



**SCUOLA SUPERIORE PER MEDIATORI LINGUISTICI  
GREGORIO VII  
(D. M. n. 59 del 3 maggio 2018)**

**Tesi**

**Corso di Studi Biennale in Traduzione Specialistica e Interpretariato di Conferenza**

**Classe di laurea LM-94**

**TRADUZIONE SPECIALISTICA E INTERPRETARIATO**

**“I SEE YOU” – ANALISI CULTURALE E INTERCULTURALE DEL RAPPORTO TRA UMANI E ALIENI**

**RELATORE**

Prof. Fabio Matassa

**CORRELATORI**

Prof. F. Matassa

Prof. C. Medina

Prof.ssa M. Paparusso

**CANDIDATO:**

ANTONIO VALLELONGA

**ANNO ACCADEMICO 2023/2024**



P: “Gli umani conducono vite brevi e insignificanti, così inventano storie per sentirsi parte di qualcosa di più grande. Vogliono ricondurre tutti i problemi del mondo a qualche singolo nemico che possono combattere, anziché a una complessa rete di forze interconnesse e del tutto incontrollabili”.

A: “È triste... e fa anche ridere”.

- Perla e Ametista, Steven Universe



## INDICE

SEZIONE ITALIANA.....	13
Introduzione .....	14
I. Cultura, intercultura, xenofobia e razzismo.....	15
I.1 Cultura.....	15
I.1.a Cos'è una "cultura".....	15
I.1.b Cultura materiale e immateriale.....	16
I.1.c Valori.....	17
I.1.d Norme.....	18
I.1.e Credenze.....	19
I.1.f Simboli.....	20
I.1.g Linguaggio.....	21
I.2 Intercultura.....	23
I.2.a Cosa significa "comunicazione".....	23
I.2.b Cosa significa "comunicazione interculturale".....	24
I.2.c Prospettiva comportamentale e valori di riferimento della comunicazione interculturale.....	24
I.3 La xenofobia come causa contro l'interculturalità.....	25
I.4 Razzismo.....	27
I.4.a Razzismo biologico.....	27
I.4.b Razzismo culturale.....	28
II. La fantascienza.....	29
II.1.a Differenza tra fantascienza hard e soft.....	29
II.1.b La fantascienza come genere narrativo.....	29
II.1.c La fantascienza come questione culturale.....	31
II.1.d La fantascienza come mezzo speculativo sul nostro futuro.....	32
II.2 L'evoluzione della fantascienza.....	32
II.2.a Predecessori.....	32
II.2.b Proto-fantascienza.....	33
II.2.c La fantascienza classica britannica.....	35
II.2.d La fantascienza nell'epoca contemporanea.....	35
II.3 Sottocategoria fantascientifica: Incontri con gli alieni.....	36
III. "La guerra dei mondi".....	40

III.1.a H. G. Wells .....	40
III.1.b Introduzione .....	42
III.1.c Ambientazione.....	43
III.1.d Contesto culturale .....	43
III.2 Trama e considerazioni.....	43
III.3 Previsioni scientifiche e accuratezza.....	52
III.3.a Marte .....	52
III.3.b Viaggio nello spazio.....	53
III.3.c Guerra totale .....	54
III.3.d Armi e macchine da guerra.....	55
III.4 Interpretazioni .....	56
III.4.a Selezione naturale.....	56
III.4.b L'evoluzione umana.....	56
III.4.c Colonialismo e imperialismo .....	56
III.4.d Darwinismo sociale .....	57
III.4.e Religione e scienza .....	58
III.5.a Differenze con l'adattamento cinematografico del 1953.....	58
III.5.b Differenze con l'adattamento cinematografico del 2005.....	62
IV. "Storia della tua vita" / "Arrival" .....	66
IV.1 "Storia della tua vita" .....	66
IV.1.a Ted Chiang .....	66
IV.1.b Idee e tematiche principali.....	67
IV.1.c Critiche.....	67
IV.1.d Trama e analisi .....	67
IV.2 "Arrival".....	79
IV.2.a Eric Heisserer .....	79
IV.2.b Produzione della trama .....	80
IV.2.c Produzione linguistica .....	82
IV.3 Differenze tra "Storia della tua vita" e "Arrival" .....	82
IV.4 Tematiche condivise.....	85
IV.4.a Linguaggio e percezione della realtà.....	85
IV.4.b L'ipotesi di Sapir-Whorf .....	86
IV.4.c Determinismo linguistico .....	86
IV.4.d Relatività linguistica.....	87

IV.4.e Esempi e studi empirici .....	87
IV.4.f Tempo non lineare .....	88
IV.4.g Libero arbitrio e destino.....	88
IV.4.h Comunicazione e collaborazione.....	89
IV.4.i Rischio di incomprensione e conflitto .....	89
V. Avatar .....	91
V.1.a James Cameron.....	91
V.1.b Origini .....	92
V.1.c Sviluppo .....	92
V.1.d Ispirazione .....	93
V.1.e Morale e resoconti .....	96
V.2 Trama e considerazioni .....	97
V.3 Società e cultura Na'vi.....	117
V.3.a I capi .....	117
V.3.b Il consiglio degli anziani .....	117
V.3.c I ruoli nella società .....	118
V.3.d Ruoli oltre gli stereotipi.....	118
V.3.e Libertà, ospitalità e condivisione .....	119
V.3.f Spiritualità .....	120
V.3.g Ipotesi sullo sviluppo di Eywa.....	121
V.3.h Simboli religiosi .....	122
V.3.i Filosofia di vita .....	122
V.3.j Tecnologia sostenibile.....	123
V.3.k Abbigliamento naturalistico.....	124
V.3.l Agricoltura e alimentazione .....	125
V.3.m Relazioni con gli animali.....	127
V.3.n Sessualità .....	128
V.3.o Rituali di accoppiamento .....	129
V.3.p Conflitti.....	130
V.3.q Lingua Na'vi .....	130
V.3.r Linguaggio del corpo.....	131
V.3.s Relazioni con gli umani .....	131
V.3.t Apprendimento della cultura umana.....	132
VI. "Lilo & Stitch" .....	134

VI.1.a Chris Sanders .....	134
VI.1.b Sviluppo .....	135
V.2.a Trama .....	137
VI.2.b Considerazioni culturali e interculturali tratte dalla trama.....	139
VI.3 Tematiche culturali .....	146
VI.3.a Identità e famiglia.....	146
VI.3.b Lingua umana (hawaiano).....	147
VI.3.c Lingua aliena (tantalog).....	149
VI.3.d Rappresentazione realistica dello stile di vita moderno hawaiano .....	149
VI.4 Contributo musicale della cultura hawaiana.....	150
VI.4.a L'arte della hula.....	150
VI.4.b "He Mele No Lilo" .....	151
VI.4.c "Aloha 'Oe" .....	152
VI.5 Contributo musicale della cultura americana .....	153
VI.5.a "Stuck on You" .....	153
VI.5.b "Devil in Disguise" .....	154
VI.5.c "Burning love" .....	154
CONCLUSIONE.....	156



## INDEX

ENGLISH SECTION.....	159
I. Culture, intercultural, xenophobia and racism.....	160
I.1 Culture .....	160
I.1.a What is a “culture” .....	160
I.1.b Material and non-material culture .....	160
I.1.c Values .....	162
I.1.d Norms .....	163
I.1.e Beliefs .....	164
I.1.f Symbols .....	165
I.1.g Language .....	165
I.2 Interculturalism .....	167
I.2.a What does “communication” mean .....	167
I.2.b What does “intercultural communication” mean .....	167
I.2.c Behavioral perspective and guiding values of intercultural communication .....	168
I.3 Xenophobia as a cause against interculturality .....	169
I.4 Racism.....	170
I.4.a Biological racism .....	171
I.4.b Cultural racism .....	171
II. Science fiction .....	172
II.1 Difference between hard and soft science fiction .....	172
II.2.a Science fiction in the modern age.....	172
II.2.b Science fiction subcategory: Encounters with aliens.....	173
III. "The War of the Worlds" .....	176
III.1.a H. G. Wells .....	176
III.1.b Introduction .....	177
III.1.c Setting .....	178
III.1.d Cultural context .....	178
III.2 Scientific predictions and accuracy .....	179
III.2.a Mars .....	179
III.2.b Space journey .....	179
III.2.c Total war.....	180

III.2.d Weapons and war machines .....	181
III.3 Interpretations.....	181
III.3.a Natural selection.....	181
III.3.b Human evolution .....	181
III.3.c Colonialism and imperialism .....	182
III.3.d Social darwinism .....	182
III.3.e Religion and science .....	183
III.4.a Differences with the 1953 movie adaptation .....	184
III.4.b Differences with the 2005 film adaptation .....	187

## ÍNDICE

SECCIÓN ESPAÑOLA.....	190
I. Cultura, intercultura, xenofobia y racismo.....	191
I.1 Cultura.....	191
I.1.a ¿Qué es la «cultura»?.....	191
I.1.b Cultura material e inmaterial.....	192
I.1.c Valores.....	193
I.1.d Normas.....	194
I.1.e Creencias.....	195
I.1.f Símbolos.....	196
I.1.g Lenguaje.....	197
I.2 Xenofobia.....	198
I.2.a Qué significa «comunicación».....	198
I.2.b Qué significa «comunicación intercultural».....	199
I.2.c Estrategia de comportamiento y valores fundamentales de la comunicación intercultural.....	200
I.3 La xenofobia como causa contra la interculturalidad.....	201
I.4 Racismo.....	203
I.4.a Racismo biológico.....	203
I.4.b Racismo cultural.....	203
II. Ciencia ficción.....	204
II.1 Diferencia entre ciencia ficción dura y blanda.....	204
II.2 Subcategoría de ciencia ficción: Encuentros con extraterrestres.....	204
III. Lilo y Stitch.....	207
III.1.a Chris Sanders.....	207
III.1.b Desarrollo.....	208
III.1.c Escritura del guión.....	209
III.2.a Trama.....	210
III.2.b Consideraciones culturales e interculturales de la trama.....	212
III.3 Temas culturales.....	217
III.3.a Identidad y familia.....	217
III.3.b Lengua humana (hawaiano).....	219
III.3.c Lengua extranjera (tantalog).....	220

III.3.d Representación realista del moderno estilo de vida hawaiano.....	220
III.4 Contribución musical de la cultura hawaiana .....	221
III.4.a El arte del hula .....	221
III.4.b "He Mele No Lilo" .....	222
III.4.c "Aloha 'Oe" .....	222
III.5 Contribución musical de la cultura estadounidense.....	223
III.5.a "Stuck on You" .....	224
III.5.b "Devil in Disguise" .....	224
III.5.c "Burning love" .....	225
RINGRAZIAMENTI .....	225
SITOGRAFIA .....	227
BIBLIOGRAFIA .....	245
MATERIALE MULTIMEDIALE.....	245

## SEZIONE ITALIANA

## Introduzione

Il mio elaborato si basa sullo scopo di capire e dimostrare, tramite l'analisi di alcune opere fantascientifiche relative all'interazione diretta tra umani e alieni, quali siano gli aspetti culturali, le difficoltà interculturali, le situazioni e le vere intenzioni che caratterizzano l'incontro tra la cultura umana e quella aliena, influenzando le due parti ad adottare un approccio amichevole o ostile nei confronti delle loro reciproche culture. Oltre a ciò, mi prefiggo anche l'obiettivo di scoprire quali eventi storici, culturali, religiosi, scientifici e tecnologici accaduti realmente hanno ispirato le suddette rappresentazioni fittizie.

La struttura del mio elaborato è caratterizzata, inizialmente, da una doverosa introduzione riguardante gli aspetti fondamentali di ogni cultura, compresi i presupposti comportamentali da adottare in caso di confronto interculturale, nonché le relative problematiche legate ai fenomeni della xenofobia e del razzismo. Segue una spiegazione definitoria sulla fantascienza in qualità di genere narrativo, questione culturale e mezzo speculativo, accompagnata da un breve excursus storico, di carattere letterario e cinematografico, relativo alla fantascienza e, in particolar modo, alla sottocategoria riguardante gli incontri con gli alieni. Per quanto riguarda le opere letterarie e cinematografiche prese in esame, ho deciso di rappresentarle seguendo un ordine logico e contestuale, a partire dall'incontro risultato più ostile fino ad arrivare all'incontro rivelatosi più amichevole, evitando così un'inefficace rappresentazione in ordine cronologico delle suddette storie. A livello di contenuto, invece, ho incluso informazioni riguardanti l'autore, la trama, le tematiche culturali e/o le ispirazioni legate alla vita personale dell'autore o agli eventi storici, scientifici e tecnologici che hanno influenzato la stesura dell'opera.

Infine, ho deciso di scegliere un argomento così particolare poiché, oltre al mio interesse per tale sottogenere fantascientifico, sono stato mosso dalla consapevolezza di aver sempre ritenuto importante la ricchezza culturale e la buona convivenza tra persone appartenenti a culture differenti, che nascondono, in realtà, origini etniche e storie diverse tra loro, dalle quali sono sempre stato affascinato.

# I. Cultura, intercultura, xenofobia e razzismo

## I.1 Cultura

### I.1.a Cos'è una "cultura"

Inizialmente, il termine "cultura" era strettamente legato all'agricoltura, indicando il processo di coltivare e migliorare il suolo per la produzione agricola. Con il tempo, il significato di "cultura" si è espanso per includere la coltivazione della mente e dello spirito. Questo uso metaforico implicava la cura e il miglioramento delle capacità intellettuali e morali degli individui, paragonandolo alla coltivazione delle piante.

Nel Rinascimento, il termine "cultura" ha acquisito una connotazione umanistica, riferendosi alla formazione e all'educazione intellettuale. Era associato alla conoscenza, alle arti, alla letteratura e alle scienze, indicando lo sviluppo delle facoltà intellettuali e artistiche dell'uomo. Nell'Ottocento, con lo sviluppo delle scienze sociali, il termine "cultura" ha assunto un significato più ampio, includendo l'insieme delle pratiche, dei valori, delle credenze, delle norme e dei comportamenti condivisi da un gruppo o una società. Edward B. Tylor, un antropologo britannico, ha definito la cultura come "quell'insieme complesso che include conoscenze, credenze, arte, morale, diritto, costumi e qualsiasi altra capacità e abitudine acquisita dall'uomo come membro di una società."

Oggi, il termine "cultura" è utilizzato in vari ambiti per descrivere la cultura materiale, che comprende gli artefatti fisici e le tecnologie create da una società, e la cultura immateriale, che include credenze, valori, norme, pratiche e tradizioni di una comunità. Inoltre, si distingue la cultura popolare, che riguarda gli aspetti della cultura di massa come musica, cinema, moda e media, dalla cultura alta, che comprende forme d'arte e di letteratura considerate di valore elevato e raffinatezza<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Cultura Vocabolario on line*, in <https://www.treccani.it/vocabolario/cultura/>

## I.1.b Cultura materiale e immateriale

La cultura materiale si riferisce agli oggetti fisici, agli artefatti e agli spazi che le persone usano per definire la loro cultura. Questi oggetti tangibili comprendono strumenti, edifici, opere d'arte, abbigliamento, utensili e progressi tecnologici.

Lo studio della cultura materiale permette di comprendere vari aspetti della società. Ad esempio, analizzare i progressi tecnologici rivela come gli strumenti e la tecnologia si evolvano nel tempo, riflettendo i cambiamenti nelle esigenze e nelle capacità della società. L'espressione artistica, evidente nell'arte e nell'architettura, riflette l'estetica, le credenze e i valori culturali. Gli oggetti di uso quotidiano, come i mobili o gli abiti, danno forma alle routine quotidiane e alle interazioni sociali, illustrando gli aspetti della vita di tutti i giorni. Inoltre, gli artefatti materiali simboleggiano e rafforzano le identità, il patrimonio e le tradizioni di un gruppo, contribuendo a creare un senso di identità culturale. Per esempio, le ceramiche antiche possono rivelare non solo le competenze tecnologiche di una civiltà, ma anche le sue pratiche religiose o i suoi sistemi economici, mentre l'architettura urbana moderna riflette i valori culturali di efficienza, estetica e organizzazione sociale.

La cultura immateriale, invece, si riferisce agli aspetti intangibili della cultura, tra cui credenze, valori, norme, linguaggio e pratiche sociali. A differenza della cultura materiale, la cultura immateriale non può essere toccata o vista fisicamente, ma è essenziale per capire come funzionano le società e come gli individui percepiscono il mondo che li circonda. Le componenti chiave della cultura immateriale includono le credenze religiose, i principi morali e le idee su ciò che è buono o cattivo. Le norme sociali, le regole di comportamento e le pratiche consuetudinarie guidano le interazioni sociali, mentre i sistemi di comunicazione verbale e non verbale trasmettono il significato e facilitano la coesione sociale. Rappresentazioni simboliche, rituali e cerimonie rafforzano le identità e i valori culturali. Ad esempio, i gesti di saluto variano da una cultura all'altra, riflettendo le diverse norme di educazione e gerarchia sociale. Il linguaggio non solo facilita la comunicazione, ma racchiude anche concetti culturali e visioni del mondo.

La cultura materiale e quella immateriale sono profondamente interconnesse e si influenzano a vicenda. Gli oggetti materiali spesso portano con sé significati simbolici che rafforzano valori e credenze non materiali, come la bandiera nazionale che simboleggia il patriottismo e l'unità. Le norme culturali non materiali dettano il



modo in cui gli artefatti materiali vengono utilizzati e interpretati all'interno di una società; ad esempio, le maniere a tavola variano da una cultura all'altra, influenzando il modo in cui vengono utilizzati utensili e piatti durante i pasti. I cambiamenti nella cultura materiale, come le innovazioni tecnologiche, possono portare a cambiamenti nella cultura immateriale, come i cambiamenti nelle norme o nei valori sociali. Ad esempio, l'avvento dei social media ha trasformato le norme di comunicazione e le relazioni interpersonali<sup>2</sup>.

### I.1.c Valori

I valori sono principi, ideali o convinzioni che guidano il comportamento e le decisioni degli individui e delle società, rappresentando ciò che è considerato importante, desiderabile o eticamente corretto. Essi formano la base delle norme e delle pratiche sociali e possono influenzare profondamente il modo in cui le persone percepiscono il mondo, come interagiscono con gli altri e il modo in cui fanno scelte quotidiane.

I valori personali sono quelli che ogni individuo considera fondamentali per sé stesso, influenzando il proprio comportamento e le decisioni. Tali valori possono variare significativamente da persona a persona e includono aspetti come l'onestà, la lealtà, l'ambizione e la gentilezza<sup>3</sup>.

I valori culturali, invece, sono principi condivisi da una comunità o società e guidano il comportamento collettivo, stabilendo ciò che è considerato accettabile o meno. Questi valori sono spesso trasmessi attraverso le generazioni e possono comprendere il rispetto per gli anziani, l'importanza della famiglia, il rispetto delle tradizioni e la solidarietà comunitaria<sup>4</sup>.

I valori morali si riferiscono ai principi etici che determinano ciò che è giusto o sbagliato e possono essere influenzati dalla religione, dalla filosofia e dalle norme

---

<sup>2</sup> Dr. Maples, *Lecture 5.2 Material culture and non-material culture*, 03/02/2021, in <https://www.youtube.com/watch?v=CqATpPikeUM>

<sup>3</sup> Guido D'acuti, *COSA SI INTENDE PER VALORI PERSONALI?*, 24/02/2022, in <https://www.guidodacutipicologo.it/cosa-si-intende-per-valori-personali/>

<sup>4</sup> Euroinnova Italia, *cosa sono i valori culturali*, in <https://www.euroinnovaformazione.it/blog/cosa-sono-i-valori-culturali#:~:text=Vi%20diciamo%20che%20i%20valori,o%20un%20gruppo%20di%20person e%20>

sociali. Esempi di valori morali includono l'integrità, la giustizia, la compassione e la responsabilità<sup>5</sup>.

I valori economici riguardano ciò che è considerato importante nel contesto delle attività economiche e del lavoro e possono influenzare le scelte di carriera, le pratiche aziendali e le politiche economiche. Tra i valori economici troviamo l'efficienza, la produttività, l'innovazione e l'equità economica. Infine, i valori estetici guidano il giudizio sul bello e sull'arte, influenzando le preferenze estetiche e artistiche delle persone e delle culture. Esempi di valori estetici sono l'armonia, la proporzione, la bellezza naturale e l'originalità.

Alcuni valori sono considerati universali, riconosciuti e apprezzati in molte culture diverse. Tra questi ci sono l'onestà, intesa come sincerità e trasparenza nelle parole e nelle azioni; il rispetto, che implica l'apprezzamento e la considerazione per gli altri, indipendentemente dalle differenze; la responsabilità, che riguarda l'assunzione delle proprie azioni e delle loro conseguenze; la giustizia, che riflette l'impegno per l'equità e l'imparzialità; e l'amore, che rappresenta l'affetto e la compassione verso gli altri<sup>6</sup>

Le fonti in grado di trasmettere tali valori includono la famiglia, che trasmette principi e credenze ai bambini attraverso l'educazione e l'esempio; le scuole e le istituzioni educative, che giocano un ruolo cruciale nel trasmettere valori sia attraverso il curriculum formale sia attraverso le interazioni sociali; la religione, che offre una guida morale e etica radicata nelle credenze e pratiche religiose; i media e le norme sociali, che influenzano i valori trasmettendo messaggi e rappresentazioni di ciò che è considerato importante o desiderabile; e le esperienze personali, che contribuiscono a formare i valori individuali attraverso le interazioni e le sfide affrontate.

### I.1.d Norme

Le norme sono regole e aspettative sociali che dirigono il comportamento degli individui all'interno di una società o gruppo, stabilendo ciò che è considerato accettabile o inaccettabile e contribuendo a mantenere l'ordine e la coesione sociale.

---

<sup>5</sup> Antonella, *Valori morali: Concetti, caratteristiche e tipi*, in <https://tuttopsicologia.com/valori-morali-concetti-caratteristiche-e-tipi/>

<sup>6</sup> Vincenzo Amendolagine, *Analogie e diversità valoriali nelle società multietniche*, 30/11/2018, in <https://www.stateofmind.it/2018/11/valori-universali/>

Esse possono essere formali, come le leggi e i regolamenti, o informali, come le consuetudini e le tradizioni.

Le norme formali sono quelle codificate e istituzionalizzate, spesso scritte e ufficialmente applicate, come leggi, regolamenti, politiche aziendali e codici di condotta. Le violazioni di queste norme possono comportare sanzioni legali o disciplinari. In contrasto, le norme informali sono regole non scritte che emergono attraverso l'interazione sociale e vengono mantenute tramite l'approvazione e la disapprovazione sociale. Esempi di norme informali includono le buone maniere, l'abbigliamento appropriato e le convenzioni sociali, e le loro violazioni possono comportare sanzioni sociali come il disprezzo o l'ostracismo<sup>7</sup>. Le norme *mores* riguardano questioni morali fondamentali e sono considerate essenziali per il benessere della società. Ad esempio, l'onestà, la fedeltà coniugale e il rispetto per la vita umana sono esempi di norme *mores*. Le violazioni di queste norme sono spesso percepite come gravi e possono portare a sanzioni sociali significative.

Al contrario, i *folkways* regolano pratiche e abitudini quotidiane che governano il comportamento ordinario e le interazioni sociali, come le pratiche alimentari, i saluti e le forme di cortesia. Ciononostante, le violazioni dei *folkways* tendono a essere meno gravi e comportano sanzioni sociali più leggere<sup>8</sup>.

## I.1.e Credenze

Le credenze sono convinzioni o accettazioni che qualcosa sia vero o reale, spesso senza la necessità di prove empiriche immediate. Esse costituiscono la base del pensiero e delle azioni umane, influenzando profondamente il comportamento, le decisioni e la percezione del mondo degli individui.

Le credenze personali sono convinzioni individuali che possono variare notevolmente da persona a persona, comprendendo aspetti religiosi, morali, filosofici, politici e scientifici. Tali credenze sono spesso modellate dalle esperienze di vita, dall'educazione e dalle interazioni sociali. Le credenze culturali, invece, sono

---

<sup>7</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Norma (scienze sociali)*, 21/08/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Norma\\_\(scienze\\_sociali\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Norma_(scienze_sociali))

<sup>8</sup> Alessia Chiovaro, *Le norme sociali*, 2009, in [https://www.tesionline.it/appunti/economia/manuale-di-sociologia/le-norme-sociali/887/13#:~:text=i%20mores..della%20vita%20altrui%2C%20etc\).](https://www.tesionline.it/appunti/economia/manuale-di-sociologia/le-norme-sociali/887/13#:~:text=i%20mores..della%20vita%20altrui%2C%20etc).)

convinzioni condivise da un gruppo sociale o culturale e contribuiscono a formare l'identità collettiva di una comunità, venendo trasmesse di generazione in generazione. Esempi di credenze culturali includono miti, leggende, valori tradizionali e pratiche rituali.

Le credenze religiose riguardano la fede in entità spirituali, divinità, dottrine religiose e pratiche rituali. Queste credenze possono dare un senso di significato e scopo nella vita, oltre a stabilire norme morali e comportamentali. Esempi di credenze religiose comprendono la fede in un Dio o più dèi, la vita dopo la morte, e l'importanza della preghiera e del culto. Le credenze scientifiche, basate su evidenze empiriche e metodi scientifici, sono accettate come vere o plausibili all'interno della comunità scientifica. Queste includono la teoria dell'evoluzione, le leggi della fisica e le conoscenze mediche derivate da ricerche e studi.

Le credenze si caratterizzano per un livello di fiducia o fede che attribuiscono verità a qualcosa, anche in assenza di prove concrete immediate. Questa fiducia può derivare da autorità, tradizioni, esperienze personali o prove percepite. Le credenze tendono a essere stabili e resistenti al cambiamento, anche di fronte a nuove informazioni, ma possono evolversi nel tempo attraverso riflessione, esperienza e discussione. Esse influenzano il comportamento e le decisioni quotidiane delle persone, determinando come gli individui reagiscono a situazioni specifiche, quali obiettivi perseguono e come interagiscono con gli altri. Inoltre, le credenze sono spesso trasmesse attraverso il processo di socializzazione, che coinvolge l'apprendimento dei valori, delle norme e delle pratiche della propria cultura tramite l'interazione con la famiglia, la scuola, i media e altre istituzioni sociali<sup>9</sup>.

### I.1.f Simboli

I simboli sono oggetti, segni, immagini, parole, gesti o suoni che rappresentano o evocano significati particolari oltre il loro aspetto fisico o immediato. Funzionano come strumenti di comunicazione, permettendo agli individui di condividere idee, valori, credenze e informazioni all'interno di una cultura o società. Sono fondamentali per la comprensione e l'interazione sociale, poiché aiutano a costruire e trasmettere significati complessi in modo efficiente.

---

<sup>9</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Credenza*, 13/09/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Credenza>

I simboli linguistici comprendono parole e frasi utilizzate in una lingua per rappresentare oggetti, idee, emozioni e concetti astratti. Ad esempio, la parola "amore" rappresenta un sentimento di affetto profondo. I simboli visivi sono immagini, segni e oggetti che trasmettono significati, come una bandiera nazionale che rappresenta l'identità e la sovranità di un paese, o una colomba che rappresenta la pace. I simboli culturali sono elementi che rappresentano i valori, le credenze e le pratiche di una cultura specifica, come il totem di una tribù indigena che può rappresentare gli antenati e la spiritualità della comunità. I simboli religiosi comprendono oggetti e segni che hanno significato sacro o spirituale, come la croce cristiana che rappresenta la fede cristiana e il sacrificio di Gesù Cristo. I simboli sociali sono segni e comportamenti che indicano status sociale, ruoli o relazioni, come un abito formale che può rappresentare eleganza e professionalità, o un sorriso che può rappresentare amicizia e accoglienza.

I simboli rappresentano o sostituiscono qualcosa di altro, come un oggetto fisico, un'idea astratta, un valore o una credenza. La relazione tra il simbolo e ciò che rappresenta è spesso arbitraria e culturalmente specifica; ad esempio, il colore bianco può rappresentare la purezza in alcune culture e il lutto in altre. I simboli possono avere molteplici significati a seconda del contesto in cui sono utilizzati; ad esempio, una rosa rossa può rappresentare l'amore romantico, la bellezza o la passione<sup>10</sup>.

### I.1.g Linguaggio

Il linguaggio è un sistema complesso di comunicazione costituito da simboli come parole, segni e suoni, e da regole grammaticali che permettono agli esseri umani di esprimere pensieri, emozioni, intenzioni e informazioni. È una caratteristica distintiva dell'umanità, fondamentale per la formazione della cultura, la trasmissione della conoscenza e la costruzione delle relazioni sociali<sup>11</sup>.

La struttura del linguaggio comprende vari livelli come la fonologia, che studia i suoni, la morfologia, che analizza la struttura delle parole, la sintassi, che si occupa della struttura delle frasi, la semantica, che riguarda il significato delle parole e delle frasi, e la pragmatica, che studia l'uso del linguaggio nel contesto. Il simbolismo del

---

<sup>10</sup> *Segni, codici e loro proprietà*, in [https://online.unistrasi.it/Avvisi/Semiotica2015.2016\\_parte2.pdf](https://online.unistrasi.it/Avvisi/Semiotica2015.2016_parte2.pdf)

<sup>11</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Linguaggio*, 21/07/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio>

linguaggio utilizza simboli arbitrari per rappresentare concetti, oggetti o idee, con una relazione tra simbolo e significato che è convenzionale e culturale. Ogni linguaggio ha un insieme di regole grammaticali che determinano come i simboli possono essere combinati per formare frasi e esprimere significati coerenti. La creatività del linguaggio umano permette di creare un numero infinito di frasi e concetti, nonostante le parole e le regole grammaticali siano finite<sup>12</sup>. Esistono migliaia di lingue diverse nel mondo, ognuna con le proprie caratteristiche fonetiche, grammaticali e lessicali, e all'interno di una stessa lingua possono esistere vari dialetti, gerghi e stili linguistici.

La funzione primaria del linguaggio è la comunicazione, ossia la trasmissione di informazioni, emozioni, desideri e comandi tra gli individui. Il linguaggio permette agli individui di formulare, articolare e comunicare i propri pensieri, concetti e idee astratte. È fondamentale per la socializzazione, facilitando l'interazione tra le persone e la costruzione di relazioni sociali e identità collettive. Inoltre, il linguaggio è il principale veicolo attraverso cui conoscenza, tradizioni, valori e norme culturali sono trasmessi da una generazione all'altra. Attraverso il linguaggio, le persone possono influenzare il comportamento degli altri, impartire istruzioni, fare richieste e negoziare<sup>13</sup>.

