta

La fantascienza vede la sua età dell'oro negli anni Quaranta, anche se uno speciale ringraziamento va al fumetto fantascientifico il quale grazie all'incredibile successo che avevano riscosso le storie di personaggi come *Flash Gordon*<sup>11</sup> aveva aperto le porte, e le menti, delle persone verso i viaggi intergalattici o le armi ad impulso.

Dalla fine degli anni Trenta e durante gli anni Quaranta si è venuta a creare una delle principali divisione per tipologia dei racconti, e dei film, di fantascienza, questa divisione vede 3 diverse tipologie di narrativa: l'esplorazione extraterrestre, lo sword and sorcery<sup>12</sup> e la space opera.

Le storie appartenenti al primo filone hanno come punto focale il trasferimento o la proiezione di un personaggio dal suo pianeta di origine a un altro sconosciuto dove incontra forme di vita a lui sconosciute. Il trasferimento può avvenire su un altro pianeta dell'Universo conosciuto o sconosciuto ma anche avanti o indietro nel tempo.

Nel più rappresentativo racconto legato alla narrativa extraterrestre, "Un'odissea marziana" di Stanley Grauman Weinbaum<sup>13</sup> si può notare come in quegli anni iniziò a cambiare anche il pensiero sulle forme di vita

---

<sup>11</sup> Flash Gordon è un personaggio dei fumetti, protagonista dell'omonima striscia a fumetti di fantascienza, ideata da Alex Raymond e pubblicata per la prima volta il 7 gennaio 1934.

<sup>12</sup> Traduzione letteraria: Spada & stregoneria.

<sup>13</sup> Stanley Grauman Weinbaum (Louisville, 4 aprile 1902 – 14 dicembre 1935) è stato uno scrittore e autore di fantascienza statunitense.

aliene, le quali non vengono più descritte come esseri che viaggiano per l'universo alla ricerca di pianeti da conquistare, bensì comincia a rafforzarsi l'idea che essi siano pacifici. Difatti il marziano che approda sulla Terra utilizza una cometa come veicolo di fuga dalla società distopica<sup>14</sup> del suo pianeta. Purtroppo egli non riuscirà ad abituarsi all'atmosfera del pianeta e quindi morirà.

Il secondo sottogenere, quello dello sword & sorcery vede la prevalenza di elementi magici e creature sovranaturali unite con elementi fantascientifici, sebbene esso sia più legato al genere fantasy è stato a più tratti ripreso all'interno di narrative futuristiche dove, anche se notevolmente evolute, le armi hanno forma simile quelle del passato ma anche le città, le società e persino le storie si ispirano alla narrativa di fantasia eroica.

Il terzo ed ultimo filone invece, quello della space opera risulterà il più in contrasto con la fantascienza classica non fornendo una spiegazione scientifica di tutti i fattori, per questo sarà relegata alla lettura dei ragazzi acquistando poi sempre più popolarità grazie alla New Wave in America. Il sottogenere della space opera<sup>15</sup> (definibile anche come epopea o epica spaziale) indica la narrativa fantascientifica che ha come soggetti

---

<sup>14</sup> La descrizione di una immaginaria società o comunità altamente indesiderabile o spaventosa.

<sup>15</sup> Il termine "space opera" fu coniato nel 1941 dall'appassionato e futuro scrittore di fantascienza Wilson Tucker, nell'articolo di una rivista amatoriale.

principali i viaggi interplanetari (di colonizzazione, di commercio o di avanscoperta), gli imperi extraterrestri, le frontiere dell'universo ed anche le battaglie nello spazio. Con il passare degli anni dalla space opera si sono venuti a formare altri sottogeneri come ad esempio quello della space opera militare. Se la space opera originale si soffermava sulle avventure di un personaggio civile o paramilitare e sui suoi lunghi viaggi, la space opera militare racconta invece una storia che ruota intorno ad uno o più conflitti armati combattuti a bordo di astronavi dotate di armamenti avveniristici e dove il protagonista è un soldato o un militare di rango più elevato.

Per quanto la space opera sia un sottogenere della fantascienza, si può dire che da essa sia derivata la maggior parte della narrativa di genere che abbiamo oggi e proprio partendo dalla space opera Isaac Asimov creò la corrente della social science fiction (fantascienza sociologica) che attraverso elementi fantascientifici riusciva a giungere ad ardite speculazioni sul futuro dell'umanità.

Isaac Asimov nasce il 2 gennaio 1920 a Petroviči, un villaggio del rajon di Šumjači dell'Oblast' di Smolensk, nell'allora Unione Sovietica, all'età di tre anni emigra con la famiglia negli Stati Uniti, stabilendosi nel quartiere di Brooklyn, a New York. I genitori gestiscono un emporio con giornali e dolci ed è proprio qui che il giovane Isaac si inizia ad



appassionare alla fantascienza leggendo le riviste che trattavano il genere che periodicamente arrivano nel negozio del padre. Decide poi nel 1937 di proporre *Cosmic Corkscrew* a John W. Campbell<sup>16</sup>, direttore della rivista *Astounding Stories*<sup>17</sup>. Purtroppo il manoscritto gli viene rispedito indietro con una nota personale del signor Campbell dove diceva di non aver gradito il ritmo, la narrazione, i dialoghi e il finale del racconto, soffermandosi inoltre sulla lunghezza dello scritto, novemila parole erano eccessive per un racconto breve e inadeguate per un romanzetto.

Nonostante il rifiuto iniziale è proprio lo stesso redattore della rivista ad incoraggiarlo a scrivere altre opere, e così nel 1939 su *Amazing Stories* esce il racconto *Naufragio al largo di Vesta* (*Marooned off Vesta*). Nel frattempo Asimov ha stretto ottimi rapporti anche con Frederik Pohl, direttore di altre due prestigiose riviste di fantascienza, *Astonishing Stories* e *Super Science Fiction*.

E sarà proprio su queste due testate che vedranno la luce molti dei celebri racconti sui robot positronici<sup>18</sup>: il preludio ai fortunati romanzi del Ciclo dei Robot, *Robbie*, e le storie che daranno vita alla prima parte della

---

<sup>16</sup> John Wood Campbell Jr Newark, 8 giugno 1910 – Mountainside, 11 giugno 1971 è stato un autore di fantascienza e curatore editoriale statunitense.

<sup>17</sup> Rivista di fantascienza Americana nata nel 1930.

<sup>18</sup> Un Robot positronico è un robot provvisto di un cervello positronico, un dispositivo tecnologico fittizio inventato da Isaac Asimov. Esso funziona come un processore centrale (CPU) per gli androidi e, in modo non specificato, gli conferisce il riconoscimento e la conoscenza degli umani.

sua opera più celebre, il Ciclo della Fondazione<sup>19</sup>. Proprio queste due raccolte contengono la visione che Asimov aveva del futuro dell'America.

Il fattore di maggior successo di Asimov fu la creazione, assieme proprio a Jonh Campbell, delle tre leggi della robotica:

*Prima legge, Un robot non può recare danno a un essere umano, né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, un essere umano riceva danno.*

*Seconda legge, Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non contravvengano alla Prima Legge.*

*Terza legge, Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché questa autodifesa non contrasti con la Prima e la Seconda Legge.*

Creando le tre leggi della robotica, e incentrando la sua narrativa sugli automi, Asimov creò anche quello che lui stesso definì il “complesso di Frankenstein”, di seguito le sue parole:

*Lo dipinsi [il robot] come una creatura assolutamente innocua, intesa a svolgere il lavoro per il quale era stata progettata. Incapace di nuocere all'uomo, eppure oggetto di soprusi da parte degli esseri umani che, afflitti da un 'complesso di Frankenstein' [..], si ostinavano a considerare quelle povere macchine come creature pericolose"*

---

<sup>19</sup> Il Ciclo della Fondazione è una trilogia di racconti che narrano il declino e la rinascita di un vasto impero interstellare in un universo del futuro.

Con l'inserimento delle macchine dedite a fare il lavoro al posto degli umani ma costrette a subire abusi da essi Asimov cerca di far ragionare l'uomo su quelli che potrebbero essere i suoi comportamenti futuri nei confronti di altri esseri quasi identici a lui.

Cosa resta oggi dei robot asimoviani? Resta l'idea di una macchina provvista di una propria etica anche se sintetica (le tre leggi). Un automa onesto e fedele nella sua logica disumana, a volte che sembra quasi comica, ma che a volte invece diventa quasi drammatica. Molti di questi robot hanno popolato film e sceneggiati televisivi. Molto simili ai robot asimoviani sembrano i fedelissimi e tuttofare robot di Guerre Stellari, oppure l'androide Data della Sci-fi Star Trek: The Next Generation.

### **1.3 Gli anni Sessanta e la “New Wave<sup>20</sup>”**

Con le bombe atomiche e l'avvento della guerra fredda, la fede nella tecnologia inizia ad affievolirsi, e gli scrittori iniziano ad indagare un mondo dove la tecnologia non può certo essere considerata neutra. La fantascienza in quegli anni ha cominciato a porsi delle domande: come affrontare le pressioni e i problemi legati alla sovrappopolazione, alla

---

<sup>20</sup> Il termine New Wave deriva dal nome del movimento cinematografico Nouvelle Vague (in francese nuova onda): film caratterizzati dal lavoro di Jean-Luc Godard, François Truffaut ed altri.

diminuzione delle risorse, all'inquinamento e dovute anche al rapporto venutosi a formare con le macchine.

L'inizio degli anni Sessanta vede dunque la chiusura, una dopo l'altra, delle redazioni di riviste di fantascienza, tanto da portare le persone a credere che il genere abbia ormai fatto il suo corso e si diriga inevitabilmente verso la sua estinzione. Ma invece dalla seconda metà del decennio (1964) si sviluppa, soprattutto in Inghilterra, una nuova tendenza che reagisce definitivamente all'ottimismo scientifico, fino ad allora idea forte della fantascienza. Questa tendenza prende il nome di "New Wave" (letteralmente "nuova ondata" in inglese), e la sua nascita viene attribuita allo scrittore Michael Moorcock<sup>21</sup> che assumendo la direzione della rivista fantascientifica *New World* decide di trasformarla in un punto di raccolta per tutte quelle storie, quei racconti e quelle tendenze che cercavano di evadere dai canoni della fantascienza dell'epoca, giudicata priva di originalità, pesante e senza alcuna ambizione.

La new wave può essere paragonata ai gruppi di avanguardia di altri settori letterari che nascono nello stesso periodo; tenta di narrare una fantascienza non più legata agli standard tradizionali e si concentra sull'esplorazione dell'uomo in un contesto alienante chiamato anche

---

<sup>21</sup> Michael John Moorcock, Londra, 18 dicembre 1939, è uno scrittore britannico di fantascienza. Nel 1964 a 16 anni assume la direzione della rivista fantascientifica *New World* fino al 1971. Le opere più popolari di Moorcock sono di gran lunga i romanzi di *Elric*.

“spazio interno” da James Graham Ballard<sup>22</sup>, uno dei massimi esponenti della corrente. Essa e tutti gli scrittori a lei appartenenti decidono di distaccarsi dal nucleo tematico di allora (ovvero l’outer space) sostituendolo con temi ed argomenti contemporanei, focalizzandosi soprattutto sulla violazione dei tabù, sul sesso, l’antimperialismo l’ateismo e tutto ciò che riguarda le profondità della mente umana (l’Innerspace).

Una delle idee centrali fu anche l'entropia, ovvero l'idea secondo la quale l'universo un giorno e senza preavviso cesserà di esistere, ma ebbe molto seguito anche l'idea della rilevanza, ovvero il riconoscimento sulla base di elementi del momento e di basi scientifiche, di una tendenza in atto nella società contemporanea per poi trasferirla nei suoi sviluppi futuri, non con lo scopo di prevedere il futuro (futurologia), ma per estremizzare i fenomeni presenti in un contesto ipotetico.

Per quanto riguarda le tecniche narrative essa ricerca una narrazione più raffinate e sperimentale, come il *cut-up*<sup>23</sup> o come il monologo interiore (anche detto flusso di coscienza<sup>24</sup>).

---

<sup>22</sup> James Graham Ballard, Shanghai, 15 novembre 1930 – Shepperton, 19 aprile 2009; è stato uno scrittore britannico, autore di romanzi e racconti di fantascienza, autobiografici e di satira sociale.

<sup>23</sup> Il cut-up è una tecnica letteraria stilistica che consiste nel tagliare fisicamente un testo scritto, lasciando intatte solo parole o frasi, mischiandone in seguito i vari frammenti e ricomponendo così un nuovo testo che, senza filo logico e senza seguire la corretta sintassi, mantiene pur sempre un senso logico anche se a volte incomprensibile.

<sup>24</sup> Il flusso di coscienza (stream of consciousness in lingua inglese) consiste nella libera rappresentazione dei pensieri di una persona così come compaiono nella mente, prima di essere riorganizzati logicamente in frasi. Questa tecnica è stata alla base della maggior parte delle opere di James Joyce.

La rivista *New Worlds* non ha avuto vita lunga. Sei anni dopo la sua nascita è stata costretta a chiudere, ma il suo lavoro non è stato vano poiché la *New Wave* e il suo spirito di sperimentalismo avrebbero presto portato alla nascita di un nuovo genere: il Cyberpunk.

## **1.4 Gli anni Settanta**

La fantascienza dei “favolosi anni Settanta” inizia a riscuotere un successo straordinario sul piccolo e sul grande schermo, in quegli anni si iniziano a far sentire i traumi del dopoguerra e complice anche l’inizio della crisi Americana<sup>25</sup>, inizia a diffondersi l’idea di una fantascienza apocalittica o post-apocalittica, comunque sempre rimanendo fedeli all'utilizzo della distopia. Questo filone, insieme al ritorno della linea di pensiero dell’alieno “invasore” comanderanno l’intera produzione cinematografica del decennio. La scrittura invece vedrà la nascita di sempre più scrittrici donne incentrate sul tema del femminismo e dell’identità della donna.

Il cinema di fantascienza americano degli anni 70 si apre all’insegna del pessimismo più radicale: epidemie, robot che si ribellano contro il genere umano suo creatore, effetti devastanti derivati dai bombardamenti, imperi e dittatori futuri, viaggi interstellari per cercare la salvezza

---

<sup>25</sup> La crisi del 1973 segna la fine dei trenta gloriosi, ovvero di un enorme periodo di crescita economica. Fu una crisi petrolifera, e di conseguenza l’intero settore energetico entrò in sofferenza.

dell'intera razza umana o per commerciare i quali, nella maggior parte dei casi, hanno effetti collaterali devastanti per l'equipaggio. Potremmo quindi dividere il cinema di quel tempo con i seguenti sottogeneri: Robotica, post-apocalittico e città del futuro, e invasioni aliene.

Sebbene Asimov avesse creato solo 30 anni prima le tre leggi della robotica il cinema dell'epoca propone invece dei nuovi androidi che in quasi tutte le storie, decidono di ribellarsi ai loro creatori cercando di affermarsi come forme di vita indipendenti ed autonome, come ne “Il mondo dei robot” dove il robot pistolero di Yul Brynner<sup>26</sup> guida la rivolta di tutti i robot del parco divertimenti Delos.

George Lucas invece con il suo primo capolavoro “L'uomo che fuggì dal futuro” apre la discussione sulle società distopiche del futuro, dove gli umani sono tutti identici, senza nomi e dove vengono repulsi tutti gli istinti creando così delle vere e proprie macchine, ma THX 1138 (Robert Duvall) riuscirà a fuggire dalla reclusione per poi scoprire un mondo abitabile e meraviglioso.

Le invasioni aliene tornano in voga soprattutto grazie al film “Alien” di Ridley Scott ed “Incontri ravvicinati del terzo tipo” di Steven Spielberg. Entrambi utilizzano per la prima volta un'entità aliena antropomorfa, gli

---

<sup>26</sup> Julij Borisovič Bryner, Vladivostok, 11 luglio 1920 – New York, 10 ottobre 1985; noto come Yul Brynner, è stato un attore statunitense di origine russa. Fra i suoi film troviamo alcuni kolossal tra anni '50 e '60, come quello del re del Siam in *Il re ed io* (1956)

Xenomorfi di Scott utilizzano gli umani per riprodursi, quelli di Spielberg per instaurare un contatto con loro.