Il linguaggio verbale, parlato o scritto, utilizza parole e frasi per comunicare, come l'italiano, l'inglese e il cinese<sup>14</sup>. Il linguaggio dei segni utilizza gesti, espressioni facciali e movimenti delle mani, come la lingua dei segni italiana (LIS) e la lingua dei segni americana (ASL)<sup>15</sup>. Il linguaggio visivo impiega immagini, simboli e grafici per trasmettere informazioni, come segnali stradali e pittogrammi<sup>16</sup>. Infine, il linguaggio del corpo utilizza espressioni facciali, posture e movimenti del corpo per comunicare

---

<sup>12</sup> Giulio Lepschy, *GRAMMATICA GENERATIVA*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/grammatica-generativa\\_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/grammatica-generativa_(Enciclopedia-Italiana)/)

<sup>13</sup> Giovanni Teresi, Il rapporto tra cultura di un popolo e lingua – commento di Giovanni Teresi, 10/04/2019, in <https://www.culturelite.com/categorie/scritture/il-rapporto-tra-cultura-di-un-popolo-e-lingua-commento-di-giovanni-teresi.html>

<sup>14</sup> Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *linguaggio verbale*, in <https://www.treccani.it/vocabolario/ricerca/linguaggio-verbale/>

<sup>15</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Lingua dei segni*, 18/04/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Lingua\\_dei\\_segni](https://it.wikipedia.org/wiki/Lingua_dei_segni)

<sup>16</sup> *Il Linguaggio Visivo e i suoi Codici: cos'è e applicazioni*, in <https://www.fila.it/it/diario-creativo/linguaggio-visivo-codici-applicazioni-fila/#:~:text=Il%20linguaggio%20visivo%20%C3%A8%20una,capacit%C3%A0%20di%20leggere%20e%20contare.>)

emozioni e intenzioni, come un sorriso per esprimere felicità o il contatto visivo per mostrare attenzione<sup>17</sup>.

## I.2 Intercultura

### I.2.a Cosa significa “comunicazione”

Il termine “comunicare” possiede varie definizioni in base all’ambito linguistico, semiologico, sociologico, aziendale o massmediologico. Ma fondamentalmente comunicare significa scambiare messaggi efficaci, ovvero in grado di permettere il raggiungimento del proprio scopo. Analizzando ogni parte di tale definizione, si può evidenziare che la comunicazione rappresenta un atto volontario, pianificato e consapevole di scambi di messaggi con lo scopo di proseguire il proprio obiettivo. A differenza della comunicazione, l'informazione rappresenta un atto involontario, costituito da sintomi quali il rossore, il sudore, il tremito, che informano l'interlocutore del nostro stato d'animo.

L'oggetto di scambio tra gli interlocutori non si limita a riguardare solo le parole ma messaggi costituiti da insiemi complessi di entità appartenenti al linguaggio verbale e non verbale, come gesti, oggetti, indicatori di ruoli sociali, ecc. Al di là di un'ipotetica conferenza, la creazione di un messaggio orale avviene in maniera cooperativa. Infatti, gli interlocutori collaborano per tale scopo, negoziando i significati e decidendo quali linguaggi utilizzare col fine di raggiungere un messaggio finale che tutti accettano. Anche in un contesto diverso, come una discussione, i litiganti accettano alcuni elementi, come il fatto di non essere d'accordo, la possibilità di andare sopra le righe, l'estremizzazione delle posizioni, il rischio di una conclusione traumatica di tale evento comunicativo ecc. Invece, nel caso in cui il messaggio fosse scritto, la negoziazione non può avvenire. Per questo motivo, è necessario che l'autore sia chiaro in funzione del lettore implicito che ha in mente; mentre il lettore deve sforzarsi di concepire il contesto mentale dell'autore e di coglierne gli scopi, prima ancora dei contenuti<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Linguaggio del corpo*, 19/09/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio\\_del\\_corpo#:~:text=Il%20linguaggio%20del%20corpo%20%C3%A8,e%20l'uso%20dello%20spazio](https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio_del_corpo#:~:text=Il%20linguaggio%20del%20corpo%20%C3%A8,e%20l'uso%20dello%20spazio)

<sup>18</sup> Paolo E. Balboni e Fabio Caon, *La comunicazione interculturale*, Marsilio Editori, 2015, pag. 15

## I.2.b Cosa significa “comunicazione interculturale”

La comunicazione interculturale si occupa di studiare l'interazione tra culture e gruppi sociali diversi, mettendo in luce come la cultura stessa influenzi i modi di comunicare. Questa disciplina approfondisce i numerosi processi e le varie difficoltà comunicative che si manifestano in modo naturale all'interno di contesti organizzativi o sociali in cui convivono individui con background religiosi, sociali, etnici e formativi differenti. Si propone di comprendere come le persone di culture e Paesi diversi percepiscano il mondo, interagiscano e comunichino tra loro. Il fulcro della comunicazione interculturale è il riconoscimento e il rispetto delle diversità culturali, promuovendo un adattamento reciproco tra culture diverse, che genera biculturalismo o multiculturalismo, piuttosto che una piena assimilazione. Attraverso lo sviluppo della sensibilità culturale, si favorisce una comprensione empatica tra differenti contesti culturali<sup>19</sup>.

## I.2.c Prospettiva comportamentale e valori di riferimento della comunicazione interculturale

Dal punto di vista interculturale, costruire una competenza comunicativa non significa abbandonare i propri valori per adottare quelli di un ipotetico nuovo paese in cui si decide di vivere o quelli di un ipotetico gruppo straniero che rappresenta la maggioranza nella propria comunità. In realtà ciò comprende alcuni punti che definiscono tale significato, tra cui:

- accettare che i modelli culturali siano diversi e che non esista una gerarchia di valore a prescindere;
- riconoscere la consapevolezza degli stereotipi e dei pregiudizi che, pur avendo una funzione di economia mentale, spesso risultano essere generalizzazioni fuorvianti che creano categorie rigide, mentre l'incontro con culture diverse è sempre un incontro con persone uniche e irripetibili;
- conoscere gli altri studiandoli, creando un archivio di informazioni che si può aggiornare continuamente, sia attraverso l'esperienza diretta e sia tramite racconti di informatori, oltre a film e libri con un'attenzione interculturale;

---

<sup>19</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Intercultural communication*, 27/10/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Intercultural\\_communication](https://en.wikipedia.org/wiki/Intercultural_communication)



- rispettare le differenze che non creano problemi morali ma che riflettono semplicemente le diverse storie delle varie culture;
- accettare che alcuni modelli culturali degli altri possano essere migliori dei propri e, in tal caso, mettere in discussione i modelli culturali con cui si cresce.

Tale sequenza rappresenta una gerarchia in cui ogni atteggiamento presuppone quelli precedenti e costituisce le basi per quelli successivi.

Adottare una prospettiva interculturale è qualcosa di completamente diverso dal perseguire un *melting pot* come quello realizzato in America da spagnoli, portoghesi e inglesi. Secondo la teoria del *melting pot*, ogni differenza culturale dovrebbe dissolversi per fondersi in una nuova realtà, rendendo la fase multiculturale solo transitoria, in attesa dell'omogeneizzazione, come espresso dal motto ufficiale degli Stati Uniti, "e pluribus unum" (da molti uno). Per cui in Nord e Sud America, la parola chiave è multiculturalità, la quale descrive una situazione temporanea e limitata nel tempo, dettata da necessità contingenti piuttosto che da scelte deliberate. Al contrario, l'interculturalità è un atteggiamento costante che riconosce la ricchezza della diversità culturale, senza mirare all'omogeneizzazione, ma promuovendo l'interazione più completa e fluida possibile tra diverse culture<sup>20</sup>.

### I.3 La xenofobia come causa contro l'interculturalità

Essendo strettamente legata ai concetti di diversità culturale e interculturalità, anche se in modo negativo, la xenofobia è un fenomeno complesso e sfaccettato che si manifesta come paura, avversione o ostilità nei confronti di individui percepiti come estranei o appartenenti a culture diverse. Derivando dalle parole greche "xenos" (straniero) e "phobos" (paura), la xenofobia descrive atteggiamenti, comportamenti e politiche discriminatorie contro persone considerate al di fuori del gruppo dominante o maggioritario. Non si limita alla violenza fisica, ma include un ampio ventaglio di azioni, dal rifiuto di opportunità abitative o lavorative alla diffusione di stereotipi negativi che ritraggono gli stranieri come pericolosi o problematici. Si manifesta anche

---

<sup>20</sup> Paolo E. Balboni e Fabio Caon, La comunicazione interculturale, Marsilio Editori, 2015, pag. 25

attraverso un'esclusione sociale basata su pregiudizi e paure infondate riguardo a chi è percepito come diverso<sup>21</sup>.

Le manifestazioni della xenofobia possono essere esplicite o implicite. Esplicitamente, essa si esprime attraverso aggressioni verbali o fisiche, discriminazioni sistematiche in ambito lavorativo, educativo o abitativo, e politiche pubbliche finalizzate a marginalizzare o escludere determinati gruppi. Implicitamente, si manifesta tramite atteggiamenti di sospetto e sfiducia, la diffusione di miti e false credenze sugli stranieri, e la perpetuazione di stereotipi negativi nei media e nella cultura popolare. La xenofobia è spesso alimentata da fattori socio-economici e politici; in periodi di crisi economica, incertezza sociale o instabilità politica, le persone tendono a cercare capri espiatori per le proprie difficoltà, e gli stranieri diventano bersagli facili. Il contesto di globalizzazione e migrazioni, associato a eventi traumatici come atti terroristici, può esacerbare sentimenti xenofobi, poiché si tende a generalizzare il comportamento di pochi a intere comunità. Le cause della xenofobia sono molteplici e complesse, tra cui l'insicurezza sociale ed economica, la mancanza di contatto con persone di altre culture e la rappresentazione negativa degli immigrati nei media. La paura dell'ignoto gioca un ruolo significativo: ciò che è diverso e sconosciuto viene spesso percepito come una minaccia<sup>22</sup>.

La xenofobia si intreccia spesso con il razzismo; mentre il razzismo si basa su pregiudizi legati a caratteristiche razziali ed etniche, la xenofobia è centrata sulla percezione di alterità culturale e nazionale. Entrambi i fenomeni condividono la tendenza a marginalizzare e discriminare individui percepiti come diversi dal gruppo dominante. Per esempio, negli Stati Uniti, gruppi etnici bianchi come slavi, polacchi o ebrei hanno subito discriminazioni xenofobe poiché non erano considerati parte della categoria dei "bianchi desiderabili".

La xenofobia può manifestarsi in due forme principali: xenofobia culturale e xenofobia contro gli immigrati. La xenofobia culturale si esprime attraverso il rifiuto o la discriminazione di simboli, tradizioni e oggetti associati a un'altra cultura, come lingue diverse, abiti tradizionali, musica e pratiche culturali. Chi soffre di xenofobia

---

<sup>21</sup> Simonetta Tabboni, *Xenofobia*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/xenofobia\\_\(Enciclopedia-delle-scienze-sociali\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/xenofobia_(Enciclopedia-delle-scienze-sociali)/)

<sup>22</sup> Lisa Fritscher, *Xenophobia: The Fear of Strangers*, 07/06/2023, in <https://www.verywellmind.com/xenophobia-fear-of-strangers-2671881>

culturale tende a considerare la propria cultura superiore e a vedere le altre come minacce alla propria identità e ai propri valori culturali. La xenofobia contro gli immigrati, invece, riguarda il rifiuto e l'ostilità verso persone percepite come non appartenenti alla comunità nazionale o culturale del soggetto xenofobo, spesso sfociando in discriminazione, violenza e, nei casi estremi, genocidio. Questa forma di xenofobia è frequentemente associata a sentimenti di insicurezza sociale ed economica, dove gli immigrati vengono incolpati per problemi come la disoccupazione, l'aumento della criminalità o l'erosione dei valori tradizionali.

Affrontare e superare la xenofobia richiede un impegno sia individuale che collettivo. A livello individuale, è cruciale ampliare le proprie esperienze e conoscenze riguardo ad altre culture, sostituendo pensieri negativi con percezioni più realistiche e positive. L'educazione e l'informazione sono strumenti fondamentali per contrastare pregiudizi e stereotipi. A livello collettivo, è essenziale promuovere politiche inclusive, sensibilizzare l'opinione pubblica sui danni della xenofobia e incoraggiare il dialogo interculturale e il rispetto reciproco.

## I.4 Razzismo

Il razzismo è un sistema di credenze e pratiche discriminatorie basato sull'idea che esistano razze umane superiori e inferiori, giustificando così il trattamento diseguale di gruppi ritenuti "inferiori." Nel razzismo generico, non si specifica sempre la causa di questa presunta superiorità o inferiorità: essa può derivare dalla percezione di differenze fisiche, culturali o sociali. Il razzismo si traduce spesso in discriminazione, esclusione e persino violenza verso i gruppi considerati "inferiori"<sup>23</sup>.

### I.4.a Razzismo biologico

Il razzismo biologico, a volte chiamato "razzismo scientifico", è una forma specifica di razzismo che si basa sull'idea secondo cui esistano differenze genetiche e immutabili tra i gruppi razziali e che queste differenze determinino una scala di valore o capacità. Secondo questa prospettiva, le caratteristiche genetiche o fisiche, come il colore della pelle, la forma del viso o altre caratteristiche ereditarie, determinano il valore e le capacità di una persona o di un gruppo. Anche se oggi questa teoria è ampiamente discredita, è stata storicamente utilizzata per

---

<sup>23</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Racism*, 06/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Racism>

giustificare la schiavitù, la colonizzazione e altre forme di oppressione, soprattutto nei secoli passati, con il supporto di pseudoscienze<sup>24</sup>.

#### I.4.b Razzismo culturale

Il razzismo culturale si manifesta attraverso credenze e abitudini sociali che promuovono l'idea che gli elementi di una determinata cultura, come la lingua e le tradizioni, siano superiori a quelli di altre culture. Questo fenomeno ha molte similitudini con la xenofobia, spesso caratterizzata dalla paura o dall'aggressività dei membri di un gruppo verso coloro che appartengono a un altro gruppo. Tuttavia, il razzismo culturale si sviluppa quando vi è una diffusa accettazione di stereotipi su diversi gruppi etnici o popolazioni. Mentre il razzismo biologico si basa sull'idea che una razza sia intrinsecamente superiore a un'altra, il razzismo culturale si fonda sulla convinzione che una cultura sia intrinsecamente superiore a un'altra<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Scientific racism*, 08/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Scientific\\_racism#:~:text=Scientific%20racism%2C%20sometimes%20termed%20biological,racial%20inferiority%2C%20or%20racial%20superiority](https://en.wikipedia.org/wiki/Scientific_racism#:~:text=Scientific%20racism%2C%20sometimes%20termed%20biological,racial%20inferiority%2C%20or%20racial%20superiority)

<sup>25</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Racism*, 06/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Racism>

## II. La fantascienza

La fantascienza è un genere che esplora mondi futuristici, tecnologia avanzata o realtà alternative, spesso basandosi su ipotesi scientifiche<sup>26</sup>.

### II.1.a Differenza tra fantascienza hard e soft

La fantascienza soft si concentra più su personaggi, temi sociali o psicologici, con meno attenzione alla precisione scientifica<sup>27</sup>. Mentre la fantascienza hard dà priorità a dettagli scientifici realistici e plausibili, spesso basati su tecnologie avanzate e fisica rigorosa<sup>28</sup>.

### II.1.b La fantascienza come genere narrativo

La fantascienza è un genere narrativo, inizialmente letterario e successivamente cinematografico e televisivo, che utilizza formule prevalentemente avventurose per parlare del passato, di un singolo futuro o di molteplici futuri, e di un presente alternativo. A differenza di altri generi precedentemente conosciuti come popolari, la fantascienza non si può limitare a riprodurre singoli scenari, come la fine del mondo così come lo conosciamo, un'invenzione miracolosa, il contatto con gli alieni, i viaggi nello spazio e la scienza d'avanguardia, i quali rappresentano solo alcuni di un vasto repertorio di tropi fantascientifici.

Etimologicamente parlando, esiste un lungo dibattito tra ricercatori e critici sulle origini della fantascienza. Il nome stesso è apparso solo alla fine degli anni '20, ma le storie descritte esistevano già da molto tempo. Una delle date di inizio più comunemente accettate è il 1895, anno di pubblicazione de "La macchina del tempo" di H. G. Wells. Tuttavia, molti critici amano pensare a "Frankenstein" di Mary Shelley, datato 1818, come testo di partenza del genere. Alcuni lo fanno risalire al *Somnium* di Johannes Kepler, pubblicato nel 1608. Addirittura altri ancora considerano "La storia vera" come uno dei primissimi testi denominati "fantascienza", un'opera

---

<sup>26</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Fantascienza*, 24/09/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza>

<sup>27</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Fantascienza soft*, 17/11/2023, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza\\_soft](https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza_soft)

<sup>28</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Fantascienza hard*, 11/11/2023, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza\\_hard](https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza_hard)

realizzata dallo scrittore nonché retore e filosofo siro di lingua greca antica,,Luciano di Samosata.

In ogni caso, la fantascienza conosciuta al giorno d'oggi rappresenta un genere moderno, emerso principalmente in Occidente, dove le trasformazioni sociali provocate dalla Rivoluzione Industriale hanno portato scrittori e intellettuali a estrapolare l'impatto futuro della tecnologia. All'inizio del XX secolo, una serie di collane di fantascienza standard si era sviluppata intorno a determinati temi, tra cui i viaggi nello spazio, i robot, gli esseri alieni e i viaggi nel tempo. L'enfasi abituale della fantascienza comprende avvertimenti profetici, aspirazioni utopiche, scenari elaborati per mondi del tutto immaginari, disastri colossali, strani viaggi e inquietudini politiche di vario genere estremista, presentati sotto forma di sermoni, meditazioni, satire, allegorie e parodie, che mostrano ogni possibile atteggiamento nei confronti del processo di cambiamento tecno-sociale, dalla disperazione cinica alla beatitudine cosmica.

Gli scrittori di fantascienza spesso cercano nuovi sviluppi scientifici e tecnici per pronosticare liberamente i cambiamenti tecno-sociali che sconvolgeranno il senso di correttezza culturale dei lettori e ne espanderanno la coscienza. Questo approccio è stato fondamentale nella produzione di H.G. Wells, uno dei fondatori del genere nonché un allievo appassionato dello scienziato britannico del XIX secolo T.H. Huxley, affermato sostenitore della teoria dell'evoluzione di Charles Darwin. La carriera letteraria di Wells testimonia ampiamente il radicalismo latente della fantascienza, la sua affinità con la satira aggressiva e i progetti politici utopici, nonché le sue terribili previsioni di distruzione tecnologica.

Questo oscuro lato distopico è visibile soprattutto nell'opera del nipote di T.H. Huxley, Aldous Huxley, che fu un satirico sociale, un sostenitore delle droghe psichedeliche nonché l'autore di un classico distopico, "Brave New World" (1932). Il senso di terrore fu coltivato anche da H.P. Lovecraft, che inventò il famoso "Necronomicon", un libro istruttivo di un'immaginazione così fervida che ogni scienziato che osi leggerlo soccombe alla follia. Su un piano più personale, le opere di Philip K. Dick, spesso adattate per il cinema, presentano enigmi metafisici sull'identità, l'umanità e la natura della realtà. Forse i più cupi di tutti, i romanzi del filosofo inglese Olaf Stapledon, che sconvolgono la mente, descrivono tutta la storia

umana come una fragile bolla passeggera nel freddo flusso galattico dello spazio e del tempo.

Le opinioni di Stapledon erano piuttosto specialistiche per il tipico lettore di fantascienza. Quando il genere cominciò a diffondersi all'inizio del XX secolo, era generalmente poco rispettabile, soprattutto negli Stati Uniti, dove inizialmente si rivolgeva a un pubblico di giovani. Dopo la Seconda Guerra Mondiale, la fantascienza si diffuse in tutto il mondo a partire dall'epicentro americano, stimolata da imprese scientifiche sempre più sbalorditive, dallo sviluppo dell'energia nucleare e delle bombe atomiche all'avvento dei viaggi spaziali, delle visite umane sulla Luna e della possibilità reale di clonare la vita umana.

Nel XXI secolo, la fantascienza è diventata molto più di un genere letterario. I suoi accaniti seguaci e appassionati costituiscono una fiorente sottocultura mondiale. I fan apprezzano la varietà apparentemente infinita di prodotti e passatempi legati alla fantascienza, tra cui libri, film, programmi televisivi, giochi per computer, riviste, dipinti, fumetti e, sempre più spesso, figurine da collezione, siti Web, DVD e armi giocattolo. Spesso si tengono convention ben frequentate e ben organizzate, durante le quali si indossano costumi, si vendono oggetti di artigianato e si cantano canzoni popolari<sup>29</sup>.

### II.1.c La fantascienza come questione culturale

La fantascienza rappresenta una questione culturale che, probabilmente, fornisce ottime premesse per riflessioni filosofiche e politiche sulle idee occidentali, l'intelligenza scaturitasi, la società formatasi e il progresso, il quale, assieme alle altre caratteristiche precedenti, ha cominciato a dimostrare segni di cambiamento. Inoltre, oltre al fatto che molti tipi di storie appartenenti a tale genere possono riguardare aspetti che vanno oltre la loro trama immediata, non c'è proprio nessun'altra forma di dibattito culturale che coinvolga in modo così centrale e sistematico ogni singola discussione, questione e problema del mondo contemporaneo, sia esso geopolitico, culturale, economico, sociale, ecologico o tecnologico.

Come i videogiochi, la fantascienza si presenta a livello mondiale come un genere privilegiato di diversità, poiché ipotizza e realizza la complessità, la quale

---

<sup>29</sup> Paweł Frelik, *What is Science Fiction?* | OSU Guide to Literary Terms, 31/07/2023, in <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-science-fiction-osu-guide-literary-terms>

rappresenta senza dubbio il parametro più importante della situazione mondiale del XXI secolo<sup>30</sup>.

## II.1.d La fantascienza come mezzo speculativo sul nostro futuro

Sebbene gli scrittori dell'antichità abbiano talvolta affrontato temi comuni alla fantascienza moderna, le loro storie non hanno presentato alcun tentativo di plausibilità scientifica e tecnologica, la quale rappresenta una caratteristica che distingue la fantascienza dalle opere speculative precedenti e da altri generi speculativi contemporanei come il fantasy e l'horror. Col passare del tempo, gli scrittori del genere concepiscono la fantascienza come una delle tante manifestazioni della speculazione culturale di un desiderio profondamente radicato di pensare seguendo e attraversando l'orizzonte degli eventi sul futuro dell'umanità.

Non si tratta solo di un genere commerciale, ma anche di un elemento appartenente a uno spettro più ampio, in continuità con fenomeni culturali quali la scienza teorica, le esposizioni universali, i parchi di divertimento, la parascienza, la design fiction, l'architettura visionaria, il design futuristico e le filosofie transumane. Pensare alla fantascienza come parte di questo spettro ci aiuta a spiegare i flussi multidirezionali attraverso i quali si concepiscono le ispirazioni, le influenze, i tropi e le icone che trascendono le barriere istituzionali tra il mondo accademico, il mondo dell'arte, l'industria e le varie sottoculture<sup>31</sup>.

## II.2 L'evoluzione della fantascienza

### II.2.a Predecessori

I predecessori della fantascienza risalgono ad un remoto passato. Tra i primi esempi c'è il satirico greco di origine siriana del II secolo a.C. Luciano di Samosata, che in "Viaggi sulla Luna" descrive un'immaginaria navigazione verso la Luna. Questi racconti fantastici rappresentavano un modo popolare per fare satira sul governo, sulla società e sulla religione, eludendo le cause per diffamazione, censura e persecuzioni. Il più probabile precursore di questo genere, tuttavia, è stato lo

---

<sup>30</sup> Ibidem

<sup>31</sup> ibidem



spadaccino del XVII secolo Cyrano de Bergerac, che scrisse di un viaggiatore sulla Luna che trovò una società utopica di uomini liberi da guerre, malattie e fame. Il viaggiatore mangia il frutto dell'albero biblico della conoscenza e si unisce alla società lunare come filosofo, finché non viene espulso dalla Luna per blasfemia. Dopo un breve ritorno sulla Terra, viaggia verso il Sole, dove una società di uccelli lo mette sotto processo per i crimini dell'umanità. Nel creare il suo diversivo, Cyrano si è dato come intento quello di far sembrare plausibili le cose impossibili. Sebbene questo e altri suoi scritti di genere fantascientifico siano stati pubblicati solo postumi e in varie versioni censurate, Cyrano ha avuto una grande influenza sui satirici e sui critici sociali successivi. Due opere in particolare, I viaggi di Gulliver di Jonathan Swift (1726) e Micromégas di Voltaire, mostrano l'impronta di Cyrano con i loro mostri bizzarri, le grossolane inversioni della normalità e una satira altrettanto dura.

Un altro precursore fu Louis-Sébastien Mercier, con il suo racconto intitolato "L'anno duemila quattrocento quaranta. Sogno di cui non vi fu l'eguale", un'opera di speculazione politica francese ambientata in una società utopica del XXV secolo che venera la scienza<sup>32</sup>. Mentre molti scrittori avevano raffigurato un futuro 'regno di Dio' utopico o una società utopica in una terra mitica, Mercier rappresentò la prima opera che postula una società utopica sulla Terra in un futuro realizzabile. Tuttavia, il libro fu rapidamente bandito dall'ancien régime francese, il quale riconobbe che la fantasia di Mercier sul futuro era un sottile travestimento per i suoi sentimenti rivoluzionari sovversivi. Nonostante questa sanzione ufficiale, o forse proprio grazie ad essa, il libro di Mercier divenne un best seller internazionale<sup>33</sup>.

## II.2.b Proto-fantascienza

Nel 1818, Mary Wollstonecraft Shelley compì il passo successivo nell'evoluzione della fantascienza, pubblicando "Frankenstein" o, "Il Moderno Prometeo". Coloro che sostenevano Shelley come "madre della fantascienza", sottolineano il suo schema narrativo innovativo. Abbandonando la struttura occulta del romanzo gotico convenzionale, Shelley fece del suo protagonista uno "scienziato" praticante, anche se il termine "scienziato" fu coniato solo nel 1834, e lo fece

---

<sup>32</sup> Google Books, *L'anno duemila quattrocento quaranta. Sogno di cui non vi fu l'eguale*, in [https://books.google.it/books?id=4f7ggKMveu0C&printsec=frontcover&hl=it&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.it/books?id=4f7ggKMveu0C&printsec=frontcover&hl=it&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

<sup>33</sup> Bruce Sterling, *science fiction literature and performance*, 14/10/2024, in <https://www.britannica.com/art/science-fiction>

interessare all'elettricità galvanica e alla vivisezione, due delle tecnologie più avanzate dell'inizio del 1800. Anche se oggi i cadaveri rianimati rimangono una fantasia, Shelley diede alla sua storia un'aria di plausibilità scientifica. Questa magistrale manipolazione dei suoi lettori stabilì un nuovo potente approccio alla creazione di emozionanti sensazioni di meraviglia e paura. "Frankenstein" è rimasto in stampa fin dalla sua prima pubblicazione ed è stato adattato per il cinema più volte, a partire dalla prima versione muta del 1910. Il mostro di Frankenstein è rimasto una potente metafora anche all'inizio del XXI secolo, quando gli oppositori degli alimenti geneticamente modificati hanno coniato il termine Frankenfood per esprimere la loro preoccupazione per gli effetti sconosciuti della manipolazione umana degli alimenti.

Un altro importante precursore del XIX secolo fu Edgar Allan Poe, che scrisse molte opere vagamente classificabili come fantascienza. L'imbroglio del palloncino del 1844, pubblicato originariamente sul New York Sun, è solo un esempio della capacità di Poe di fornire descrizioni tecniche meticolose destinate a ingannare e impressionare i lettori più impressionabili.

Più significativo di Poe per la formazione del genere fu Jules Verne, che annoverò Poe tra le sue influenze e fu probabilmente l'inventore della fantascienza. Il primo romanzo di Verne, "Paris au XXIème siècle" (Parigi nel XX secolo), scritto nel 1863 ma pubblicato solo nel 1994, è ambientato nei lontani anni Sessanta e contiene alcune delle sue previsioni più accurate: treni sopraelevati, automobili, fax e macchine bancarie simili a computer. Tuttavia, la rappresentazione del libro di un mondo distopico, cupo e amaro, privo di arte, era troppo radicale per Jules Hetzel, l'editore di Verne.

Hetzel, che pubblicava una rivista di divulgazione scientifica per i giovani, il Magasin illustré d'éducation et de récréation, era più accorto di Verne nel valutare i gusti del pubblico. Con la guida editoriale di Hetzel, Verne abbandonò il suo futurismo inverosimile e si mise al lavoro sul primo dei suoi "Voyages extraordinaires-Cinq semaines en ballon" (1863; Cinque settimane in pallone). In questa serie di thriller tecnologici contemporanei, il lettore viene a conoscenza di palloni aerostatici, sottomarini, treni, elefanti meccanici e molte altre meraviglie ingegneristiche, tutte descritte con una precisione tecnica ineguagliabile e un umorismo divertente.

I romanzi di Verne ottennero un notevole successo internazionale ed egli divenne una leggenda nel suo tempo. Le sue opere principali, più volte adattate per

il cinema, sono rimaste popolari fino al XXI secolo e il “romanzo scientifico” è diventato un punto fermo dell'intrattenimento popolare occidentale<sup>34</sup>.

### II.2.c La fantascienza classica britannica

L'immaginazione creativa della Gran Bretagna e della Francia sbocciò negli anni '80 e '90 del XIX secolo. Tra i punti di riferimento letterari del periodo vi sono opere innovative come “Lo strano caso del dottor Jekyll e del signor Hyde” (1886) di Robert Louis Stevenson e il fenomenale trio di H.G. Wells composto da “La macchina del tempo” (1895), “L'uomo invisibile” (1897) e “La guerra dei mondi” (1898). Mai prima di allora eventi fantastici e apparentemente plausibili dal punto di vista scientifico trovarono il loro apice nel bel mezzo della vita quotidiana. Queste opere usavano la visione del mondo presentata dalla scienza per strappare aggressivamente il tessuto della realtà vittoriana. All'alba del XX secolo, molti dei temi più comuni della fantascienza, come i viaggi nello spazio e nel tempo, le utopie e le distopie e gli incontri con esseri alieni, portano il timbro della Gran Bretagna<sup>35</sup>.

### II.2.d La fantascienza nell'epoca contemporanea

A differenza dei decenni precedenti, la fantascienza tradizionale della fine degli anni '60 e dei primi anni '70 ha raggiunto una popolarità senza precedenti in televisione e al cinema. Le serie televisive americane di genere fantascientifico, come “Star Trek” (1966-1969), realizzata da Gene Roddenberry, possono aver preparato i produttori cinematografici e il pubblico per gli adattamenti cinematografici della fantascienza assoluta. “Fahrenheit 451” (1966), “2001: Odissea nello spazio” (1968) e “Charly” (1968), basati rispettivamente su opere di Bradbury, Clarke e Daniel Keyes, ottennero il plauso della critica e attirarono un numero crescente di registi e attori verso questo genere. Se in precedenza vi fossero stati ancora dubbi sulla fattibilità commerciale del cinema a tema fantascientifico, film di successo come “Guerre stellari” (1977), “Incontri ravvicinati del terzo tipo” (1977) e “E.T.: l'extra-terrestre” (1982) dimostrarono che la fantascienza aveva finalmente superato lo status di film di serie B.

---

<sup>34</sup> Ibidem

<sup>35</sup> ibidem

Il film “Blade Runner” (1982) di Ridley Scott, tratto da “Ma gli androidi sognano pecore elettriche?” (1968) di Philip K. Dick, ha prefigurato il fenomeno degli anni ‘80 noto come cyberpunk. Combinava il fascino della cibernetica, ovvero la scienza della comunicazione e della teoria del controllo, specialmente per quanto riguarda il sistema nervoso e il cervello umano, con una coscienza sociale “punk” o alienata, fondendo così elementi di fantascienza soft e hard. William Gibson in “Neuromante” (1984) ha coniato il termine cyberspazio per descrivere un mondo virtuale mediato dal computer in cui gli esseri umani inseriscono il proprio cervello. La crescita esplosiva dell'industria informatica negli anni ‘90 e le nuove possibilità di esprimere l'alienazione offerte da Internet diedero alla scrittura cyberpunk un senso di immediata attualità.

La natura spettacolare dei temi della fantascienza ha giocato a favore dei vantaggi tecnici di Hollywood rispetto ai cinema rivali in Europa, Giappone, Hong Kong e Mumbai, allora Bombay. Dopo gli anni '70, il film di fantascienza americano, con i suoi effetti speciali all'avanguardia, è diventato il volto pubblico della fantascienza. Film di fantascienza come la serie di “Terminator” (1984, 1991, 2003, 2009, 2015), la serie di “Alien” (1979, 1986, 1992, 1997) e la serie di “Jurassic Park” (1993, 1997, 2001, 2015) fecero grandi incassi in tutto il mondo.

Tuttavia, la fantascienza è una modalità di narrazione che, al di là della letteratura e di altri media narrativi come il cinema, la televisione e i fumetti, si è registrata in ogni mezzo e forma culturale. Nell'ultimo decennio sono aumentati notevolmente gli spettatori interessati ai cortometraggi di fantascienza, sfruttati per la realizzazione di prodotti inerenti al teatro e alla danza, video musicali, videogiochi, giochi da tavolo, illustrazioni e grafiche, installazioni multimediali e GIF. Inoltre, la sensibilità estetica della fantascienza si è impressa anche nella pubblicità commerciale, nel packaging dei prodotti e nel design industriale<sup>36</sup>.

### II.3 Sottocategoria fantascientifica: Incontri con gli alieni

Prima di ogni affermazione, bisogna ribadire che gli esseri umani sono l'unica forma di vita pienamente senziente conosciuta e qualsiasi incontro con intelligenze non umane risulta fondamentalmente speculativo. Gli scrittori del XVII e XVIII secolo hanno prodotto molti racconti di viaggi da e verso altri mondi abitati, ma opere come

---

<sup>36</sup> ibidem

“Micromega” di Voltaire non ritraevano i Saturnini come esseri alieni ma come esseri umani, anche se di proporzioni saturnine<sup>37</sup>.

Una conoscenza più approfondita della storia naturale permise agli scrittori di immaginare che la vita su altri mondi potesse svilupparsi in modo diverso da quella sulla Terra. Nel 1864 l'astronomo e divulgatore scientifico Camille Flammarion pubblicò “Les Mondes imaginaires et les mondes réels” (“I mondi immaginari e i mondi reali”), descrivendo forme di vita ultraterrene che potevano evolversi in ambienti biologici alieni. Questa svolta concettuale francese fu sfruttata per la prima volta nella narrativa da J.H. Rosny Aîné, il quale, con il suo racconto “Les Xipéhuz” (1887) descrive una guerra evolutiva di sterminio tra esseri umani preistorici e una minacciosa forma di vita basata sul cristallo.

Gli alieni furono quindi concepiti per la prima volta come rivali darwiniani dell'umanità, uno schema elaborato con inquietanti dettagli huxleyani da H.G. Wells, i cui marziani viscosi e succhiasangue possedevano un intelletto vasto, freddo e indifferente. Infatti, “La guerra dei mondi” (1898) di Wells ebbe un successo ancora maggiore, anche per via dell'influenza storica dovuta dal periodo di massimo splendore dell'Impero Britannico, la cui espansione coloniale portò a un contatto diretto con culture e popoli diversi, spesso con un atteggiamento di superiorità e dominazione. Per questo la guerra, il conflitto e la conquista erano temi quotidiani in quegli anni. Nel 1938, alla vigilia della Seconda Guerra Mondiale, l'adattamento radiofonico di Orson Welles de "La guerra dei mondi" fu scambiato dai più paranoici, influenzati da tale periodo oscuro, per un vero e proprio reportage di marziani predoni che saccheggiavano e depredavano il New Jersey. L'episodio provocò un famoso attacco di panico di massa, rendendolo forse il più famoso radiodramma di tutti i tempi.

“I primi uomini sulla luna” (1901) di Wells trasformarono gli alieni simili a formiche in una sinistra analogia lunare per la società umana. La serie di storie di invasioni aliene che seguirono era spesso violenta nei toni e genocida per quanto riguardava le previsioni di sventura, con molta probabilità per via della crisi che l'imminente Prima Guerra Mondiale causò nei confronti della popolazione mondiale. Ciononostante, la natura bizzarra di tali nuove creature si fece sempre più astratta.

---

<sup>37</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Micromega*, 06/06/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Micromega>

Non per altro Stanley G. Weinbaum ottenne un successo immediato e duraturo con il suo approccio più sofisticato in "Un'odissea marziana" (1934), che presentava alieni il cui comportamento, per quanto bizzarro, inoffensivo ed esuberante, era profondamente inspiegabile per la mentalità umana. Nonostante la diffidenza e la negatività presente negli animi di tale periodo storico, Raymond Z. Gallun, invece, con la sua opera dal titolo "Old Faithful" (1934), rappresentò i marziani in maniera piuttosto rispettabile.

Anche autori di letteratura impegnata, come Olaf Stapledon, si sono occupati di forme di vita aliene. La sua opera intitolata "Star Maker" (1937) narra di un uomo inglese la cui mente lascia il proprio corpo per viaggiare attraverso lo spazio e il tempo, osservando gli alieni come attori metafisici di un impetuoso dramma cosmico lontano da ogni preoccupazione umana, e finendo per incontrare il creatore dell'universo, da cui il titolo del libro. Acclamato dalla critica, tale storia, anziché un romanzo tradizionale, rappresenta più un trattato filosofico riguardante la scienza, la natura umana e Dio. Le descrizioni e i discorsi socio-filosofici di Stapledon sugli imperi galattici, le forme di vita aliene simbiotiche, l'ingegneria genetica, l'ecologia e la sovrappopolazione hanno ispirato numerosi scrittori di fantascienza, tra cui Arthur C. Clarke, negli anni '40 e '50. Dopo la Seconda Guerra Mondiale, negli Stati Uniti dominava un clima segnato dalle cicatrici della guerra e da un futuro incerto, mentre la Guerra Fredda intensificava il senso di minaccia e ansia. In questo contesto, la fantascienza iniziò a riflettere maggiormente su temi sociali e non si sottrasse dal criticare il crescente autoritarismo americano, spesso giustificato dalla lotta contro il comunismo. Nel cinema hollywoodiano, l'idea di un nemico rimase centrale. Infatti, dopo il periodo della minaccia nazista degli anni '40, la figura dell'alieno offriva un nuovo modo per evocare, in modo implicito, entità nemiche paragonate alla minaccia sovietica. Un esempio emblematico è "L'invasione degli ultracorpi" (1956) di Don Siegel, che nonostante le smentite del regista, fu interpretato come una metafora del pericolo comunista<sup>38</sup>.

Con l'affievolirsi della Guerra fredda, la fantascienza cinematografica, invece, sembra interessarsi più agli effetti spettacolari, come in *Guerre stellari* (Star Wars, 1977) di George Lucas, evitando di menzionare minacce agli umani da parte di extraterrestri. Inoltre, per ovviare alla complessità di tali creature, alcuni scrittori di

---

<sup>38</sup> Paolo Lago e Gioacchino Toni, *Alle Radici di un Nuovo Immaginario*, Rogas Edizioni, marzo 2023, pag. 30

fantascienza hanno spesso incentrato le loro energie solamente su un primo contatto con gli alieni, come quelli presenti nel film di Steven Spielberg dal titolo "Incontri ravvicinati del terzo tipo" (1977), in cui si può sperimentare il brivido dell'essenza aliena senza doversi confrontare con le implicazioni delle interazioni dirette<sup>39</sup>.

Tuttavia, i motivi dell'invasione aliena persistono nel suo genere, come nel film "Alien" (1979) con i suoi mostri nonché parassiti spietati. In seguito, però, comincia a crearsi una tendenza distinta e crescente all'interno della fantascienza, che, attraverso il primo film di "Star Trek", raffigura gli alieni come collaboratori, responsabili scientifici, specialisti tecnici, aiutanti e persino complici capaci di provare interessi amorosi. Tale tendenza fu tale da raggiungere il suo apice con il film per famiglie intitolato "E.T. l'extra-terrestre" (1982)<sup>40</sup>. Infine, negli anni successivi, è diventato sempre più frequente che i personaggi umani siano stati sottoposti a deformazioni e mutazioni così estese, come nel caso di "Ribofunk" (1996) di Paul Di Filippo, da risultare essi stessi insoliti come alieni<sup>41</sup>.

---

<sup>39</sup> Ivi, pag. 31

<sup>40</sup> Ivi, pag. 32

<sup>41</sup> Bruce Sterling, *Alien encounters*, 14/10/2024, in <https://www.britannica.com/art/science-fiction/Alien-encounters>

## III. “La guerra dei mondi”

### III.1.a H. G. Wells

Herbert George Wells, noto come H. G. Wells, nacque il 21 settembre 1866 a Bromley, nel Kent, in Inghilterra. È stato uno scrittore inglese di grande rilevanza, conosciuto soprattutto per i suoi romanzi di fantascienza, che gli valsero il titolo di "padre della fantascienza", nonostante la sua produzione letteraria spazia anche in altri generi, tra cui la narrativa sociale, la saggistica e la storia.

Figlio di Joseph Wells, un ex giardiniere e commerciante, e Sarah Neal, una domestica, Wells crebbe in una famiglia modesta. La sua infanzia fu segnata da difficoltà economiche, tanto che all'età di quattordici anni fu costretto a lasciare la scuola per lavorare come apprendista. Tuttavia, dopo aver subito un incidente che gli ruppe una gamba, lo scrittore fu costretto a letto per mesi, periodo in cui lo stesso sviluppò un interesse per la lettura, che si rivelò decisivo per la sua futura carriera. In seguito, l'autore poté tornare a studiare grazie a una borsa di studio<sup>42</sup>.

Studiò biologia al Normal School of Science di Londra, dove fu allievo di Thomas Henry Huxley, un influente biologo nonché uno dei maggiori sostenitori delle teorie evoluzionistiche di Darwin. Questa formazione influenzò profondamente il suo pensiero e la sua scrittura. Dopo la laurea, insegnò scienze per alcuni anni prima di dedicarsi alla scrittura a tempo pieno<sup>43</sup>.

Nel corso della sua carriera, Wells scrisse più di cinquanta romanzi e numerosi racconti, saggi e opere di critica sociale. La sua carriera letteraria iniziò con la pubblicazione del suo primo romanzo di fantascienza, “La macchina del tempo” (1895), che ebbe immediato successo. Seguì una serie di opere che sono diventate classici del genere, tra cui “L'isola del dottor Moreau” (1896), “L'uomo invisibile” (1897) e “La guerra dei mondi” (1898). Questi romanzi esploravano temi come l'evoluzione, l'etica della scienza e l'inevitabile scontro tra civiltà diverse, anticipando

---

<sup>42</sup> Norman Cornthwaite Nicholson, *H.G. Wells British author*, 26/10/2024, in <https://www.britannica.com/biography/H-G-Wells>

<sup>43</sup> encyclopedia.com, *Wells, H. G.*, 29/05/2018, in <https://www.encyclopedia.com/people/literature-and-arts/english-literature-20th-cent-present-biographies/h-g-wells>



molte delle questioni scientifiche e sociali del XX secolo<sup>44</sup>. Inoltre, Wells non si limitò alla fantascienza; scrisse anche romanzi di critica sociale, come “Kipps” (1905) e “La storia di Mr Polly” (1910), che descrivevano la vita della classe media inglese. Era anche noto per il suo interesse per le utopie e per le sue previsioni sugli sviluppi tecnologici futuri, come l'aviazione, i carri armati, i viaggi nello spazio e la bomba atomica.

Inoltre, fu un fervente sostenitore del socialismo e un membro della Fabian Society o Fabianesimo, un'organizzazione socialista<sup>45</sup>, abbandonando in seguito tale società quando la sua creativa immaginazione politica, pari all'originalità dimostrata nella sua narrativa, superò quella dei membri. In seguito, divenne un convinto critico nei loro confronti, in quanto avevano una scarsa comprensione dell'economia e della riforma dell'istruzione, ma rimase impegnato negli ideali socialisti. Si candidò come laburista per l'Università di Londra alle elezioni generali del 1922 e del 1923, dopo la morte dell'amico W. H. R. Rivers, ma a quel punto la sua fiducia nel partito era debole o incerta<sup>46</sup>.

Wells fu un uomo molto impegnato anche nella vita privata, sposando prima con Isabel Mary Wells, con la quale ebbe un breve matrimonio, poi con Amy Catherine Robbins, con la quale ebbe due figli. Fu anche noto per le sue numerose relazioni extraconiugali. Negli ultimi anni della sua vita, afflitto da problemi di salute come la tubercolosi e problemi renali, si ritirò nella sua residenza a Easton Glebe, dove continuò a scrivere, nonostante il suo ottimismo iniziale sulla possibilità di progresso umano si trasformò in un profondo pessimismo, riflesso nelle sue opere più tarde, come “Mind at the End of Its Tether” (1945)<sup>47</sup>. Il 13 agosto 1946, ovvero un anno dopo, lo scrittore morì a Londra, lasciando un'eredità duratura come uno dei più grandi innovatori della letteratura del XX secolo.

---

<sup>44</sup> biografieonline.it, *Herbert George Wells*, in <https://biografieonline.it/biografia-herbert-george-wells>

<sup>45</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Fabian Society*, 15/11/2024 in [https://en.wikipedia.org/wiki/Fabian\\_Society](https://en.wikipedia.org/wiki/Fabian_Society)

<sup>46</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Political views of H. G. Wells*, 14/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Political\\_views\\_of\\_H.\\_G.\\_Wells](https://en.wikipedia.org/wiki/Political_views_of_H._G._Wells)

<sup>47</sup> John Simkin, *H. G. Wells*, 04/2013, in <https://spartacus-educational.com/Jwells.htm>

### III.1.b Introduzione

"La Guerra dei Mondi" (The War of the Worlds) è un romanzo di fantascienza scritto da H. G. Wells tra il 1895 e il 1897 e pubblicato a puntate sul Pearson's Magazine nel Regno Unito e sulla rivista Cosmopolitan negli Stati Uniti nel 1897, sebbene all'epoca venne considerato solamente un romanzo scientifico, come il precedente romanzo di Wells dal titolo "La macchina del tempo". Successivamente il romanzo completo fu pubblicato per la prima volta in copertina rigida nel 1898 da William Heinemann.

L'opera rappresenta uno dei primi racconti a esplorare il tema di un'invasione aliena della Terra, descrivendo in modo dettagliato e realistico le reazioni umane di fronte a una minaccia extraterrestre. La storia è narrata in prima persona e segue le vicende di un anonimo protagonista che cerca di sopravvivere all'invasione dei marziani, creature tecnologicamente avanzate che distruggono ogni cosa sul loro cammino con armi potentissime e incomprensibili.

Fino ad oggi, il romanzo de "La guerra dei mondi" ha ispirato sette film, oltre a vari radiodrammi, fumetti, videogiochi, serie televisive e sequel o storie parallele di altri autori. La maggior parte sono ambientate in luoghi o epoche diverse dal romanzo originale. Tra gli adattamenti vi è la famosa trasmissione radiofonica del 1938 narrata e diretta da Orson Welles. I primi due terzi della trasmissione, della durata di 60 minuti, furono presentati come una serie di notiziari, spesso descritti come causa di indignazione e panico da parte degli ascoltatori che credevano che gli eventi descritti nel programma fossero reali. Tuttavia, i critici successivi hanno sottolineato che il presunto panico era stato esagerato dai giornali dell'epoca, che cercavano di screditare la radio come fonte di notizie e informazioni o di sfruttare gli stereotipi razziali. Invece il primo adattamento cinematografico fu prodotto nel 1953 da George Pal, diretto da Byron Haskin e interpretato da Gene Barry; successivamente, nel 2005, Steven Spielberg ha diretto un'altra versione cinematografica, interpretata da Tom Cruise, entrambi con lo stesso titolo dell'opera letteraria originale. Entrambi gli adattamenti cinematografici sono stati leggermente reinterpretati secondo il periodo storico rappresentato<sup>48</sup>.

---

<sup>48</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *The War of the Worlds*, 04/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds](https://en.wikipedia.org/wiki/The_War_of_the_Worlds)

### III.1.c Ambientazione

Nel 1895 Wells sposò Catherine Robbins, con la quale si trasferì a Woking, nel Surrey, dove era solito trascorrere le mattine passeggiando o andando in bicicletta in campagna e i pomeriggi scrivendo. L'idea originale per "La guerra dei mondi" venne al fratello dell'autore durante una delle suddette passeggiate, riflettendo su cosa sarebbe successo se degli esseri alieni fossero atterrati improvvisamente in tale zona.

Ispirata ad un tripode, ovvero una macchina da guerra marziana, nella zona di Crown Passage, vicino alla stazione ferroviaria locale di Woking, vi è una scultura alta sette metri, chiamata "The Woking Martian", basata sulle descrizioni del romanzo, un'opera d'arte progettata e costruita nel 1998 dall'artista Michael Condron. Inoltre, cinquanta metri più avanti, lungo la strada pedonale, si trova una rappresentazione in cemento e mattoni di un cilindro marziano<sup>49</sup>.

### III.1.d Contesto culturale

La descrizione della cultura suburbana tardo-vittoriana che Wells offre nel romanzo riflette fedelmente le sue esperienze dell'epoca. Alla fine del XIX secolo, l'Impero britannico dominava il mondo come principale potenza coloniale, rendendo la patria britannica, ovvero il centro dell'impero coloniale inglese, un luogo particolarmente evocativo e inquietante da cui far partire un'invasione di marziani con ambizioni imperialiste. Wells attinge, inoltre, a una paura diffusa verso la fine del secolo, un periodo chiamato "fin de siècle", che anticipava un'apocalisse allo scoccare della mezzanotte del 31 dicembre 1899<sup>50</sup>.

## III.2 Trama e considerazioni

Ambientato alla fine del XIX, la storia inizia con una premessa narrata da protagonista, il quale non riuscì a capacitarsi che una civiltà extraterrestre stesse osservando gli esseri umani, impegnati nel frattempo con le loro faccende globali e fiduciosi di intraprendere un'eventuale futura e pacifica missione sul pianeta Marte, nel caso questo fosse popolato da un'altra civiltà innocua, rivelatasi in seguito

---

<sup>49</sup> Ibidem

<sup>50</sup> ibidem

intelligentemente spietata. Infatti, a causa della siccità del loro pianeta, gli alieni scrutarono lo spazio alla ricerca di nuove risorse fino a quando intravidero la fertilità del pianeta Terra, considerando gli esseri umani una razza tanto inferiore quanto lo sono stati popoli indigeni come i Tasmaniani, sterminati a loro volta da etnie umane che si consideravano superiori a loro<sup>51</sup>.

In seguito, cominciando dal principio, il narratore della storia, nonché scrittore di discreta fama, fece visita ad un suo amico che lavorava in un osservatorio della città britannica di Ottershaw, l'astronomo Ogilvy, quando questi avvistarono delle esplosioni a ritmi regolari sulla superficie di Marte, screditando l'ipotesi riguardo a un'altra civiltà sviluppatasi sul pianeta rosso. Tuttavia, tali esplosioni emanate dal suddetto pianeta continuarono per dieci giorni, a tal punto da incuriosire i media e le comunità scientifiche. Una notte nel cielo notturno si vide una stella cadente precipitare nella landa di Woking, a sud-ovest di Londra, vicino alla casa del protagonista, producendo un grosso cratere sul punto dove venne causato l'impatto.

Ovviamente, il mattino seguente, Ogilvy trovò il sito in cui si sfracellò ciò che per tale personaggio si trattava di una meteora, ma che ben presto si rivelò essere, in realtà, uno strano oggetto gigantesco, simile a un cilindro metallico con un'estremità cava e svitabile. Pensando che ci fossero degli esseri umani all'interno, Ogilvy cercò di svitare tale estremità, ma desistette per via delle radiazioni emanate. Andando successivamente a cercare qualcuno che potesse aiutarlo, l'astronomo, incontrando il giornalista Henderson, gli raccontò tutto, dopodiché quest'ultimo telegrafò tale notizia a Londra. Diffusasi la notizia secondo cui all'interno di tale oggetto ci fossero dei marziani morti, un gruppo di giovani si avvicinò al sito, mentre il protagonista, informatosi dell'accaduto, raggiunse il posto, dove fermò alcuni ragazzi che stavano gettando dei sassi contro il corpo estraneo. Successivamente, vedendo che dalla suddetta estremità non stava uscendo niente, il protagonista decise di tornare a casa.

In seguito, diffusasi la notizia in tutto il paese, dozzine di persone raggiunsero il sito, tra cui, oltre a Ogilvy, anche nobili e operai, i quali provarono inutilmente ad aprire il cilindro. Più tardi, un ragazzo con la mansione di garzone viene spinto dalla folla nella buca dove la cima del cilindro cominciò a svitarsi, facendo fuoriuscire alcune creature simili a piovre con bocche a forma di V, occhi luminosi e un fiato affannoso

---

<sup>51</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Aboriginal Tasmanians*, 112/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Aboriginal\\_Tasmanians](https://en.wikipedia.org/wiki/Aboriginal_Tasmanians)

dovuto dalla gravità terrestre. Tale visione soprannaturale generò un terrore tale da allarmare l'intera folla, compreso il protagonista, il quale decise di allontanarsi insieme agli altri, mentre il suddetto ragazzo venne trascinato nel cilindro per poi venire smembrato parte per parte. Mentre il protagonista cercò di trovare conforto da parte di un suo vicino, nascosti in un cespuglio, verso sera, con l'impressione che si fossero calmati gli animi, un gruppo di tre uomini, tra i quali Stent Henderson e lo stesso Ogilvy, avanzarono verso il cilindro sventolando una bandiera bianca, decisi a dimostrare a tali creature il loro stato di esseri umani intelligenti e pacifici. Tuttavia, dopo una serie di rumori sibilanti, i marziani emisero un raggio di luce ad altissima temperatura, quasi simile a un raggio laser, così letale da carbonizzare le povere vittime, alcune delle quali, scappando in fiamme dal cratere, incendiarono gli alberi, le capanne e i cespugli vicini. Nonostante ciò, il protagonista scampò a tale tragedia per miracolo, scappando in preda al terrore non solo per i marziani, ma anche per l'assordante silenzio e il pensiero di essere rimasto da solo. Durante la notte dal cilindro fuoriuscirono del fumo verde e degli strani suoni simili a dei martellamenti.

Il mattino seguente, un'altra folla di 300 persone o poco più, proveniente da altre parti del paese, si radunò attorno al cratere, protetta da tre guardie, una delle quali a cavallo, precedentemente contattate tramite il telegramma di Sten per evitare che la gente si avvicinasse troppo al cilindro. Tuttavia, tutto fu vano, poiché dopo i soliti rumori sibilanti, comprese le emissioni gassose, il nuovo fascio di luce incenerì delle nuove vittime, danneggiando anche un comignolo di una casa vicina. La guardia a cavallo fece strada ai pochi sopravvissuti ma, presi dal panico e dall'ignoranza verso il prossimo, dettata dall'istinto di sopravvivenza, nel marasma tale folla travolse due donne e un bambino. Il protagonista, intanto, scappò verso casa, cadendo a terra, esausto, durante il tragitto per poi calmarsi tutto a un tratto, come se la suddetta tragedia fosse solo un sogno.

Incontrando un gruppo di persone, il protagonista chiese informazioni sulla situazione nella landa di Woking. Ricevendo solamente delle risate incredule, l'uomo li mise in guardia, continuando per la strada verso casa. Giunto nella sua dimora, il protagonista raccontò tutto alla moglie per poi confortarla affermando che tali creature non si allontanavano troppo dal cratere in cui era presente il loro cilindro, probabilmente, secondo quanto detto da Ogilvy, a causa della gravità terrestre, la quale risulta tre volte più intensa rispetto a quella su Marte. Tuttavia, l'influenza energetica generata dalla maggiore presenza di ossigeno può aver aiutato i suddetti

marziani ad equilibrare l'aumento di peso del loro corpo, oltre all'utilizzo di un'intelligenza meccanica tale da agevolare i movimenti di tali creature, proprio come le più moderne sedie a rotelle consentono ai pazienti incapaci di muoversi di mantenersi attivi e indipendenti<sup>52</sup>. Ciononostante, consolato dall'idea di potersi liberare di tale minaccia grazie a qualche bomba nella suddetta buca, lo scrittore paragonò tale evento ad un gruppo di uccelli Dodo scampati dalle grinfie di un gruppo di bucanieri affamati di carne<sup>53</sup>.

Nei giorni successivi, mentre il popolo non dava credito alle notizie riportate dal suddetto telegramma, la vita sembrava tornata tranquilla. I passeggeri che passavano per la stazione di Woking consideravano ingenuamente il fumo e l'alone rosso in lontananza opera di un incendio. In seguito, dei soldati del Reggimento Cardigan, arrivati sul posto, circondarono il cratere mentre nei boschi cadde dal cielo un altro cilindro. Nello stesso pomeriggio, il protagonista udì degli spari di cannone provenire dal luogo in cui era caduto il secondo cilindro, nella speranza di distruggerlo prima che si aprisse. Poco più tardi, lo stesso scrittore udì degli spari di mitragliatrici e di cannoni provenienti dalla landa fino a quando vide i boschi bruciare e un campanile crollare. Preso dal senso di protezione, il personaggio principale della storia decise di portare la moglie al sicuro a casa dei suoi cugini a Leatherhead. Dopo aver rimediato un carrozino, ovvero una piccola carrozza elegante a due posti e a un cavallo<sup>54</sup>, lo scrittore fece salire sua moglie assieme a tutti i suoi oggetti più preziosi, mentre altra gente stava evacuando dal villaggio.

Dopo aver lasciato ai cugini la moglie preoccupata, il protagonista tornò verso Woking dove intravide un bagliore rosso in lontananza per poi scoprire che i sobborghi del villaggio erano deserti. Nel bel mezzo di un temporale, lo scrittore notò la caduta del terzo meteorite; tuttavia, durante la sua fuga a cavallo, si ritrovò davanti a tre tripodi, ovvero gigantesche macchine da combattimento a tre gambe rotanti che i

---

<sup>52</sup> shopmedica.it, *Sedia a rotelle: tipologie e utilità per il paziente*, in <https://www.shopmedica.it/it/blog/sedia-a-rotelle-tipologie-e-utilita.php#:~:text=Consentono%20ai%20pazienti%20di%20mantenersi,l'autonomia%20nelle%20attivita%C3%A0%20quotidiane>

<sup>53</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Raphus cucullatus*, 18/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Raphus\\_cucullatus#:~:text=Il%20dodo%20o%20dronte%20](https://it.wikipedia.org/wiki/Raphus_cucullatus#:~:text=Il%20dodo%20o%20dronte%20)

<sup>54</sup> Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Carrozzino*, in <https://www.treccani.it/vocabolario/carrozzino/>

marziani costruirono la notte precedente<sup>55</sup>. Evidentemente si servirono di tali macchine per poter sconfiggere facilmente i soldati per poi attaccare le città vicine. Nel tentativo di sfuggire ai suddetti tripodi, il protagonista, imprudentemente, rovesciò la carrozza, spezzando l'osso del collo al cavallo. Ciononostante, dopo che il tripode al seguito del coraggioso personaggio scomparve nella notte assieme agli altri, lo scrittore salì la scarpata per poi provare a rifugiarsi invano nella baracca di legno di un pastore. Così, tale personaggio fuggì in un fossato e su un colle boscoso, diretto verso casa sua. Ma in mezzo al fango e alla pioggia torrenziale, un personaggio misterioso balzò addosso al protagonista lanciando un grido di terrore per poi riprendere il suo cammino. Durante il viaggio, lo scrittore, imbattendosi in un corpo scaraventato contro una staccionata con l'osso del collo rotto, capì che si trattasse del cadavere del locandiere a cui aveva chiesto il carrozzino.