Ma l'alieno non è sempre un conquistatore o un macellaio, e nel 1978 esce sul grande schermo il primo film che ha come soggetto un alieno dedito alla salvaguardia della Terra, stiamo parlando di Superman<sup>27</sup>.

Importante è la visione della donna all'interno del genere, la quale cambia radicalmente, se prima essa veniva utilizzata solo come immagine di copertina o personaggio da salvare o tutelare, adesso essa diviene un vero e proprio "eroe alternativo", il caso più significativo è quello di Ellen Ripley nel film *Alien*, che sarà l'unica superstite della nave spaziale Nostromo e che per tutti i film a seguire riuscirà sempre a neutralizzare la minaccia aliena.

---

<sup>27</sup> Superman è un personaggio dei fumetti creato da Jerry Siegel e Joe Shuster nel 1933, utilizzato dalla DC Comic dal 1938. Alieno originario del pianeta immaginario Krypton, inviato sulla Terra, pianeta che proteggerà da innumerevoli nemici.



## 1.5 Gli anni 80 e il Cyberpunk

Nasce negli anni Ottanta un nuovo modo di scrivere più potente della New Wave, sebbene meno duraturo: il Cyberpunk.

Gli scrittori appartenenti a questo sottogenere della fantascienza decidono da subito di distaccarsi dalla letteratura mainstream americana, e senza ombra di dubbio è la narrazione più profetica (scientifica e fantascientifica) che sia mai stata pubblicata.

Le ambientazioni iniziano a cambiare, le storie non si svolgono più nello spazio sconosciuto e infinito ma in un cyberspazio<sup>28</sup> tecnologico, in un certo senso la moderna concezione della rete di internet era già stata profetizzata da questi scrittori. I romanzi cyberpunk sono ambientati in un futuro prossimo, in un mondo decadente e ipertecnologico dominato dalle grandi multinazionali e dove i personaggi principali solitamente sono hacker o cervelloni informatici che combattono l'oppressione di queste aziende con sabotaggi informatici.

Ma non è solo il cyberspazio l'innovazione del movimento, gli scrittori cyberpunker introducono il *Cyborg*, ovvero esseri umani che sono costretti a ricorrere ad innesti meccanici per sostituire gli arti o più

---

<sup>28</sup> Il termine compare nella prima metà degli anni ottanta nella fantascienza cyberpunk di William Gibson, dove esso comprende vari tipi di realtà virtuale, condivisa da utenti profondamente immersi in tali dimensioni, o da entità che sussistono all'interno dei sistemi informatici. È visto come la dimensione immateriale che mette in comunicazione i computer di tutto il mondo in un'unica rete che permette agli utenti di interagire tra loro. Ad oggi rappresenta semplicemente tutto quello che esiste in internet.

semplicemente per potenziare le proprie abilità diventando in grado di compiere azioni altrimenti umanamente impossibili. Con ciò il corpo smette di essere un'entità perfetta, perdendo la sua immutabilità, e diventa più semplicemente un essere dipendente dalla tecnologia.

Alla filmologia Cyberpunk appartengono capolavori del grado di *Blade Runner*, *Robocop*, *Terminator*, *Ghost in the shell* e, sebbene questo movimento si disgregherà nel giro di 8-9 anni, anche la più recente trilogia di *Matrix*.

## **1.6 La fantascienza moderna**

Gli anni Novanta sono senza dubbio l'anno di maggior successo per la fantascienza visiva, ovvero quella del cinema, che grazie ai passi da gigante compiuti dalla computer grafica e dagli effetti speciali, riesce a far uscire sul grande schermo un numero vastissimo di pellicole con un riscontro incredibilmente positivo da parte del pubblico. Purtroppo però questo porterà però a una diminuzione della produzione scritta, dai dati si evince infatti che se nei primi anni 90 la produzione fantascientifica contava 308 nuovi libri, quella fantasy 275 e quella horror 165, la situazione si viene poi a ribaltare dal 1994 fino alla fine del decennio portando i racconti di fantascienza a 204, quelli fantasy a 234 e gli horror

a 178 (solo fra il 1991 e il 1994 vi è un calo pari ad un terzo nella narrativa fantascientifica)<sup>29</sup>.

Ma anche il cinema subisce delle mutazioni! Grazie ai nuovi effetti visivi e all'avanzare della tecnologia si tende sempre più a prediligere film veloci, con combattimenti, esplosioni o sparatorie che puntano a lasciare lo spettatore a bocca aperta di fronte a ciò che sta vedendo. Tutto ciò porta ad abbandonare (almeno in parte) la componente di riflessione sui temi trattati, anche se così non è in *The Truman Show* dove viene denunciata l'attività che i mass media attuano sulle persone comuni.

In contrapposizione alla fantascienza d'azione si viene a creare quella di commedia dove i dialoghi e le battute sono equamente distribuite durante la pellicola, invece di mettere in risalto gli effetti e le esplosioni, a questo filone appartengono il primo capitolo della saga *MiB* (Men in Black) di Barry Sonnenfeld, *Mars Attack* di Tim Burton e *Galaxy Quest* di Dean Parisot.

Ma gli anni Novanta rappresentano anche un grande ritorno, perché dopo ben 15 anni George Lucas decide di iniziare una nuova trilogia di Star Wars, con *Episodio 1: La minaccia fantasma* Lucas torna indietro nel tempo e narra la storia avvenuta prima del film del '77.

---

<sup>29</sup> Da *Anarres 1*, Di Salvatore Proietti.

Sarà proprio alla fine del decennio che invece i fratelli Wachowski proporranno una delle trilogie più significative per la fantascienza in generale, ma soprattutto per quella Cyberpunk, quella di *Matrix*. La trilogia di *Matrix* segna il vero e proprio cambio di secolo proponendo un film spettacolare, in quanto ad effetti grafici, ma che allo stesso tempo racchiude in se accenni storici, religiosi, filosofici, fumettistici e letterari.

Gli anni Duemila segnano l'affermazione del cinema di fantascienza in America, il 90% dei lungometraggi americani sono di fantascienza. Ma le produzioni hollywoodiane preferiscono investire su marchi o nomi già conosciuti, durante il primo decennio del nuovo millennio saranno molti i film che avranno come soggetto le avventure dei supereroi dei fumetti o che riprenderanno vecchie serie o film cercando di dargli nuova gloria tramite rifacimenti, sequel o reboot<sup>30</sup>, ma oltre ai riavvi il nuovo millennio vede anche la fine di tre importanti cicli: quello di Star Wars nel 2005, quello di Terminator nel 2009 e quello di Matrix nel 2003.

Il ritorno al passato è segnato da Alex Proyas che con il suo film *Io, Robot* (2004) riprende e reinterpreta le tre leggi della robotica di Asimov, di presente prossimo e di distopia parla invece James McTeigue in *V per Vendetta* (2005) mentre il successo inaspettato di *District 9* (2009) di Neill

---

<sup>30</sup> Il reboot prevede un nuovo inizio, con la totale o parziale riscrittura degli eventi avvenuti nella saga originaria.

Blomkamp lascia tutti un po' di stucco, nella sua pellicola egli cerca di affrontare l'importantissimo tema sociale della xenofobia e della discriminazione razziale.

## Capitolo 2: Lucas, Star Wars e la religione

### 2.1 George Lucas

George Walton Lucas Junior, regista, sceneggiatore, produttore, nonché imprenditore di genio, nasce il 14 maggio 1944 da Dorothy Ellinore e George Lucas Walton SR; cresce in un ranch per la produzione di noci a Modesto, California, dove il padre gestisce una cartoleria. Da subito mostra un'interesse particolare per la meccanica e per le arti visive, i suoi hobby preferiti erano fare sculture o fotografare oggetti, altra sua passione erano i fumetti la sua collezione era così vasta che suo padre dovette costruire un magazzino apposta per ospitarli ma soprattutto i film western, pirateschi e la serie di Flash Gordon.

Dopo aver frequentato per due anni il Modesto Junior College si iscrive alla University of Southern California Film School (una delle prime università americane ad avere un ramo interamente dedicato al cinema), dove si è iniziato ad interessare ai libri; leggeva fantascienza e i classici distopici di Jules Verne<sup>31</sup> e George Orwell<sup>32</sup>. Ed è proprio lì che da studente realizza diversi cortometraggi, fra cui "Thx-1138: 4eb"<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Jules Verne, Nantes, 8 febbraio 1828 – Amiens, 24 marzo 1905; italianizzato in Giulio Verne è stato uno scrittore francese. Considerato oggi tra i più influenti autori di storie per ragazzi e, con i suoi romanzi scientifici, uno dei padri della moderna fantascienza.

<sup>32</sup> George Orwell, 25 giugno 1903 – Londra, pseudonimo di Eric Arthur Blair Motihari 21 gennaio 1950, è stato un giornalista, saggista, scrittore e attivista britannico. Orwell viene ricordato soprattutto per il contributo che diede alla letteratura distopica.

<sup>33</sup> Eb è la sigla di *Electronic Labyrinth* (Labirinto elettronico).

(Electronic Labyrinth), cortometraggio che poi diventerà il suo primo lungometraggio di successo, con il quale vince il primo premio al National Student Film Festival del 1967. Nel 1968 grazie alla borsa di studio sovvenzionata dalla Warner Bros ha la possibilità di conoscere Francis Ford Coppola assieme al quale sarà co-fondatore della American Zoetrope con l'obiettivo di creare uno studio in grado di sfuggire alla morsa delle *major* americane, purtroppo questo studio non avrà mai molta importanza sulla scena, ma grazie al successo di American Graffiti e della saga di Star Wars Lucas è stato in grado di creare il suo studio, la LucasFilm di cui fanno parte due delle divisioni più importanti riguardanti il campo degli effetti audio e video: *Skywalker Sound* e *Industrial Light and Magic*. Il famoso sistema audiovisivo *THX* prende il nome proprio dal primo lungometraggio di Lucas, sebbene la sigla venga associata alle iniziali dell'ingegnere che lo inventò: Tomlinson Holman.

Nel 1990 fonda anche una casa di videogiochi: la LucasArts.

Il 31 maggio 2012, Lucas ha rilasciato alla rivista Empire la seguente dichiarazione: "*Mi sto allontanando dalla compagnia. Mi sto allontanando da tutti i miei affari, sto portando a termine tutti i miei obblighi e una volta finiti mi ritirerò nel mio garage armato di sega e martello a costruire dei piccoli film. Ho sempre voluto realizzare film che avessero una natura sperimentale, piuttosto che preoccuparmi di farli*

*vedere nei cinema.*". Due giorni dopo Kathleen Kennedy è stata nominata co-direttrice generale della Lucasfilm.

Il 30 ottobre, Lucas annuncia di aver venduto la sua produzione alla Disney per una somma pari a 4,05 miliardi di dollari.

## **2.2 La saga di Star Wars**

*Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...*<sup>34</sup>

Con questa frase Lucas decide di iniziare ogni suo film della saga di Star Wars e sebbene nel corso degli anni si sia affermata come pietra miliare dei film di fantascienza, gli inizi furono molto tumultuosi. Alla prima presentazione del progetto alla Universal Studios esso fu respinto visto il suo troppo sperimentalismo, mentre la 20th Century Fox ha deciso di acquistarlo solo grazie ai disegni di Ralph McQuarrie<sup>35</sup>. La saga è composta da sei film, i tre della trilogia originale (episodi IV-V-VI) sono ambientati in un universo distopico dove l'Impero comandato da Darth Vader<sup>36</sup>, dall'imperatore Palpatine e dalle forze dei Sith si scontrano con le forze dei Ribelli<sup>37</sup>, mentre i primi tre episodi (I-II-III) raccontano i fatti accaduti fra i trenta e i vent'anni prima della trilogia originale, per comprendere a pieno l'evoluzione del personaggio di Anakin Skywalker,

---

<sup>34</sup> Da *Star Wars, episodio IV: Una nuova speranza*

<sup>35</sup> Ralph McQuarrie, Gary, 13 giugno 1929 – Berkeley, 3 marzo 2012, è stato un artista e illustratore statunitense. ha lavorato sulla serie televisiva di Galactica, E.T. l'extra-terrestre e Cocoon, l'energia dell'universo, grazie al quale ha vinto un premio Oscar.

<sup>36</sup> Darth Vader è il suo nome nei libri, nei fumetti e nella versione originale inglese.

<sup>37</sup> Gruppo armato che si oppone all'Impero per la ricostruzione della Repubblica.



la fine della Vecchia Repubblica e dell'ordine dei cavalieri Jedi e infine la nascita dell'Impero Galattico. Se i cavalieri Jedi sono i paladini della giustizia e utilizzatori del Lato Chiaro della Forza, i Sith sono i malvagi utilizzatori del Lato Oscuro della Forza, sempre in contrasto per poter mantenere l'equilibrio del mondo.

Prima di scrivere la sceneggiatura di Guerre stellari, Lucas lesse il più possibile -fiabe, mitologia, antropologia- e variò leggermente gli standard dell'epoca, i robot persero il loro ruolo principale, le battaglie spaziali non erano più il trionfo delle luci e dei laser, ma delle manovre reali<sup>38</sup>, si iniziavano a trattare i nuovi modelli archetipi (nascite misteriose, ricerca dell'identità, conflitti padre-figlio, riti di passaggio) ed anche qualcosa di personale del regista, i nomi dei personaggi, la sua repulsione verso le autorità, ed il suo essere "buddista metodista".

La critica verso questa serie di film sarà molto dura definendolo un film fantasy vista la vasta presenza (sebbene nel futuro) di duelli con spade, della lotta fra bene e male come tema principale dei film, del poco peso dei personaggi femminili e sui dialoghi alle volte pesanti e privi di pathos. A tutto ciò Lucas ha risposto dicendo: *"I miei film si basano sulla*

---

<sup>38</sup> Lucas raccolse campioni di duelli aerei da film Seconda Guerra Mondiale e li diede al suo staff di progettazione.

*grafica, tutto è visivo [...] Io non sono veramente interessato al plot, per me la sceneggiatura è solo un album da disegno, solo un elenco di note”.*

### **2.3 I riferimenti religiosi nella saga**

Sebbene si pensi che la religione e la fantascienza non possano in nessun modo convivere senza che l'uno tenti di affermarsi con l'altro, Lucas invece riesce a mescolare elementi buddisti, taoisti, cristiani e mitici all'interno dei suoi film quasi in maniera nascosta, di modo che soltanto i più attenti osservatori o conoscitori dell'argomento possano accorgersene. Sebbene gli elementi non siano completamente coincidenti, i rimandi, le citazioni e i principi delle dottrine orientali e non, mostrano molti punti di contatto. Tutti quanti i film della saga di Star Wars sono incentrati sulla lotta del bene contro il male, ovvero dei cavalieri Jedi, utilizzatori della Forza, contro i Sith, che traggono il loro potere dal lato oscuro della Forza. Il miglior modo per analizzare la Forza che regola l'universo creato da Lucas è il paragone con l'energia del Taoismo<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> Il taoismo nasce in Cina, durante il periodo della dinastia Chou (1027 - 481 a.C.) e si sviluppa in due momenti. Il primo è quello detto del "taoismo filosofico", rappresentato dai tre più grandi filosofi taoisti: Lao-Tzu, Chuang-Tzu, Lieh-Tzu. Il secondo è invece quello del "taoismo religioso" che fece la sua comparsa sotto la dinastia degli Han. Nel quinto secolo d.C., però, il taoismo si consolidò in Cina, raggiungendo il livello del buddhismo e confucianesimo, pur essendo caratterizzato da gerarchie religiose profondamente diverse. Capo della religione taoista è il maestro celeste, il T'ien-Shih, e le diverse comunità sono presiedute da maestri e shih. Al di sotto vi sono i Chu-chih (Signori) e i Maestri dei talismani, mentre l'insieme dei fedeli non facenti parte della gerarchia è detto "popolo taoista". Durante la sua storia il taoismo fu ora appoggiato, ora combattuto, dai diversi imperatori, fino al 1311 quando, uscendo definitivamente dall'ambito ufficiale, divenne la principale alternativa religiosa cinese, veste che ricopre ancora oggi. La dottrina taoista si basa sul Tao (la via), entità creata e creatrice l'universo stesso e formata dai due opposti complementari: Yin e Yang, rappresentanti il bene ed il male.

Secondo il pensiero Taoista il mondo è regolato dall'armonia di un'energia che riesce a legare tutti i vari livelli dell'universo, dalla terra fino al cielo, *la sua energia ci circonda e ci lega* afferma il maestro Yoda nel quinto episodio (L'impero colpisce ancora) della saga per far capire a Luke il perché i cavalieri Jedi devono essere un tutt'uno con ciò che li circonda.