Dopo essere tornato a casa, il protagonista si riposò sulle scale per poi cambiarsi i vestiti. Nel frattempo, il temporale cessò, ma affacciando alla finestra del suo studio, lo scrittore notò a sinistra Woking distrutta, a parte la stazione, al centro gli alberi erano scomparsi lasciando spazio alle ombre dei tripodi in lontananza, e a destra la landa, un treno e il campanile distrutti e dei campi in fiamme. Una volta placato il temporale, il protagonista, vedendo entrare nel suo giardino un artigliere in cerca di un nascondiglio, lo accolse come ospite. Il soldato, in preda ad una crisi, lo informò di ciò che è accaduto durante il massacro dei suoi compagni, oltre al momento in cui il secondo tripode è fuoriuscito dal secondo cratere terrorizzando la landa vicina. Cercando di fuggire, i due incontrarono un tenente e due soldati semplici in carrozza che trasportavano un eliografo, utile per l'occasione, essendo uno strumento telegrafico ottico, che trasmette a qualche chilometro di distanza segnali luminosi tramite la luce del sole o di una lampada<sup>56</sup>.

Lungo il tragitto, dopo aver incontrato una donna con due bambini in fuga, i due personaggi intravidero dei soldati armati di cannoni indirizzati verso Woking. ma si separarono sulla strada nazionale di Cobham, lungo il Tamigi, dove una gran folla di fuggitivi, convinta che tali marziani fossero una sorta di superuomini arrivati per distruggere e saccheggiare, cercò di fuggire a bordo di un traghetto. Nel frattempo,

---

<sup>55</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Fighting machine (The War of the Worlds)*, 22/09/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Fighting\\_machine\\_\(The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fighting_machine_(The_War_of_the_Worlds))

<sup>56</sup> Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Eliografo*, in <https://www.treccani.it/vocabolario/eliografo/>

cinque tripodi comparvero, sparando i loro raggi incandescenti contro gli artiglieri e la città. Per evitare di essere visto, il protagonista decise di buttarsi in acqua, una mossa strategica che fecero anche altre persone a bordo. In seguito, l'artiglieria britannica riuscì a colpire uno dei tripodi, il quale perse il "cappuccio" e in cui il marziano al suo interno probabilmente perse la vita, lasciando che tale macchina metallica perdesse il controllo fino ad abbattersi contro la torre della chiesa di Shepperton, mentre alcuni pezzi del tripode abbattuto e quel che rimaneva del marziano caddero nel fiume facendolo ribollire. Successivamente, gli altri tripodi che raggiunsero il luogo, rimasero illesi dagli spari dei cannoni che stavolta colpirono a vuoto. Invece, lo scrittore, scampando alla morte, assieme ad altra gente, cercò di uscire dall'acqua del fiume, diventata ormai incandescente, mentre i marziani si ritirarono nei boschi per prepararsi al prossimo attacco. Cercando di recuperare le forze, il protagonista paragonò l'eventuale devastazione di Londra da parte dei marziani con il terremoto di Lisbona, un evento reale verificatosi nel 1755, ovvero un secolo prima<sup>57</sup>.

In seguito, lo scrittore, trovando una barca, decise di pagaiare il più lontano possibile dal luogo in cui era scampato al pericolo, fino ad arrivare su una deriva dove cominciò a sentirsi in preda al delirio, non potendo soddisfare l'immediato desiderio di raggiungere la moglie. Di lì a poco, lo scrittore incontrò un uomo al quale chiese dell'acqua, il quale chiese a sua volta, quasi in un impeto di sfogo, il motivo di tali peccati, quasi come se tale evento scientificamente tanto inspiegabile quanto inaspettato fosse colpa di una punizione divina inflitta da Dio, come il Giudizio Universale<sup>58</sup> o l'Apocalisse, senza nemmeno poter trovare conforto nella propria fede, fino a tal punto da perdere il senno. Cercando di consolare il pover'uomo, il protagonista raccontò di come uno dei tripodi venne abbattuto, dimostrandogli che tali creature non sono invulnerabili come si pensava. Altri cilindri marziani caddero su tutta l'Inghilterra meridionale e a Londra scoppiò il panico più totale.

Mentre i marziani attaccarono Woking, il fratello del protagonista, studente di medicina, stava preparando un esame, ancora del tutto ignaro del pericolo. Quando le comunicazioni telegrafiche furono improvvisamente interrotte, il suddetto fratello, venendo a sapere dei cilindri vicino alla casa del protagonista, non si allarmò più di

---

<sup>57</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Terremoto di Lisbona del 1755*, 08/09/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Terremoto\\_di\\_Lisbona\\_del\\_1755](https://it.wikipedia.org/wiki/Terremoto_di_Lisbona_del_1755)

<sup>58</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Giudizio universale*, 16/06/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Giudizio\\_universale](https://it.wikipedia.org/wiki/Giudizio_universale)



tanto, anzi, voleva ingenuamente correre sul posto per vedere tali creature prima che sparissero, impossibilitato fortunatamente per via di un incidente ferroviario causato dagli alieni. Dopo aver saputo che si trattasse di creature che controllavano corpi meccanici in grado di sparare raggi mortali, il fratello cominciò ad essere in ansia per il protagonista. Intanto i marziani avanzavano verso Londra, distanti due chilometri l'uno dall'altro e comunicando tra di loro con suoni simili a delle sirene. Quando si seppe del loro arrivo, il fratello, insieme agli altri cittadini, prese il necessario per poi fuggire. Nel frattempo, l'esercito, con i suoi cannoni, provò invano a fermare i tripodi, i quali, senza nemmeno dover usare i laser, rimasero illesi, tranne uno, il quale, perdendo un arto meccanico, richiamo con un urlo i suoi compagni che attaccarono con i loro laser. Tuttavia, il marziano colpito riuscì a riparare in fretta il sostegno danneggiato, riuscendo presto a rialzarsi. Nel frattempo, tali macchine da guerra passarono vicino al protagonista e al suddetto curatolo, i quali riuscirono a fuggire senza farsi notare. Tra spari ed esplosioni, verso sera, i tripodi, ritirandosi nella nebbia su delle colline per potersi riparare e riorganizzare, spararono nel frattempo verso le case vicine dei proiettili che, prima di toccare terra, sprigionarono vapori neri in grado di uccidere le persone oltre ad avvelenare le acque e a sprofondare nel terreno. Presi dalla paura e dal tormento, all'alba di lunedì, la gente di Londra, cercando di fuggire, si affollò sempre di più presso la stazione o sul Tamigi, presi da un terrore tale da travolgere e calpestare il resto della folla, pur di ottenere un posto a bordo. Intanto, più tardi, alcuni poliziotti, mandati per proteggere la folla, non riuscendo a placare tale marasma, si fecero prendere dalla pazzia sparando contro alcune persone. Capendo che l'unica soluzione era incamminarsi per la strada, i cittadini provarono a fuggire a piedi mentre i marziani bloccarono tutti i passaggi, impedendo la fuga.

Durante il saccheggio di alcune biciclette, il fratello del protagonista ne approfittò per scappare in sella. Quando il suddetto mezzo di trasporto si ruppe, tale personaggio raggiunse un villaggio a piedi, dove riuscì a procurarsi da mangiare in una locanda. Lungo il tragitto, il fratello dello scrittore incontrò due signore su un calesse, le quali, pur possedendo una pistola, stavano subendo un furto da parte di tre delinquenti, che il fratello del protagonista affrontò uscendone vincitore, nonostante il naso spaccato, la mascella contusa e le nocche delle dita insanguinate, durante la dura lotta. In seguito, il coraggioso personaggio apprese che tali donne erano, in realtà, la moglie e la sorella di un chirurgo che, dopo aver udito in stazione la notizia dell'avanzata dei marziani, corse a casa per poi far fuggire le suddette signore sulla carrozza con delle provviste e la suddetta arma, promettendo di

raggiungerle in seguito. Fu così che i tre decisero di organizzare un accampamento in modo da potersi riposare per poi ricominciare insieme il viaggio verso le coste dell'Essex. Lungo il percorso l'uomo, imbattendosi in altre persone in fuga con le loro carrozze, aiutò una bambina esausta a ricongiungersi con la madre che l'aveva persa per un attimo, oltre a litigare di tanto in tanto con altri guidatori a cavallo per via della fretta e con un altro signore per via di alcune monete cadute da una borsa, paragonando tale calca incurante di gente all'antica avanzata degli Unni<sup>59</sup>.

Mentre i marziani si erano ormai impossessati di Londra, coperta interamente dal fumo nero, il fratello del protagonista ed altri, tra le varie imbarcazioni provenienti dai paesi vicini, raggiunsero un battello per scappare nel continente europeo, sebbene una delle due donne fosse terrorizzata al pensiero di lasciare l'Inghilterra, come se i francesi fossero paragonabili ai suddetti marziani. Dopo essere riusciti ad imbarcarsi in tutta fretta assieme ad altri passeggeri, pagando un'ingente somma di sterline, i tre riuscirono a salire, oltre che a mangiare qualcosa per rimettersi in forze. Successivamente, dopo aver salpato ormai da un'ora, non passò molto tempo prima che il fratello dello scrittore vide avvicinarsi in lontananza tre marziani, uno dopo l'altro, ancora lontani dal mare. Mentre i tripodi si avvicinarono sempre di più alle povere vittime, fendendo l'acqua con i loro arti metallici, una nave di guerra arrivò in soccorso. Subito dopo, uno dei marziani lanciò del fumo nero contro la corazzata, mentre un altro sparò il laser incandescente che sfiorò il lato del battello senza causare danni. Durante tale combattimento molto avvincente, riuscirono ad abbattere due tripodi che in seguito affondarono, mentre un terzo si ritirò verso il lago. Ciò nonostante, il fratello del protagonista, insieme alle compagne di viaggio, riuscirono a sbarcare nell'Europa continentale.

Durante le precedenti vicende dal fratello del protagonista, tale scrittore, preoccupato per la moglie, assieme al curato, era rifugiato in una casa deserta di Halliford per sfuggire ai fumi tossici. Quando seppero che i marziani si erano allontanati, i due fuggirono con circospezione in un ambiente che ricordava molto il disastro di Pompei<sup>60</sup>. Una strana pianta rampicante rossastra, simile all'erica, ricopre il paesaggio danneggiando l'ecologia terrestre, segno che i marziani hanno iniziato

---

<sup>59</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Invasioni barbariche del V secolo*, 04/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Invasioni\\_barbariche\\_del\\_V\\_secolo](https://it.wikipedia.org/wiki/Invasioni_barbariche_del_V_secolo)

<sup>60</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Eruzione del Vesuvio del 79*, 11/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Eruzione\\_del\\_Vesuvio\\_del\\_79](https://it.wikipedia.org/wiki/Eruzione_del_Vesuvio_del_79)

un'operazione di terraformazione per rendere il pianeta Terra simile al proprio. In seguito, sulla strada per Leatherhead, il protagonista si allontanò dal curato, il quale lo raggiunse non sapendo di essere inseguito da alcune persone in fuga che vennero catturati da un marziano, il quale mise tali prigionieri in una gabbia presente sul suo dorso, dimostrando che la distruzione della Terra non fosse la loro unica prerogativa. Rifugiandosi in una casa provvista di cibo, i due si riposarono finché parte della casa venne abbattuta dal quinto cilindro dal quale uscì un altro marziano che fece da sentinella. Il giorno dopo, i due fuggirono per poi incontrare una macchina aliena scavatrice simile a un enorme granchio metallico, in cerca di pezzi o risorse utili, comandata da un marziano. Lo stesso scrittore definì tale creatura come un'enorme testa senza naso, con occhi enormi e una bocca a forma di becco piena di tentacoli. Tale entità per nutrirsi soleva iniettarsi del sangue delle proprie vittime senza aver bisogno di un apparato digerente, senza la necessità di dormire o di indossare indumenti, senza l'apparente presenza di organi genitali e, nonostante la loro avanzata evoluzione, non erano in grado di gestire le malattie terrestri. Inoltre, lo stesso personaggio era convinto che il suono ululato emesso da tali creature non servisse per interagire, ipotizzando che tali marziani comunicassero tra di loro telepaticamente, senza aver bisogno di farlo verbalmente. Con l'arrivo di un altro macchinario che trasportò nuovi congegni per scavare meglio il fosso, lo scrittore e il suo amico decisero di nascondersi nel retro cucina della casa, osservando di tanto in tanto attraverso una fessura ciò che facevano i marziani, compresa la sera in cui uno di loro prese un uomo dalla suddetta gabbia per poi nutrirsi del suo sangue.

Nei giorni successivi, il curato, in preda alla pazzia, minacciava, supplicava e si lamentava ad alta voce di tale punizione divina, di come si fosse allontanato da Dio e dell'impossibilità, imposta dal protagonista, di consumare tutti i viveri rimasti. Un giorno, il rumore prodotto da tale personaggio fu così forte da costringere il protagonista a dargli una botta in testa poco prima di attirare l'attenzione di un marziano che, vedendo il corpo del mentecatto steso a terra, lo trascinò via. Nel frattempo, la gramigna rossa marziana che era cresciuta nell'ambiente stava perendo a causa delle malattie batteriche alle quali le piante terrestri erano immuni. Riuscito a fuggire verso una locanda nei sobborghi di Londra, il protagonista trovò qualcosa da mangiare, nonostante le case fossero già state saccheggiate. Continuando il suo viaggio per Leatherhead, il protagonista incontrò un uomo sporco e trasandato che alla fine si rivelò essere l'artigliere che andò nel giardino dello scrittore, convinto di aver già perso la guerra contro i marziani, mentre solo i pochi esseri umani più tenaci

sarebbero sopravvissuti vivendo nel sottosuolo, del quale il soldato aveva già cominciato a scavare una galleria fino alla fogna<sup>61</sup>.

Il protagonista lasciò il soldato ai suoi deliri, proseguendo verso il centro di Londra dove venne perseguitato da un suono ululante proveniente da un tripode fracassato, probabilmente schiacciato dalle macerie provocate da quest'ultimo. Andando verso una collina, il protagonista, accorgendosi della presenza di altri marziani, decise di uccidersi gettandosi verso i tripod; tuttavia, tali macchinari rimasero immobili, scoprendo in seguito che in realtà le creature all'interno erano morte per via di alcuni bacilli di malattie terrestri, germi ai quali l'organismo umano è immune. Grato che tutto fosse finito, lo scrittore si commosse per poi ringraziare Dio, quando in seguito seppe che non era l'unico sopravvissuto ad aver realizzato tale notizia positiva; infatti, si venne a sapere che un uomo aveva comunicato tale informazione tramite un telegramma indirizzato a Parigi. Ben presto la fine della guerra fu nota in tutta Europa, tantoché i paesi vicini all'Inghilterra inviarono viveri per aiutare i superstiti, mentre un gruppo di brave persone accolsero il protagonista per qualche giorno, finché non si fosse rimesso, raccontandogli anche della distruzione di Leatherhead da parte di un marziano. Successivamente, lo scrittore decise di tornare a Woking che, dopo il disastro, sembrava un paese di vagabondi. Ritornando a casa, il protagonista non trovò nessuno ma, quando stava per perdere le speranze, la moglie raggiunse la dimora, ricongiungendosi con il marito, dopo che entrambi si credevano reciprocamente morti<sup>62</sup>.

### III.3 Previsioni scientifiche e accuratezza

#### III.3.a Marte

Molti romanzi scritti a ridosso del 1900 e incentrati sulla vita presente su altri pianeti si basano sulle idee scientifiche dell'epoca, tra cui l'ipotesi nebulare di Pierre-Simon Laplace, la teoria scientifica della selezione naturale di Charles Darwin e la teoria della spettroscopia di Gustav Kirchhoff. Il concepimento di tutte queste idee permette la possibile esistenza di pianeti simili per composizione e condizioni ottimali,

---

<sup>61</sup> Alice, *LA LEGGE DEL PIÙ FORTE*, 06/10/2023, in <https://www.dirittoefiabe.it/la-legge-del-piu-forte-2/#:~:text=Pi%C3%B9%20precisamente%20Tucidide%20scrive%20che,che%20si%20riscontra%20nella%20realt%C3%A0>

<sup>62</sup> Ménéstrandise Audiolibri, *La Guerra dei Mondi - H.G. Wells*, 04/03/2019, in <https://www.youtube.com/watch?v=Pz3cDLRE00&t=19179s>

affinché avvenga lo sviluppo delle specie, che probabilmente genererebbe la vita in un'epoca geologica adatta allo sviluppo di un pianeta.

Quando Wells scrisse "La guerra dei mondi", in passato Marte venne già scrutato attraverso un telescopio da uomini di scienza come Galileo Galilei, il quale, nel 1610, osservò le fasi del pianeta, mentre nel 1666 Giovanni Cassini identificò le calotte polari. Nel 1878 l'astronomo italiano Giovanni Schiaparelli osservò delle caratteristiche geologiche che chiamò canali. Questo nome fu tradotto erroneamente in inglese come "canals" (canali) che, essendo corsi d'acqua artificiali, alimentarono la convinzione di una vita extraterrestre intelligente sul pianeta. Ciò influenzò l'astronomo americano Percival Lowell, il quale nel suo libro dal titolo "Marte", pubblicato nel 1895, ipotizzava un paesaggio arido e morente, i cui abitanti costruivano canali per portare l'acqua dalle calotte polari e irrigare i terreni coltivabili rimasti.

All'epoca in cui fu scritta "La guerra dei mondi", le suddette idee scientifiche sulle condizioni del pianeta rosso persistettero fino a quando non furono messe alla prova dalle missioni spaziali, a partire dal programma Viking, le cui sonde lanciate nel 1975, assieme a quelle delle missioni successive, trovarono un mondo privo di vita e troppo freddo perché potesse esistere dell'acqua liquida<sup>63</sup>.

### III.3.b Viaggio nello spazio

I marziani raggiungono la Terra a bordo di cilindri, apparentemente sparati dalla superficie di Marte per mezzo di un cannone spaziale. Nel XIX secolo, i viaggi spaziali venivano comunemente rappresentati allo stesso modo, proprio come fece anche Jules Verne in "Dalla Terra alla Luna". Le moderne conoscenze scientifiche rendono questa idea impraticabile, poiché sarebbe difficile controllare con precisione la traiettoria del cannone; e, oltretutto, la forza dell'esplosione necessaria per spingere il cilindro dalla superficie marziana fino alla Terra ucciderebbe probabilmente gli occupanti. Negli ultimi anni, tuttavia, si è assistito a un rinnovato interesse per questo tipo di sistema di lancio. Infatti, diverse agenzie spaziali hanno condotto studi di fattibilità sui sistemi di lancio spaziali a cannone, in particolare sull'uso della tecnologia del cannone a rotaia elettromagnetica.

---

<sup>63</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *The War of the Worlds*, 04/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds](https://en.wikipedia.org/wiki/The_War_of_the_Worlds)

Il sedicenne Robert H. Goddard, ispirandosi a questa storia, passò gran parte della sua vita a costruire razzi. Inoltre, gli scienziati tedeschi Hermann Oberth e del suo allievo Wernher von Braun fecero in modo che il loro razzo V-2 diventasse il primo oggetto artificiale a viaggiare nello spazio attraversando la linea di Kármán nel 1944. Infine, gli sviluppi dei razzi culminarono nello sbarco umano del programma Apollo sulla Luna e nell'atterraggio di sonde robotiche su Marte<sup>64</sup>.

### III.3.c Guerra totale

Utilizzando principalmente armi come il raggio di calore e il fumo nero velenoso durante la loro invasione aliena, i marziani adottarono una strategia che prevede la distruzione di infrastrutture come depositi di armamenti, ferrovie e linee telegrafiche, perseguendo l'obiettivo di causare il massimo numero di vittime per poi lasciare gli umani senza alcuna volontà di resistere. Queste tattiche sono diventate più comuni con il progredire del XX secolo, in particolare negli anni '30, con lo sviluppo di armi mobili e di tecnologie in grado di colpire chirurgicamente militari e civili.

Ne "La guerra dei mondi", la visione che ebbe Wells di una guerra in grado di provocare la distruzione totale senza limitazioni morali non fu presa sul serio dai lettori all'epoca della pubblicazione. Tuttavia, questo tipo di guerra totale non si realizzò pienamente fino alla Seconda guerra mondiale.

Il critico Howard Black scrisse che dettagliatamente le macchine da combattimento marziane descritte da Wells non hanno nulla in comune con i carri armati o i bombardieri in picchiata, ma l'uso tattico e strategico che ne viene fatto ricorda in modo impressionante la guerra lampo, così come sarebbe stata sviluppata dalle forze armate tedesche quattro decenni dopo, sorprendendo e sopraffacendo il nemico in poco tempo<sup>65</sup>. Nella Francia del 1940 sono avvenuti realmente eventi analoghi, tra cui la descrizione di nemici "alieni", ovvero estranei alla propria cultura, che avanzano inesorabilmente, alla velocità della luce, verso un determinato luogo; un esercito completamente incapace di opporre resistenza in maniera efficace; un governo che si disgrega ed evacua la capitale, nonché la massa di profughi terrorizzati che intasano le strade. Inoltre, Black considerava questa

---

<sup>64</sup> Ibidem

<sup>65</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Guerra lampo*, 13/09/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Guerra\\_lampo](https://it.wikipedia.org/wiki/Guerra_lampo)

rappresentazione del 1898 molto più vicina ai reali combattimenti terrestri della Seconda Guerra Mondiale rispetto all'opera molto più tarda di Wells, ovvero "The Shape of Things to Come" (1933), in cui viene rappresentato il futuro dell'umanità, descrivendo guerre mondiali, disastri globali e la creazione di una società utopica governata dalla scienza<sup>66 67</sup>.

### III.3.d Armi e macchine da guerra

Nella sua opera, Wells menziona il fumo nero usato dalle macchine da combattimento marziane per uccidere gli esseri umani in gran numero, descrivendo una delle armi chimiche diventate realtà nella Prima Guerra Mondiale. Inoltre, il confronto tra i laser e i raggi termici è avvenuto già nella seconda metà degli anni Cinquanta, quando i laser erano ancora in fase di sviluppo. Sono stati sviluppati prototipi di armi laser mobili che vengono studiati e testati come possibili armi future nello spazio.

Prima della Prima Guerra Mondiale, i teorici militari dell'epoca, compresi quelli della Royal Navy, ovvero la marina militare britannica<sup>68</sup>, avevano formulato ipotesi sulla costruzione di una "macchina da combattimento" o di una "corazzata via terra", un'idea che Wells considerò nel suo racconto "The Land Ironclads". In modo fantascientificamente astratto, Wells descrive la tecnologia marziana, i cui macchinari marziani, privi di ruote, utilizzano "un complicato sistema di parti scorrevoli" per produrre il movimento. I tentacoli multipli simili a fruste per afferrare e, parallelamente al movimento animale, "i simil-muscoli abbondavano nella macchina di manipolazione simile a un granchio"<sup>69</sup>.

---

<sup>66</sup> Ibidem

<sup>67</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *The Shape of Things to Come*, 22/09/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Shape\\_of\\_Things\\_to\\_Come](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Shape_of_Things_to_Come)

<sup>68</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Royal Navy*, 03/08/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Royal\\_Navy](https://it.wikipedia.org/wiki/Royal_Navy)

<sup>69</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *The War of the Worlds*, 04/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds](https://en.wikipedia.org/wiki/The_War_of_the_Worlds)

## III.4 Interpretazioni

### III.4.a Selezione naturale

H. G. Wells fu studente di Thomas Henry Huxley, sostenitore della teoria della selezione naturale. Nel romanzo, il conflitto tra l'umanità e i marziani è descritto come una lotta per la sopravvivenza del più forte. I marziani, avendo avuto un periodo evolutivo più lungo su Marte, hanno sviluppato un'intelligenza superiore, capace di creare armi avanzate molto prima rispetto agli esseri più intelligenti della Terra, un pianeta più giovane, dove tali esseri, ovvero gli umani non hanno avuto il tempo di sviluppare un'intelligenza sufficiente per produrre armi simili<sup>70</sup>.

### III.4.b L'evoluzione umana

Il romanzo suggerisce anche un potenziale futuro per l'evoluzione umana e forse un avvertimento contro la sopravvalutazione dell'intelligenza rispetto a qualità più umane. Il narratore descrive i marziani come creature che con il passare del tempo hanno sviluppato un cervello sovradimensionato, un potenziamento che mette in secondo piano i loro corpi ingombranti, sfruttando un'intelligenza maggiore ma risentendo di una scarsa capacità di usare le emozioni, le quali Wells attribuisce alla funzione corporea.

Il narratore fa riferimento a una pubblicazione del 1893 secondo la quale l'evoluzione del cervello umano potrebbe superare lo sviluppo del corpo, e organi come lo stomaco, il naso, i denti e i capelli appassirebbero, riducendo gli esseri umani a macchine pensanti, che necessitano di dispositivi meccanici, come i tripod dei marziani, per poter interagire con l'ambiente. A suggerire idee simili è probabilmente "The Man of the Year Million" dello stesso Wells, pubblicato per la prima volta su The Pall Mall Gazette il 6 novembre 1893<sup>71</sup>.

### III.4.c Colonialismo e imperialismo

Al momento della pubblicazione del romanzo, l'Impero britannico copriva circa un quarto dei territori mondiali e, tra le grandi potenze occidentali, si viveva un periodo di relativa pace, noto come Pax Britannica. Tra il 1815 e il 1914, l'Impero britannico

---

<sup>70</sup> Ibidem

<sup>71</sup> ibidem



aveva acquisito circa 26 milioni di chilometri quadrati di territorio e circa 400 milioni di persone.

Mentre la letteratura sulle invasioni aveva fornito un fondamento immaginativo per l'idea che il cuore dell'Impero britannico potesse essere conquistato da forze straniere, fu solo con "La guerra dei mondi" che al pubblico britannico venne presentato un avversario completamente superiore. Un'importante motivazione del successo dell'Impero britannico era l'uso di tecnologie avanzate; i marziani, che cercano di stabilire un impero sulla Terra, possiedono una tecnologia superiore a quella dei loro avversari britannici. In "La guerra dei mondi", Wells rappresenta una potenza imperiale come vittima di un'aggressione imperiale, invitando forse il lettore a riflettere sulla moralità dell'imperialismo stesso<sup>72</sup>.

#### III.4.d Darwinismo sociale

Il romanzo riprende le idee sulla razza presentate nel darwinismo sociale, in quanto i marziani più avanzati esercitano i loro "diritti" come razza superiore rispetto agli esseri umani. Questa teoria suggerisce che, proprio come nella natura dove gli organismi più adatti sopravvivono e si riproducono, anche tra gli esseri umani, le persone, i gruppi etnici o le classi sociali che si adattano meglio alle circostanze sociali, economiche o politiche sono quelle che ottengono il maggior successo. Il concetto implica che i gruppi o le classi che riescono a prevalere sono quelli considerati "più idonei", suggerendo quindi una sorta di gerarchia tra i gruppi, basata sull'idea che alcuni siano superiori ad altri. Questo ragionamento è stato utilizzato storicamente per giustificare disuguaglianze sociali e razziali; tuttavia, è anche oggetto di forte critica per le sue implicazioni etiche e morali. Infatti, in tempi più recenti, l'uso di tali argomenti per giustificare lo status dei ricchi e dei potenti, o dei gruppi dominanti, è considerato quantomeno discutibile.

Wells è cresciuto in una società in cui il merito di un individuo non era considerato importante quanto la sua classe sociale. Suo padre era uno sportivo professionista, considerato inferiore allo status di "gentiluomo". Sua madre era una domestica e Wells stesso fu inizialmente apprendista presso un commerciante di tessuti. Come scienziato, Wells fu in grado di confrontare le sue esperienze basate sulla lotta personale con l'idea di Darwin di un mondo basato sulla lotta evolutiva.

---

<sup>72</sup> ibidem

Tuttavia, da un punto di vista più ampio, l'autore vedeva la scienza come un sistema razionale, che si estendeva oltre le idee tradizionali di razza, classe e nozioni religiose, ritenendo che la scienza stessa dovrebbe essere usata per comprendere il mondo in modo più oggettivo, senza essere influenzata da pregiudizi legati a razza, classe o religione. Inoltre, nelle sue opere di narrativa, Wells sfida l'uso della scienza per giustificare le norme politiche e sociali del suo tempo, mettendo in discussione come la scienza stessa venga applicata o interpretata in contesti sociali e politici<sup>73</sup>.

### III.4.e Religione e scienza

I temi di bene e male nel romanzo "La guerra dei mondi" evidenziano come questi concetti appaiono relativi. La sconfitta dei marziani è attribuita a una causa completamente materiale; ovvero per mezzo di batteri microscopici, sottolineando che eventi straordinari possono avere spiegazioni scientifiche piuttosto che morali o religiose.

Nel romanzo, un ecclesiastico rappresenta un personaggio significativo che, nonostante la sua follia, cerca di collegare l'invasione marziana a eventi apocalittici come l'Armageddon. Tuttavia, i suoi tentativi sono visti come segni della sua instabilità mentale, e la sua morte, causata dai suoi sfoghi evangelici in grado di attirare l'attenzione dei marziani, sembra criticare le sue idee religiose superate.

D'altra parte, il narratore del romanzo prega Dio due volte, suggerendo che i batteri che hanno contribuito a sconfiggere i marziani potrebbero essere stati "divinamente" creati per un motivo, come quello di salvare l'umanità dall'invasione. Ciò genera una critica più sfumata, secondo la quale non si tratta semplicemente di un conflitto tra religione e scienza, ma piuttosto di una riflessione sulla possibile interazione tra le due entità e sul modo in cui la scienza può coesistere con una visione religiosa del mondo, arrivando perfino a sostenere quest'ultima<sup>74</sup>.

### III.5.a Differenze con l'adattamento cinematografico del 1953

A differenza dell'opera letteraria, il film del 1953 è ambientato nella cittadina di Linda Rosa, nella contea di San Diego in California, durante gli anni '50, subito dopo la Seconda Guerra Mondiale, periodo in cui gli esseri umani stavano ancora

---

<sup>73</sup> Ibidem

<sup>74</sup> ibidem

risentendo degli effetti provocati dalle armi di distruzione di massa, come la bomba atomica. Diversamente dal romanzo, all'inizio della pellicola, vi è un particolare inesistente nel libro, ovvero un narratore esterno che descrive alcuni pianeti del Sistema Solare, spiegando così i motivi per i quali i marziani hanno deciso di conquistare la Terra, considerandola più abitabile e colonizzabile rispetto alle atmosfere ostili e inabitabili degli altri pianeti. L'atterraggio avviene nello stesso modo, con uno schianto sulla Terra, nonostante i punti colpiti dalle meteore siano diffusi in tutto in mondo, a differenza della versione cartacea, in cui vengono colpiti solamente territori presenti in Inghilterra. Oltre a ciò, le astronavi del romanzo sono grandi proiettili cilindrici sparati dalla superficie marziana tramite un cannone, a differenza delle astronavi del film che presentano somiglianze assolute con una meteora. Tuttavia, la presunta meteora dimostra di essere leggermente radioattiva, rappresentando una particolare menzione alla radioattività, scoperta ufficialmente dal fisico francese Henry Becquerel nel 1897<sup>75</sup>, mentre il romanzo fu scritto tra il 1895 e il 1897<sup>76</sup>.

In seguito, vengono presentati i personaggi principali del film, tra cui uno scienziato veterano del Progetto Manhattan nonché esperto del settore atomico, Clayton Forrester, il quale, recandosi nella zona dell'impatto, conosce la professoressa Sylvia Van Buren in compagnia di suo zio nonché pastore Matteo Collins. Nonostante ciò, i marziani escono dalle loro astronavi nello stesso modo, svitando un grande portello rotondo, anche se il braccio meccanico provvisto di un "occhio" e inquietanti sibili risulta essere diverso dalla versione originale. Successivamente, similmente al romanzo, i tre uomini che erano rimasti a fare la guardia, intuendo che si tratti di creature extraterrestri, provano ad avvicinarsi sventolando una bandiera bianca in segno di pace, ma vengono ridotti in cenere quando il braccio li travolge con un letale raggio di calore sparato da un proiettore a forma di testa di cobra con un'unica luce rossa pulsante, che funge da giroscopio di puntamento, danneggiando oltretutto la centrale elettrica di Linda Rosa per poi causare un black out. Le macchine da guerra marziane del film sono più simili a quelle

---

<sup>75</sup> Ministero dell'Ambiente e della Sicurezza Energetica, *La radioattività*, 15/04/2021, in <https://www.mase.gov.it/pagina/la-radioattivita#:~:text=La%20radioattivita%C3%A0%20si%20misura%20in,Bq%20%3D%201%20disintegrazione%20per%20secondo>

<sup>76</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *The War of the Worlds*, 04/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds](https://en.wikipedia.org/wiki/The_War_of_the_Worlds)

del libro di quanto non sembri. Le macchine da guerra del romanzo sono treppiedi alti dieci piani che si muovono velocemente, fatti di metallo scintillante, ciascuno con un cappuccio metallico in cima al corpo, che si muove avanti e indietro assieme alla macchina. Un proiettore di raggi termici su un braccio articolato è collegato alla parte anteriore del corpo principale di ogni macchina. Tuttavia, le macchine da guerra del film hanno la forma di mante, con una finestra verde bulbosa e allungata nella parte anteriore, attraverso la quale i marziani osservano l'ambiente circostante. In cima alla macchina c'è il raggio termico a forma di testa di cobra collegato a una lunga e stretta estensione a collo d'oca, che può sparare in qualsiasi direzione. Possono essere scambiate per macchine volanti, ma Forrester afferma che sono sollevate da gambe invisibili. In una scena, quando emerge la prima macchina da guerra, ci sono deboli tracce di tre gambe magnetiche che lasciano tre scie scintillanti nel punto in cui toccano il terreno in fiamme, quindi si tratta di treppiedi, anche se non vengono mai chiamati così. Inoltre, mentre le macchine del romanzo non hanno alcuna protezione contro i cannoni dell'esercito e della marina britannica, le macchine da guerra del film hanno un campo di forza elettromagnetico che le circonda, descritto da Forrester come una "cupola protettiva".

In seguito, nella rappresentazione degli ecclesiastici, Wells, fortemente laicista, raffigurò un curato codardo, pessimista, convinto fin dall'inizio che l'arrivo degli alieni sia una punizione divina per i peccati dell'umanità. Nel film, invece, durante il primo attacco dei marziani, l'eroico pastore Collins, mosso dalla volontà dello Spirito Santo di comunicare con i visitatori, in modo da dimostrare loro che gli umani non sono una minaccia, muore da martire, carbonizzato dal raggio di calore dei nemici extraterrestri. Inoltre, mentre nel romanzo viene descritta un'altra arma aliena, ovvero il "fumo nero" usato per uccidere tutte le forme di vita nei paraggi, durante il suddetto attacco presente nel film, gli alieni dimostrano di possedere un ulteriore raggio verde in grado di neutralizzare i mesoni, ovvero il legame atomico che tiene unita la materia; tale particella subatomica, nella realtà, venne teorizzata nel 1935 dal fisico giapponese Hideki Yukawa<sup>77</sup>.

Nella scena seguente, il professor Forrester e la professoressa Sylvia fuggono in una casa di campagna sulla quale si abbatte l'ennesimo asteroide, proprio come

---

<sup>77</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Mesone*, 18/08/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Mesone#:~:text=Il%20primo%20mesone%20venne%20teorizzato%20raggi%20cosmici%20\(mesone%20Pi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Mesone#:~:text=Il%20primo%20mesone%20venne%20teorizzato%20raggi%20cosmici%20(mesone%20Pi))

accade nel libro, nonostante il protagonista del romanzo fosse in compagnia del curato. In seguito, i due personaggi scoprono l'aspetto di un marziano, i quali, nel film, non hanno alcuna somiglianza fisica con gli esemplari presenti del romanzo. Per motivi di budget, le loro controparti cinematografiche sono creature basse e dal colore rossastro con due braccia lunghe e sottili con tre dita lunghe e sottili con punte a ventosa. La testa dei marziani è costituita da un'ampia "faccia" nella parte superiore del busto dalle spalle larghe, la cui unica caratteristica apparente è un unico grande occhio con tre lenti distintamente colorate di rosso, blu e verde. Le estremità inferiori dei marziani non vengono mai mostrate. Alcune ipotesi suggeriscono tre gambe sottili che assomigliano alle loro dita, mentre altre li mostrano come bipedi con gambe corte e tozze con piedi a tre dita. A differenza della prima versione cinematografica, nel romanzo, si osserva che gli invasori si nutrono di esseri umani iniettando fatalmente il sangue dei loro prigionieri direttamente nei loro corpi dei marziani. In tale scena, dopo aver colpito un marziano che tenta di toccare Sylvia, il professore ottiene delle tracce di sangue alieno che, una volta esaminate, presentano dei globuli rossi anemici; sintomo di debolezza che il professore, insieme agli altri scienziati, tenta di utilizzare inutilmente a loro vantaggio per creare un'arma biologica contro i marziani; tenendo presente che correva l'anno 1925 quando negli Stati Uniti venne osservata, per la prima volta al mondo, una strana malattia del sangue caratterizzata da un'alterazione nella forma, nella grandezza e nel colore dei globuli rossi<sup>78</sup>.

Successivamente, un'altra mossa inutile si rivela essere la bomba atomica, utilizzata dall'esercito contro i marziani, i quali ne escono illesi grazie al loro campo di forza elettromagnetica. In seguito all'evacuazione di Los Angeles, Forrester, dopo essersi separato dal gruppo per prendere alcuni attrezzi importanti con il furgone, viene fermato per strada, dove si scatena il panico di massa in cui alcune persone disperate, che non hanno preso parte all'evacuazione, travolgono il furgone, probabilmente distruggendo le apparecchiature e assalendo il professore, proprio come accade al protagonista nel romanzo. La scena finale del film nella chiesa, che sottolinea con forza la natura divina della liberazione dell'umanità, non ha alcun parallelo nel libro originale. Nel film, i marziani non portano con sé la gramigna rossa, ma vengono sconfitti dai microrganismi terrestri, come nel romanzo. Tuttavia, gli

---

<sup>78</sup> Redazione, *La malattia del mare scoperta in America*, 26/05/2011, in <https://www.fondazioneveronesi.it/magazine/articoli/altre-news/la-malattia-del-mare-scoperta-america#:~:text=Era%20il%201925%20quando%20negli,nel%20colore%20dei%20globuli%20rossi>.

stessi muoiono per gli effetti dei microrganismi entro tre giorni dall'atterraggio della prima nave-meteora; invece, nel romanzo, i marziani muoiono entro circa tre settimane dall'invasione dell'Inghilterra. Ciò dimostra che anche Forrester vive eventi simili a quelli del narratore del libro, come il calvario in una casa distrutta, l'osservazione ravvicinata di un vero marziano e il ricongiungimento con la sua amata alla fine della storia. Il film è più incentrato sul tema della Guerra Fredda, con la bomba atomica contro il nemico invasore e la distruzione di massa che una tale guerra globale infliggerebbe all'umanità<sup>79</sup>.

### III.5.b Differenze con l'adattamento cinematografico del 2005

A differenza del romanzo, nel film si preferisce affidare la narrazione ad una voce esterna, qualcuno completamente estraneo agli eventi, anziché una persona coinvolta nella storia, come il protagonista del libro. Inoltre, nell'opera originale, mentre vengono raccontate separatamente le vicissitudini del fratello del protagonista, l'obiettivo di quest'ultimo è riunirsi con la moglie, rappresentando un rapporto coniugale diverso rispetto al film. Infatti, in questa versione cinematografica, il protagonista, Ray Ferrier, uno scaricatore di porto newyorkese risulta divorziato con l'ex moglie Mary Ann, la quale, dovendo andare a trovare i genitori a Boston, lascia a casa dell'ex marito i suoi figli, Rachel di 10 anni e l'adolescente Robbie, con i quali il protagonista ha inizialmente un rapporto distaccato che migliora gradualmente affrontando insieme le difficoltà della loro disavventura. Sebbene il film si concentri su l'unione familiare e sui disastrosi effetti che gli alieni causano alla suddetta famiglia, le tematiche succitate, tra cui il divorzio dei genitori e l'istinto di sopravvivenza contro un attacco da parte di un nemico sconosciuto, presentano molte somiglianze con la vita personale del regista del film, Steven Spielberg, precedentemente perseguitato dalle stesse insicurezze che lo avevano tormentato in seguito agli attentati dell'11 settembre 2001<sup>80</sup>.

In seguito, si verifica uno strano temporale, durante il quale molti fulmini colpiscono più volte il centro di un incrocio vicino, causando un impulso elettromagnetico che disabilita istantaneamente quasi tutti i dispositivi elettronici e le

---

<sup>79</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *The War of the Worlds*, 04/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds](https://en.wikipedia.org/wiki/The_War_of_the_Worlds)

<sup>80</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Steven Spielberg*, 15/01/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Steven\\_Spielberg](https://en.wikipedia.org/wiki/Steven_Spielberg)

lancette degli orologi, proprio come avviene nella versione cinematografica del 1953. Nonostante l'ambientazione sia stata cambiata dal XIX secolo ai giorni nostri, David Koepp, lo sceneggiatore, cercò di riportare il mondo moderno nel 1800, mostrando personaggi sprovvisti di energia elettrica e dei moderni sistemi di comunicazione<sup>81</sup>. Mentre Ray si unisce alla folla nel luogo dell'impatto, un enorme tripode emerge dal terreno in seguito a un terremoto, per poi uccidere la maggior parte dei testimoni utilizzando un raggio in grado di ridurre in polvere le vittime, con degli effetti molto simili al raggio verde neutralizza mesoni presente nell'adattamento cinematografico del 1953.

A tal proposito, il regista era contrario all'idea che gli alieni arrivassero in astronavi, visto che ogni pellicola che trattasse di un'invasione aliena utilizzava un veicolo del genere. Inoltre, i cilindri marziani originali furono scartati e sostituiti direttamente dai tripodi, i quali erano stati sepolti sottoterra sul pianeta molto tempo prima, a differenza del libro. Secondo Lawrence Brown, fare in modo che tali macchine da guerra fossero state sepolte in passato solleva questioni inesistenti nel romanzo originale di Wells. Nella versione di Spielberg, la sepoltura in profondità di tali macchine venne effettuata dagli invasori, i quali avevano già visitato la Terra in epoca preistorica, rappresentando un riferimento relativo alla teoria degli antichi astronauti<sup>82</sup>. Inoltre, sebbene la trama di Spielberg sia talmente incentrata sulla sopravvivenza della suddetta famiglia umana dall'ignorare una possibile motivazione per la suddetta pianificazione extraterrestre, Brown ipotizza che gli alieni abbiano scelto di attendere che gli umani si moltiplicassero nel corso della storia, in modo tale da raggiungere un numero sufficiente con cui potersi sfamare, considerando gli esseri umani come bestiame allevato in una fattoria aliena, destinati a essere raccolti come grano maturo.

Mentre Ferrier e i suoi figli sono in fuga a bordo di un'auto, Rachel viene travolta da un attacco di panico, che suo fratello Robbie riesce a placare, praticando assieme alla sorella "l'abbraccio della farfalla", una forma di psicoterapia che si concentra sul trattamento di traumi e disturbi legati allo stress, attraverso la stimolazione bilaterale effettuata posizionando le braccia in maniera conserta, in modo da sentirsi più protetti

---

<sup>81</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *War of the Worlds (2005 film)*, 14/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/War\\_of\\_the\\_Worlds\\_\(2005\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/War_of_the_Worlds_(2005_film))

<sup>82</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Teoria degli antichi astronauti*, 07/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Teoria\\_degli\\_antichi\\_astronauti](https://it.wikipedia.org/wiki/Teoria_degli_antichi_astronauti)

e a creare una sensazione di sicurezza<sup>83</sup>. A differenza delle versioni precedenti, menzionando tale tecnica psicoterapeutica, lo sceneggiatore ha voluto sottolineare l'importanza della salute mentale, considerata nel XXI secolo. In seguito, Ray e i suoi figli, durante il tragitto per raggiungere Mary Ann a Boston, incontrano una folla disperata che, similmente al romanzo e al primo adattamento cinematografico, li assale per rubare la loro vettura. costretti ad abbandonarla per poi proseguire a piedi. Successivamente, come accade nel romanzo, i tre personaggi, raggiungendo un porticciolo sul fiume Hudson, riescono a salire a bordo di un traghetto che, in seguito, viene attaccato da alcuni tripodi, creando panico tra la gente che cerca di salire a tutti i costi sull'imbarcazione, ribaltata in seguito dagli alieni che, con i loro tentacoli meccanici, ripescano dal fiume i passeggeri, imprigionandoli nelle loro gabbie, proprio come accade nella versione letteraria.

Successivamente, dopo essere sfuggiti ai suddetti tripodi, Ray è costretto ad abbandonare il figlio Robbie, intento ad unirsi ai militari, rappresentando un gesto dettato dalla volontà del regista di rappresentare la mentalità americana di non arrendersi mai. Nel frattempo, Ray e Rachel trovano rifugio nella cantina di Harlan Ogilvy, un ex guidatore di ambulanze deciso a vendicarsi della morte della sua famiglia, sterminata dagli invasori. Tale personaggio, il cui nome è ispirato dall'astronomo Ogilvy presente nel romanzo, nasce dalla fusione di due personaggi originali del libro, poiché il suddetto Harlan possiede la pazzia del curato e l'istinto di sopravvivenza dell'artigliere, assieme alle sue convinzioni. Proprio come nella versione cinematografica del 1953, gli alieni inviano in un primo momento un cavo ottico serpentiforme per ispezionare la casa diroccata per poi perlustrare in persona lo scantinato, mostrando un aspetto umanoide con un paio di occhi lucidi ed un cranio piuttosto sviluppato, in modo da rispettare la caratteristica principale menzionata da Wells nel romanzo. La notte seguente, Ogilvy viene travolto da un crollo psicotico alla vista di un malcapitato, il quale, dopo essere trafitto da un tripode, viene privato del suo sangue, utilizzato dagli alieni, assieme ad altri liquidi vitali delle vittime umane, come fertilizzante per la gramigna rossa, presente anche nella versione originale. Per paura che il rumore provocato dai farfugliamenti dovuti dalla follia di Ogilvy attiri gli extraterrestri, Ray decide di sopprimerlo, rimanendo solo con la figlia.

---

<sup>83</sup> essereesseri umani.it, *L'abbraccio a farfalla per calmare gli stati d'animo*, in <https://essereesseri umani.it/abbraccio-a-farfalla/>



Tuttavia, successivamente un'altra sonda individua Rachel, la quale, pur fuggendo all'esterno della cantina, viene catturata e imprigionata in una gabbia appesa alla macchina dove vengono raccolti gli esseri umani, proprio come nel libro, inducendo il padre a farsi rinchiudere nella stessa prigione. Nel momento in cui il tripode risucchia il protagonista, lo stesso fa esplodere una granata nel boccaporto, distruggendo il tripode dall'interno e liberando tutti i prigionieri. Ripresosi sua figlia, con la quale riesce a raggiungere finalmente la città di Boston, il protagonista nota che, oltre all'appassimento delle gramigne rosse, i tripodi si sono immobilizzati, eccetto uno ancora attivo sul quale si posano alcuni uccelli. Alla luce di ciò, Ray, intuendo che lo scudo protettivo sia fuori uso, mette al corrente di tale occasione i militari, i quali, grazie alle loro armi, abbattano facilmente l'ultima macchina da guerra aliena rimasta. Preceduto dalla fuoriuscita di una grande quantità di liquido rosso, esce dalla capsula di pilotaggio l'arto morente dell'alieno, deceduto per soffocamento, rappresentando una scena presente anche nella versione cinematografica del 1953. Dopo aver concepito la sconfitta degli extraterrestri a livello globale, Ray e Rachel raggiungono la casa dei nonni a Boston, dove ritrovano Mary Ann e Robbie, ancora vivo. Nell'epilogo si fa riferimento ai microrganismi che, oltre ad essere stati creati per merito di Dio, si sono rivelati potenzialmente più letali ed efficaci di tutte le armi e gli stratagemmi umani, perseguendo il raggiungimento di un livello ottimale dell'immunità batteriologica da parte degli esseri umani, degni di aver conquistato, nel corso della storia, il diritto alla sopravvivenza tra le altre specie terrestri<sup>84 85</sup>.

---

<sup>84</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *War of the Worlds (2005 film)*, 14/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/War\\_of\\_the\\_Worlds\\_\(2005\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/War_of_the_Worlds_(2005_film))

<sup>85</sup> Streaming Community, *La guerra dei mondi*, in <https://streamingcommunity.buzz/watch/487>

## IV. “Storia della tua vita” / “Arrival”

### IV.1 “Storia della tua vita”

#### IV.1.a Ted Chiang

Ted Chiang è nato nel 1967 a Port Jefferson, nello Stato New York. Entrambi i suoi genitori sono nati nella Cina continentale, emigrando a Taiwan assieme alle loro famiglie durante la rivoluzione comunista cinese per poi emigrare negli Stati Uniti. Mentre sua madre era una bibliotecaria, suo padre, Fu-pen Chiang, è un illustre professore di ingegneria meccanica alla Stony Brook University, sempre nello Stato di New York.

Laureatosi alla Brown University nel 1989 con una laurea in informatica, dopo aver frequentato nello stesso anno il Clarion Workshop, un seminario americano di sei settimane per aspiranti scrittori di fantascienza e fantasy, l'autore, influenzato creativamente dalle opere di Gene Wolfe, John Crowley e Edward Bryant, ha venduto il suo primo racconto, "The Tower of Babylon", alla rivista Omni, ricevendo il premio Nebula nel 1990. I suoi racconti successivi hanno vinto numerosi altri premi, rendendolo uno degli scrittori più onorati della fantascienza contemporanea. La prima raccolta di racconti di Chiang, intitolata "Stories of Your Life and Others" è stata pubblicata nel 2002 da Tor Books e comprende i suoi primi otto racconti. Nello stesso anno, la stessa raccolta è stata pubblicata in Italia come “Storie della tua vita” dalle case editrici Stampa Alternativa e Graffiti. La raccolta è stata ristampata nel 2016 con il titolo “Arrival”, in concomitanza con l'adattamento di "Story of Your Life" nel film “Arrival”. Nel luglio 2002 Chiang ha lavorato in qualità di scrittore tecnico nell'industria software, risiedendo a Bellevue, nello Stato di Washington, vicino a Seattle. Nel 2012 e nel 2016 lo scrittore è stato istruttore al Clarion Workshop presso l'Università della California nella città di San Diego. Invece nel 2022 Chiang è diventato borsista Miller del Santa Fe Institute. Infine, nel 2023 lo scrittore è stato nominato dalla rivista Time tra le 100 persone più influenti nel campo dell'intelligenza artificiale<sup>86</sup>.

---

<sup>86</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Ted Chiang*, 02/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Ted\\_Chiang](https://en.wikipedia.org/wiki/Ted_Chiang)

### IV.1.b Idee e tematiche principali

Concentrandosi spesso su temi filosofici e scientifici, Chiang ha dichiarato che uno dei motivi per cui la scrittura di fantascienza lo interessa è che gli permette di rendere "raccontabili" le questioni filosofiche, giovando nel leggere le note dei racconti degli autori per poi includerle nelle sue raccolte di racconti. Infatti, a livello filosofico, nelle sue opere è presente la "metacognizione", ovvero l'atto di pensare al proprio pensiero", qualcosa che la maggior parte degli esseri umani è in grado di realizzare, a differenza degli animali e dell'intelligenza artificiale; mentre il capitalismo erode la capacità di questa comprensione, soprattutto per via dei dirigenti di aziende tecnologiche<sup>87</sup>.

### IV.1.c Critiche

Secondo il critico John Clute, l'opera di Chiang ha uno stile preciso e incisivo, provocando un effetto magnetico sul lettore. Mentre la critica e poetessa Joyce Carol Oates ha dichiarato che Chiang esplora i tropi convenzionali della fantascienza in modi altamente non convenzionali in modo stuzzicante, tormentoso, illuminante ed emozionante, paragonandolo positivamente a Philip K. Dick, James Tiptree Jr. e Jorge Luis Borges. Inoltre, lo scrittore Peter Watts ha elogiato il lavoro di Chiang, dichiarando con invidia il desiderio che l'autore non pubblichi altre opere, un desiderio condiviso da tutti gli altri scrittori del genere fantascientifico<sup>88</sup>.

### IV.1.d Trama e analisi

La protagonista, Louise Banks, racconta a sua figlia la storia della sua vita ma come se già sapesse cosa sarebbe successo, come se passato, presente e futuro coesistessero, e così anche gli eventi dell'esistenza vissuta dalla protagonista. Louise racconta alla piccola dei bei momenti passati con suo padre durante la notte in cui hanno concepito la figlia, di quanto tempo i due sono sposati fino al momento in cui viene narrata questa storia, del momento in cui la famiglia si trasferirà in un'altra casa, tralasciando i dettagli del concepimento poiché, da buona madre, la protagonista ritiene che sia opportuno svelarli quando sarà la figlia stessa ad avere a sua volta dei figli; tuttavia, avendo una visione completa della propria vita, la linguista ammette che

---

<sup>87</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Stories of Your Life and Others*, 29/08/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Stories\\_of\\_Your\\_Life\\_and\\_Others](https://en.wikipedia.org/wiki/Stories_of_Your_Life_and_Others)

<sup>88</sup> ibidem

non sarà possibile per via della morte della piccola, che le impedirà di vivere tale evento esistenziale. Ciononostante, la madre narra alla figlia anche i momenti in cui quest'ultima si ribellerà ai doveri che una prole all'età di 12 anni deve adempiere nei confronti della propria madre. Per concludere tale introduzione, Louise rivela alla figlia che la famiglia lascerà la prima casa dopo due anni dalla nascita della bambina per poi abbandonare la seconda dimora poco dopo la dipartita della piccola, finendo per trasferirsi in una fattoria assieme al marito, il quale farà fatica ad elaborare il lutto della figlia.

Evitando di accennare la fine di questa storia, Louise preferisce ricominciare a narrare dal principio, in particolar modo il contesto in cui lei ha conosciuto il suo compagno. Infatti, qualche anno prima, con l'arrivo di navicelle aliene sulla Terra, la linguista, dopo aver ricevuto una chiamata, incontrò il fisico Gary Donnelly e il colonnello Weber, il quale, come d'accordo, le fece sentire una registrazione di tali creature aliene, il cui verso alla protagonista fece pensare molto al suono di un cane bagnato che si scrolla l'acqua di dosso. Non riuscendo a concepire il significato della suddetta registrazione, Louise chiese del contesto in cui gli alieni hanno pronunciato ciò ma senza ottenere altro dallo stesso colonnello. Dopo che quest'ultimo le chiese la sua opinione riguardo alle possibili proprietà linguistiche che si potessero estrapolare da tale audio, Banks affermò che il tratto vocale degli alieni aveva un suono del tutto diverso da un tratto vocale umano, presumendo, di conseguenza, che tali creature non assomigliassero neanche esteticamente ad un essere umano. La stessa ribadì che stabilire una comunicazione sarebbe stato difficile per via delle differenze anatomiche, per via dei suoni che il cavo orale umano non è in grado né di riprodurre e né di distinguere. Come risposta, Donnelly, da buon fisico, chiese se fosse una questione di frequenze ad infrasuoni o ultrasuoni; tuttavia, la linguista rispose affermando che, pur analizzando le differenze tra i vari fonemi utilizzati dagli alieni, il sistema uditivo umano non rappresenta un sistema acustico assoluto ma è in grado di riconoscere i suoni emessi esclusivamente dalla laringe umana. In ogni caso, sebbene il colonnello fosse ostinato nel convincere Louise a comprendere tale registrazione, magari utilizzando anche uno spettrografo sonoro, la protagonista ribadì che interagire con un madrelingua rappresenta l'unico modo per imparare una lingua sconosciuta, interagendo e intavolando una conversazione. Nonostante tali parole, Weber pensò precedentemente che fosse più facile comunicare con gli alieni, poiché presunse che questi ultimi sarebbero stati in grado di imparare il linguaggio umano monitorando le trasmissioni terrestri. Evidentemente disinteressato nel voler

informare troppo i visitatori extraterrestri circa l'umanità e altre nozioni terrestri, il colonnello chiese a Banks se fosse possibile imparare una nuova lingua parlando con dei madrelingua senza insegnare loro lingue utilizzate dagli esseri umani, come in questo caso l'inglese. Successivamente, la linguista rispose che tutto sarebbe stato relativo, ovvero sarebbe dipeso da quanto sono collaborativi gli alieni, i quali avrebbero comunque imparato parti della lingua con cui interagiscono; oppure vi sarebbe stata la possibilità che queste creature sarebbero state più interessate ad apprendere la lingua umana piuttosto che insegnare la loro.

In seguito, la protagonista rammenta che la richiesta per tale incontro avrebbe rappresentato la seconda telefonata più fondamentale della sua vita, poiché quella più importante sarà eseguita dal soccorso alpino per informare la donna riguardo la morte della figlia a causa di un incidente, il quale fungerà da monito per permettere entrambi i genitori di comunicare tra loro più del solito, raggiungere di corsa il luogo dove avverrà la disgrazia per poi portare il corpo della piccola ormai venticinquenne all'obitorio dove Louise ricorderà persino l'odore di quel posto, oltre al momento in cui ha dovuto riconoscere il viso di sua figlia. Riprendendo la storia del suo incontro con gli alieni, Banks racconta di essere entrata in un accampamento dell'esercito in una zona di campagna isolata in cui era presente un aggeggio soprannominato "specchio", ovvero uno dei 112 dispositivi di comunicazione bidirezionale extraterrestri presenti in tutto il mondo, simile a uno schermo gigantesco, presumibilmente connesso alle astronavi aliene presenti in orbita. Pur non riuscendo a comprendere il motivo per cui gli alieni non volessero comunicare di persona, ad ogni specchio venne assegnato un gruppo di scienziati compreso di un linguista e un fisico. Mentre Donnelly venne mandato avanti per l'ispezione da parte dell'esercito, Louise notò che di fronte all'accampamento vi erano telecamere utilizzate dall'intelligenza militare per monitorare gli eventi e un carrello carico di oggetti presi in prestito da un laboratorio di fenologia, ossia parte della biologia riguardante i rapporti tra fattori climatici e manifestazioni stagionali di alcuni fenomeni presenti nella vita vegetale e animale<sup>89</sup>. Entrati dentro, ammirando lo specchio immenso illuminarsi gradualmente, la linguista e il fisico prepararono tutte le attrezzature, tra cui il microfono, lo spettrografo sonoro, il computer e l'altoparlante.

---

<sup>89</sup> Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Fenologia*, in <https://www.treccani.it/enciclopedia/fenologia/>

Quando il primo alieno comparve, la linguista balzò dallo spavento, descrivendolo come un barile sospeso con sette arti simili a dei rami senza articolazioni distinte, ognuno dei quali poteva fungere da braccia o da gambe; mentre Gary nominò tali esemplari come “eptapodi”, per via dei movimenti fluidi dei loro arti e del loro busto, simili a quelli di un cefalopode. Mentre i due umani si accorsero che tali creature erano munite anche di sette occhi senza palpebre, gli eptapodi, emettendo suoni scoppiettanti, si alternavano a vicenda, uscendo ed entrando dalla porta presente dall'altra parte dello schermo, senza mai voltarsi probabilmente per via della loro visuale completa. Dopo che Gary chiese a Louise se fosse pronta, a differenza di una sua precedente esperienza in Amazzonia in cui sia lei che i suoi interlocutori lusofoni conoscevano un minimo la lingua dell'altro, la protagonista si rese conto che quello sarebbe stato il suo primo tentativo di condurre una vera procedura di apprendimento per monolingua. Avvicinandosi alla creatura, senza sentire stranamente nessun odore, indicò se stessa e il suo amico pronunciando il termine “umano” ma, dopo aver indicato invece gli alieni e chiedendo loro cosa fossero più di una volta, questi ultimi rivolsero uno dei loro arti verso se stessi, un gesto che la linguista reputò più complicato da capire se si fosse trattato del mento, come accade in alcune culture. Tuttavia, dopo tale gesto, Banks notò che dall'orifizio superiore degli alieni stava vibrando, facendo fuoriuscire un suono fiavole, intuendo che si trattasse del loro modo di parlare. Dopo aver realizzato sul computer che entrambi gli spettrogrammi corrispondenti ai suoni pronunciati da entrambi i suddetti alieni, fossero uguali, la protagonista ripeté l'esperimento, ottenendo due nuovi spettrogrammi la cui metà era identica a quella degli spettrogrammi precedenti. Considerando che ogni cultura possiede oggetti caratteristici descrivibili tramite la lingua appartenente a tale cultura, la linguista decise di indicare un oggetto simile a una sedia presente dalla parte degli alieni per poter chiedere loro cosa fosse e, in risposta, le creature emisero un altro suono, generando uno nuovo spettrogramma che i due umani riprodussero indicando nuovamente la suddetta sedia per poi ricevere una risposta dalle creature, creando uno spettrogramma la cui metà è nuovamente uguale a quella dello spettrogramma precedente, dimostrando così che da entrambe le parti condividessero un modello di discorso compatibile. In seguito, Louise catalogò tutti gli spettrogrammi ottenuti in un glossario, in modo da ricordare tali espressioni avvenute in contesti specifici.