Elemento fondamentale della religione Taoista è appunto il Tao, tradotto letteralmente in "Via", è il flusso vitale che scorre in ogni persona e che muta continuamente, ma rimane al contempo sempre lo stesso, ha dato vita a tutto ed è stato creato da questo tutto<sup>40</sup>, il flusso vitale è continuo ed illimitato. Quindi se per il maestro Kenobi *La Forza è quella che dà al Jedi la possanza. È un campo energetico creato da tutte le cose viventi. Ci circonda, ci penetra. Mantiene unita tutta la Galassia*<sup>41</sup>.

Secondo il maestro Yoda *la vita essa crea, ed accresce*<sup>42</sup>.

La contrapposizione è esplicitamente taoista, il primo afferma che il campo generato dalla Forza è creato da tutti gli esseri viventi, il secondo invece afferma che è proprio la Forza a generare tutti gli esseri viventi esattamente come il Tao che è creatore dell'Universo e al contempo viene

---

<sup>40</sup> Per la logica cinese, infatti, a differenza della logica occidentale, la causa può essere un effetto e, a sua volta, un effetto può essere una parte della causa: per i cinesi, infatti, come ha scritto lo studioso Lyn Yutang, "causa ed effetto non sono aspetti successivi, ma solo aspetti simultanei della stessa verità".

<sup>41</sup> Da *Episodio IV: Una nuova speranza*.

<sup>42</sup> Da *Episodio V: L'impero colpisce ancora*.

creato da esso e da tutto, inoltre esattamente come il flusso vitale la forza *scorre* all'interno di tutto e per poter utilizzare a pieno il proprio potenziale un cavaliere Jedi deve sentire la Forza scorrere in lui, concentrarsi con ciò che avviene all'interno del suo corpo, esattamente quello che succede durante la meditazione.

Ma il Tao (esattamente così come la Forza) non è formato solo dal suo flusso, concetto fondamentale del simbolo per eccellenza taoista è quello dello Yin e dello Yang che insieme formano il Qi<sup>43</sup>.

Il primo rappresenta il bene, la luce, la positività mentre il secondo rappresenta il male, l'oscurità, l'arroganza e la prevalenza sul prossimo. Il Tao, rappresentato come un cerchio, riunisce tali principi, complementari e contemporanei, concentrici e coincidenti, inscindibili e opposti, che sono raffigurati come due spirali, le serpi, che si avvolgono l'una nell'altra, rappresentando la discesa e l'ascesa degli aspetti opposti di ogni energia del cosmo. Esattamente come la Forza che utilizzano i Jedi i quali rimangono sempre nella parte "buona", quella dello Yin e che se invece si fanno sopraffare dalle emozioni negative, o dai desideri passano poi al Lato oscuro della Forza, ovvero il male, lo Yang.

---

<sup>43</sup> Il termine Qi è il nome dato all'energia "interna" del corpo umano ricorrente in tutte le aree soggette all'influenza culturale cinese (Giappone, Corea) ma spazia da ambiti prettamente filosofici alle arti marziali o la medicina tradizionale cinese.

Le due trilogie formano un perfetto parallelismo con le due serpi del Tao, esse sono sempre presenti e anche se una delle due raggiunge il suo punto massimo l'altra è comunque presente e sta già preparandosi a riaffermarsi sull'altra, nella prima trilogia possiamo infatti trovare un piccolo Anakin che è proprio la serpe bianca, un bambino pieno di ideali e di buone intenzioni che inizia il suo cammino per diventare uno Jedi, che ha delle capacità che mai si erano viste prima, questo suo lato "buono" raggiunge l'apice nell'*Episodio II: L'attacco dei cloni*, saranno l'amore e il matrimonio in segreto con Padme , l'arroganza del ragazzo che si inizia a credere migliore del suo maestro, che lo porteranno in questo frangente alla manifestazione della tendenza opposta, il Lato Oscuro, lo Yang, il punto nero del Tao che inizia a ridare vita alla serpe nera, che poi in *Episodio 3 :La Vendetta dei Sith* porterà il ragazzo a passare al lato oscuro e a diventare Darth Fener.

Ci vorranno vent'anni, ma la rotazione del Tao continuerà: il punto bianco dello Yin si insinuerà in Fener, sotto forma di amore per il figlio Anakin. I sentimenti repressi e latenti nei primi due episodi della vecchia trilogia, saranno il motivo per cui la serpe bianca ricomincerà ad avvolgersi ed avrà definitivamente la meglio sul Lato Oscuro, sullo Yang,

nel momento in cui Fener sacrificherà la sua vita per il figlio<sup>44</sup>, uccidendo l'imperatore, rinnegando il male.

Il fine del taoismo filosofico è quello di raggiungere una condizione di santità, di perfetta armonia con il mondo naturale, con ciò che ci circonda e con il Tao. Una condizione che si può raggiungere uniformandosi ad esso tramite meditazione ed estasi, che permettono l'identificazione con il Tao e con il suo flusso. La natura non deve essere alterata dall'azione dell'uomo, ed è quindi per questo motivo che il taoista mette in atto e predica il "non agire" (Wu Wei<sup>45</sup>) disciplina che insegna a non farsi toccare o turbare dagli avvenimenti esterni.

Il Wu Wei corrisponde agli insegnamenti starwarsiani di Yoda e più precisamente si può ritrovare quando Luke alla domanda di come distinguere il bene dal male, riceve la seguente risposta dal maestro: *Lo scoprirai. Quando sei calmo, in pace, passivo.*<sup>46</sup>

E lo stesso Palpatine, come Yoda fa con Luke, riprende un avventato Darth Vader, riguardo alla questione di suo figlio, riportandolo alla pazienza, dote tanto del male quanto del bene.

---

<sup>44</sup> Avvenimento che avviene in *Episodio VI: il ritorno dello Jedi*.

<sup>45</sup> Il Wu wei è un importante precetto del Taoismo che riguarda la consapevolezza del quando agire e del quando non agire. Wu può essere tradotto come non avere; wei con azione. Il significato letterale è quindi senza azione o meglio non azione. È parte fondamentale della regola wei wu wei (azione senza azione, agire senza sforzo). Lo scopo del Wu Wei è il mantenimento di un perfetto equilibrio, o armonia con il Tao, e quindi con la natura.

<sup>46</sup> Da *Episodio V: l'impero colpisce ancora*.

Altro rilevante elemento del “cammino Jedi” è costituito da insegnamenti provenienti dal Buddhismo Zen, il quale insegna il “non attaccamento”, l'impermanenza di tutto e l'abbandono di legami affettivi a persone, luoghi e cose (i Jedi lascino i loro affetti da bambini e sarà proprio l'eccessivo attaccamento alla madre prima e all'amante poi che condurrà Anakin Skywalker verso il Lato Oscuro), con l'obiettivo finale di raggiungere uno stato di compassione disinteressata e spassionata per tutti gli esseri viventi.

Come i cavalieri Jedi, i monaci buddisti sono ascetici e celibi e sono noti per lo sviluppo di una particolare abilità di controllo del corpo e della mente che possono farli apparire quasi sovrumani.

Non bisogna, però, pensare che Guerre Stellari sia fondato solo su insegnamenti delle religioni orientali! Per quanto lo stesso Lucas si definisca un Buddista metodista, all'interno della sua saga-capolavoro si possono notare anche varie somiglianze con i passi della Bibbia o con avvenimenti storici, e la struttura di narrazione dell'esaloga riprende molto quella del mito.

Il più importante riferimento biblico all'interno della saga è sicuramente quello che riguarda il concepimento di Anakin, infatti il maestro Qui-Gon Jinn scopre dalla madre del bambino (Shmi Skywalker) che il piccolo non ha un padre, né mai lo ha avuto e che il suo

concepimento deve essere frutto della Forza, e lo spiega con questa frase:  
*Non c'è stato un padre. Io l'ho portato in grembo, l'ho fatto nascere, l'ho cresciuto. Non so spiegare cos'è successo...*<sup>47</sup>

Questo non può che ricordare il concepimento verginale di Gesù ad opera dello Spirito Santo, ed anche nel caso dei film il frutto di questo parto sarà un *prescelto*, qualcuno che porterà l'equilibrio all'interno della Forza. Inoltre il pianeta di origine di Anakin (Tatooine) è per la maggior parte arido e desertico e sia ambientazioni che le case ricordano molto una probabile Palestina ai tempi del Messia.

Anche se la spiritualità è sempre presente in tutti e sei gli episodi della saga, Lucas decide in Episodio I di dare una spiegazione scientifica alla Forza e al come essa riesca a dare potere alle persone, infatti nel film c'è l'introduzione dei Midi-chlorian, una minuscola forma di vita intelligente che vive in simbiosi dentro le cellule di tutte le cose viventi e che se presente in adeguata densità forniscono all'ospitante la capacità di percepire la Forza intorno a lui. I Midi-chlorian quindi sono sia i creatori dell'universo che ciò che viene creato e proprio a loro viene attribuito il concepimento di Anakin.

Ma Star Wars non è solamente religione e scienza, allo stesso tempo è anche storia e mito. Il giovane Luke Skywalker viene anche associato in

---

<sup>47</sup> Da *Episodio I: La minaccia Fantasma*



un certo senso a Re Artù, come lui cresce senza sapere l'identità dei suoi veri genitori, entrambi avranno un mentore (Yoda per Luke e Merlino per il Re) ed entrambi utilizzano una spada (sebbene quella del futuro sia laser) che avvierà la loro campagna contro le forze del male. Il triangolo amoroso che si viene a creare fra Solo-Leila-Luke ricorda vagamente quello fra Artù-Ginevra-Lancillotto, sebbene la conclusione del primo diventi l'opposto dell'altra dopo che si viene a sapere del grado di parentela fra gli ultimi due, e sebbene entrambi i racconti si concludano con una battaglia padre-figlio, quella medievale li vedrà uscire entrambi sconfitti a differenza di quella fantascientifica che vedrà l'unione di padre e figlio contro il malvagio Imperatore.

Un'altra parte della saga di Star Wars che ha un forte legame con il Medioevo è proprio quella riguardante la nascita dei cavalieri Jedi e del loro ordine. In un suo articolo<sup>48</sup> lo scrittore Terrance MacMullan afferma che Lucas ha preso spunto da tre potenze militari: i monaci shaolin, i samurai giapponesi e i templari.

L'arte di combattimento dei monaci shaolin nasce in Cina intorno al V secolo. I maestri di quest'arte marziale sostengono che tramite l'allenamento e la concentrazione si possa sviluppare una

---

<sup>48</sup> Da *Elegant Weapons for Civilized Ages: The Jedi and Warrior-Monks throughout History*, New York Time, pag. A31

sensibilizzazione e una manipolazione del Qi e che quindi si potesse utilizzarlo per aumentare le proprie abilità di percezione, fisiche e sensoriali, ed esattamente come per i due Lati della Forza esistono un uso negativo ed uno positivo del Qi.

I tratti presi in prestito dall'antico esercito giapponese si possono facilmente rivedere nell'elmo di Fener, molto simile a quello degli Shogun<sup>49</sup>, ed inoltre come i monaci shaolin i samurai erano seguaci del buddhismo zen.

Per quanto riguarda l'ultimo gruppo, ovvero i cavalieri templari, l'influenza è incentrata più sulla gerarchia e sull'ordine dei Jedi. Se i cavalieri templari erano i difensori della fede cristiana, i Jedi sono i protettori del bene, entrambe le classi prevedono il celibato e la fede completa nell'Ordine e nei proprio compagni in cambio di prestigio e ricchezze. Il punto di incontro più importante, purtroppo, è quello sulla loro fine, mentre i templari furono accusati di eresia e perseguitati, i Jedi in episodio III sono vittime della Grande purga Jedi dell'Imperatore per eliminarli del tutto.

---

<sup>49</sup> Letteralmente, comandante dell'esercito. Era un titolo ereditario conferito ai dittatori militari che governarono il Giappone tra il 1192 ed il 1868. Equivalente al rango di Generale dell'esercito.

## Capitolo 3: Cameron, Avatar e la religione

### 3.1 James Cameron

James Francis Cameron è nato il 16 agosto del 1954 a Kapuskasing, Canada. Sin da piccolo una delle sue più grandi passioni è stata la fantascienza, sia quella del grande schermo che quella dei libri ed è stata proprio questa sua passione per la tecnologia e il progresso che, al momento della scelta del corso di studi universitari, lo ha indirizzato verso la scelta del corso di fisica. Dopo il conseguimento della laurea alla State University di Fullerton Cameron decide però di portare avanti la sua più grande passione: il cinema!

Il suo primo lavoro dietro la macchina da presa è datato 1978, ed ha il nome di *Xenogenesis*, cortometraggio di 12 minuti ambientato in una navicella spaziale e con soli due personaggi. Grazie a questo suo primo tentativo, riesce ad ottenere un impiego presso la non eccellente casa di produzione cinematografica New World Pictures, famosa nell'ambito cinematografico più che altro per le sue serie di film di serie B. L'esperienza alla New World permetterà a Cameron di ricoprire diversi ruoli, infatti sarà art director di *I magnifici sette nello spazio* (1980) e regista di *Piranha 2: Paura* (1981).

L'anno che segna l'inizio ufficiale della carriera di Cameron è il 1984, quando scrive e dirige *Terminator*, interpretato da Arnold

Schwarzenegger. In questo film James utilizza tutta la sua passione per la fantascienza ponendo al centro della vicenda un robot e una futuribile lotta tra il genere umano e le macchine. Grazie all'enorme successo del film riesce anche a portare a termine un altro progetto, sebbene non iniziato da lui: nel 1986 esce infatti il sequel di *Alien*.

Nel 1989 l'insoddisfacente film *The Abyss*, assieme al ritrovamento del Titanic<sup>50</sup> del 1985, fa emergere un'altra delle passioni di Cameron: il mare.

Ed è proprio questa passione che lo porterà a dirigere il film *Titanic* che alla sua uscita nelle sale nel 1997, raggiunge presto le dimensioni di un successo planetario, film più costoso mai realizzato fino ad allora (200 milioni di dollari di budget più altri 85 spesi per la promozione), che hanno portato un incasso pari a 1,8 miliardi di dollari, diventando quindi il film di maggior successo nella storia del cinema ed aggiudicandosi al tempo il record di incassi in tutta la storia del cinema (ad oggi la pellicola detiene il secondo posto). Ma ai guadagni bisogna aggiungere anche gli onori poiché la pellicola ottiene anche 14 nomination agli Oscar, vincendone 11.

---

<sup>50</sup> Il RMS Titanic è stato un transatlantico britannico della classe Olympic, diventato tristemente famoso per la collisione con un iceberg nella notte tra il 14 ed il 15 aprile 1912 e il conseguente drammatico affondamento avvenuto nelle prime ore del 15 aprile.

Titanic è una melodrammatica storia d'amore sullo sfondo del tragico affondamento, che racconta l'avvicinamento e l'innamoramento di Jack e Rose, due personaggi di ceto sociale completamente diverso.

Dopo Titanic Cameron decide di dedicarsi ai documentari, esperienza che gli permette di sperimentare le riprese con le camere digitali 3D, così a fine 2009 esce nelle sale cinematografiche *Avatar*.

Questo film ha rivoluzionato completamente la tecnologia visiva del cinema. Il film è stato il primo ad essere girato in 3D Fusion Camera<sup>51</sup>, un tipo di cinepresa digitale ad alta definizione 3D alla quale Cameron stesso, insieme a Vince Pace e Rob Legato, ha dedicato 6 anni di sviluppo. Cameron ha affermato che non avrebbe mai più girato film con la pellicola cinematografica tradizionale. La pellicola esplora la tematica della contrapposizione tra l'America e gli abitanti di un altro pianeta. Avatar supera al botteghino il successo di Titanic, e gli vale la vittoria di due Golden Globe come miglior film e miglior regista e 3 Premi Oscar nel 2010, per la migliore fotografia, la migliore scenografia e i migliori effetti speciali.

---

<sup>51</sup> Un sistema di ripresa digitale ad alta definizione 3D sviluppato da James Cameron, Rob Legato e Vince Pace per poter riprendere i soggetti con la tecnologia 3D stereoscopica.