Tanto per ridere, Banks provò anche ad imitare il suono prodotto dagli eptapodi di fronte a loro, i quali risposero in maniera diversa generando due spettrogrammi

differenti l'uno dall'altro, senza capire se stessero parlando fra di loro o con la donna. Tuttavia, i tentativi successivi di ripetere tali imitazioni si rivelarono vani, costringendo Louise e Gary ad utilizzare solo le registrazioni dei suoni sentiti. Inseguito la protagonista ricordò un aneddoto quasi certamente falso, secondo cui, quando la nave Endeavour del capitano Cook arrivò sulla costa del Queensland, in Australia, quest'ultimo guidò un gruppo di esplorazione per poi incontrare degli aborigeni, ai quali chiese come si chiamassero gli animali che saltellavano con i loro piccoli nelle sacche. Ricevendo come risposta "Kanguru", da allora Cook e i suoi marinai si riferirono a tali animali con il suddetto termine, per poi scoprire in seguito che in realtà l'aborigeno stesse semplicemente chiedendo cosa stesse dicendo il capitano. Successivamente Banks intuì che i suoi futuri studenti si sarebbero iscritti al suo corso universitario per via degli esperimenti condotti con gli alieni. Il rimuginare di Louise termina con un ricordo futuro riguardante la figlia che, da piccola, chiederà alla madre dei chiarimenti sull'espressione "damigella d'onore, un esempio caro alla linguista sull'apprendimento delle lingue tramite l'acquisizione del linguaggio da parte dei bambini.

Durante un successivo rapporto con il colonnello Weber, la linguista suggerisce l'idea di utilizzare una telecamera digitale e un grande schermo video su cui poter scrivere delle parole, in modo tale da permettere ad entrambe le parti di scoprire meglio l'altro attraverso la scrittura. Convinta del suo piano, la protagonista pensò che gli eptapodi avrebbero potuto utilizzare un modo meccanico di produrre un testo; per cui, ipotizzando che la loro scrittura fosse molto regolare e coerente, Louise dedusse che sarebbe stato più facile identificare i grafemi invece dei fonemi. Sarebbe come individuare le lettere di una frase stampata anziché cercare di sentirle quando la frase viene pronunciata ad alta voce. Pur essendo preoccupato di mostrare troppo la tecnologia umana agli alieni, il colonnello accettò la proposta. Il giorno successivo, Louise e Gary ripeterono la procedura precedente, ma questa volta mostrando la parola "human", ossia "umano", stampata sullo schermo del computer mentre la pronunciavano. Avendo capito le loro intenzioni, gli eptapodi, allestendo uno schermo circolare piatto, scrissero qualcosa che ricordava un ghirigoro, vagamente corsivo. Presto la linguista si rese conto che la scrittura degli extraterrestri sembrava essere logografica anziché alfabetica, come sperava, il che rendeva le cose più difficili, nonostante i loro logogrammi includessero comunque alcune informazioni fonetiche.

Dopo essersi avvicinata per indicare e chiedere agli esapodi come chiamassero le loro parti del corpo, Louise chiese loro anche i termini per rivolgersi a ciascuno individualmente, come nomi personali, ma non potendo pronunciare il suono delle loro risposte, i due umani li diedero loro i nomi Flapper e Raspberry. Il giorno dopo, per ottenere dagli alieni alcuni verbi transitivi, tra cui “camminare”, “saltare”, “parlare” e “scrivere”, Gary mimò i gesti che rappresentassero tali azioni, mentre la protagonista chiese loro come chiamassero tali pratiche. In risposta a ciò, Raspberry cominciò a imitare Gary, o almeno a compiere l'azione equivalente degli eptapodi, mentre Flapper usava il computer, mostrando una descrizione scritta e pronunciandola ad alta voce. I due umani ripeterono lo stesso procedimento con degli oggetti, tra cui una mela e una fetta di pane e, di conseguenza, Raspberry lasciò la stanza e tornò con una sorta di enorme noce o zucca e un ellissoide gelatinosa e, mentre indicò la zucca, Flapper disse come si chiamasse tale oggetto e, a livello scritto, indicò un altro logogramma. In seguito, per far vedere come mangiano, Raspberry portò la zucca tra le gambe, emettendo un suono croccante e facendo riemergere la zucca priva di morsi; Essendo estranei alla cultura umana, tali alimenti extraterrestri vennero paragonati a ciò che è più umanamente riconoscibile, in modo da permettere ad altri di farsi un'idea per poi crearsi la propria immagine mentale; infatti, Louise e Gary descrivono le suddette “zucche” includendo elementi paragonabili a dei chicchi di mais. Similmente a una cultura straniera, gli eptapodi, attraverso i propri alimenti mostrati, espressero la propria identità culturale, determinata eventualmente anche dalle componenti ambientali, geografiche, storiche, economiche e nutrizionali che caratterizzano la stessa cultura<sup>90</sup>. Grazie a tale esperimento, Banks scoprì che, oltre ad avere equivalenti per nomi e verbi, gli alieni generavano logogrammi individuali al cui interno racchiudevano più di un solo termine e, di conseguenza, più di un solo concetto; le loro frasi sono scritte unendo i logogrammi per le parole costituenti.

Tutto sommato, gli eptapodi erano talmente collaborativi che nei giorni seguenti insegnarono agli analisti del posto la loro lingua senza richiedere di insegnare loro ulteriori nozioni di inglese. Tuttavia, il colonnello Weber e i suoi collaboratori rifletterono sulle implicazioni di ciò, mentre i linguisti, organizzando una

---

<sup>90</sup> [tuttofrescosupermercati.it](https://tuttofrescosupermercati.it), *Il cibo è cultura – tradizioni*, in <https://tuttofrescosupermercati.it/il-cibo-e-cultura-tradizioni/#:~:text=Il%20cibo%20come%20mezzo%20di%20espressione%20dei%20popoli&text=L'essere%20umano%2C%20quindi%2C,che%20caratterizzano%20la%20cultura%20ste>ssa.



videoconferenza con altri colleghi, si resero conto che i loro schermi video erano primitivi rispetto agli specchi degli eptapodi. Dopo aver ricordato un aneddoto che vedrà la figlia alle prese con l'ubriacatura delle feste adolescenziali, Louise realizzò che la figlia avrà giustamente un comportamento diverso dalla madre. In seguito, riunitasi con Gary in un ufficio, la linguista gli spiegò che, secondo il suo parere, gli eptapodi utilizzavano un linguaggio grafico, il cui sistema di scrittura era espresso con elementi semasiografici, ovvero segni non convenzionali che trasmettono il significato senza fare riferimento al discorso, come per esempio il simbolo “Ø” rappresenta il concetto dell'espressione “non consentito”. Al giorno d'oggi tale sistema di scrittura è utilizzato nelle icone di comunicazione digitale, nella notazione musicale, nella notazione matematica e nella fase di notazione presente nella tecnica consecutiva del settore dell'interpretariato<sup>91</sup>. Inoltre, sia Gary che Louise realizzarono che tali creature utilizzavano una grammatica bidirezionale, formato da un sistema di scrittura, soprannominato “Eptapode B”, completamente separato dal linguaggio parlato, soprannominato “Eptapode A”, un po' come accade tra l'ortografia e la fonetica inglese. Dopo aver ricordato un aneddoto in cui insegnerà il valore della pazienza alla figlia quando, all'età di 6 anni, non vedrà l'ora di andare alle Hawaii per la conferenza del padre, la protagonista presentò un rapporto in cui suggerì di utilizzare dal quel momento il termine “semagramma”, adatto perché, con altri semagrammi, può formare dichiarazioni infinite anziché usare il termine “logogramma”, improprio perché implicava che ogni grafico rappresentasse una parola parlata, mentre in realtà i grafici non corrispondevano affatto alla nozione umana di parole pronunciate. Mentre Louise paragonava la complessa e astratta scrittura degli eptapodi a mantidi religiose disegnate in uno stile corsivo o a dei poster psichedelici, le venne in mente il momento della futura foto di laurea della figlia, alla quale non potrà negarle la successiva decisione di lavorare come analista finanziaria che dà peso al denaro, in modo da non ripetere lo stesso errore della madre della protagonista, la quale non è mai riuscita a capire le scelte lavorative della linguista.

Col passare del tempo, i team assegnati a ciascuno specchio iniziarono a lavorare seriamente per apprendere la terminologia eptapodica per la matematica e la fisica elementare; tuttavia, tralasciando l'aritmetica elementare, quando si cominciò a menzionare argomenti inerenti la geometria e l'algebra, gli alieni non riuscivano a

---

<sup>91</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Semasiografia*, 14/03/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Semasiografia>

capire nulla, sebbene i fisici. provarono ad utilizzare un sistema di coordinate sferiche anziché rettangolari, pensando che potesse essere più naturale per gli eptapodi date le loro anatomie. Dopo vari tentativi per cercare di ottenere i loro termini riguardo tale tematica, gli extraterrestri riuscirono finalmente a capire alcuni aspetti della fisica umana, come gli elementi della tavola periodica e attributi fisici di base come massa e accelerazione. Evidentemente tali concetti sono irrilevanti o inesistenti nella civiltà degli eptapodi, così come, secondo l'ipotesi di Sapir-Whorf, la correlazione tra linguaggio, pensiero e cultura consiste soprattutto nel dirigere l'attenzione dei parlanti su certi aspetti dell'esperienza anziché su altri<sup>92</sup>.

Invece, a livello linguistico non vi erano molte difficoltà di comprensione, tantoché si cominciò a capire che la decodifica della grammatica del linguaggio parlato, detto Eptapode A, pur non seguendo il modello delle lingue umane, come previsto, era comprensibile fino a quel momento, nonostante l'ordine libero delle parole, fino al punto che non c'era un ordine preferito per le clausole in una dichiarazione condizionale, a differenza di un linguaggio umano universale. Sebbene gli scienziati chiesero regolarmente agli alieni il motivo della loro visita, questi ultimi rispondevano "per vedere" o "per osservare.", evitando di fare domande su nulla. Ciononostante, il Dipartimento di Stato istruì i suddetti scienziati a rivelare il meno possibile sull'umanità, nel caso in cui tali informazioni potessero essere utilizzate come merce di scambio in trattative future. Dopo aver ricordato un aneddoto che vedrà la figlia, all'età di 13 anni, non voler farsi vedere con la mamma al centro commerciale, Gary, entrando nel laboratorio, annunciò che in una postazione dello specchio in Illinois, degli eptapodi riuscirono a ripetere una presentazione animata del Principio di Fermat, secondo cui un raggio luminoso tra due punti percorre il percorso che richiede il tempo minimo, dimostrando a sua volta le leggi della riflessione e della rifrazione<sup>93</sup>. Inoltre, trattandosi di un principio variazionale come altri principi della fisica, i fisici sperarono che, una volta ottenuta la descrizione matematica del Principio di Fermat, sarebbero stati in grado di decodificare gli altri". Felice per tale scoperta, Gary invitò per la prima volta Louise, la sua futura moglie, a cena. Nel frattempo, la protagonista ricordò i bei momenti nonché tormenti che trascorrerà con la sua imprevedibile e non curante figlia quando, da piccola, quest'ultima comincerà a

---

<sup>92</sup> Alessandra Martelli, *L'ipotesi di Sapir-Whorf*, in <https://alessandramartelli.com/blog/ipotesi-sapir-whorf/>

<sup>93</sup> Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Fermat, principio di*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/principio-di-fermat\\_\(Enciclopedia-della-Matematica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/principio-di-fermat_(Enciclopedia-della-Matematica)/)

camminare per poi superare la recitazione in modo tale da poter giocare col cane dei vicini. Tuttavia, grazie al successo di apprendimento del Principio di Fermat, Gary, scoprì, in seguito, che Gary, la formulazione della fisica degli eptapodi era in effetti stravolta rispetto a quella umana, tantoché, a differenze degli esseri, il calcolo degli integrali non rappresentava alcuna difficoltà per i suddetti visitatori extraterrestri. I fisici riuscirono, infine, a dimostrare l'equivalenza tra la matematica degli eptapodi e quella umana; anche se i loro approcci erano quasi l'opposto l'uno dell'altro, entrambi erano sistemi per descrivere lo stesso universo fisico. Segue un ulteriore aneddoto inerente alla futura diffidenza del padre nei confronti di sua figlia una volta adolescente sulla capacità di quest'ultima di sapersi scegliere un eventuale fidanzato, un comportamento geloso che generalmente ogni padre manifesta nei confronti della propria figlia.

Durante la cena, mentre Louise e Gary discutevano del principio di Fermat, la linguistica intuì, in modo antropomorfo-proiettivo, che la luce deve esaminare i possibili percorsi e calcolare quanto tempo impiegherebbe ciascuno di essi, sapendo tutto questo in anticipo prima di iniziare a muoversi; lo stesso accadeva con segni presenti dei semagrammi utilizzati per rappresentare il linguaggio parlato degli alieni, impossibili da isolare poiché dipendono l'uno dall'altro, come se ogni parte del discorso fosse prevista ancor prima di esprimere l'intero concetto. Successivamente, durante una conversazione con i due eptapodi, Flapper informò Louise che il pianeta degli eptapodi aveva due lune, una significativamente più grande dell'altra; i tre costituenti primari dell'atmosfera del pianeta erano azoto, argon e ossigeno; e quindici ventottesimi della superficie del pianeta erano coperti d'acqua. Dopo aver rammentato un ricordo che vedrà la figlia quattordicenne chiedere consiglio alla madre per una relazione per poi menzionare il divorzio dei genitori, Louise realizzò che la scrittura degli eptapodi stava cambiando il suo modo di pensare, a tal punto da iniziare a sviluppare una facoltà simile a quella di tali extraterrestri. Per la linguista, pensare significava tipicamente "parlare con una voce interna", come si dice in gergo, i miei pensieri erano fonologicamente codificati. In genere la sua voce interna parlava in inglese, tuttavia non era un obbligo. L'estate successiva all'ultimo anno di liceo, la stessa frequentò un programma di immersione totale nell'apprendimento del russo così intensamente che alla fine dell'estate pensava e persino sognava in russo parlato. L'idea di pensare in una modalità linguistica ma non fonologica ha sempre intrigato la protagonista, tant'è che, pensando ad un suo amico sordo cresciuto usando e pensando nella Lingua dei Segni Americana, la linguista, riuscì a capire

finalmente cosa significasse ragionare usando un paio di mani interne anziché voce interiore, dato che, grazie alla scrittura degli eptapodi, i suoi pensieri stavano diventando codificati graficamente. Infatti, la stessa aveva momenti di trance durante il giorno in cui i suoi pensieri non venivano espressi con la sua voce interna ma vedendo semagrammi con l'occhio della mente, che spuntavano come la brina sul vetro di una finestra. Più diventava più fluente e più i disegni semografici apparivano completamente formati, articolando idee anche complesse in una sola volta. Tuttavia, i suoi processi di pensiero, però, non si muovevano più velocemente. I semagrammi sembravano qualcosa di più di un linguaggio; erano quasi dei mandala, tanto da far sentire Louise in uno stato meditativo, contemplando il modo in cui le premesse e le conclusioni erano intercambiabili.

In seguito, seduti nella sala di videoconferenza, Gary e Louise ascoltarono un rappresentante del Dipartimento di Stato di nome Hossner, che aveva il compito di informare gli scienziati statunitensi sul nostro programma con gli eptapodi. Quest'ultimo cercò di ragionare su quale fosse il motivo della visita dei suddetti extraterrestri, scartando la possibilità della conquista del pianeta ma valutando ipotesi come l'acquisizione di informazioni sugli esseri umani, il diritto di tenere sermoni alle popolazioni della Terra, la rivendicazione di diritti minerari sul sistema solare e la ricerca dell'oro, proprio come ciò che cercavano gli Anunnaki secondo la teoria di Sitchin<sup>94</sup>. Burghart, il linguista dello specchio di Fort Worth, intervenne dicendo di aver parlato con gli eptapodi, i quali dichiararono di essere sulla Terra per osservare e che le informazioni non fossero "commerciabili". Una dichiarazione alla quale Hossner non credette, fino al punto da ipotizzare una manovra tattica da parte degli alieni. Nel frattempo, Louise ricordò un altro aneddoto che vedrà se stessa nel momento in cui dirà a sua figlia all'età di 3 anni che dovrà andare a letto perché quest'ultima dovrà rispettare la figura della madre in quanto tale, tradendo la sua futura intenzione di dare risposte ragionevoli quando sarà diventata genitrice, in modo da trattare sua figlia come un individuo intelligente e pensante. Dopo aver ragionato sul paradosso del futuro, che sia inevitabile o mutevole, Louise assieme a Gary andarono al mercato dove comprarono gli ingredienti per preparare la cena. Successivamente, sulla base di ciò che venne scoperto, la protagonista teorizzò che, quando gli antenati degli esseri umani e degli eptapodi acquisirono per la prima volta la scintilla della

---

<sup>94</sup> Geostoria Fanon Wiki, *Zecharia Sitchin*, in [https://althistory.fandom.com/it/wiki/Zecharia\\_Sitchin](https://althistory.fandom.com/it/wiki/Zecharia_Sitchin)

coscienza, entrambi percepivano lo stesso mondo fisico, ma analizzavano le loro percezioni in modo diverso; le visioni del mondo che alla fine si sono incrociate sono il risultato finale di questa divergenza. Gli esseri umani avevano sviluppato una modalità di consapevolezza sequenziale, mentre gli eptapodi avevano sviluppato una modalità di consapevolezza simultanea. Gli umani sperimentano gli eventi in un ordine e percepiscono la loro relazione come causa ed effetto, mentre gli extraterrestri sperimentavano tutti gli eventi contemporaneamente e percepivano uno scopo alla base di tutti, uno scopo di minimizzazione e massimizzazione. Sdraiandosi a letto, Banks ebbe un sogno ricorrente in cui, mentre scala una struttura rocciosa con sua figlia all'età di 3 anni dentro al suo zaino, quest'ultima esce dal suo insolito mezzo di trasporto; in seguito, la madre, impossibilitata dal muoversi, vede la piccolina diventare sempre più piccola mentre cade nel vuoto per poi ritrovarsi all'obitorio dove vede il volto senza vita di sua figlia ma da venticinquenne. Per fortuna, Gary, preoccupato per i movimenti dovuti dall'incubo di Louise, la sveglia per poi consolarla accoccolandosi insieme.

Parallelamente alla filosofia del tempo, uno dei ricordi della linguista vedrà la figlia nella beatitudine delle poppate notturne, una fase della sua vita in cui non ci sarà passato né futuro; infatti, finché la madre non la allatterà, la piccola non avrà alcun ricordo di contentezza nel passato né aspettative di sollievo nel futuro. Tuttavia, ciò che distingue la modalità di consapevolezza degli eptapodi non è solo il fatto che le loro azioni coincidono con gli eventi della storia, ma anche che le loro motivazioni coincidono con gli scopi della storia. Agiscono per creare il futuro, per attuare la cronologia. La libertà non è un'illusione: è perfettamente reale nel contesto della coscienza sequenziale. Nel contesto della coscienza simultanea, la libertà non ha senso, ma nemmeno la coercizione; si tratta semplicemente di un contesto diverso, né più né meno valido dell'altro. È come quella famosa illusione ottica, il disegno di una giovane donna elegante, con il viso rivolto verso l'osservatore, o di una vecchia signora con il naso a verruca e il mento appoggiato sul petto. Non esiste un'interpretazione "corretta"; entrambe sono ugualmente valide, ma non si possono vedere entrambe contemporaneamente. Allo stesso modo, la conoscenza del futuro era incompatibile con il libero arbitrio. Ciò che rendeva possibile alla protagonista esercitare la sua libertà di scelta, le rendeva anche impossibile conoscere il futuro. Al contrario, dal momento in cui la linguista conosce il futuro, dentro di lei era consapevole che non avrebbe mai agito in modo contrario a quel futuro, compreso dire agli altri ciò che sa. Accendendo un registratore per ascoltare una sessione dello

specchio di Fort Worth in cui il negoziatore diplomatico stava descrivendo le convinzioni morali degli umani con gli eptapodi, cercando di gettare le basi per il concetto di altruismo, quest'ultimi, seguendo i ragionamenti esplicitati precedentemente, erano già consapevoli dell'intero discorso ancora prima che finisse. Tuttavia, il linguaggio degli eptapodi non serviva solo a comunicare ma era anche una forma di azione. Secondo la teoria dell'atto di parola, affermazioni come "Lei è in arresto", "Io battezzo questo vascello" o "Io prometto" erano tutte performative: il parlante poteva compiere l'azione solo pronunciando le parole. Per questi atti, sapere cosa sarebbe stato detto non cambiava nulla. Tutti i presenti a un matrimonio si aspetterebbero le parole "vi dichiaro marito e moglie", ma finché il prete non le pronuncia, la cerimonia non sarebbe valida. Per cui, con il linguaggio performativo, dire equivale a fare; per gli eptapodi, tutto il linguaggio era performativo, infatti, invece di usare il linguaggio per informare, lo usavano per realizzare<sup>95</sup>. Parallelamente Louise ricordò di quando la figlia da piccola, pur sapendo la fiaba di Riccioli d'Oro e I Tre Orsi, vorrà comunque che la mamma gliela legga solo per il piacere di sentirla nuovamente. In seguito a un ulteriore rapporto da parte del colonnello Weber, la linguista informò che gli extraterrestri erano intenzionati ad effettuare uno scambio di doni, pur non sapendo ancora se tali creature condividessero lo stesso concetto che gli umani hanno del termine "dono".

Alla luce di ciò, durante i suoi incontri, la protagonista domandò ai suddetti visitatori extraterrestri se fosse possibile avanzare una richiesta riguardo a tale dono, ricevendo il loro consenso ma, senza rivelare il vero dono. Con il passare del tempo, Louise si rese conto che, nonostante la sua concezione della realtà fosse dettata sia dalla sua lingua materna terrestre che dal nuovo linguaggio parlato degli eptapodi, di tanto in tanto Eptapode B prendeva il sopravvento, a tal punto da riuscire a sperimentare passato e futuro tutti insieme; infatti, in tali scorci la linguista percepiva l'intera epoca come una simultaneità, un periodo che comprende il resto della sua vita e la totalità di quella degli altri. Arrivato il giorno di uno degli scambi di doni, Louise e Gary offrirono una presentazione sulle pitture rupestri delle grotte di Lascaux<sup>96</sup>. Nel frattempo, la protagonista avrebbe voluto che gli eptapodi avessero tenuto un'altra lezione di xenobiologia, come avevano fatto nei due scambi precedenti; o un'altra

---

<sup>95</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Atto performativo*, 14/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Atto\\_performativo](https://it.wikipedia.org/wiki/Atto_performativo)

<sup>96</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Grotte di Lascaux*, 03/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Grotte\\_di\\_Lascaux](https://it.wikipedia.org/wiki/Grotte_di_Lascaux)

lezione sulla storia degli eptapodi. Ciò che Banks non voleva dagli alieni era una nuova tecnologia per paura di vedere cosa ne avrebbero fatto i governi della Terra. Dopo la richiesta di chiarimento da parte di Louise, l'eptapode denominato Raspberry diede la stessa risposta precedente per poi andarsene mentre l'immagine della stanza nello specchio scomparve bruscamente, finendo per allarmare il colonnello Weber, il quale ricevette una chiamata tramite walkie-talkie che comunicò la partenza delle suddette creature. L'ultimo ricordò della linguista la vedrà il giorno dopo il parto della piccola, in un intenso momento di legame tra madre e figlia. Da quel momento gli eptapodi non fecero più ritorno sulla Terra. In una sola volta, in tutto il mondo, i loro occhiali sono diventati trasparenti e le loro navi spaziali hanno lasciato l'orbita. Le analisi successive degli occhiali rivelarono che non erano altro che fogli di silice fusa, completamente inerti, composti da una nuova classe di materiali superconduttori che, in seguito, si rivelarono una copia dei risultati ottenuti dalle ricerche appena concluse in Giappone. Non si seppe mai perché gli eptapodi se ne sono andati, cosa li ha portati sulla Terra o il motivo del loro comportamento. Tuttavia, imparare la lingua degli eptapodi cambiò la vita di Louise, la quale imparò ad apprezzare ogni attimo della sua esistenza, bello o brutto che sia, pur essendo consapevole di tutto<sup>97</sup>.

## IV.2 “Arrival”

### IV.2.a Eric Heisserer

Eric Heisserer è uno sceneggiatore e regista americano, nato il 1° gennaio 1970 a Norman, Oklahoma. Ha iniziato la sua carriera negli anni '90, lavorando in vari ruoli nel settore cinematografico e televisivo. Inizialmente, ha scritto sceneggiature per cortometraggi e ha collaborato a produzioni televisive, ma il suo vero debutto nel mondo del cinema è avvenuto con il film horror *A Nightmare on Elm Street* (2010), un reboot della celebre saga.

Successivamente, Heisserer ha ottenuto notorietà per il suo lavoro su *Final Destination 5* (2011), che ha ricevuto una risposta positiva sia da parte della critica che del pubblico. Tuttavia, è stato con *Arrival* (2016), diretto da Denis Villeneuve e basato sul racconto "Storia della tua vita" di Ted Chiang, che Heisserer ha raggiunto un significativo riconoscimento. La sua sceneggiatura per il film gli è valsa una nomination all'Oscar per la Migliore Sceneggiatura Non Originale nel 2017. *Arrival* è

---

<sup>97</sup> Magnetar, *Story of Your Life (Arrival): Full Story | Sci-Fi Short*, 21/08/2021, in <https://www.youtube.com/watch?v=fM4OHcOmpWI&t=464s>

stato apprezzato per la sua profonda esplorazione dei temi del linguaggio, della comunicazione e della percezione del tempo.

Nel 2013, Heisserer ha debuttato come regista con il film *Hours*, uno degli ultimi progetti interpretati da Paul Walker. Ha continuato a lavorare su opere di successo come *Bird Box* (2018), adattato dall'omonimo romanzo di Josh Malerman, che ha riscosso un enorme successo su Netflix.

Oltre al suo lavoro nel cinema, Heisserer ha anche fatto il suo ingresso nel mondo della televisione. Nel 2021, è diventato il creatore e showrunner della serie Netflix *Shadow and Bone*, basata sui romanzi di Leigh Bardugo. La serie ha ricevuto un'accoglienza positiva e ha ampliato ulteriormente la sua influenza nell'industria dell'intrattenimento.

La scrittura di Heisserer si distingue per la sua capacità di affrontare temi complessi e profondi attraverso generi come la fantascienza e l'horror, mettendo in risalto le emozioni umane e le relazioni interpersonali. La sua versatilità e la sua abilità nell'adattare opere letterarie lo hanno reso una figura di spicco nel panorama cinematografico contemporaneo<sup>98</sup>.

#### IV.2.b Produzione della trama

“Arrival” è un film fantascientifico e drammatico prodotto nel 2016 e diretto da Denis Villeneuve, La pellicola è basata sul racconto di fantascienza "Story of Your Life" di Ted Chiang, vincitore del premio Nebula nel 1998. Tale racconto riguarda la prima comunicazione della Terra con gli eptapodi che parlano in una lingua criptica. Lo sceneggiatore Eric Heisserer, introdotto alla storia attraverso un altro racconto di Chiang, "Understand", aveva iniziato a leggere le opere raccolte di Chiang quando "Story of Your Life" ebbe su di lui un profondo effetto emotivo. Di conseguenza, ha cercato di adattare la storia in una sceneggiatura cinematografica, perché voleva condividerla con un pubblico più ampio. Dopo aver scritto una prima sceneggiatura, Heisserer l'ha proposta alle case di produzione per diversi anni senza ricevere alcun interesse per poi quasi rinunciare al progetto. Heisserer ritiene che solo dopo aver completato e prodotto con successo “Hours” del 2013, altri si siano interessati al suo lavoro. Alla fine, Dan Levine e Dan Cohen della 21 Laps Entertainment hanno

---

<sup>98</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Eric Heisserer*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Eric\\_Heisserer](https://en.wikipedia.org/wiki/Eric_Heisserer)



espresso interesse per la sceneggiatura di Heisserer. Shawn Levy della 21 Laps ha dichiarato di essere venuto a conoscenza di "Story of Your Life" intorno al 2011, considerandola un'opera di forte impatto; quando hanno saputo dell'adattamento della sceneggiatura di Heisserer, hanno iniziato a lavorare a stretto contatto con quest'ultimo, aiutandolo a perfezionare la sceneggiatura prima di iniziare a cercare un regista e uno studio di distribuzione.

Uno dei registi contattati da 21 Laps è stato Denis Villeneuve. Cohen e Levine hanno presentato a Villeneuve il racconto, che è stato subito preso in considerazione, anche se il lavoro sul film *Prisoners* non gli ha permesso di avere il tempo di adattarla adeguatamente in una sceneggiatura con Heisserer. Villeneuve ha cambiato il titolo, poiché riteneva che l'originale suonasse come una commedia romantica e che la sceneggiatura fosse diventata molto diversa dal racconto. Il regista ha esaminato tantissimi possibili titoli, ma "Arrival" è stato il primo che il suo team di produttori e scrittori gli ha suggerito.

Heisserer ha apportato diverse modifiche a "Story of Your Life" tra la stesura della sceneggiatura originale e quella finale, la principale delle quali è che gli eptapodi sono effettivamente arrivati sulla Terra in una sorta di primo contatto, ritenendo che ciò contribuisse a creare la tensione e il conflitto necessari per un film. Inoltre, lo stesso regista ha affermato che le versioni precedenti della sceneggiatura avevano un finale diverso, secondo cui il dono degli eptapodi doveva riguardare i progetti di un'ipotetica nave interstellare, come una sorta di arca per consentire all'umanità di fuggire dal pianeta tra 3.000 anni. Ma dopo l'uscita di *Interstellar* nel 2014, Heisserer e Villeneuve, realizzando che tale finale non avrebbe funzionato, hanno deciso che il dono degli eptapodi sarebbe stato il potere del loro linguaggio.

Con l'aiuto della linguista Jessica Coon per prepararsi al suo ruolo, Amy Adams è entrata in trattative per recitare nel film nell'aprile 2014, ed è stata confermata quando Jeremy Renner si è unito al film nel marzo 2015. Forest Whitaker, invece, ha firmato ad aprile, mentre Michael Stuhlbarg si è unito a giugno<sup>99</sup>.