## 3.2 Avatar

La storia di Avatar si svolge sul pianeta "Pandora", una delle lune del pianeta Polifemo della sistema stellare Alfa Centauri<sup>52</sup>. Gli umani desiderosi e smaniosi di impossessarsi e di sfruttare i giacimenti minerari presenti nel sottosuolo, iniziano la loro crociata contro la tribù indigena locale dei Na'vi, degli umanoidi alti tre metri e ricoperti da una pelle blu striata.

Pandora è un mondo incontaminato, quasi primordiale, dove proliferano le foreste pluviali e gli alberi sono alti più di trecento metri ma l'atmosfera non è respirabile dall'uomo. Per questo motivo gli scienziati hanno creato degli "avatar", ovvero ibridi genetici creati in laboratorio tra umani e Na'vi: l'utilizzatore dell'avatar può collegarsi ad esso attraverso una speciale macchina, condividendo i propri sensi con l'ibrido, immedesimandosi in essa e controllandola esattamente come se fosse il proprio corpo.

Il protagonista della storia è Jake Sully, un ex-marine invalido che ha perso l'uso delle gambe, il quale viene incaricato dalla compagnia interplanetaria *Resources Development Administration* (conosciuta più semplicemente con l'acronimo RDA) di sostituire suo fratello nel guidare

---

<sup>52</sup> Alfa Centauri è un sistema stellare triplo situato nella costellazione australe del Centauro. È la stella più luminosa della costellazione, nonché terza stella più brillante del cielo notturno a occhio nudo, dopo Sirio e Canopo.

il suo avatar poiché quest'ultimo è rimasto ucciso in una rapina. Segretamente però egli stringe un patto con il colonnello dell'esercito Quaritch promettendo di passare direttamente a lui la maggior parte delle informazioni riguardanti i punti deboli dei nativi in cambio del finanziamento dell'operazione per riacquisire l'uso delle gambe.

Durante un'escursione nella foresta di Pandora Jake incontra Neytiri, una guerriera Na'vi che riconosce in lui i segni di Eywa<sup>53</sup>, la divinità del suo popolo. Neytiri lo introduce alla sua comunità e gli fa conoscere il loro speciale rapporto con la natura. Una volta accolto nella tribù, Jake si innamora di Neytiri e viene ricambiato; non riesce tuttavia a evitare che l'RDA sferrì un attacco militare ai Na'vi, distruggendo la loro sede per potersi appropriare del giacimento sul quale era stanziata. Jake si schiera dalla parte dei nativi e guida in prima persona l'epico scontro fra i nativi e gli umani, battaglia che vedrà alla fine prevalere Na'vi sugli uomini, questi ultimi decidono quindi di ritirarsi sulla Terra e lasciar perdere l'idea di colonizzare e sfruttare il pianeta, mentre l'ex marine decide di rimanere a vivere nella comunità locale tramite il suo avatar.

Il film ha riscosso un grande successo in tutto il mondo, la maggior parte dei critici cinematografici lo ha definito stupendo, sebbene una parte

---

<sup>53</sup> Conosciuta anche come la *Grande Madre*. Essa è costituita da tutte le cose viventi, protettrice dell'equilibrio naturale di Pandora. È una divinità neutra, nel senso che non prende mai le parti di nessuno, l'unico suo interesse è quello di preservare la vita nel suo senso generale.

di essa abbia invece accusato Cameron di “banalità della storia”, secondo loro il finale del film sarebbe scontato fin dai primi minuti del film e troppi elementi sarebbero trasmessi all’osservatore senza la giusta spiegazione. Il fatto è che Cameron, così come Lucas, ha voluto lanciare un messaggio quasi criptato e anche nel film detentore del record di incassi ci sono dei riferimenti religiosi e storici che non passano inosservati.

### **3.3 Avatar, la religione e il suo messaggio**

Definito da molti come film ecologista e pacifista Avatar riprende perfettamente le campagne portate avanti dal genere umano durante gli anni del colonialismo, e la smania di potere che pervade l’essere umano. È facile intuire infatti come l’essere umano, all’inizio si emoziona di fronte alla scoperta di qualcosa di nuovo, in questo caso il pianeta Pandora, ma cerchi di trovare fin da subito del profitto in questa nuova scoperta. Sebbene la natura e il ciclo naturale della vita abbia reso il pianeta impossibile da accedere all’uomo, quest’ultimo grazie alla tecnologia deve affermarsi, non può sopportare l’idea di essere sconfitto da qualcosa di “inferiore” e quindi ripone tutta la sua fiducia e, di conseguenza, la sua vita nella tecnologia. Per poter controllare il proprio avatar infatti l’utilizzatore deve infatti abbandonarsi totalmente al link creato dalle macchine, per trasferire anima e coscienza in un organismo creato



geneticamente<sup>54</sup>. C'è la voglia da parte dell'uomo di diventare qualcosa che non è, di utilizzare la tecnologia per tornare ad essere un essere primitivo, un autentico paradosso!

Il folle desiderio di potere e di ricchezza dell'uomo è qui rappresentato con il disprezzo e il tentato tentativo di sottomissione dei Na'vi, esattamente come nel passato e nel presente sono state disprezzate e sottomesse, sulla Terra, milioni di persone ritenute, per non si sa quale motivo, inferiori e per questo indegne di rispetto. Il ricordo dello sterminio da parte dei Conquistadores<sup>55</sup> è parte fondamentale del film e sembra guidare la trama, sebbene nel film alla fine siano i nativi a prevalere sugli invasori.

Anche se questo probabilmente è il messaggio più semplice da estrapolare, all'interno della pellicola si celano molti altri tasselli appartenenti al puzzle delle religioni orientali.

Nella storia vediamo come dopo aver ottenuto il favore e la fiducia della tribù Na'vi, Jake verrà istruito sul principio fondamentale della tribù, ovvero come collegarsi alla Madre Natura del pianeta per poter quindi

---

<sup>54</sup> Per poter instaurare questo link con il proprio avatar l'utilizzatore rimane all'interno di un contenitore simile a un sarcofago per tutta la durata della connessione

<sup>55</sup> Gli avventurieri, i soldati o i capi militari che, in seguito alla scoperta delle Americhe, contribuì a conquistarle, guidando spedizioni finanziate dalla corona spagnola e spargendo il sangue di innumerevoli nativi.

formare delle interconnessioni con gli esseri viventi più evoluti presenti sul pianeta ma anche con la flora selvaggia.

La divinità del pianeta è infatti un albero chiamato Albero delle Anime, il quale ha un diametro di circa 60 metri da cui si dipartono lunghe foglie filiformi di colore rosa acceso e fosforescenti durante la notte che vengono utilizzate dai Na'vi per intessere uno *tsaheylu*<sup>56</sup>, ma non sono i fiori il motivo principale della venerazione da parte della tribù, infatti l'albero è importantissimo poiché assume il ruolo di punto di snodo delle interconnessioni del pianeta, infatti tramite di esso passano tutti quanti i “fili” conduttori di tutti gli esseri viventi presenti su di esso, infatti collegandosi ad esso i Na'vi possono a loro volta interconnettersi a qualsiasi essere presente sul pianeta.

La teoria che ci sia una connessione fra tutti gli esseri viventi è la stessa che abbiamo trovato nel flusso della Forza di Lucas e di Star Wars, ma in questo caso l'energia scorre in tutto il pianeta, nella fauna e nella flora e il collegamento è possibile per ogni indigeno dotato di “*tendrilli*<sup>57</sup>”, non vi è più bisogno di allenamento o religiosi rifiuti dei piaceri terreni,

---

<sup>56</sup> Il sistema neuronale alieno che termina in una sorta di antenna, che può schiudersi per unirsi ad altre giunzioni ed è la parte più delicata dei na'vi, infatti per proteggerla e nasconderla è usanza che l'antenna venga intrecciata con i capelli.

<sup>57</sup> I tendrilli sono la parte finale dello *tsaheylu*, essi sono delle terminazioni nervose che una volta individuato l'essere al quale collegarsi si aprono per instaurare una connessione biochimica con l'altro individuo. Durante questo legame, alcune parti del loro corpo lungo il sistema circolatorio o nervoso tendono ad illuminarsi, creando un motivo unico e diverso da individuo a individuo che permette ai Na'vi di riconoscersi l'un l'altro di notte fino a venti metri.

più semplicemente i Na'vi, assieme a tutte le specie più evolute di Pandora lo sviluppano naturalmente con la crescita.

Forse Cameron ha dato il nome Avatar al suo film e agli organismi creati geneticamente in laboratorio pensando semplicemente alla definizione contemporanea ed informatica del termine avatar, infatti con avatar si intende la rappresentazione dell'utente in un blog, un forum, un sito, un gioco on-line o una qualsiasi altra piattaforma di scambio con la rete, tramite un'immagine o un nome unico e personale, in poche parole l'utente che vuole accedere ed interagire con gli altri comunica attraverso di esso, in altre parole ancor più semplici esso è l'alter-ego virtuale dell'utente.

Ma la vera origine del termine avatar è di origine sanscrita e veniva pronunciata con la lettera "A" finale, ovvero *avatara*.

Avatara significa letteralmente "discesa" (di una divinità dal cielo sulla terraferma) ma più spesso esso viene tradotto appunto come "incarnazione", "apparizione" o "manifestazione" di una divinità, e fin da subito la somiglianza con quello che succede on-line è ben visibile, infatti l'utente decide di incarnarsi in un contenitore virtuale che utilizzerà per esporre le proprie idee o per immedesimarsi, per rafforzare questo passaggio possiamo anche soffermarci brevemente sui videogiochi on-line: quando si inizia un gioco viene quasi sempre richiesto di dargli un

nome (che come accennato in precedenza non deve già essere stato assegnato da un altro giocatore) per poter entrare nel mondo virtuale, inoltre nella maggior parte dei casi il personaggio creato è un salvatore del mondo o comunque qualcuno con una missione da portare a compimento.

Mantenendo il significato originale sanscrito di avatar possiamo analizzare la sua importanza all'interno della religione induista, soprattutto all'interno del culto del dio Vishnu<sup>58</sup>, l'unico che conta ben 10 avatar e quindi 10 reincarnazioni diverse. Presso la religione Induista essa rappresenta l'assunzione di un corpo fisico da parte della Divinità, di un "Deva" o di uno dei suoi aspetti, al fine di svolgere determinati compiti. Questo termine viene usato principalmente per definire le diverse incarnazioni di Vishnu, tra cui si possono annoverare Rama, Krishna, e Buddha (rispettivamente settimo, ottavo e nono avatar del Dio), gli adoratori di Vishnu quale divinità suprema, credono infatti che il Dio decida di incarnarsi in un suo avatar solo ed esclusivamente per dovere e mai per piacere, infatti esso prende questa decisione solo ed esclusivamente quando percepisce un imminente declino della giustizia o del bene, di maniera inversamente proporzionale all'aumento della presenza delle forze demoniache che vivono e agiscono in senso opposto

---

<sup>58</sup> Visnù forma, insieme a Brahma e Shiva, la trimurti induista, ovvero l'insieme delle tre principali divinità di tale religione. All'interno della Trimurti Brahma è il dio della creazione, Visnù della conservazione e Shiva della distruzione.

al “Dharma”, ovvero la legge cosmica o “il modo in cui le cose sono”, e la sua missione è soltanto quella di ripristinare l’equilibrio.

Per poter portare a termine la sua missione il Dio, secondo gli induisti, si è già manifestato sulla Terra 9 volte, i suoi 9 avatar sono:

1) Matsya, il Pesce, che salva dal Diluvio il primo uomo, Manu.

2) Kurma, la Tartaruga, coinvolta nel mito del frullamento dell’oceano di latte primordiale.

3) Varaha, il Cinghiale, che salva la Terra sprofondata nell’oceano.

4) Narasimha, l’Uomo-Leone, che uccide un malvagio.

5) Vamana, il Nano, che ritrasformandosi in Vishnu misura con tre passi tutto il Creato.

6) Parashurama, letteralmente “Rama con la scure”, che stermina i guerrieri diventati troppo arroganti.

7) Rama, divinità in forma umana, fra le principali dell’induismo.

8) Krishna, anch’egli in forma umana, divinità di grande spessore filosofico e immensa fortuna letteraria.

9) Buddha, il Risvegliato, ovvero colui che ha raggiunto l’illuminazione massima.

Il decimo avatar di Visnu viene chiamato Kalkin, ed è l’unico che ancora non si è manifestato. Esattamente come il Messia per gli ebrei

Kalkin rappresenta il profeta che verrà, si dice che esso giungerà fra gli uomini solo alla fine dell'attuale Era di decadenza.

Molti studiosi hanno appurato che l'ordine degli avatar possa essere ricollegato alla comparsa della vita sulla Terra, partendo dall'acqua e dai batteri che si sono evoluti nei pesci e che poi via via, passando per forme di vita animale ogni volta più complesse, ha portato alla vita così come la vediamo adesso.

E un'altra somiglianza può essere fatta fra la discesa del Dio e quella del protagonista del film di Cameron. Se il Dio decide di discendere sulla Terra sotto forme ogni volta diverse, Jake collegandosi al suo avatar Na'vi discende su Pandora, e sebbene le due missioni siano all'inizio siano divergenti, diventano uguali con l'avanzare della storia, infatti l'ex marine all'inizio della sua missione su Pandora pensa solo ad eliminare i nativi per poi cambiare obiettivo e difendere la giustizia.

Un piccolo parallelismo estetico può essere fatto anche fra i Na'vi e l'ottavo, e più importante, avatar di Visnu: il dio Krisna.

Krisna è la divinità più amata del culto induista, assieme a Rama, ma alcuni vedono in lui l'avatara completo e lo considerano una divinità a se stante e completa, proprio per questo una parte degli induisti lo venerano, la traduzione letterale del suo nome è "il nero" o "lo scuro" a far giustizia al nome infatti è il proprio il colorito della sua pelle: un blu scuro. Blu

scuro che però è anche il colore, per l'appunto, delle tribù aliene abitanti Pandora, che Cameron abbia quindi deciso di raffigurare i Na'vi partendo dall'idea della divinità induista?

Ma il kolossal campione di incassi non è solo induismo, ma riprende anche il panteismo, il panessenzialismo<sup>59</sup> e un nuovo credo italiano che risponde al nome di Damanhur.

Il primo accostamento con la religione panteista lo ha proposto il commentatore di religious affairs del "New York Times", Ross Douthat, infatti il commentatore partendo dalla dottrina originaria di Eraclito di Grecia, la quale ha una visione per cui ogni cosa è permeata da un Dio immanente o per cui l'Universo o la natura sono equivalenti a Dio stesso e più nello specifico che la legge naturale, l'esistenza e l'universo sia associabili ad un solo ed unico Dio, ha formulato la sua tesi secondo la quale Avatar presenti *un'apologia del panteismo, una fede che rende Dio uguale alla Natura, e chiama l'umanità a una comunione religiosa con il mondo naturale*<sup>60</sup>.

La tesi proposta sul New York Times è stata però corretta da Jay Michaelson sul giornale online "Huffington Post" riprendendo l'interpretazione di panteismo eseguita sulla pellicola parlando invece di

---

<sup>59</sup> Filosofia che ricerca il principio unico delle cose come l'essenzialismo, ma credendo che il principio sia unico per tutte le cose del mondo.

<sup>60</sup> *New York Times*, 20 Dicembre 2009.

"visione unitaria dell'Essere" e aggiungendo che *I panteisti non pregano, i panessenzialisti sì, come avviene in Avatar.*

Ma tornando in Italia, precisamente a Torino, possiamo trovare l'ultimo probabile elemento di spunto per il film di Cameron, la fede della comunità damanhuriana. Questa comunità etico-spirituale, così è definita da coloro che vi appartengono, viene fondata nel 1975 riuscendo a rimanere nascosta fino al 1992. Essa si basa sul credo del proprio capo spirituale, Oberto Airaudi<sup>61</sup>, il quale sostiene che l'essere umano è un portatore di scintilla divina e che l'uomo può prendere questa consapevolezza soltanto attraverso la meditazione su di sé e sulla sacralità dell'universo. Per quanto può sembrare strano i punti in comune con la tribù Na'vi sono molti, come i damanhuriani, i Na'vi utilizzano una loro lingua, per aiutare a segnare la differenza con gli elementi che non appartengono alla comunità. Strana somiglianza riguarda anche il saluto, il saluto damanhuriano è rappresentato dalle parole «Con te», enfatizzando così il profondo legame fra loro, mentre quello dei Na'vi consiste in «Ti vedo», poiché come già detto prima durante le connessioni

---

<sup>61</sup> Oberto Airaudi, Balangero, 1950 - Cuceglio, 23 giugno 2013, il cui nome damanhuriano è Falco, ha fondato dapprima il Centro Horus, nel 1975 a Torino, e successivamente Damanhur. È stata la guida spirituale e un punto di riferimento per tutti i damanhuriani, anche se negli ultimi anni non rivestiva più ruoli di responsabilità in Damanhur. Come pittore, è creatore della pittura selfica, che espone in una mostra permanente presso il Centro Damanhur.

Nel 2004 era stato indagato dalle autorità italiane per evasione fiscale. È deceduto nel 2013 per un tumore al fegato, rifiutando l'accanimento terapeutico in coerenza coi suoi principi.



i nativi del pianeta assumo un colore forte e personale. L'ultima rappresenta il legame con il mondo animale: a Damanhur ogni fedele stabilisce uno speciale legame con un animale e per questo ne prende il nome, su Pandora invece ogni guerriero o guerriera Na'vi diventa tale scegliendo e venendo scelto da un animale alato da cavalcare per combattere.

## CONCLUSIONI

Sebbene siano stati analizzate solamente due delle maggiori pellicole che Hollywood ed il mondo intero abbia mai visto, i riferimenti religiosi sono una presenza quasi costante nella fantascienza filmica e letteraria, è forse proprio l'apparente impossibilità di convivenza di questi due campi che spinge gli autori a scrivere qualcosa di simile ma non troppo.

Sin dall'avvento di questo genere la volontà degli scrittori era quella di descrivere qualcosa di alieno e inarrivabile, con teorie scientifiche il più plausibile possibile cercando di dare una giustificazione a quelle che forse erano solo fantasie. La bellezza di questo genere risiede proprio nel dare un'idea all'osservatore di qualcosa che veramente potrebbe succedere nel corso degli anni.

La presenza della religione all'interno di un genere basato sul progresso tecnologico e sulle innovazioni e che soprattutto mette in risalto la figura dell'inventore è ancora frutto di dibattito, se da una parte esistono coloro che si ancorano al credo che la scienza si scontri sempre e comunque con la religione, dall'altra c'è anche chi sostiene che entrambe siano il frutto dello stesso albero.

La decisione degli autori di narrare una storia immettendoci elementi religiosi è la perfetta manifestazione che i due elementi possono convivere perfettamente, basta che nessuno dei due cerchi di sopraffare l'altro, e che anzi potremmo arrivare un giorno a vivere nei mondi descritti dagli scrittori solo se coloro che si occupano dei due campi impareranno a rispettarsi e ad accettarsi a vicenda.



# **ENGLISH SECTION**

## INTRODUCTION

*There is grandeur in this view of life, with its several powers, having been originally breathed by the Creator into a few forms or into one; and that, whilst this planet has gone cycling on according to the fixed law of gravity, from so simple a beginning endless forms most beautiful and most wonderful have been, and are being, evolved”.*<sup>62</sup>

*“In the history of science, ever since the famous trial of Galileo, it has repeatedly been claimed that scientific truth cannot be reconciled with the religious interpretation of the world. Although I am now convinced that scientific truth is unassailable in its own field, I have never found it possible to dismiss the content of religious thinking as simply part of an outmoded phase in the consciousness of mankind, a part we shall have to give up from now on, Thus in the course of my life I have repeatedly been compelled to ponder on the relationship of these two regions of thought, for I have never been able to doubt the reality of that to which they point.”*<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> From “*On the Origin of Species*”, page 490, Darwin, 1859.

<sup>63</sup> From “*Physics and beyond*”, Heisenberg.

Every time we think about science fiction, the first thought that comes to our mind is the evolution of man and technology, which allows creating spaceships to explore the universe, and of course, we think to aliens. However, sometimes science fiction focuses on the triumph of men over God.

The following research will analyse the presence of religions, and of its Gods, within science fiction, in order to prove that a peaceful coexistence of these two grounds is possible and proved, and does not have to create a catastrophe.

Firstly an accurate description of this genre will be given and its evolution from the 20's to today will even be analysed, secondly the life and influences of George Lucas and James Cameron's lives will be analysed.

The first is the father of the most important science fiction movies series: Star Wars.

The second directed "Avatar", and by that he earned more money worldwide than any other movie.

# Chapter 1: Science Fiction

## 1.1 Definition and origin of science fiction

*"Charming romance intermingled with scientific fact and prophetic vision"*<sup>64</sup>.

This was the first historical definition of the science fiction genre, these words were coined by Hugo Gernsback in the first number of his magazine *Amazing stories*<sup>65</sup>.

Therefore, we can say that from April 5<sup>th</sup> 1926 science fiction officially had its genre, even if nowadays a clear definition of it does not exist. The first way to describe it is one or more stories, set in space, which have as characters humans or aliens, obviously more evolved than our times, and where inexplicable present elements are proven thanks to personal scientific theories. The first traces of science fiction comes from long time ago, before that the modern science was born. In Lucian's *True Stories* two fundamental themes of modern science fiction can be seen: the trip to another planet and the meeting with an extra-terrestrial community. The story is about Lucian, who pushed by his curiosity, sets off on a journey and goes beyond the Pillars of Hercules<sup>66</sup> but a storm

---

<sup>64</sup> Hugo Gernsback, *Amazing stories*, 1, 1926.

<sup>65</sup> *Amazing Stories* was a science fiction magazine started in 1926 by Hugo Gernsback and published until 2005. It was the first English magazine to deal exclusively with science fiction.

<sup>66</sup> At that time the Pillars of Hercules were the end of the World.



makes them fly higher than 3000 feet, landing on the Moon. The fellowship encounter the king of the Moon and they fight, on his side, a real “star wars” against the king of the Sun, but losing it. In the end they returned to Earth after a period in prison.

Of course, this story is quite different from our idea of science fiction, especially if we compare it with one of the most important and relevant stories of this genre: “The war of the worlds”, by Herbert George Wells.

In his novel Wells talks about a strange meteor that collapsed on the Earth, but this asteroid was an alien vehicle, whose drivers cannot cope with the planet’s atmosphere. The human deputation send to parley with them is burned by a heat ray, and the army can’t damage the huge Tripods<sup>67</sup> that the aliens built during the night. Bad news continues to increase, after that other vehicles land on the planet, together with a strange red grass that gradually destroys the natural ecosystem replacing it with the alien one. Finding only death around him the protagonist chooses to be killed running towards the aliens, finding them all dead.

It is obvious that Well’s novel is more likely to happen in a science fiction world than Lucian’s story, but they were also written in different

---

<sup>67</sup> A tripod is a portable three-legged frame, used as a platform for supporting the weight and maintaining the stability of some other object.

centuries. The power of science fiction is this, it can lead the mind of readers to think if what they are reading will be possible in the future.

## **1.2 The golden age of science fiction: The 40's**

The golden age of science, as to say the period when this genre reached its climax, was the 1940's, even if a special mention has to be done in favour of sci-fi comics, which paved the way to various themes.

From the end of the 1930's and through the 1940's sci-fi was split in 3 standards of story: extra-terrestrial exploration, sword and sorcery and space opera.

The first school of thought focuses on the kidnapping or the projection of a character from his original planet to another one, where he will find other unknown life forms; this transfer can even happen on planets in a different age. The most representative novel of this line is "A Martian Odyssey" by Stanley Grauman Weinbaum. This story is very peculiar because in it is contained even the change of the conception of aliens; extra-terrestrials do not travel all over universe looking for planets to conquer, but with pacific purpose. In this novel an alien fled from its dystopian<sup>68</sup> society, but unfortunately he could not tolerate the Earth's atmosphere and dies.

---

<sup>68</sup> The description of a fictional community or society, highly undesirable or creepy.

The second school of thought is called sword and sorcery because it prefers to use magical and supernatural elements merging them with sci-fi elements as weapons, hierarchy and heroic storytelling.

The most important line is the third: the space opera. This genre was in great contrast with the usual themes of sci-fi because it does not give a scientific explanation of the elements. For this reason it was banished in the child's section of libraries and bookstores.

The space opera is that subgenre of science fiction that focuses on interstellar trips (for colonization, commerce or for reconnaissance), extra-terrestrial empires, space wars and frontiers of universe. The military space opera derives from it, it is a new subgenre that focuses on futuristic armed conflicts, where the main characters are members of the army and the story focuses on their rise of position.

Even if space opera is only a subgenre of science fiction, we can say that the greatest part of the stories of science fiction derive from it, also the social science fiction of Asimov, a genre that with the help of elements by science fiction reached great speculation on the future of humanity, derive from it.

Isaac Asimov was born Isaak Judah Ozimov, on January 2<sup>nd</sup>, 1920, in Petrovichi, Russia. At the age of 3, he emigrated with his family to Brooklyn, New York. His parents ran a candy shop that sold magazines

and newspapers, and it is exactly thanks to the pulp magazines that young Asimov discovered his passion for science fiction.

Moved by his fascination he decided in 1937 to send his first novel, titled *Cosmic Corkscrew*, to John W. Campbell then editor of *Astounding Science Fiction*. The editor rejected the book, but he hand-wrote a note in which he encouraged the young man to keep trying because he saw something special in him.

Asimov kept in mind the advice of Campbell, and in 1939 the magazine *Amazing Stories* published his novel *Marooned off Vesta*.

Meanwhile Asimov's friendship with Frederik Pohl grew; Pohl was the editor of two other majestic science fiction magazines: *Astonishing Stories* and *Super Science Fiction*.

Moreover, thanks to these two magazines his two masterpieces regarding the positronic robot stories<sup>69</sup> were published: the prelude to the Robot series, with *Robbie*, and the stories of the *Foundation stories*<sup>70</sup>. In these two stories his vision of the future of America is explained. However, what made Asimov famous was the creation, with the help of

---

<sup>69</sup> A positronic robot is a robot provided with a positronic brain that is a fictional technological device, originally conceived by science fiction writer Isaac Asimov. It functions as a central processing unit (CPU) for androids, and, in some unspecified way, provides them with a form of consciousness recognizable to humans.

<sup>70</sup> The foundation stories are a trilogy of novels that recount the collapse and rebirth of a vast interstellar empire in a universe of the future.

his friend John Campbell, of the Three Laws of Robotics, that dictate the rules and how a robot should behave, which are the following:

1) A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm.

2) A robot must obey the orders given it by human beings except where such orders would conflict with the First Law.

3) A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Laws.

The introduction of machines able to do man's work, in return of mistreatment by their creator, was used by Asimov to make people think about their future behaviour towards similar life forms.

### 1.3 The 60's and the "New Wave"

With the come to power of the nuclear bomb and thanks to the Cold War faith in the technological evolution started to decrease, and sci-fi writers started to imagine, and to describe, a world where technology could not be neutral. So the beginning of the 1960's saw the closure, one by one, of the sci-fi newsrooms, leading people to think that this genre had done its time.

Nevertheless, in the second half of the century, precisely in the United Kingdom in 1964, a new trend that reacted to the strong scientific optimism was born; and it took the name of "New Wave".

The birth of this trend was attributed to Michael Moorcock that taking the lead of the sci-fi magazine *New World* decided to turn it into a meeting point for all that time novels that tried to elude the Sci-Fi's standards.

New Wave science fiction did not follow optimistic standards and focused on the exploration of the human being in an inner space, as defined by James Graham Ballard, focusing on the violation of taboos, sex, atheism, anti-imperialism and everything that concerns the human way of thinking.

Other main themes were also entropy, a theory that affirmed the idea that one day the universe will collapse without forewarning it and the mind

uploading, that is the hypothetical process of copying mental content from a human brain pasting it into an electronic device.

Unfortunately, only six years after its birth New World was shut down, but its New wave will be fundamental for the creation of Cyberpunk in the 80's.

### **1.4 The 70's**

The 70's science fiction started to become very popular among people, and due to the beginning of the energy crisis a new type of sci-fi started to spread: the apocalyptic and post-apocalyptic science fiction.

This line together with the idea of alien invasions stressed the cinematographic production of that time. However, there were some important changes even on the written ground: the number of women writers and themes increased significantly.

The American sci-fi cinema production in the 70's was based on an extreme pessimism: breakouts, revolutions of robot, by-products of bombardments, empires and dictators of the future, space journeys for safety or trade (very often with deadly consequences for the crew).

On the basis of these themes, all the Sci-Fi movies of that time can be listed in three sub-genres: robotic, post-apocalyptic and alien invasions.

30 years from the creation of the Three laws of robotics, robots started revolutions and self-proclamations as independent life forms, often fighting against their human creators.

The first masterpiece of George Lucas “THX 1138” belongs to the second sub-genre, starting the discussion on the dystopic future society. In his movie all human being are treated as machines, without names or desires.

To the third sub-genre belong the first movie of Ridley Scott’s “Alien” saga and Spielberg’s “Close Encounters of the Third Kind”. Both film makers used for the first time an anthropomorphic alien, Ridley’s Xenomorphs uses humans to propagate their species while Spielberg’s to establish contact with them.



## **1.5 The 80's and the Cyberpunk**

In the 80's a new genre of science fiction was born: Cyberpunk.

The writers that followed this subgenre tried to take distance from the mainstream American literature changing backgrounds, times and subjects.

These novels are now settled in a technological cyberspace<sup>71</sup>, in a decadent and hyper-technological society of the close future lead by multinational corporations and where main characters usually are hackers or I.T brains that stand against the oppression of these corporations through cyber-attacks.

Another innovation of cyberpunk is the Cyborg, that is to say a man that has mechanical prostheses in order to replace his missing limbs or to improve his skills. This is the introduction of a new theme: the dependence between man and technology.

---

<sup>71</sup> William Gibson was the first user of this word in his cyberpunk science fiction in the middle 80's and represent the notional environment in which communication over computer networks occurs. In this web, individuals can interact, exchange ideas, share information, conduct business, create artistic media, engage in political discussion, and so on. Nowadays it refers to everything that is part of the internet.

## 1.6 Modern Science Fiction

The 90's without any doubt are the best years for Sci-Fi movies, thanks to the numerous improvements of the special effects and Computer-generated imagery. The audience gave a positive feedback, but at the same time, it started to prefer movies full of fast action, fights, and explosions putting aside themes of reflection.

After 15 years, Lucas decided to continue his Star War trilogy, and the 90's saw the beginning of a new work, a new trilogy that began with Episode I: The Phantom menace. In his new trilogy Lucas tells what happened before those told in the 1977's movie.

At the end of the century, the Wachowski Brothers introduced a new spectacular trilogy very important for science fiction, but especially for Cyberpunks: the Matrix.

The Matrix trilogy underlined the turn of the century proposing a movie with spectacular special effects, but at the same time with historical, religious, philosophical and comic allusion.

In the first decade of 2000's, 90% of American movies produced are of the Sci-Fi genre, even if the big houses of production prefer to invest in brands already known through reboots<sup>72</sup>, sequels or remakes. The turn of

---

<sup>72</sup> To discard all continuity in an established series in order to recreate its characters, timeline and backstory from the beginning.

the century will mark even the end of three series: Matrix ended in 2003, Star Wars in 2005 and Terminator in 2009.

The most important remakes are Alex Proyas "I,Robot" (2004), which retook and reinterpreted the Three Laws of Robotics.

James McTeigue "V for Vengeance" (2005) settled in a dystopic English society of the future.

Nevertheless, a special mention has to be given to Neil Blomkamp "District 9" (2009) that spooked everyone facing discrimination and xenophobia through an alien society on the Earth.

## Chapter 2: Lucas, Star Wars And Religions

### 2.1 George Lucas

George Walton Lucas Junior, director, scriptwriter, producer and entrepreneur, was born on May 14<sup>th</sup> 1944, son of Dorothy Ellinore and George Lucas Walton SR and raised on a ranch in Modesto, California, where his father owned a stationery shop. Since childhood he showed particular interest towards mechanic and visual arts together with his favourites hobbies: comic books, photography, western movies and the Flash Gordon series.

After two years spent in Modesto Junior College, he went to the University of Southern California Film School (one of the first universities with a cinematographic branch) and started to read George Orwell and Jules Verne dystopian novels. In this university he directed some short films, including “Thx-1138:4eb<sup>73</sup>” that will become his first masterpiece.