---

<sup>99</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Arrival (film)*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Arrival\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Arrival_(film))

### IV.2.c Produzione linguistica

Sia il libro che la sceneggiatura richiedevano l'invenzione di una forma di linguistica aliena che ricorre nella trama. Il film utilizza una sceneggiatura progettata dall'artista Martine Bertrand, moglie del designer di produzione Patrice Vermette, basata sul concetto originale dello sceneggiatore Heisserer. Gli informatici Stephen e Christopher Wolfram l'hanno analizzata per fornire la base per il lavoro di Banks nel film. I loro lavori sono riassunti in un repository su GitHub, un servizio di hosting per progetti software. Sono stati consultati tre linguisti della McGill University. I file audio per la lingua aliena sono stati creati con la consulenza di Morgan Sonderegger, esperto di fonetica. Lisa Travis è stata consultata per il design dei set durante la costruzione dei luoghi di lavoro degli scienziati. Jessica Coon, la quale possiede una cattedra di ricerca canadese in Sintassi e Lingue Indigene, è stata consultata per la sua competenza linguistica durante la revisione della sceneggiatura. Inoltre, Heisserer ha dichiarato alla premiere di "Arrival" al Fantastic Fest dell'Alamo Drafthouse, verso la fine di settembre 2016, che le ultime parole della moglie di Shang, tradotte in inglese, erano "In guerra, non ci sono vincitori, solo vedove". Villeneuve ha deciso di non includere sottotitoli per quella frase; tuttavia, Heisserer, dichiarando di aver preferito che non fosse mantenuto segreto, è stato comunque felice di rivelare la traduzione<sup>100</sup>.

### IV.3 Differenze tra "Storia della tua vita" e "Arrival"

Nel film viene mostrato inizialmente un insieme di eventi cronologicamente sequenziali che riguardano Louise e la figlia, compresa la morte di quest'ultima in un letto di ospedale, anziché all'obitorio, come nel libro. Successivamente, la protagonista comincia a narrare la sua storia tempo prima, quando gli extraterrestri arrivano sulla Terra, quando tutto ebbe inizio. Convinta dal colonnello Weber, presentatosi nel suo ufficio, a partecipare alla missione, viene scortata con un elicottero dalla sua abitazione al campo base in Montana. A differenza del libro, nel suddetto mezzo di trasporto presente nella pellicola, la donna conosce per la prima volta il fisico Ian Donnelly, Gary nella versione letteraria. In seguito, la prima differenza sostanziale tra film e libro rappresenta il modo di comunicare con gli alieni. Nel racconto le astronavi rimangono statiche in cielo, senza posarsi sulla terra ferma; mentre nel film, sono in prossimità del suolo, permettendo così agli umani di

---

<sup>100</sup> ibidem

raggiungerle salendo dal basso verso l'alto per poi riuscire a poggiare i piedi per terra a metà strada a causa della differenza di gravità presente nell'astronave. Nel libro per comunicare con gli eptapodi si usano gli specchi; nel film, riuscendo ad entrare nelle suddette astronavi tramite un'entrata inferiore che gli eptapodi aprono ogni diciotto ore, un team di esperti, tra cui la linguista e il suddetto fisico, interagisce con tali creature faccia a faccia, pur capendo successivamente di essere separati dalla presenza di una sorta di schermo. A differenza del libro, Louise e Ian nominano i due eptapodi incontrati come Tom e Jerry. Inoltre, il film si concentra su una tematica assente nel racconto, ovvero la geopolitica. Infatti, l'arrivo delle astronavi genera una crisi a livello internazionale causata dalle diverse politiche nei confronti degli extraterrestri.

Il tema principale del racconto è sicuramente la comunicazione; infatti, non appena gli alieni arrivano sul pianeta Terra, vi è la pressante esigenza di instaurare una comunicazione con loro per permettere agli umani di conoscere il motivo del loro arrivo e del loro interesse nel voler creare un rapporto con un'altra civiltà intelligente. Tuttavia, parallelo al tema della comunicazione, vi è il tema dell'incomunicabilità. Infatti inizialmente, nel film, il colonnello Weber pretende che i volontari chiamati per svolgere tali dialoghi, compresa la protagonista, si limitino a cercare di comprendere solamente il linguaggio verbale, cosa che a seguito si rivela inconcludente per Louise, la quale, in qualità di professoressa universitaria, decide di usare un approccio di mutua comunicazione scritta e visiva, comprendendo col tempo il modo in cui i visitatori elaborano il concetto di domanda e creando un glossario abbastanza vasto da poter utilizzare successivamente per chiedere loro qualcosa di più complesso. Tuttavia, nel film, dopo aver ricevuto la domanda riguardante il motivo della loro presenza sulla Terra, gli eptapodi denominati Tom e Jerry rispondono generando un semagramma contenente un messaggio inizialmente mal interpretato, ovvero "offrire armi". Dal momento che la governance internazionale si dimostra fragile, la suddetta notizia non tarda a diffondersi attraverso i mass media. Inoltre, oltre al coinvolgimento dei russi nella questione internazionale, gli eptapodi sono presenti anche sul territorio cinese, dove i militari utilizzano il gioco del majong come espediente per comunicare con i visitatori. Tuttavia, come spiega Louise, tale metodo non può far altro che tradurre tutta la comunicazione in termini di strategia militare di attacco e difesa. Per questo motivo, la comunicazione cinese appare già falsata al principio, a tal punto che la mal interpretazione scaturisce nella decisione di espellere gli extraterrestri dal

suolo cinese<sup>101</sup>. Nel frattempo, i soldati presenti nel sito del Montana, influenzati dall'isteria di massa e presi dalla paura, decidono di sparare all'interno dell'apertura dell'astronave, mentre Louise e Ian, togliendosi la tuta di sicurezza, sono sul punto di creare un contatto più ravvicinato con i loro amici alieni. Per fortuna i suddetti eptapodi riescono a salvare i due umani, spingendoli verso il basso e chiudendo il loro sportello durante l'esplosione causata dagli spari. Successivamente, a differenza del racconto, nel film gli alieni, allontanandosi con le loro astronavi in posizione orizzontale per via del precedente danno subito, inviano una piccola navicella contenitiva in cui Louise decide di entrare per avere chiarimenti sulle sue visioni future e sul modo di convincere tutti che in realtà le intenzioni di tali visitatori sono innocue. Riempendosi di una sostanza gassosa bianca, simile a quella presente nello schermo dell'astronave, dentro a tale spazio chiuso, la linguista incontra solamente Jerry, il quale le comunica che Tom ormai è morto a causa della suddetta esplosione. In seguito, nella pellicola, la donna ha una nuova visione del futuro, in cui si rivede diciotto mesi più tardi nei panni di se stessa a una celebrazione delle Nazioni Unite dove il generale Shang la ringrazia per averlo convinto a cambiare idea per poi sospendere l'attacco dell'esercito cinese. Ritrovandosi con la mentalità del presente in quel futuro momento, Louise riesce a farsi ricordare da Shang cosa avrebbe fatto la protagonista, ovvero l'avrebbe chiamato al suo numero di cellulare privato mostrandole il suo numero. Tornata al presente, Louise ruba un telefono satellitare dalla base in modo da poter chiamare il generale cinese, riferendogli, grazie alla continuazione della suddetta visione, le esatte parole in cinese mandarino che la moglie gli aveva pronunciato in punto di morte, in modo da convincerlo a cessare le ostilità e a riprendere la collaborazione con le altre basi in tutto il mondo. Le altre nazioni fanno lo stesso, e i gusci, ovvero le astronavi, scompaiono nel nulla.

Un altro tema fondamentale del racconto si riferisce al tempo. Gli eptapodi concepiscono il tempo in maniera diversa rispetto agli esseri umani. Questi ultimi vivono il tempo in maniera sequenziale, ove il passato precede il presente seguito a sua volta dal futuro; mentre gli eptapodi non condividono tale concetto di linearità, tantoché, così come nel loro stesso linguaggio non è necessario assegnare un ordine preciso alle parole, anche il loro tempo viene considerato in base a una concezione

---

<sup>101</sup> Bisirri Adriana, *L'ipotesi Sapir-Whorf e l'intraducibilità tra culture diverse*, 03/04/2019, in <https://bisirri.wordpress.com/2019/04/03/lipotese-sapir-whorf-e-lintraducibilita-tra-culture-diverse/>

circolare, tale da percepire la loro vita in modo scorrevole tra passato, presente e futuro.

Un'altra sostanziale differenza tra la versione letteraria e la versione cinematografica riguarda il significato del dono degli eptapodi per gli umani. Sebbene in entrambi i casi, il dono degli extraterrestri fa riferimento al loro linguaggio che consente di vedere nel futuro, lo scrittore Ted Chiang e il regista Denis Villeneuve offrono due visioni opposte. Nel libro, Louise, che ha sperimentato a pieno tale linguaggio, riesce a vedere l'intero percorso della sua esistenza, compresa la nascita, la crescita e persino la morte della sua futura figlia, senza avere la possibilità di riuscire a cambiare ciò che ha visto. Infatti, ogni singolo dettaglio rappresenta un piccolo tassello di un puzzle molto più grande. Louise non è libera di scegliere ma deve sottostare a ciò che è già scritto. Invece nel film la protagonista, descritta come un personaggio artefice e non vittima degli eventi, viene a conoscenza di ciò che accadrà nel futuro ed è libera di decidere le scelte e i cambiamenti che vuole; infatti, pur sapendo che sua figlia morirà, decide comunque di concepirla per celebrare la sua breve vita, facendo tesoro sia dei momenti belli che brutti trascorsi insieme. Mentre nel libro, la morte della ragazza è attribuita ad un incidente avvenuto durante una scalata, nel film tale destino nefasto viene causato da una malattia genetica. Quando suo marito Ian verrà a conoscenza di tale decisione, lascerà Louise, non comprendendone le ragioni. Per cui la differenza principale tra le due versioni risiede proprio nel libero arbitrio della linguista, il quale risulta assente nel libro ma centrale del film<sup>102</sup>.

## IV.4 Tematiche condivise

### IV.4.a Linguaggio e percezione della realtà

Uno dei temi più profondi in entrambe le opere è il potere del linguaggio nel plasmare la percezione della realtà. Questo concetto è legato all'ipotesi di Sapir-Whorf, che sostiene che la lingua influisce su come percepiamo e comprendiamo il mondo<sup>103</sup>. Nel racconto e nel film, Louise Banks scopre che imparare la lingua aliena degli eptapodi cambia la sua visione del tempo, consentendole di vedere eventi futuri

---

<sup>102</sup> Claudia Meloni, *Literary Adaptation - Storia della Tua Vita/Arrival ITA*, 07/06/2019, in <https://www.youtube.com/watch?v=0KpiLu9PI28>

<sup>103</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Linguistic relativity*, 02/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Linguistic\\_relativity](https://en.wikipedia.org/wiki/Linguistic_relativity)

come se fossero già accaduti. Non è solo una questione di traduzione dei singoli termini, ma di comprensione di una logica completamente diversa. Gli eptapodi scrivono con un sistema di simboli circolari che non rappresentano il tempo in modo sequenziale, ma simultaneo. Questo implica che, una volta acquisita la lingua, Louise possa accedere a una comprensione più vasta della realtà, superando i limiti imposti dalla percezione umana lineare.

Questo tema solleva riflessioni filosofiche su come il linguaggio non solo esprima i pensieri, ma li modelli anche. La lingua degli eptapodi diventa un mezzo per vedere il mondo in modo diverso e accedere a nuove modalità di pensiero, aprendo un dibattito sulla possibilità che nuove forme di comunicazione possano cambiare radicalmente la nostra comprensione del tempo e della vita<sup>104</sup>. Questa differenza culturale è un ostacolo significativo alla comunicazione. Il linguaggio diventa, in senso più ampio, una metafora delle barriere interculturali: per comunicare in modo efficace con un'altra cultura, non si tratta solo di imparare nuove parole, ma di comprendere un intero sistema di pensiero che può essere radicalmente diverso dal proprio.

#### IV.4.b L'ipotesi di Sapir-Whorf

L'ipotesi di Sapir-Whorf, o teoria della relatività linguistica, propone che la struttura della lingua parlata influenzi e in parte determini la propria percezione del mondo e il modo in cui ognuno pesa. Questa teoria è stata formulata dal linguista americano Edward Sapir e dal suo studente Benjamin Lee Whorf all'inizio del XX secolo. Tuttavia, esistono due versioni principali di questa ipotesi, ovvero il determinismo linguistico e la relatività linguistica<sup>105</sup>.

#### IV.4.c Determinismo linguistico

La versione più forte dell'ipotesi di Sapir-Whorf, ovvero il determinismo linguistico, afferma che il linguaggio non solo influenza il pensiero, ma lo determina completamente. In altre parole, la lingua che ognuno parla delimita ciò che tale persona può concepire o comprendere. Un esempio classico per illustrare questa

---

<sup>104</sup> robhstand1, *Breaking Down the Complexity of 'Arrival' (2016): Screenplay Analysis*, 24/07/2023, in <https://aiinscreentrade.com/2023/07/24/breaking-down-the-complexity-of-arrival-2016-screenplay-analysis/>

<sup>105</sup> Richard Nordquist, *The Sapir-Whorf Hypothesis Linguistic Theory*, 03/07/2019, in <https://www.thoughtco.com/sapir-whorf-hypothesis-1691924>

versione è la questione del colore: in alcune lingue, esistono termini specifici per diverse tonalità di blu, mentre in altre no. Di conseguenza, chi parla una lingua che distingue tra queste tonalità potrebbe percepirle come diverse, mentre un parlante di una lingua che non le distingue potrebbe vederle come una singola sfumatura. Questo aspetto del determinismo linguistico, tuttavia, è stato criticato per essere troppo rigido, poiché ignora la capacità degli esseri umani di adattarsi e di pensare oltre i confini imposti dalla propria lingua<sup>106</sup>.

#### IV.4.d Relatività linguistica

La versione più moderata dell'ipotesi, conosciuta come relatività linguistica, sostiene che le differenze linguistiche influenzano il modo in cui ognuno percepisce e organizza la realtà, ma non ne limitano completamente la comprensione. In altre parole, le persone che parlano lingue diverse possono percepire il mondo in modi differenti, ma queste differenze non impediscono la comprensione reciproca. Questo concetto si applica, ad esempio, alla percezione del tempo, dello spazio e dei colori. Nelle culture che hanno una varietà più ampia di termini per descrivere i colori, i parlanti possono essere più sensibili alle differenze cromatiche<sup>107</sup>.

#### IV.4.e Esempi e studi empirici

Numerosi studi empirici hanno esplorato la validità dell'ipotesi di Sapir-Whorf. Uno degli esempi più noti riguarda il modo in cui le diverse lingue trattano i concetti di spazio. Alcune lingue, come il guugu yimithirr, parlato da un popolo indigeno in Australia, non utilizzano termini relativi per descrivere lo spazio, come "davanti", "dietro", "sinistra", "destra", ma usano solo direzioni cardinali, ovvero nord, sud, est, ovest. Di conseguenza, i parlanti di queste lingue sviluppano una consapevolezza spaziale eccezionale, perché sono costantemente attenti alla loro posizione in relazione ai punti cardinali

Un altro esempio famoso riguarda la percezione del tempo. In inglese e in molte lingue occidentali, il tempo è generalmente rappresentato come lineare e scorre in una direzione orizzontale, ovvero dal passato al futuro. Tuttavia, in altre lingue, come

---

<sup>106</sup> Ibidem

<sup>107</sup> Rachael Green, *The Sapir-Whorf Hypothesis: How Language Influences How We Express Ourselves*, 27/08/2023, in <https://www.verywellmind.com/the-sapir-whorf-hypothesis-7565585>

l'aimara, una lingua parlata in Sud America, il tempo è rappresentato in modo inverso, con il passato di fronte e il futuro alle spalle. Questo può influenzare profondamente il modo in cui i parlanti percepiscono il flusso del tempo<sup>108</sup>.

#### IV.4.f Tempo non lineare

Il concetto di tempo è centrale in entrambi i racconti, rappresentando una delle differenze fondamentali tra la percezione umana e quella aliena. Il tempo non viene visto come una linea retta, con eventi che si susseguono in ordine cronologico, ma come qualcosa di circolare o simultaneo. Nella storia di Chiang, il linguaggio degli eptapodi non fa distinzione tra passato, presente e futuro: tutto esiste contemporaneamente. Questo influenza non solo la comunicazione, ma anche la percezione esistenziale della protagonista.

Nel film "Arrival", la capacità di Louise di "vedere" il futuro si manifesta attraverso flashforward, ovvero attraverso una rappresentazione di un evento futuro seguito da un ritorno al presente<sup>109</sup>, che mostrano eventi della sua vita personale. Questo rende chiaro come il concetto umano di causa-effetto venga superato dal linguaggio alieno, portando alla comprensione che tutto è già scritto. Questo tema si lega a questioni di filosofia del tempo, come il determinismo, dove il futuro è già fissato e non può essere cambiato, anche se lo si conosce<sup>110</sup>.

#### IV.4.g Libero arbitrio e destino

L'interazione tra tempo non lineare e linguaggio pone domande sul libero arbitrio. Tale paradosso nasce dall'ipotesi secondo cui chi conosce il proprio futuro ha o non ha la facoltà di cambiarlo. Louise scopre il futuro della sua figlia non ancora nata, inclusa la sua tragica morte prematura, ma sceglie comunque di avere la bambina. Questa scelta riflette una delle questioni centrali della trama, ovvero se la vita ha senso anche quando si conosce già il destino.

---

<sup>108</sup> Ibidem

<sup>109</sup> Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *FLASHFORWARD*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/flashforward\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/flashforward_(Enciclopedia-del-Cinema)/)

<sup>110</sup> robhstand1, *Breaking Down the Complexity of 'Arrival' (2016): Screenplay Analysis*, 24/07/2023, in <https://aiinscreentrade.com/2023/07/24/breaking-down-the-complexity-of-arrival-2016-screenplay-analysis/>



In *Storia della tua vita*, Ted Chiang esplora il concetto di "simultaneità" e come l'idea di libero arbitrio sia percepibile solo all'interno di una coscienza sequenziale, ovvero quella umana. Louise, però, con la sua capacità di vedere il futuro, trascende questa coscienza. Nonostante ciò, continua a fare scelte che sembrano già predestinate, suggerendo che il libero arbitrio potrebbe essere solo un'illusione all'interno di un'esperienza temporale lineare. Nel film "Arrival", il dramma personale di Louise sottolinea l'accettazione del destino, che diventa un tema emotivo potente, sottolineato dal suo rapporto con la figlia.

#### IV.4.h Comunicazione e collaborazione

La necessità di cooperazione e comunicazione tra specie diverse è un altro tema cruciale. Nel racconto e nel film, la comunicazione tra gli umani e gli eptapodi non è solo una questione di traduzione linguistica, ma anche di comprensione culturale e concettuale. L'intero contatto con gli alieni dipende dalla capacità degli esseri umani di comprendere una nuova forma di pensiero attraverso il linguaggio.

Questo tema viene enfatizzato nel film attraverso il contesto geopolitico: le nazioni del mondo, di fronte all'arrivo degli eptapodi, sono sospettose e temono che la presenza aliena rappresenti una minaccia. Louise, attraverso il suo lavoro, dimostra che la collaborazione e la comprensione reciproca possono superare le paure e i conflitti. Il linguaggio, quindi, non è solo uno strumento per la comunicazione, ma anche per la risoluzione dei conflitti e la costruzione di ponti tra culture, siano esse umane o extraterrestri<sup>111</sup>.

#### IV.4.i Rischio di incomprensione e conflitto

Per cui, nel film "Arrival", la difficoltà di comprendere gli eptapodi attraverso l'erronea varietà di interpretazioni a livello globale dei messaggi da parte alieni rappresenta un aspetto che sottolinea come le barriere linguistiche possano amplificare i conflitti interculturali. Infatti, le interpretazioni errate o incomplete dei messaggi possono avere conseguenze drammatiche, proprio come avviene nelle relazioni internazionali del mondo reale, dove la mancata comprensione di culture e valori differenti può condurre a scontri e guerre. Il film rappresenta quindi una

---

<sup>111</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Story of Your Life*, 08/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Story\\_of\\_Your\\_Life](https://en.wikipedia.org/wiki/Story_of_Your_Life)

riflessione su come la comunicazione, e in particolare la comprensione reciproca, sia cruciale per evitare tensioni e promuovere la pace.

## V. Avatar

### V.1.a James Cameron

James Cameron, nato il 16 agosto 1954 a Kapuskasing, Ontario, è uno dei registi e produttori cinematografici più influenti e innovativi del mondo. La sua passione per il cinema è nata durante l'adolescenza, ispirata dal film "2001: Odissea nello spazio" di Stanley Kubrick. Dopo essersi trasferito con la famiglia in California, ha frequentato il Fullerton College, studiando fisica e inglese, anche se non ha completato la sua istruzione accademica. Cameron ha iniziato la sua carriera nel mondo del cinema come assistente e creatore di modelli per film a basso budget, ma ha raggiunto la fama internazionale con "The Terminator" (1984), un film che ha consolidato la sua reputazione come regista capace di unire narrazioni coinvolgenti a effetti speciali innovativi.

Tra i suoi maggiori successi figurano "Aliens - Scontro finale" (1986), "The Abyss" (1989), e il sequel "Terminator 2: Il giorno del giudizio" (1991), che hanno definito il genere di fantascienza negli anni '80 e '90. Tuttavia, il suo più grande trionfo è stato il film "Titanic" (1997), che ha vinto 11 premi Oscar, tra cui Miglior Regia, e ha incassato oltre 2 miliardi di dollari a livello globale.

Cameron è noto per il suo impegno nell'innovazione tecnologica e ha contribuito allo sviluppo del 3D digitale, utilizzato in "Avatar" (2009), un altro colossale successo cinematografico. Oltre al cinema, Cameron è anche un esploratore marino: nel 2012 è diventato la prima persona a compiere una discesa in solitaria nella Fossa delle Marianne, la parte più profonda degli oceani, grazie al sommergibile Deepsea Challenger da lui progettato.

Nel corso della sua carriera, Cameron ha continuato a spingersi oltre i limiti del cinema e della tecnologia, come dimostrato dai suoi più recenti film della serie "Avatar", e si è dedicato anche a cause ambientali e sostenibili, gestendo varie aziende legate alla sostenibilità.

Cameron rimane una figura di spicco nel cinema internazionale, riconosciuto per la sua capacità di fondere narrazione, tecnologia e visione artistica. I suoi film

hanno incassato complessivamente oltre 8 miliardi di dollari, rendendolo uno dei registi più redditizi di tutti i tempi<sup>112</sup>.

### V.1.b Origini

Nel 1994, il regista James Cameron scrisse un trattamento di 80 pagine per *Avatar*, ispirandosi ai libri di fantascienza che aveva letto durante l'infanzia e ai romanzi d'avventura di Edgar Rice Burroughs e H. Rider Haggard. Alcune parti del film gli sono anche venute in mente in sogno, quando aveva 19 anni. Sognò una foresta bioluminescente con alberi a fibre ottiche, lucertole a ventaglio, un fiume con particelle bioluminescenti e un muschio viola che si illuminava quando veniva calpestato. Quando si svegliò, fece un disegno della scena che poi utilizzò nel film. Nell'agosto 1996 Cameron annunciò che, dopo aver completato *Titanic*, avrebbe girato *Avatar*, che avrebbe fatto uso di attori sintetici, o generati al computer<sup>113</sup>.

### V.1.c Sviluppo

Dal 2005 al 2007, Cameron ha collaborato con una serie di designer, tra cui il famoso illustratore fantasy Wayne Barlowe e il rinomato concept artist Jordu Schell, per plasmare il design dei Na'vi con dipinti e sculture fisiche. Alla fine, il film ha avuto due diversi designer di produzione e due dipartimenti artistici separati, uno dei quali si è concentrato sulla flora e la fauna di Pandora e un altro che ha creato macchine umane e fattori umani.

A partire dal 2005, un linguista dell'Università della California Meridionale di nome Paul Frommer ha avuto un ruolo fondamentale nella creazione della lingua Na'vi, una lingua artificiale, arricchita con un lessico di circa 1000 parole, di cui una trentina aggiunte da James Cameron. Inoltre, tale idioma segue l'ordine Oggetto Verbo Soggetto, adottato anche in lingue indigene come Il guarijio, una lingua amerindia della famiglia uto-azteca parlata nella parte occidentale di Chihuahua in Messico<sup>114</sup>; o anche l'hixkaryana, una delle lingue caraibiche, parlata lungo il fiume

---

<sup>112</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *James Cameron*, 11/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/James\\_Cameron](https://en.wikipedia.org/wiki/James_Cameron)

<sup>113</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Avatar (2009 film)*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(2009\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(2009_film))

<sup>114</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Guarijio people*, 23/10/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Guarijio\\_people](https://en.wikipedia.org/wiki/Guarijio_people)

Nhamundá, un affluente del Rio delle Amazzoni in Brasile<sup>115</sup>. Di tipo agglutinante, i fonemi della lingua includono consonanti eiettive, come la “kx” in “skxawng”, presenti in amarico, una lingua semitica etiope<sup>116</sup>, nonché l'iniziale “ng” che Cameron potrebbe aver preso dalla lingua Māori<sup>117</sup>.

L'attrice Sigourney Weaver e gli scenografi del film si sono incontrati con Jodie S. Holt, professore di fisiologia vegetale all'Università della California, nel Riverside, per conoscere i metodi utilizzati dai botanici per studiare e campionare le piante e per discutere su come spiegare la comunicazione tra gli organismi di Pandora rappresentata nel film.

Da gennaio ad aprile 2006, Cameron ha lavorato alla sceneggiatura e ha sviluppato una cultura per i Na'vi, gli alieni del film. Durante la produzione di Titanic, Cameron ha riscritto la sceneggiatura per snellire la trama combinando i ruoli di diversi personaggi. Nel luglio 2006, Cameron ha annunciato che avrebbe girato Avatar per la metà del 2008 e ha pianificato di iniziare le riprese principali con un cast fisso entro febbraio 2007<sup>118</sup>.

### V.1.d Ispirazione

Pur rappresentato principalmente un viaggio d'azione e avventura alla scoperta di se stessi, Avatar si ispira al contesto dell'imperialismo e dell'ecologia profonda. Inoltre, lo stesso Cameron ha dichiarato di essersi ispirato a ogni singolo libro di fantascienza che ha letto da bambino, come la saga letteraria fantascientifica “John Carter di Marte” scritta da Edgar Rice Burroughs, la quale il regista ha aggiornato in chiave futuristica; rappresentando analogamente la storia del guerriero che affronta un ambiente alieno sfidando la paura della diversità. Oltretutto, lo stesso regista ha riconosciuto che Avatar condivide tematiche con film come “Giocando nei campi del Signore” di Héctor Babenco e “La foresta di smeraldo” di John Boorman, i quali

---

<sup>115</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Hixkaryana language*, 05/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Hixkaryana\\_language](https://en.wikipedia.org/wiki/Hixkaryana_language)

<sup>116</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Amharic*, 16/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Amharic>

<sup>117</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Māori language*, 05/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori\\_language](https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori_language)

<sup>118</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Arrival (film)*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Arrival\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Arrival_(film))

presentano scontri tra culture e civiltà, e anche pellicole come “Balla coi lupi”, in cui un soldato malconco si ritrova attratto dalla cultura contro cui inizialmente combatteva. Cameron ha anche citato i film anime di Hayao Miyazaki, come “Principessa Mononoke”, prendendo spunto come influenza sull'ecosistema di Pandora.

Nel 2012 Cameron ha realizzato una dichiarazione legale di 45 pagine, in cui, oltre a basarsi su eventi storici, come la colonizzazione europea delle Americhe, il suddetto regista prende spunto anche dalle sue esperienze di vita e dai diversi progetti non ancora realizzati. Oltre a definire i collegamenti tra Avatar e i suoi film precedenti, Cameron ha citato la sua sceneggiatura e i concept art di “Xenogenesis”, un cortometraggio parzialmente prodotto, come base per molte delle idee e dei disegni di Avatar. Il regista ha aggiunto che in alcuni dei suoi film precedenti, tra cui “Aliens - Scontro finale”, “The Abyss”, “Rambo 2 - La vendetta”, “Terminator” e “Terminator 2 - Il giorno del giudizio” sono presenti temi consolidati e ricorrenti, analoghi alle tematiche di “Avatar”, come il concetto di una mente globale, l'intelligenza all'interno della natura, l'idea di proiettare forza o coscienza usando un avatar, la colonizzazione di pianeti alieni, gli avidi interessi aziendali sostenuti dalla forza militare, la storia di un gruppo apparentemente più debole che prevale su una forza tecnologicamente superiore e lo scienziato buono. In particolare, Cameron ha menzionato il “tentacolo d'acqua” del film “The Abyss” come esempio di “avatar”, dato che è in grado di assumere l'aspetto di una forma di vita aliena per colmare il divario culturale e creare fiducia.

Tuttavia, ad ispirare “Avatar” hanno contribuito anche altre opere di autori diversi da Cameron, tra cui due dei suoi film preferiti, ovvero “2001: Odissea nello spazio”, in cui l'umanità sperimenta un'evoluzione dopo l'incontro con la vita aliena, e “Lawrence d'Arabia”, in cui un estraneo si immerge in una cultura straniera e alla fine si unisce al gruppo rivale per combattere altri estranei. Inoltre, grazie al racconto “In the Imagicon” di George Henry Smith e al romanzo “La città e le stelle” di Arthur C. Clarke, Cameron ha appreso il concetto di un umano che opera un “avatar sintetico” all'interno di un altro mondo. Ciononostante, è necessario aggiungere che il regista ha concepito il termine “avatar” leggendo i romanzi cyberpunk “Neuromante” di William Gibson e “Isole nella rete” di Bruce Sterling. Invece, l'idea di una mente globale è nata nel romanzo “Solaris” di Stanislaw Lem. Oltre a “Balla coi lupi”, Cameron ha citato diversi altri film che parlano di persone che interagiscono con

“culture indigene” come fonte di ispirazione, tra cui “L'uomo che volle farsi re” di John Huston, “Mission” di Roland Joffé, “La foresta di smeraldo” di John Boorman, “Mato Grosso” di John McTiernan, “Il libro della giungla” di Wolfgang Reitherman e “FernGully - Le avventure di Zak e Crysta” di Bill Kroyer. Infine, dal punto di vista letterario, il film è ispirato alle storie di John Carter e Tarzan di Edgar Rice Burroughs e altri racconti d'avventura di Rudyard Kipling e H. Rider Haggard.