In 1968 thanks to the Warner Bros scholarship he met Francis Ford Coppola and together established the American Zoetrope Studio, but thanks to the success of American Graffiti and the Star Wars Saga Lucas was able to establish his own studio: LucasFilm. Two of the major companies of audio and video effects are divisions of it – Skywalker

---

<sup>73</sup> Electronic Labyrinth.

Sound and Industrial Light and Magic -, while the famous audio system THX took his name from his first full-length film.

In 1990 Lucas founded a videogame company: LucasArts. On October 30<sup>th</sup> 2012 Lucas announced that he sold his production to Disney for 4.05 billion dollars.

## **2.2 The Star Wars series**

*"A long time ago in a galaxy far, far away...."*

This is the opening of every Star Wars film, and even if now it is one of the main science fiction series, the beginning was very difficult. Universal Studios rejected the project due to its extreme technical experimentalism, and 20<sup>th</sup> Century Fox bought it only after Ralph McQuarrie showed them some sketches of the story.

The series is composed by six movies divided into three trilogies; the first one is the original one and is composed by episodes IV, V and VI.

They take place in a dystopic universe where the Empire led by Darth Vader, the emperor Palpatine and the Siths fight the Rebel forces<sup>74</sup>. Whereas the other trilogy is called the new one and is composed by episodes I, II and III. This trilogy takes place twenty years before the original one in order to understand the evolution of the character of Anakin, the fall of the Old Republic and of the Jedi and the birth of the

---

<sup>74</sup> Armed force formed by rebels that fights against the Empire in order to establish a new Republic.

Galactic Empire. The main conflict in all the movies is between Jedi (that use the Clear side of the Force) and Sith (that belong to the dark side of the Force) in order to maintain an equilibrium in the world.

Lucas did not use the standards of science fiction: robots no longer played the main role, space battles were based on real manoeuvres<sup>75</sup> instead of lights, lasers, and visual effects. He also introduced new archetypes themes together with something very personal to him as the repulsion of the authorities and his being a "Buddhist/Methodist".

Critics were very hard against this series because of its dialogues sometimes without pathos, the modest importance of roles of women and defining it much more fantasy than science fiction due to the presence of duels and because of the fight between good and evil as the main theme.

---

<sup>75</sup> For the manoeuvre of his spaceships, Lucas used real formations and moves from the World War II airship forces.

## 2.3 Religious references in the series

Star Wars is a mixture of religious elements from Buddhist teachings, Taoistic doctrine, Christian religion and from myth. All the movies are based on the fight between good (Jedi) and evil (Sith), both of them uses the Force for different purposes even if the base is the same, so a perfect parallelism can be done with Taoism<sup>76</sup>. According to Taoism, the world is regulated by harmony an energy that can connect every level of the universe, from the earth up to the sky. The Tao is fundamental, it is life's flux which flows in everything and that changes continuously, but at the same time it remains the same, it gave life and received life from what has been created.

This definition is explicit in the words of master Kenobi and Yoda. The first states: "*The Force is what gives a Jedi his power. It is an energy field created by all living things. It surrounds us and penetrates us; it binds the galaxy together.*" Moreover, the second said that it: "*Life creates it, makes it grow.*" This is as the Tao, which created everything but at the

---

<sup>76</sup> Taoism is a philosophical, ethical or religious tradition of Chinese origin, or faith of Chinese exemplification. It develops in two different times, the first is called Philosophical Taoism and is represented by three great philosopher: Lao-Tzu, Chuang-Tzu and Lieh-Tzu. The second is the religious Taoism that was developed during the Han's dynasty. In the 5<sup>th</sup> century it reached the level of other religion as Buddhism and Confucianism all over China. Head of the Taoism is the Celestial Masters (T'ien.Shih), followed by Chu-chih (lords) and by masters of talismans. The entire believers are called Taoist community. Through history Taoism was both fought and supported until 1311 when it became the religious alternative for Chinese people. Taoism is based on the Tao (the path), an entity that created and was created by the universe, is intrinsically related to the concepts of Yin (good) and yang (evil) where every action creates counter-actions.

same time is created by the everything it created, for Kenobi the Force's energy field is created by all life forms, while Yoda states that it is the Force that created everything..

Moreover, the Force *flows* through everything, and to fully exploit its potential a Jedi knight must feel the Force, focusing on what is happening inside him, that is exactly what happens during meditation.

But Tao (as the Force) is composed by Yin and Yang and is represented as a circle containing two spirals, two snakes, that try to wind up the other over and over again, representing the rise and fall of these two ways of action.

The trilogies are exactly as the two snakes, even if the Dark Side is on its highest point the Clear Side is preparing to tackle and prevail, but when the Clear side is on his climax the Dark do the same. In this way, we can see that in the new trilogy the main character is a child whose name is Anakin that represents the white snake, the real good, who decided to become a Jedi. In the second episode (The Clone War) the white snake reaches his maximum potential; but his secret love for his mother and his secret wedding with Padme will lead the boy to show all his fear and pride, and with time, join the Dark Side, the black snake. Nevertheless, 20 years later, the rotation started again, the Yin in Anakin (Dart Vader) is shown



under the father's love form, and it ends when Vader kills the emperor to save his son.

The aim of the religious Taoism is to reach a perfect harmony with nature, and by that with the Tao; nature must not be altered by actions of men, this is why it teaches the way of the non-action (Wu Wei<sup>77</sup>), a discipline that encourages to not be affected by any external event.

In Star Wars Yoda gives an important Wu Wei teaching to Luke when he asks him how to distinguish good from evil, the master replies: *"You will know (the good from the bad) when you are calm, at peace. Passive."* However, Palpatine rebukes Vader due to his father-son relationship, bringing him back to patience.

The first part of the Jedi path comes from Zen Buddhism, precisely from the non-attachment (or detachment) philosophy in which a person overcomes his or her attachment to desire for things, people or concepts of the world aimed at creating compassion in the same way for every life form.

Nevertheless, Star Wars is not based only on eastern religions or teachings All the series is permeated with Biblical historical events or mythical similarities.

---

<sup>77</sup> The Wu Wei is an important teaching of the Taoism that concerns the knowledge of when do or do not something. Wu may be translated as not have or without; Wei may be translated as do. The literal meaning of wu wei is "without action", and is often included in the paradox wei wu wei: "action without action". The aim of the Wu is the conservation of a perfect balance with the Tao.

In Episode I (The Phantom Menace), the master Jedi Qui-Gon Jin asked Shmi Skywalker (Anakyn's mother) who was the father of the child, she answered that he had never had a father and that probably his conception was the result of a willing of the Force; this is very similar to the conception of Jesus by Mary, when she got pregnant by the Holy Spirit. Like Jesus, the son of this woman will be the chosen one, someone who will bring equilibrium to the world.

Lucas' movies are not only influenced by science and religion, the story of Luke is very similar to the legend of King Arthur. Both grew up without knowing anything about their parents, had a mentor (Merlin for Arthur, Yoda for Luke) and fought their campaign against the evil forces using a sword. The last link between the stories is the love triangle, in Star Wars there is the Luke-Leila-Solo triangle, which ended with a marriage between the smuggler and the princess; it is very similar to the Arthur-Guinevere- Lancelot triangle, but with a different ending.

In one of his articles<sup>78</sup> Terrance MacMullan added other medieval elements to the birth of the Jedi and their Order. He affirmed that Lucas took inspiration by three great military forces: Shaolin Monks, Japanese samurais and the Templars.

---

<sup>78</sup> *Elegant Weapon for Civilized Ages: The Jedi and Warrior-Monks throughout History.*

The first is connected with the entire religious context, Shaolin monks martial arts was born in China in the 5<sup>th</sup> century, and it focuses on concentration and the consciousness of the Qui; by that a monk is able to improve his perception, his agility, his endurance and other human abilities.

The helmet of Dart Vader is very similar to the one that Shoguns<sup>79</sup> used to wear in Japan.

The last reference of the series is with the Templars, and his affinity with the hierarchy in the Jedi order. The first were champions of Christian faith, the Jedi are champions of the Force. Both envisage chastity and full faith in their Order. Unfortunately, even the end is the same: the Templars were pursued and killed by the church; Jedi in Episode III are victims of the Great Jedi Purge, ordered by the Emperor in order to eradicate all the Jedi.

---

<sup>79</sup> Literary, head of the army. It was a title by heritage for the military dictators who led Japan between 1192 and 1868. It is equivalent to the modern rank of army general.

## **Chapter 3: Cameron, Avatar and religions**

### **3.1 James Cameron**

James Francis Cameron was born on August 16<sup>th</sup> 1954 in Kapuskasing, Canada. Since he was a child, his greatest passion was science fiction, and precisely the love for progress and technology pushed him to choose to study physics at University.

However, after obtaining his degree at the California state University, Fullerton, Cameron decided to follow his real dream: to work in the movie industry. 1978 is the date of his first presence behind the camera, in that year he directed “Xenogenesis” a 12-minute short-film set in space. Thanks to it he obtained a job in New World Pictures, a not so famous house of movie production, but in it he was made art direct of “Battle Beyond the Stars” (1980) and director of “Piranha II: The Spawning”

His fortune changed when in 1984 he wrote and directed “Terminator” with Arnold Schwazenegger. In his first masterpiece, Cameron talks about a future in which humans and machines are at war. The movie was met with huge success and thanks to it in 1986 he was able to direct the sequel of Alien: Alien II.

His passion for the sea together with the recovery of the Titanic in 1985 from the deep sea, gave him the idea for the homonymous film.

The movie Titanic was released in 1997, and reached in very little time a global success, it was the most expensive film that had ever been made until then (200 million dollars for the production plus 85 million for the promotion) that carried an income of 1.8 billion dollars, making it the most profitable movie of that time (now the movie is at second place), together with 11 Oscars out of the 14 nominations.

After Titanic, Cameron decided to dedicate all of himself to development of the 3D camera shoot, and after 6 years of studies with Vince Pace and Rob Legato, he released a new movie: Avatar.

This movie was the first to be filmed entirely with the 3D Fusion Camera System<sup>80</sup>, and it overcame the huge success of Titanic with an income of almost 3 billion dollars, but it obtained less awards: it only won 3 Oscars (Best Art Direction, Cinematography and Visual Effects), and 2 Golden Globes (Best Director and Movie) in 2010.

---

<sup>80</sup> A Digital movie camera system developed as a way to shoot features in stereoscopic 3D. James Cameron, Rob Legato and Vince Pace developed it.

### 3.2 Avatar

The plot of Avatar is set on a planet called “Pandora”, this planet belongs to the star system Alpha Centauri. Humans discover that this planet is full of mineral deposits that can be exploited, but they have to fight against the natives of the planet: the Na’vi, humanoids that are 9 to 10 feet tall, with blue skin.

Pandora is an uncontaminated planet, almost primordial, full of rainforests; its atmosphere is unbreathable for the human species, and for this reason scientists genetically created some hybrids called “avatar”. In order to use his avatar, the user must be connected to a special machine through which he shares his senses, controlling and becoming it as if it was his own body.

The main character of the movie is Jake Sully, an ex-marine who has lost the use of his legs, called to replace and lead the avatar of his dead brother, killed during a robbery.

During his excursion in his Avatar on Pandora he meets Neytiri, a Na’vi female warrior, who see in him some signs of Eywa<sup>81</sup>and decides to introduce the new “warrior”to her community. Over time they fall in love with each other, and Jake understands that the campaign of humanity is

---

<sup>81</sup> Known also as The Great Mother. She is composed by all living forms, and is natural protector of the natural balance on Pandora. Is a neutral divinity, she is not on the side of anybody. Her only interest is to preserve life in its general contest.

wrong; so after a strike performed by the army decide to lead the native's troops in an epic battle against humans.

### **3.3 Avatar and its messages**

Even if the main theme of Avatar seems to be nature and ecology, it evokes the barbarity of the human being, as the colonialism campaign or the thirst for power.

In the story, even if the new discovered planet is inaccessible to humans, due to its natural atmosphere, he wants to prevail on it, so he puts his trust in technology giving his life to it. To control his avatar a man must give himself up, body and mind, to a machine.

Humanity desires to become something that he no longer exists, almost primordial, and to obtain this uses technology, this is the paradox of the movie. However, within this colossal there are other references to eastern religions. During the movie Jake is instructed on how to connect with Mother Nature of the planet in order to create links between the Na'vi and all the life forms of the planet.

The divinity of the planet is, effectively, a natural element: a tree. This tree is called Tree of Souls, it has a diameter of almost 196ft, and from its branches threadlike leaves shoot out these are used by Na'vi to

weave the *tsaheylyu*<sup>82</sup>, but the main reason of its veneration is its capability of being a hub for all the bonded links on the planet. All the life forms on the planet has a life “wire” and all the life wires passes through the tree, so a Na’vi can connect with any life form on the planet simply sharing his link from the tree.

This theory of connection between all living creatures is the same as the Force in Star Wars and its flux, but in this case the connection with it is much more simple: the link can be bound among every being that has tendrils<sup>83</sup> without any kind of long training or overcoming desires, the inhabitants of Pandora simply develop it through time and evolution.

Maybe Cameron decided to call the movie, and the genetically created humanoids, Avatar thinking of the modern meaning of it, the on-line representation of a user; but the real origin of the word is Sanskrit. The literal translation of the word is "incarnation", but also "appearance" or "manifestation", and this is very important in the Hinduistic cult of Vishnu<sup>84</sup> the only one that had 10 different reincarnations. In Hinduism, reincarnation represents the take-over of a physical corpse by a divinity,

---

<sup>82</sup> The neurological alien system which ends in a kind of antenna, that can be opened to bond with other one *tsaheylyu*. It is the most fragile part of a Na’vi and to protect it they hide and plait it with their hair.

<sup>83</sup> Tendrils are the final part of the *tsaheylyu*, they are nerve endings that once that they decidethe living being to which connect, create a biochemical connection with it opening themselves creating an external bridge. During this bond, some parts of the alien body, especially along the circulatory and nervous system begin to shine, creating a unique and diversified motif for every Na’vi, this makes recognizing each other at night possible.

<sup>84</sup> Vishnu forms, along with Brahma and Shiva, the hinduist trimurti, that is the set of its three most important divinities. Brahma is the creation, Vishnu is the conservation and Shiva the destruction.



to carry out some actions on Earth; his most important avatars are Rama, Krishna and Buddha. The worshippers of Vishnu as a supreme divinity believe that the God descends into an avatar only for duty, never for pleasure, when he perceives a downfall of justice; his duty is to maintain the balance between the evil and good forces.

Very similar is the descent of Jake on Pandora, as the hinduist god he decided to go on Pandora in another corpse to carry out his mission, and even if at the beginning those were different, in the end they will become similar pursuing justice and fighting for it. Another similar factor is purely aesthetic and concerns the colour of the skin, Na'vi and Krishna (an avatar of Vishnu) both have blue skin.

Is James Cameron Avatar only regarding Hinduism? Of course not, In one of his articles Ross Douthat, a religious affairs critic for “The New York Times”, compared the Na'vi religion to the Pantheism of Heraclitus of Ephesus. The Greek doctrine affirms that the Universe is identical with the divinity, or that everything composes an all-encompassing, immanent God; by that natural law, the universe and life are affiliated with a single God. This is what he wrote: *“Avatar” is Cameron’s long apologia for pantheism — a faith that equates God with Nature, and calls humanity into religious communion with the natural world.*”<sup>85</sup>

---

<sup>85</sup> December 21, 2009, page A31, the New York Times.

However, Jay Michaelson on “The Huffington Post” replied to Douthat adding: “*Na’vi are panentheists, not pantheists, panentheists do pray. They pray all the time.*”

Cameron took some ideas from the Eastern religions, but even from a new spiritual community in Piedmont called Federation of Damanhur, or simply Damanhur.

Oberto Airaudi founded this eco-spiritual community in 1975, it believes that the human being is the bearer of a divine spark, and he can be conscious of it only through meditation. As the Na’vi the people of Damanhur speak in a secret language and have a unique greeting- the Damanhur greeting is «Con te» (with you) while the Na’vi is «I see you».

The last similarity concerns the connection with animals; in Damanhur every man takes his name from the most connected animal, while on Pandora a Na’vi becomes a warrior only when he bonds with a winged-beast.

## CONCLUSIONS

This thesis analysed only two of the most important science fiction movies, but Hollywood is full of movies that secretly contain religious references. Maybe it is the apparently impossible coexistence between these two grounds that has pushed writers and screenwriters to put them together.

From the birth of this genre its goal was to describe something unreachable, with a credible theory, trying to spark curiosity in the reader regarding what will happen to his world in the future.

The debate on the presence of religion found in a genre that praises technological development is still on the table; some people still think that they cannot live together, while some think that they cannot live without the other.

Who decided to put religion in his Sci-fi story showed that, if one does not try to prevail on the other, one day, perhaps we may be able to reach a perfect coexistence.



# SECCIÓN ESPAÑOLA

# INTRODUCCIÓN

Todas las veces que pensamos en la ciencia ficción, es imposible no pensar en el avance de la ciencia y de la humanidad, en las naves espaciales, en los extraterrestres y en el deseo del hombre de descubrir nuevos planetas y sectores para ayudar al género humano o, a veces, para probar que Dios no es tan omnipotente.

Pero, ¿puede existir una relación entre lo religioso y lo científico? ¿O los dos deben ser la Némesis del otro?

La siguiente tesis analizará la presencia de las religiones y de los diferentes Dioses en aquel género de obras, literarias o cinematográficas, que tiene el nombre de ciencia ficción, para demostrar que una coexistencia pacífica de los dos es posible.

Se explicará la evolución de la ciencia ficción desde los años veinte hasta hoy y también de las influencias religiosas entre las vidas y las películas de George Lucas y James Cameron.

El primero es el padre de la más conocida saga de ciencia ficción: la Guerra de las Galaxias (Star Wars).

El segundo dirigió la película más taquillera de la historia del cine, Avatar.

# Capítulo 1: La ciencia ficción

## 1.1 Definición y origen de la ciencia ficción

*“Charming romance intermingled with scientific fact and prophetic vision”*<sup>86</sup> esta fue la primera definición del género que Hugo Gernsback dio, en el primer número de la revista de ciencia ficción *Amazing Stories*.

Por eso la fecha de nacimiento de la ciencia ficción es: 5 de abril de 1926.

Pero, la primera forma de describir este género que viene a la mente es seguramente aquella donde los cuentos están ambientados en el espacio cósmico, con protagonistas casi siempre humanos o extraterrestres mucho más evolucionados que los tiempos modernos, y donde todos los elementos que ahora no se explican a través de una teoría personal y no siempre científica.

---

<sup>86</sup>“Cuando hablo de ciencia ficción, entiendo un romance encantador entrelazado con hechos científicos y visión profética”. N.d.T. Esta es una de las posibles traducciones.

## 1.2 La Edad de Oro de la ciencia ficción: los años 40

Los años 40 fueron los años más importantes para la ciencia ficción; durante estos años las novelas y las películas se dividieron en 3 grandes tipos: la exploración extraterrestre, la Espada y brujería (*sword & sorcery*) y la ópera espacial (*space opera*).

Las novelas y las películas que pertenecen a este subgénero se centran en la trasferencia de uno o más protagonistas de sus planetas a otro desconocido, donde encontrarán formas de vida desconocidas.

El segundo subgénero, el de la Espada y brujería, utiliza una mezcla de elementos mágicos o sobrenaturales y otros que pertenecen a la ciencia ficción; como por ejemplo armas, ciudades y sociedades.

El tercer y último subgénero, el de la ópera espacial, iría en contra de la ciencia ficción porque no proveería una explicación científica de los hechos; por esta razón fue relegada en la narrativa para los infantes.

El tema principal de esta narrativa es el viaje interplanetario (para colonizar, comerciar o descubrir algo totalmente nuevo), los imperios extraterrestres, los límites del Universo y las batallas en el espacio.

Empezando por la ópera espacial, Isaac Asimov creó la Ciencia Ficción Social (*social science fiction*), un género literario que a través de unos elementos científicos era capaz de llegar a especulaciones sobre el futuro de la sociedad.



Isaac Asimov nació el 2 de enero de 1920 en Petróvichi, a la edad de 3 años emigró con su familia a los Estados Unidos, precisamente en el barrio neoyorquino de Brooklyn. Sus padres regentaban un bazar, y leyendo las revistas de la tienda empezó a apasionarse en la ciencia ficción.

En 1937 propuso su novela “*Cosmic Corkscrew* (Sacacorchos Cósmico)” a John W. Campbell, director de la revista *Astounding Stories*, que por desgracia se lo devolvió, añadiendo un comentario personal.

En 1939 la revista *Amazing Stories* publicó *Naufragio* (*Marooned off Vesta*), y en el mismo año Asimov entabló amistad con el director de dos revistas de ciencia ficción: Frederik Pohl.

Las revistas de Pohl publicaron la mayoría de los cuentos de *la saga de los Robots Positrónicos*<sup>87</sup>: *Robbie*, preludio de la *Serie de los robots*, y los cuentos que formarían su obra maestra, la *Saga de la Fundación*<sup>88</sup>.

Pero, Asimov es famoso también por la creación, junto a Campbell, de Las Tres Leyes Fundamentales de la Robótica:

*Primera Ley: Un robot no puede hacer daño a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daño.*

---

<sup>87</sup> El cerebro positrónico es un artefacto tecnológico ficticio, que opera como una unidad central de procesamiento (CPU) para los androides, y les dota de cierta forma de conciencia.

<sup>88</sup> La Saga de la Fundación es una trilogía que trata el declive y el ascenso de un imperio del futuro.

*Segunda Ley: Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto cuando éstas entren en conflicto con la Primera Ley.*

*Tercera Ley: Un robot debe proteger su propia integridad, siempre y cuando esto no impida el cumplimiento de la Primera Ley y Segunda Ley.*

La introducción de los robots al servicio del hombre sirvió a Asimov para que el hombre aprenda a razonar sobre sus comportamientos respecto a criaturas similares a él.

### **1.3 Los años 60 y la “Nueva Ola”**

A causa de la Guerra Fría y del uso de la bomba atómica, la confianza en la tecnología empezó a disminuir, y por eso se cerraron casi todas las secciones editoriales de ciencia ficción. La gente pensó en un probable desaparecimiento del género, pero en la mitad del siglo desde la Inglaterra llegó una nueva tendencia llamada Nueva Ola (*New Wave*).

Los escritores que pertenecieron a este movimiento intentaron escribir cuentos de ciencia ficción muy diferentes de los estándares tradicionales, focalizándose en la exploración del ser humano en un contexto alienante llamado “espacio interior” (*inner space*) por James Graham Ballard, liberándose de los temas de aquel entonces (el espacio exterior; *outer space*) centrando la atención en la violación de los tabús, en el sexo, en el antiimperialismo, en el ateísmo y en todo lo que concierne la parte más profunda de la mente humana.

## 1.4 Los años 70

En los años 70 la ciencia ficción tuvo mucho éxito por su nuevo género: la ciencia ficción apocalíptica y post-apocalíptica. La razón de este éxito fue el inicio de la crisis en los Estados Unidos, la posguerra y el retorno del extraterrestre conquistador de planetas o carnicero del ser humano.

Por eso, toda la producción de películas de los años 70 pueden ser divididas entre 3 subgéneros: la robótica, el post-apocalíptico y las ciudades del futuro y las invasiones extraterrestres.

Después de 30 años de la creación por Asimov de Las Tres Leyes Fundamentales de la Robótica, las nuevas películas de Robótica propusieron androides que luchaban por ser independientes de la humanidad, a veces matándola.

El debate sobre las sociedades distópicas del futuro fue introducido por George Lucas a través de su primer filme *THX 1138*, donde los seres humanos son todos iguales, sin nombres y deseos o instintos.

La invasión extraterrestre volvió a estar de moda gracias a las películas *Alien*, *el octavo pasajero* dirigidas por Ridley Scott y *Encuentros en la tercera fase* dirigida por Steven Spielberg. Ambos utilizaron por primera vez un extraterrestre de forma antropomorfa.

Muy importante fue el cambio de papel de la mujer, en los años 70 la mujer se convirtió en un “héroe alternativo”.

### **1.5 Los años 80 y el Ciberpunk**

En los años 80 nació una nueva forma de ciencia ficción: el Ciberpunk.

Los escritores de este género se distanciaron mucho de la literatura típica de los EE.UU, ambientando los cuentos en un ciberespacio<sup>89</sup> tecnológico en vez del Universo, en un futuro cercano dominado por las grandes multinacionales y donde los protagonistas casi siempre son piratas informáticos que a través de ataques cibernéticos luchan contra ellos.

La real innovación del movimiento fue la introducción del “Ciborg”, es decir, un hombre que gracias a un implante mecánico puede reemplazar extremidades que faltan o simplemente para acrecentar su habilidad.

---

<sup>89</sup> El lema apareció por primera vez en un cuento de ciencia ficción escrito por William Gibson, este incluyó todas las formas de realidad virtual, compartida por todos los usuarios de esta red. Fue vista como un espacio público para el intercambio de información y conocimiento. Ahora es simplemente todo lo que concierne el Internet.

## 1.6 La ciencia ficción moderna

Los años 90 fueron, sin duda, los años de éxito para las películas de ciencia ficción, gracias a la computación gráfica y a los efectos especiales, que produjeron una gran cantidad de filmes que tuvieron una respuesta muy positiva por el público.

Pero, al mismo tiempo el público empezó a dar preferencia a películas veloces con luchas, explosiones o tiroteos abandonando las reflexiones sobre los argumentos tratados.

Al final del siglo los hermanos Wachowski propusieron la primera de las tres películas más importantes por el ciberpunk: *The Matrix*. Esta trilogía aparentemente llena solamente de efectos especiales, tiene también muchas referencias a la historia, a la religión, a la filosofía y al cómic.

En los años 2000 el 90% de la producción pelicular de los Estados Unidos pertenece al género de ciencia ficción, aunque intentaron rehacer películas viejas, ya conocidas y que tuvieron éxito.

Las películas más importante fueron *Yo,robot* dirigida por Alex Proyas donde él retrata Las Tres Leyes Fundamentales de la Robótica de Asimov y *Distrito 9* por Neil Blomkamp donde la discriminación racial y la xenofobia están tratadas a través del comportamiento de la humanidad en relación a una comunidad extraterrestre que se establece en África.

## Capítulo 2: Lucas, Star Wars y La Religión

### 2.1 George Lucas

George Walton Lucas Jr. nació en Modesto, California, el 14 de mayo de 1944. Fue criado en un rancho, donde se cultivaban nueces.

Frecuentó por dos años el *Modesto Junior College* y después se enroló en la escuela de cine de la University of Southern California.

Allí realizó unos cortos, “*Thx 1138:4eb<sup>90</sup>*” fue el más importante y ganó el primer premio en el festival nacional de películas de estudiantes 1967-68. En 1968 gracias a una beca de la compañía Warner Bros conoció a Francis Ford Coppola y juntos crearon en 1969 una compañía llamada American Zoetrope.

Pero gracias al éxito de *American Graffiti* y de *Star Wars* creó su propia compañía: Lucasfilm Limited. Esta compañía comprende Skywalker Sound, Industrial Light & Magic también.

En 1990 funda la LucasArts Entertainment Company, una empresa de creación de videojuegos.

El 30 de octubre de 2012, Walt Disney Company compró el 100% de Lucasfilm Ltd. por 4.050 millones de dólares.

---

90 Laberinto electrónico

## 2.2 La saga cinematográfica de Star Wars

*“Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...”*

Esta es la frase más famosa del cine de ciencia ficción, y es *incipit* de las películas de Star Wars. Aunque los comienzos fueron muy turbulentos.

La 20th Century Fox decidió comprarla solamente después de haber visto los dibujos de Ralph McQuarrie.

Esta saga cinematográfica está compuesta por 6 películas, las 3 de la trilogía original (episodios IV – V – VI) están ambientados en un universo distópico donde el Imperio comandado por Darth Vader, el Emperador Palpatine y el ejército de los Sith luchan contra las fuerzas Rebeldes<sup>91</sup>, mientras los 3 primeros episodios (I – II – III) cuentan lo que ocurrió 20-30 años antes de la trilogía original, para comprender la evolución de Anakin Skywalker, el declive de la República Galáctica, del orden Jedi y el ascenso del Imperio plenamente.

Si los caballeros Jedi son los paladinos de la justicia, y los que utilizan el Lado luminoso de la Fuerza, los Sith, en cambio, son los utilizadores del Lado oscuro de la Fuerza, esta lucha permite el equilibrio de la galaxia.

Cuando Lucas escribió el guión del primero filme, decidió escribir algo muy diferente de los estándares del género, por eso disminuyó el

---

<sup>91</sup> Grupo Armado que se opone al Imperio para reconstruir la República Galáctica.

impacto de los robots en la trama, utilizó maniobras reales para sus batallas en el Espacio y añadió algo personal como los nombres, su odio para las autoridades y su ser un “budista/metodista”.

### **2.3 Las referencias religiosas en las películas**

Todas las películas de la saga se focalizan sobre el tema de la lucha entre el bien y el mal, es decir los Jedi que utilizan La Fuerza y su Lado Luminoso, contra los Sith y el Lado Oscuro. La mejor manera para explicar la Fuerza es utilizando las nociones del Taoísmo<sup>92</sup> que cree en una armonía de energía que junta todos los niveles del Universo.

Fundamental en el Taoísmo es el Tao, el flujo vital que fluye en cada persona y que cambia continuamente, creó todo y fue creado por todo; exactamente como el Tao, la Fuerza *fluye* entre todos y para utilizarla un Jedi debe concentrarse en lo que ocurre en su cuerpo, lo mismo que pasa durante la meditación.

El Tao está formado por Yin y Yang que son representados en círculo complementario, como si fueran dos serpientes que esperan envolver a la otra, la Fuerza sigue este concepto: los Jedi luchan los Sith, pero si un Jedi

---

<sup>92</sup> El Taoísmo nació en China entre el 1027 y el 481 a.C y está formado por dos momentos. El primero es llamado taoísmo filosófico, mientras el segundo se llama taoísmo religioso. En el V siglo d.C se convirtió en religión oficial junta a budismo y confucianismo. El credo Taoísta se basa en el Tao (el camino), entidad creada y creadora del Universo y formada por Yin y Yang, los opuestos que representan el bien y el mal.



empieza a dejarse llevar por las emociones oscuras, pasará al Lado Oscuro.

El fin del Taoísmo filosófico es conseguir una condición de perfecta armonía con la naturaleza a través del Wu Wei<sup>93</sup>, lecciones que el Maestro Jedi Yoda dio al joven Luke Skywalker cuando él le preguntó cómo distinguir el bien del mal: *“Usted lo sabrá. Cuando usted está en calma, en paz. Pasivo.”*

Otra similitud entre el camino Jedi y el budismo zen es la enseñanza de la impermanencia de todo, y del abandono de vínculos con familias, cosas y lugares con el fin de alcanzar un estado de compasión desapasionada y desinteresada por todas las formas de vida.

Pero Star Wars no está fundado solamente sobre religiones orientales, las películas tienen algo de similar con la Biblia, con los acontecimientos históricos y con el mito también.

Lo que más acuerda la Biblia tiene que ver con la concepción de Anakin. En *Episodio I: La amenaza fantasma*, el maestro Jedi Qui-Gon Jinn descubre que la concepción del niño fue el resultado de una voluntad de la Fuerza porque él nunca ha tenido padre. Al igual que Jesús, el joven Anakin llegará a ser el elegido que llevara el equilibrio al mundo. Última

---

93 Wu wei (en chino "No Acción") describe un importante aspecto de la filosofía taoísta y política en el cual la forma más adecuada de gobernar es no actuar. El objetivo del Wu Wei es el mantenimiento de un perfecto equilibrio con el Tao, y por eso con la naturaleza.

similitud es la semejanza entre los edificios de Tatooine y los de la Palestina antigua, tierra natal de Jesús.

Por lo que concierne la historia y el mito, el protagonista de la trilogía original, Luke Skywalker tiene muchas similitud con el Rey Arturo porque ambos crecen sin padres, tienen un maestro (Yoda y Merlín) y una espada para luchar contra la injusticia (Excálibur y la sable láser). Las películas tienen otras referencias a la Edad Media, como dijo Terrance MacMullan en su artículo el Orden Jedi es una mezcla de monjes Shaolin, samuráis y templarios.

Los monjes Shaolin creen que a través del entrenamiento y de la meditación un hombre puede desarrollar la sensibilización y manipulación del Qi, para incrementar las habilidades físicas.

Desde los Samuráis Lucas tomó prestado la forma del yelmo de los shogunes<sup>94</sup> para adaptarla al de Darth Fener.

Y por fin, los Jedi tienen una jerarquía similar a la de los templarios, ambos son paladinos de la justicia y tienen que ser solteros y fieles a su religión. Por desgracia los dos sufren el mismo destino, los templarios fueron matados por la Iglesia, mientras los Jedi por la La Gran Purga Jedi.

---

<sup>94</sup> Los comandantes del ejército japonés de los dictadores que gobernaron Japón entre el 1192 y el 1868. Es el mismo del actual general del ejército.

## Capítulo 3: Cameron, Avatar y la religión

### 3.1 James Cameron

James Francis Cameron nació el 16 de agosto de 1954 en Kapuskasing, Canadá. Desde la infancia su mayor pasión ha sido la ciencia ficción, y de hecho esta pasión para el progreso de la tecnología lo dirigió hasta el curso universitario de física de la *State University* de Fullerton donde se licenció. Pero, obtenida la licencia decidió llevar adelante su vocación: el cine.

Su primer trabajo detrás de una cámara fue *Xenogénesis* de 1978, cortometraje de 12 minutos ambientado en una nave espacial y con 2 protagonistas.

Gracias a su primera producción Cameron encontró un puesto en la productora de cine *New World Pictures* donde trabajó como director artístico de *Los siete magníficos del espacio* (*Battle Beyond the stars*) y como director de *Piraña 2: los vampiros del mar*.

En 1984 escribió y dirigió *The Terminator* interpretado por Arnold Schwarzenegger, en este film Cameron describió una guerra en un futuro próximo entre seres humanos y máquinas, y su éxito permitió a Cameron dirigir en 1986 la segunda película de *Alien*.

En 1997 Cameron estrenó la segunda película más taquillera de la historia del cine, *Titanic* que recaudó 1.800 millones de dólares.

Después se dedicó al desarrollo de las imágenes y de las cámaras 3D, los esfuerzos condujeron a la realización de la película más taquillera: Avatar. Esta película ha cambiado totalmente la tecnología visual del cine, y fue la primera a ser rodada completamente en 3D.

### **3.2 Avatar**

Los acontecimientos que narra la película se desarrollan en Pandora, un planeta de la galaxia Alfa Centauri donde los humanos descubren algunas vetas de un mineral muy cotizado, pero estas vetas están protegidas por una raza humanoide llamada “Na’vi” que tienen una altura media de unos tres metros y piel de color azul.

Pandora tiene muchísimos bosques tropicales con árboles altos más de 300 metros y una atmósfera tóxica para los seres humanos, por eso los científicos han creado los “Avatares”, híbridos entre humanos y Na’vi. El que utiliza un avatar será trasladado a otro cuerpo compartiendo sentidos, pensamientos y controlando su cuerpo.

El protagonista es Jake Sully, un marine veterano de guerra parapléjico que es seleccionado para ocupar el puesto de su hermano y conducir su Avatar. Durante una excursión Jake conoce a una guerrera Na’vi llamada Neytiri que ve en él los signos de Eywa, la divinidad del planeta, y lo introduce a su tribu. Los dos se enamoran, y después de un tiempo Jake entiende que la campaña humana es errónea y conduce a los

Na'vi en contra de los terrestres hasta expulsarlos. Jake decide en fin de quedarse en Pandora en su Avatar y vivir con los Na'vi y Neytiri.

### **3.3 Avatar, la religión y su mensaje**

La película Avatar ha sido definida como una película ecologista y pacifista por su mensaje en favor de la protección del medio ambiente, pero al mismo tiempo ella también representa los años y las acciones de Los Conquistadores, en este caso los humanos que intentan someter a los Na'vi.

Pero el filme de Cameron tiene muchas referencias a las religiones occidentales. La divinidad de Pandora es un enorme árbol llamado *Árbol de las Almas* formado por algunas ramificaciones que terminan en hojas filiformes utilizadas para crear un *Tsahaylu*<sup>95</sup> y que sirve de punto de intersección de todas las conexiones, por eso conectándose con él, los Na'vi se pueden conectar con cualquier elemento del planeta.

Esta teoría de la conexión entre todas las criaturas es la misma de la Fuerza de Lucas, pero se diferencia de la primera porque para sentirla no es más necesario un entrenamiento, simplemente los indígenas lo desarrollan con el tiempo.

---

<sup>95</sup> Una conexión neuronal compuesta por una multitud de filamentos y ramificaciones nerviosas de gran sensibilidad. Es un sistema único de conexión física (nerviosa y sensitiva), parecida a las sinapsis del cerebro.

Para comprender las referencias religiosas en Avatar, es necesario analizar el origen del nombre: en el marco del hinduismo, un avatar es el descenso y la encarnación terrestre de un dios, es una palabra sánscrita que se lee “avatara”.

El avatar es muy importante en la religión hinduista, especialmente para el Dios Visnú (el único que tiene 10 diferentes encarnaciones, entre las que figuran Rama, Krisna y Buda) que utiliza los avatares solamente para desempeñar unas tareas y mantener el equilibrio y la justicia en el mundo. Al igual del marine Sully que se encarna en un Avatar para comprender y tratar con los Na’vi y entendiéndolo solamente al final que la justicia apoya a los nativos.

Desde el punto estético es interesante observar que el avatar más importante de Visnú se llama Krisna y tiene la piel de color azul oscuro como los habitantes que viven en Pandora.

La última referencia religiosa de la película concierne un nuevo credo que nació en el norte de Italia, con precisión en Turín: la fe de la Federación de Damanhur.

Esta comunidad eco-espiritual nació en 1977 y se hizo pública solamente en 1992, se basa en las creencias de su jefe, Oberto Airaudi, que el ser humano es el portador de una chispa divina y que puede comprenderla solo a través de la meditación sobre sí mismo y el Universo.

Exactamente como los Na'vi de Avatar, los que viven en la Federación no hablan italiano, sino un idioma que solamente los de la comunidad conocen; por ejemplo el saludo de Damanhur es «Con te» (Contigo), mientras los Na'vi dicen «Te veo».

El último punto de conexión entre Avatar y Damanhur tiene que ver con las conexiones con el mundo animal, en la Federación nadie tiene un apellido popular, sino el del animal con el que ha entablado una profunda relación, mientras en Pandora los Na'vi, después de haber elegido un animal alado para ir a la guerra, se vuelven guerreros.

## CONCLUSIONES

Esta tesis ha analizado solamente dos de las mayores películas cinematográficas, pero las referencias religiosas están escondidas casi constantemente en las producciones de ciencia ficción, probablemente es la aparente imposibilidad de coexistencia de los dos campos que inspira a los escritores a describir un mundo donde esta armonía existe.

Desde la primera novela del género, el fin ha sido el de exponer algo de inexplicable a través de teorías científicas como para “preparar” al lector a un futuro probable o a lo que podría ocurrir en el tiempo.

La presencia de la religión en un género que se basa sobre el desarrollo tecnológico y que pone en relieve lo científico es un debate abierto, una parte piensa que la ciencia y la religión son cosas distintas, la otra, de lo contrario, que son frutos del mismo árbol.

Los escritores de ciencia ficción poniendo ambos en sus novelas quieren precisar que solo si ninguno de los dos intentara dominar el otro la humanidad podría vivir en sus mundos, la base de todo es el respeto del otro.





## **RINGRAZIAMENTI**

Ringrazio tutti i professori che mi hanno accompagnato in questo mio percorso universitario. A partire dalla preside Adriana Bisirri, grazie a lei e alle sue iniziative ho potuto vivere a pieno questa mia esperienza, passando per la professoressa Annarita Gerardi, colei che mi ha aiutato a sbloccarmi nella lingua orale inglese e per il professore Carlos Medina, che con molta pazienza e disponibilità ha revisionato la mia sezione spagnola e con il quale è sempre un piacere parlare. Ringrazio inoltre la professoressa Piemonte che ha supervisionato la parte visiva e mi ha guidato nella stesura della tesi. Ringrazio tutto il rimanente corpo docenti e tutti coloro che lavorano nell'università, dalla segreteria fino alle pulizie.

Ringrazio Marinella, colei che mi supporta e sopporta quotidianamente, e che soprattutto mi ha fatto crescere insegnandomi a non vergognarmi di quello che sono, ma di esserne fiero.

Ringrazio Ernesto per avermi fatto comprendere a pieno i messaggi nascosti dentro ad alcuni dei più bei film della storia, e soprattutto quelli nascosti dietro alla vita.

Un ringraziamento particolare va ad [Orgoglionerd.it](http://Orgoglionerd.it) ed al Rinoceronte, che ogni giorno ravvivano la mia passione e la mia curiosità.

## BIBLIOGRAFIA

- A. Andreini, M. Scarpari, *Il daoismo*, il Mulino, Bologna, 2007.
- A. Daniélou, *Miti e dèi dell'India*, BUR Biblioteca Univ. Rizzoli, 2002.
- B.W.Aldiss, *Un miliardo di anni*, Milano, Sugar, 1974.
- C.Fruttero – F.Lucentini, *L'ora di fantascienza*, Torino, Einaudi, 1982.
- D. Arona, *Guida al fantacinema*, Milano, Gammalibri, 1978.
- Deng Ming Dao, *La via del saggio: lo spirito del Tao nella vita di ogni giorno*, Guanda, 1999.
- F. Giovanni, *Storia delle religioni. Religioni dell'India e dell'Estremo Oriente* (vol. n° 4), Giuseppe Laterza & Figli Spa, Roma-Bari, 1996.
- F. Giovannini, *Cyberpunk e Splatterpunk*, Datanews, Roma 1992.
- F.Ferrini, *Che cosa è la Fantascienza*, Roma, Ubaldini, 1970.
- Fabio Giovanni; Marco Minicangeli, *Storia del romanzo di fantascienza: guida per conoscere (e amare) l'altra letteratura*, Roma: Castelvechi, 1998.
- G. Renè, *Introduzione generale allo studio delle dottrine indù*, Adelphi Edizioni S.P.A., Milano, 1989.
- I.Cremaschi, *Cosa leggere di fantascienza*, Milano, Bibliografia, 1979.
- Isaac Asimov, *Il ciclo delle fondazioni*, Mondadori 2003.
- Isaac Asimov, *Io, robot*, Mondadori 2003.
- J. Blofeld, *Il segreto e il sublime. Misteri e magia del taoismo*, Mondadori, Milano 1977.
- J. Gonda. *Le Religioni dell'India: l'induismo recente*. Milano, Jaca Book, 1981.
- J. M. Porter, *The Tao of Star Wars*.

- J. Miller, *Daoismo. Una introduzione*, Fazi, Roma 2005.
- J.Clute, *The Encyclopedia of Science Fiction*, New York, St.Martin's Griffin, 1995.
- K. Ananda Coomaraswamy, *Induismo e Buddismo*, Rusconi Libri s.r.l., Milano, 1994.
- L. Aldani, *La fantascienza*, La Tribuna, Piacenza 1962.
- L. Fitzpatrick, *L'universo di Avatar. Genesi del capolavoro di James Cameron*, Il Castoro, 2009.
- L. Michele, *Induismo*, Giunti Editore. 2013
- L. V Arena, *L'innocenza del Tao: storia del pensiero cinese*, Milano, Mondadori, 2010.
- L.Aldani, *La fantascienza*, Piacenza, La Tribuna, 1962.
- M. Consoli, *Star Wars: guida definitiva alla saga di George Lucas*, Ciak, 2005.
- M. Eliade, *L'India prima di Gautama Buddha: dal sacrificio cosmico alla suprema identità*, in *Storia delle credenze e delle idee religiose, vol. 1*. Milano, Rizzoli, 2006.
- Roy Menarini, *Cinema e fantascienza*, Archetipo Libri 2012.
- S.Bukatman, *Terminal Identity I*, Durham, Duke, 1993.
- T. Solala, - C. Al Huang, *Sulla Via: guida al Taoismo occidentale*, MIR, 2005.
- V. Narayanan, *Capire l'Induismo*, Oriente Universale Economica Feltrinelli, giugno 2007.
- V.Curtoni, *Guida alla fantascienza*, Milano, Gamma, 1978.

# SITOGRAFIA

- <http://arstechnica.com/tech-policy/2010/05/ralph-124c-41-a-century-later/>
- <http://biografieonline.it/biografia.htm?BioID=2905&biografia=James+Cameron>
- <http://biografieonline.it/biografia.htm?BioID=414&biografia=George+Lucas>
- <http://blog.messainlatino.it/2010/01/avatar-il-film-la-religione-di-pandora.html>
- <http://cinema.tesionline.it/cinema/article.jsp?id=23553>
- <http://dallaragioneallafede.blogspot.it/2009/10/citazione-di-grandi-uomini-j-k-1.html>
- <http://digilander.libero.it/atavacron/images/tiolifantascienza.html>
- [http://doc.studenti.it/vedi\\_tutto/index.php?h=faa40921](http://doc.studenti.it/vedi_tutto/index.php?h=faa40921)
- <http://ilfuturotornato.com/2013/10/16/la-religione-nella-fantascienza/>
- <http://it.starwars.wikia.com/wiki/Midi-chlorian>
- <http://lastoriaviva.it/cosa-centra-star-wars-col-medioevo/>
- <http://mikeplato.myblog.it/2009/03/15/la-mistica-di-guerre-stellari/>
- <http://moleskinetoasgard.weebly.com/tsaheyluil-legame-sentilo.html>
- [http://www.davinotti.com/index.php?option=com\\_content&task=view&id=424&Itemid=79](http://www.davinotti.com/index.php?option=com_content&task=view&id=424&Itemid=79)
- <http://www.emiliosalgari.it/india/visnu.htm>
- <http://www.fantascienza.com/18981/insinuazioni-bibliche-su-star-wars-episodio-i-la-minaccia-fantasma>

- [http://www.gioiellorientali.com/index.php?religioni-e-divinita-nei-paesi-orientali\\_115/gli-avatar-di-vishnu-origine-significato-degli-avatar-cosa-sono-gli-avatar-manifestazioni-delle-divinit%E3-indiane\\_116/](http://www.gioiellorientali.com/index.php?religioni-e-divinita-nei-paesi-orientali_115/gli-avatar-di-vishnu-origine-significato-degli-avatar-cosa-sono-gli-avatar-manifestazioni-delle-divinit%E3-indiane_116/)
- [http://www.guerrestellari.net/athenaeum/forza\\_tao.html](http://www.guerrestellari.net/athenaeum/forza_tao.html)
- [http://www.instoria.it/home/religione\\_jedi\\_guerre\\_stellari.htm](http://www.instoria.it/home/religione_jedi_guerre_stellari.htm)
- [http://www.isaacasimov.it/early\\_asimov.htm](http://www.isaacasimov.it/early_asimov.htm)
- <http://www.isolaillyon.it/2015/01/30/star-wars-e-il-potere-del-mito.html>
- <http://www.lavocedelgattopardo.com/perche-fantascienza-non-queella-volta/>
- <http://www.loccidentale.it/node/83598>
- <http://www.milleorienti.com/2010/01/09/tra-fantascienza-e-induismo-cosa-significa-davvero-%E2%80%9CAvatar%E2%80%9D/>
- <http://www.minimaetmoralia.it/wp/il-piu-grande-artista-del-nostro-tempo/>
- [http://www.nytimes.com/2009/12/21/opinion/21douthat1.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2009/12/21/opinion/21douthat1.html?_r=0)
- <http://www.soulsaver.it/media/avatar/>
- [http://www.treccani.it/enciclopedia/fantascienza\\_\(Enciclopedia del Cinema\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/fantascienza_(Enciclopedia_del_Cinema)/)
- [http://www.treccani.it/enciclopedia/george-lucas\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/george-lucas_(Enciclopedia-del-Cinema)/)
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(film\\_2009\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Avatar_(film_2009))
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Federazione di Damanhur](https://it.wikipedia.org/wiki/Federazione_di_Damanhur)
- [https://it.wikipedia.org/wiki/Forza\\_\(Guerre stellari\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Forza_(Guerre_stellari))
- [https://it.wikipedia.org/wiki/George Lucas](https://it.wikipedia.org/wiki/George_Lucas)
- [https://it.wikipedia.org/wiki/James Cameron - Avatar](https://it.wikipedia.org/wiki/James_Cameron_-_Avatar)