In un'intervista del 2007 con la rivista Time, Cameron ha dichiarato che il concetto di Avatar è ispirato all'incarnazione di una delle divinità indù che assume una forma fisica, facendo in modo che nel film la tecnologia umana del futuro sia in grado di iniettare l'intelligenza di un uomo in un corpo situato a distanza, un corpo biologico. Cameron ha anche citato il manga e l'anime giapponese cyberpunk £Ghost in the Shell£, in termini di come gli esseri umani possono controllare a distanza e trasferire le loro personalità in corpi alieni.

L'aspetto dei Na'vi, gli alieni umanoidi indigeni di Pandora, è stato ispirato da un sogno fatto dalla madre di Cameron, molto prima che lui iniziasse a lavorare ad Avatar. Prendendo spunto dalla donna dalla pelle blu alta 4 metri presente nel suddetto sogno, Cameron, oltre ad apprezzare il colore, decise di consdeirarlo nel suo film, anche perché riprende l'aspetto delle divinità indù. Ha incluso creature simili nella sua prima sceneggiatura (scritta nel 1976 o 1977), che presentava un pianeta con una popolazione nativa di “splendidi” alieni alti e blu. I Na'vi erano basati su di loro.

Per la storia d'amore tra i personaggi Jake e Neytiri, Cameron ha applicato il tema dell'amore contrastato che, secondo lui, si rifà alla tradizione di Romeo e Giulietta. Ha riconosciuto la somiglianza con la coppia Jack e Rose del suo film Titanic. Un intervistatore ha dichiarato che entrambe le coppie provengono da culture radicalmente diverse che disprezzano la loro relazione e sono costrette a scegliere da che parte stare tra le comunità in competizione. Cameron ha descritto Neytiri come la sua “Pocahontas”, affermando che la sua trama seguiva la storia di un estraneo di pelle bianca che si innamora della figlia del capo, la quale diventa la sua guida alla tribù e al loro speciale legame con la natura. Cameron ha ritenuto che la credibilità della storia d'amore tra Jake e Neytiri dipendesse in parte dall'attrattiva fisica dell'aspetto alieno di Neytiri, il cui fascino è stato sviluppato considerando l'opinione degli artisti di sesso maschile presenti nella troupe cinematografica.

Per le Montagne Hallelujah fluttuanti del film, i designer si sono ispirati a molti tipi diversi di montagne, ma soprattutto alle formazioni calcaree carsiche della Cina. Secondo il progettista di produzione Dylan Cole, le finte rocce galleggianti sono state ispirate da Huangshan, nota anche come Montagna Gialla<sup>119</sup>, Guilin, Zhangjiajie, tra le altre in tutto il mondo. Cameron aveva notato l'influenza delle vette cinesi sul design delle montagne galleggianti.

Per creare gli interni della colonia mineraria umana su Pandora, i progettisti della produzione hanno visitato la piattaforma petrolifera Noble Clyde Boudreaux nel Golfo del Messico nel giugno 2007. Hanno fotografato, misurato e filmato ogni aspetto della piattaforma, che è stata poi replicata sullo schermo con una CGI fotorealistica durante la post-produzione<sup>120</sup>.

## V.1.e Morale e resoconti

Secondo il regista, i Na'vi rappresentano il nostro io superiore o idealistico, quello che vorremmo pensare di essere. Inoltre, sempre secondo l'opinione di Cameron, anche se nel film sono presenti umani buoni, tali umani rappresentano anche le parti di noi stessi che stanno distruggendo il nostro mondo e forse ci stanno condannando a un triste futuro.

James Cameron è, inoltre, consapevole che Avatar critichi implicitamente il ruolo degli Stati Uniti nella guerra in Iraq<sup>121</sup> e la natura impersonale della guerra corazzata<sup>122</sup> in generale. Il regista ha cercato di rendere il pubblico americano consapevole di come ci si sente quando i missili atterrano sul proprio suolo nazionale, considerando molto patriottico mettere in discussione un sistema che ha bisogno di essere controllato e negando categoricamente la definizione del film come "antiamericano". Inoltre, James Cameron ha confermato che la distruzione dell'Albero Casa del clan degli Omatikaya vuole simboleggiare i danni alla Terra causati

---

<sup>119</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Huangshan*, 19/08/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Huangshan>

<sup>120</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Avatar (2009 film)*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(2009\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(2009_film))

<sup>121</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Iraq War*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Iraq\\_War](https://en.wikipedia.org/wiki/Iraq_War)

<sup>122</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Guerra corazzata*, 06/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Guerra\\_corazzata](https://it.wikipedia.org/wiki/Guerra_corazzata)



dall'umanità<sup>123</sup>. Oltretutto, alcuni intervistatori hanno informato il regista circa la somiglianza della scena riguardante la distruzione del suddetto albero per mano di un attacco missilistico, paragonandola agli attacchi dell'11 settembre al World Trade Center<sup>124</sup>; a tale considerazione Cameron ha risposto dichiarando di essere rimasto sorpreso per tale somiglianza.

## V.2 Trama e considerazioni

La storia è ambientata nel futuro, per la precisione nel 2154, periodo in cui la Terra, il cui scenario è stato rappresentato mostrando città in tema cyberpunk, suggerisce un'evoluzione tecnologica avanzata, a discapito dell'esaurimento delle risorse e del collasso ecologico ed economico. A soffrire di tale disservizio economico per la spesa delle proprie cure vi è il protagonista, Jake Sully, un ex marine, reduce di guerra, diventato paraplegico dopo essere stato colpito alla spina dorsale durante una missione.

Nella prima scena, mentre Jake si prepara per andare al pub, sul suo televisore si può assistere ad un servizio sulla clonazione di tigri del Bengala precedentemente estinte, un concetto che nella realtà è stato in parte reso possibile dalla pecora Dolly nel 1997<sup>125</sup>. Arrivato al locale, dopo aver partecipato ad una gara di bevute rimanendo in equilibrio sulla sua sedia a rotelle per poi assistere ad una partita di calcio sul grande schermo, Sully intravede una donna percossa dall'uomo, a sua volta successivamente malmenato dallo stesso protagonista, il quale, non avendo nient'altro da perdere e costretto ad accettare la legge del più forte stranamente persistere anche nel futuro, ha sempre desiderato avere qualcosa per cui battersi. A causa di tale rissa, Jake viene sbattuto fuori dal locale, dove incontra due signori che lo accompagnano all'obitorio per permettergli di riconoscere il fratello gemello Tom, uno scienziato ucciso durante una rapina, poco prima di partire per Pandora, una

---

<sup>123</sup> Avatar Wiki, *Hometree*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hometree>

<sup>124</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *September 11 attacks*, 16/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/September\\_11\\_attacks](https://en.wikipedia.org/wiki/September_11_attacks)

<sup>125</sup> Vittorio Sgaramella, *CLONAZIONE*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/clonazione\\_\(XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/clonazione_(XXI-Secolo)/)

lussureggiante luna abitabile che orbita attorno a Polifemo, un gigante gassoso nel sistema stellare di Alpha Centauri, situato a 4,37 anni luce dalla Terra<sup>126</sup>.

Alla luce di tale perdita, gli agenti dell'RDA, un'organizzazione non governativa specializzata nell'amministrazione per lo sviluppo delle risorse, propongono al protagonista di sostituire suo fratello per tale missione, convincendolo grazie ad una lusinghiera paga e al suo desiderio di trovare un senso alla sua vita. Per raggiungere il suddetto corpo celeste, il protagonista, assieme ad altri soldati e scienziati, affronta un viaggio di 6 anni in completo stato di criosonno, una condizione che rispetta i principi della criogenia, un campo di ricerca inizialmente frutto della fantascienza che esplora la possibilità di conservare il corpo umano a basse temperature con l'obiettivo di risvegliarlo in futuro<sup>127</sup>. In fase di atterraggio, a ognuno viene dato l'ordine di indossare l'exopack, un sistema di filtraggio con tanto di maschera che consente agli esseri umani di sopravvivere all'atmosfera tossica di Pandora, irrespirabile a causa della presenza di alte concentrazioni di anidride carbonica (>18%) e idrogeno solforato (<1%). Infatti, secondo un responsabile, senza l'exopack, la potente miscela di alte concentrazioni di anidride carbonica e soprattutto di idrogeno solforato sarebbero in grado di causare la perdita di conoscenza entro venti secondi e dalla morte in pochi minuti a causa della privazione di ossigeno nelle cellule<sup>128</sup>.

Mentre raggiunge la base militare, Jake si vede passare davanti un soldato all'interno di una tuta AMP, ovvero "Piattaforma di mobilità amplificata", un lontano discendente dei primi esoscheletri militari usati sulla Terra nella metà del XXI secolo nonché uno degli ultimi modelli sigillati e pressurizzati per ambienti tossici<sup>129</sup>. In seguito, il colonnello nonché capo della sicurezza, Miles Quaritch, spiega ai nuovi arrivati le pericolosità della fauna pandoriana, oltre a menzionare la presenza del popolo dei Na'vi, alieni indigeni dall'aspetto umanoide alti tre metri, dalla pelle blu con ossa rinforzate da una fibra di carbonio che si forma naturalmente, i quali, pur vivendo

---

<sup>126</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Universo immaginario di Avatar*, 05/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Universo\\_immaginario\\_di\\_Avatar#Pandora\\_\(Eywa'eveng\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Universo_immaginario_di_Avatar#Pandora_(Eywa'eveng))

<sup>127</sup> culturacientifica.com, *El sueño criogénico*, 23/10/2016, in <https://docs.google.com/document/d/1iDErIaq6aspec73VIHjc9Z1rNa01LCWDOUi37WHWwJ8/edit?tab=t.0>

<sup>128</sup> Avatar Wiki, *Exopack*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Exopack>

<sup>129</sup> avatarfilm.altervista.org, *AMP suit*, in [http://avatarfilm.altervista.org/amp-suit-2/?doing\\_wp\\_cron=1724504630.0020470619201660156250](http://avatarfilm.altervista.org/amp-suit-2/?doing_wp_cron=1724504630.0020470619201660156250)

in armonia con la natura di Pandora, per difendersi e cacciare utilizzano frecce intrise di una neurotossina che fermano in un minuto il cuore di chi viene colpito. Arrivato assieme a Jake su Pandora, il dottor Norm Spellman, un antropologo xenolinguista nonché xenobotanico<sup>130</sup> mostra al protagonista il bio lab, ovvero un laboratorio dove scienziati umani geneticamente compatibili controllano gli avatar, ibridi creati con geni umani e geni Na'vi, il cui collegamento viene effettuato grazie a una speciale capsula tecnologica, al cui interno il soggetto trasferisce coscienza e anima nel proprio avatar, in modo che i sistemi nervosi operino in sintonia. A proposito di ciò, il regista James Cameron ha dichiarato di aver appreso l'idea di trasferire la coscienza in un altro corpo o di controllare un corpo a distanza attraverso opere fantascientifiche come "Islands in the net" di Bruce Sterling, e "Il Neuromante" di William Gibson, le quali esplorano il concetto di interfaccia uomo-macchina e il trasferimento della coscienza<sup>131</sup>. In seguito, incontrando i due nuovi arrivati, la dottoressa Grace Augustine, direttrice del programma Avatar nonché autrice di un libro inerente la botanica di Pandora, dopo aver intrapreso con Norm una conversazione nella lingua Na'vi, scopre la partecipazione di Jake al progetto e, ritenendolo inadeguato per tale compito, si rivolge a Parker Selfridge, capo amministratore della RDA su Pandora, orientato al profitto e incredibilmente motivato a estrarre il raro e prezioso unobtainium<sup>132</sup>, un materiale estremamente raro e costoso che nella realtà risulta immaginario con caratteristiche fisiche assolutamente straordinarie<sup>133</sup>.

Nonostante le lamentele della dottoressa, quest'ultima è costretta ad accettare Jake come operatore. Dopo il primo collegamento con il proprio avatar avvenuto nella capsula di contenimento, il protagonista, preso dall'euforia di poter camminare di nuovo, disobbedisce alle indicazioni degli operatori per poi uscire all'esterno dove, incontrando altri ibridi, comincia a correre incessantemente. Dopo essersi calmato, Sully incontra Grace nel suo corpo da avatar, la quale, dopo aver offerto al protagonista un frutto che i Na'vi chiamano "utumauti", ovvero "frutto del

---

<sup>130</sup> Avatar Wiki, *Norm Spellman*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Norm\\_Spellman](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Norm_Spellman)

<sup>131</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Avatar (2009 film)*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(2009\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(2009_film))

<sup>132</sup> Avatar Wiki, *Parker Selfridge*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Parker\\_Selfridge](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Parker_Selfridge)

<sup>133</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Unobtainium*, 22/07/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Unobtainium>

baldacchino”<sup>134</sup>, accompagna il marine all'accampamento dove, non appena chiude gli occhi per addormentarsi, quest'ultimo si risveglia nel suo corpo all'interno della suddetta capsula. In seguito, Sully fa conoscenza con Trudy Chacón, un'ex pilota della marina che serve l'RDA su Pandora in qualità di aviatore<sup>135</sup>, la quale accompagna il protagonista dal colonnello sopracitato. Dopo aver raccontato le proprie esperienze di guerra da marine, Quaritch, promettendo che la compagnia restituirà l'uso delle gambe a Jake, chiede a quest'ultimo di infiltrarsi tra i Na'vi per poi estrapolare informazioni utili sul loro conto, in modo da intuire se tali alieni siano ostili o in grado di collaborare per raggiungere lo scopo dell'esercito. Successivamente, dopo aver effettuato un altro link, la dottoressa, Norm e il protagonista, sotto forma di avatar, intraprendono una spedizione aerea guidata da Trudy, alla quale si unisce un soldato in qualità di scorta.

Atterrati sul posto, osservando la fauna circostante, tra cui i prolemuri, simili alle scimmie terrestri, le cui peculiarità sembrano indicare una sorta di “anello mancante” evolutivo tra i Na'vi e gli altri animali pandoriani, i personaggi avanzano lungo il percorso fino a raggiungere la vecchia scuola in cui Grace ha insegnato per dieci anni l'inglese e l'istruzione umana di base ai giovani Na'vi del clan Omatikaya<sup>136</sup>. Incuriosito da alcuni fori di proiettile su una lavagna, Jake si chiede cosa sia successo, ma la dottoressa preferisce cambiare argomento. Tornati nella giungla pandoriana, mentre i due scienziati analizzano le radici degli alberi per poter comprendere come riescono a comunicare tra di loro, Sully, dopo aver toccato alcuni elicocardiani, un tipo di pianta animale sensibile in grado di difendersi dagli erbivori rispondendo al tocco arrotolandosi e ritraendosi al suolo<sup>137</sup>, attira la presenza di un gruppo di titanotere erbivore a testa di martello, caricando il protagonista per difendere il loro territorio. Jake alza il fucile per sparare, ma Grace gli ordina di abbassarlo, sapendo che l'arma non sarebbe in grado di penetrare la corazza della titanotere e l'avrebbe fatta solo arrabbiare. Tuttavia, alle spalle di Sully appare un thanator che, dopo aver intimorito

---

<sup>134</sup> Avatar Wiki, *Banana Fruit*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Banana\\_Fruit](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Banana_Fruit)

<sup>135</sup> Avatar Wiki, *Trudy Chacón*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Trudy\\_Chac%C3%B3n](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Trudy_Chac%C3%B3n)

<sup>136</sup> Avatar Wiki, *Old School House*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Old\\_School\\_House](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Old_School_House)

<sup>137</sup> Avatar Wiki, *Helicoradian*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Helicoradian>

il suddetto branco, si rivolta contro Jake per poi inseguirlo nella giungla<sup>138</sup>. Dopo aver perso il fucile per poi buttarsi giù per una cascata in modo da sfuggire alle fauci del suddetto animale, Jake, decidendo di intagliare un bastone così da crearsi una lancia appuntita, si intrufola nel tratto di giungla in cui era capitato, mentre dall'alto, Neytiri, una Na'vi appartenente al clan Omatikaya, sta per scoccare una freccia avvelenata diretta verso il suddetto avatar estraneo quando un seme dell'Albero Sacro, uno spirito puro e di buon auspicio sotto forma di seme di leone dall'aspetto simile ad una medusa fluttuante, posandosi sulla punta della freccia, dissuade la giovane aliena dal compiere tale gesto mortale<sup>139</sup>. Dopo aver provato a cercare il protagonista tramite l'elicottero, Grace e gli altri cessano la ricerca del suddetto ex marine. In seguito, vagando per la giungla di notte, Jake, servendosi di una sostanza infiammabile, realizza una torcia con la quale tenta di respingere un branco di lupi vipera, carnivori simili a iene o a lupi con sei zampe, un torso snello e potente in grado di comunicare tra di loro tramite ululati, latrati simili a quelli dei coyote, grida di iene e sibili simili a quelli dei serpenti.

Dopo essere riuscito a ferire due esemplari prima che un terzo gli salti addosso e lo immobilizzi a terra, l'ex marine viene salvato da Neytiri, la quale, considerandolo una persona impavida e incauta dal cuore forte, interviene uccidendo tre lupi vipera per poi allontanarne altri. Pur evitando tale specie animale, formata da pericolosi predatori di cui possono essere vittime i deboli o gli incauti, i Na'vi rispettano i lupi vipera per la loro intelligenza, la devozione al branco e i legami familiari, valori sociali ai quali attribuiscono molta importanza<sup>140</sup>. Per questo motivo e per aver agito contro la volontà di Eywa, l'unica divinità conosciuta dai Na'vi nonché forza equilibratrice e guida di tutti gli ecosistemi di Pandora<sup>141</sup>, Neytiri si dimostra arrabbiata con Jake per averla costretta ad uccidere i suddetti predatori per poi pregare per le loro anime. Successivamente, bisognoso di aiuto, il protagonista chiede alla suddetta Na'vi di poterlo accompagnare. Tuttavia, non fidandosi degli avatar e dei marine denominati "gente del cielo", così come di Jake, curioso di scoprire come l'aliena riesca a parlare la sua lingua, inizialmente Neytiri gli ordina di tornare a casa ma, quando

---

<sup>138</sup> Avatar Wiki, *Hammerhead Titanothera*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hammerhead\\_Titanothera](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hammerhead_Titanothera)

<sup>139</sup> Avatar Wiki, *Woodsprite*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Woodsprite>

<sup>140</sup> Avatar Wiki, *Viperwolf*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Viperwolf>

<sup>141</sup> Avatar Wiki, *Eywa*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Eywa>

all'improvviso alcuni semi dell'Albero Sacro si posano sul corpo di Sully, la stessa, pensando sia un presagio di Eywa, cambia idea. Mentre l'ex marine segue Neytiri, nel tragitto l'avatar viene immobilizzato da una corda lanciata da un gruppo di Omatikaya a cavallo di alcuni "direhorses", animali dall'aspetto vagamente equino, dotati di un collo molto lungo e una testa piccola, i quali, a differenza dei cavalli terrestri, si nutrono di nettare, oltre che di arbusti e cortecce<sup>142</sup>. Fortunatamente Neytiri riesce a fermare tale imboscata, sebbene Tsu'tey, il miglior guerriero del clan Omatikaya, nonché l'apprendista per diventare il prossimo Olo'eyktan<sup>143</sup> o capo clan<sup>144</sup>, le ribadisce il divieto che proibisce a persone come Sully, denominate "demoni" dal suddetto guerriero, di invadere tale territorio. Ciononostante, la ragazza aliena, comunicando di essere stata testimone di un segno avvenuto nei confronti di Jake, convince tutti di portare Jake dalla loro Tsahìk, ovvero la guida spirituale di un clan Na'vi e il membro più importante dopo il capo clan, il cui compito, oltre a guidare spiritualmente il clan e celebrare cerimonie importanti, riguarda il saper interpretare la volontà di Eywa<sup>145</sup>.

Arrivati al villaggio con il suddetto avatar, Neytiri saluta suo padre, Eytukan, il capo clan, usando gesto con la mano che parte della fronte, assieme all'espressione "oel ngati kameie", ovvero "io ti vedo", un concetto filosofico della cultura Na'vi nonché la base del loro mantra comune al quale sono attribuiti diversi significati, come ad esempio "vedo dentro te", "ti capisco", "ti amo", "ti rispetto" o "ti vedo fisicamente davanti a me". Quando un Na'vi chiede a un altro di "vederlo", chiede di mettere da parte qualsiasi preconcetto che possa avere nei confronti dell'altro<sup>146</sup>. Tuttavia, nonostante la suddetta motivazione di Neytiri, alla vista di Jake, Eytukan si dimostra indignato nei confronti della figlia per aver portato un "cammina-nei-sogni", tanto da considerare l'ex marine un alieno, sia agli occhi del capo clan che da tutti gli altri Na'vi. In ogni caso, Jake tenta di presentarsi a Eytukan, allungando il braccio nel tentativo di stringergli la mano come gesto di saluto. Tuttavia, tale gesto mal interpretato genera scalpore nei confronti della tribù, dato che è consuetudine

---

<sup>142</sup> Avatar Wiki, *Direhorse*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Direhorse>

<sup>143</sup> Avatar Wiki, *Tsu'tey*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tsu%27tey>

<sup>144</sup> Avatar Wiki, *Clan Leader*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Clan\\_Leader](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Clan_Leader)

<sup>145</sup> Avatar Wiki, *Tsahìk*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tsah%C3%ACk>

<sup>146</sup> Avatar Wiki, *Seeing*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Seeing>

allungare la mano verso l'altro nel momento in cui si esprime il concetto di "oel ngati kameie"<sup>147</sup>, del tutto inappropriato e prematuro da parte del protagonista in una situazione del genere. Per fortuna tale reazione viene placata da Mo'at, madre di Neytiri nonché tsahìk o leader spirituale del clan Omatikaya, simile a una sciamana<sup>148</sup>, la quale, dopo aver chiesto il nome del protagonista e apprendendo che l'uomo è un avatar, Mo'at prende un campione del suo sangue con la spina per assaggiarlo in modo da confermare la sua vera natura per poi domandare lo scopo della sua presenza<sup>149</sup>. Dopo che Jake si presenta come guerriero desideroso di imparare i costumi dei Na'vi, Mo'at assegna il compito di insegnargli la loro cultura alla propria figlia, la quale accetta con riluttanza tale responsabilità, concedendo così all'ex marine il beneficio del dubbio. Successivamente, Jake, con addosso solo un perizoma, capo di abbigliamento indossato da molti clan Na'vi<sup>150</sup>, si unisce agli Omatikaya attorno ad un falò per poi fare conoscenza con Neytiri. In seguito, il suddetto avatar si addormenta su una delle amache dei Na'vi, realizzate con corda, spago e robuste stuoie intrecciate, di solito ricavate dalla palma da fagiolo, supportate da una struttura in corda fissata ai rami dell'Albero Casa<sup>151</sup>, uno dei tanti alberi enormi di Pandora dove su ognuno vivono diversi clan Na'vi, come gli Omatikaya, i Tipani e gli Aranahe<sup>152</sup>.

Improvvisamente Jake, ritrovandosi nel suo corpo all'interno del bio lab, riprende i sensi grazie anche all'aiuto di Grace, alla quale, successivamente, racconta tutto ciò che gli è accaduto per poi comunicare al colonnello Quaritch come è riuscito a convincere gli Omatikaya a dargli un'occasione per poter imparare la loro cultura e, allo stesso tempo, fare in modo che tali alieni potessero studiare il protagonista. Subito dopo, Selfridge interrompe la suddetta conversazione chiedendo a Sully di scoprire le intenzioni degli Omatikaya, i quali, oltre ad essere considerati delle scimmie blu restii alle innovazioni della cultura umana, come le medicine, l'istruzione

---

<sup>147</sup> Ibidem

<sup>148</sup> Avatar Wiki, *Mo'at*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mo%27at>

<sup>149</sup> Avatar Wiki, *Mo'at's Thorn*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mo%27at%27s\\_Thorn#:~:text=Role%20in%20the%20film,and%20confirm%20his%20true%20nature](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mo%27at%27s_Thorn#:~:text=Role%20in%20the%20film,and%20confirm%20his%20true%20nature)

<sup>150</sup> Avatar Wiki, *Loincloth*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Loincloth>

<sup>151</sup> Avatar Wiki, *Hammock*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hammock>

<sup>152</sup> Avatar Wiki, *Hometree*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hometree>



e le strade, possiedono un giacimento di unobtainium sotto il loro Albero Casa, una risorsa energetica di grande valore che l'RDA vuole ottenere sia con le buone, ovvero provando a condividere gli alieni ad evacuare tale zona, o sia con le cattive, vale a dire abbattendo il loro Albero Casa con dei bulldozer nel caso in cui le buone maniere non funzionino entro 3 mesi. In seguito, dopo che Grace fornisce a Jake tutte le informazioni essenziali riguardanti Eiwa; Eytukan; Mo'at; Tsu'tey e Neytiri, destinati ad accoppiarsi, il protagonista rientra nel proprio macchinario per riacquisire il controllo del suo avatar. Successivamente, Neytiri insegna a Jake come utilizzare la propria coda neurale, un'appendice formata da una serie di viticci che rappresentano estensioni del sistema nervoso<sup>153</sup>, per addomesticare e cavalcare creature pandoriane, tra cui un "direhorse" come primo tentativo di Jake, attraverso un atto noto ai Na'vi come "tsaheylu", una connessione neurale che permette la comunicazione mentale tra due entità e la condivisione di informazioni, compresi ricordi, emozioni e input sensoriali, permettendo di percepire sensazioni fisiche reciproche<sup>154</sup>. Dopo aver consigliato a Sully di sentire il respiro e i battiti del cuore del suo destriero, l'aliena confida al suo nuovo amico che, oltre a poter impartire mentalmente dei comandi al "direhorse", per iniziare a prendere dimestichezza è sufficiente comunicare verbalmente tali comandi. Tuttavia, Jake cade da cavallo, attirando l'attenzione di Tsu'tey che, pur rivelando di saper parlare la lingua del protagonista, usa la lingua Na'vi per schernirlo, oltre a tentare invano di scoraggiare Neytiri, pronta a ricominciare l'addestramento col suo nuovo amico. Nella scena successiva, ambientata nuovamente nel quartier generale dell'RDA, mentre Jake rivela la struttura interna dell'Albero Casa degli Omatikaya, comprese le robuste colonne e il nucleo a forma di spirale usato per gli spostamenti, il dottor Max Patel, uno degli scienziati del programma avatar<sup>155</sup>, origliando di nascosto tali informazioni, comunica tutto alla dottoressa Augustine, la quale, volendo impedire che Quaritch e Selfridge gestiscano il loro operato, informa l'ex marine che la missione successiva avrebbe avuto luogo sulle Montagne Hallelujah, un sito importante di Pandora pieno

---

<sup>153</sup> Avatar Wiki, *Queue*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Queue>

<sup>154</sup> Avatar Wiki, *Tsaheylu*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tsaheylu>

<sup>155</sup> Avatar Wiki, *Max Patel*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Max\\_Patel](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Max_Patel)



di isole galleggianti che circolano lentamente nelle correnti magnetiche, come iceberg in mare, scontrandosi l'una con l'altra e con le imponenti montagne della regione<sup>156</sup>.

Così, partendo tutti senza diventare avatar, Jake, Norm, Trudy e Grace atterrano su una delle montagne, dove si sistemano in una capanna provvista di viveri per sopravvivere durante le successive missioni. Infatti, in tale luogo, sono presenti delle unità link che Sully riutilizza per riprendere possesso del corpo del suo avatar. In seguito, raggiungendo la cima di un albero assieme a Jake, Neytiri utilizza un richiamo vocale per attirare e cavalcare Seze, il suo primo esemplare femmina di banshee, grandi predatori aerei pandoriani simili a draghi con i quali è possibile eseguire una singola connessione neurale in grado di durare per tutta la vita, rappresentando l'iknimaya, un rito di passaggio pericoloso, se non mortale, ma obbligatorio per i guerrieri Na'vi di alcuni clan, tra cui gli Omatikaya<sup>157</sup>. Dopo aver consigliato al suo amico ibrido di aspettare il momento adatto, dato che la scelta tra animale e domatore deve essere reciproca, vi è un cambio di scena in cui Jake, tramite un video log nella suddetta capanna, ammette di cominciare a confondere i giorni, essendo per la maggior parte del tempo nel suo corpo da avatar.

Nelle missioni successive, aiutato anche da Norm, Sully impara le basi della lingua Na'vi grazie all'impegno di Neytiri, la quale insegna al protagonista anche come maneggiare un arco, come migliorare il legame con i propri destrieri, come seguire le tracce tramite l'olfatto e l'udito, il tutto seguendo l'istinto del proprio corpo. Grazie alla fiducia guadagnata, Jake convince Mo'at a lasciar entrare Grace nel villaggio, dove, dopo tanto tempo, incontra i suoi studenti Na'vi ormai cresciuti. In cambio, la dottoressa si assicura che l'ex marine eviti di trascurare il suo vero corpo, incoraggiandolo a mangiare di più e aiutandolo ad andare a letto quando è esausto. Nel frattempo, mentre Jake cerca di comprendere la profonda connessione che tale popolo alieno ha nei confronti della foresta, Neytiri ribadisce la presenza di una rete di energia che scorre in tutte le creature viventi in attesa del giorno in cui bisogna restituirla. Durante tale spiegazione, nel film si può assistere ad una cerimonia funebre da parte degli Omatikaya, i quali, dopo aver seppellito il deceduto tra le radici di un albero, onorano tale morto ed Eywa cantando per poi posizionare un seme

---

<sup>156</sup> Avatar Wiki, *Hallelujah Mountains*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hallelujah\\_Mountains](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hallelujah_Mountains)

<sup>157</sup> Avatar Wiki, *Mountain Banshee*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mountain\\_Banshee](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mountain_Banshee)

dell'Albero Sacro sul corpo del defunto con il desiderio che la sua anima ritorni ad Eywa<sup>158</sup>. Dopo un po' di tempo, Jake, inseguendo un esapede, ovvero una creatura erbivora simile ad una gazzella o a un'antilope terrestri dotata di un collare simile a quello delle iguane<sup>159</sup>, compie la sua prima uccisione netta per poi eseguire un rituale durante il quale Sully ringrazia l'animale per aver concesso il suo corpo al popolo degli Omatikaya e, allo stesso tempo, prega per l'anima della vittima affinché raggiunga Eywa. Rimanendo molto impressionata da tale caccia avvenuta con successo, Neytiri ritiene che Jake sia pronto per scegliere il suo banshee, o "ikran" in lingua Na'vi. Così, guidati da Tsu'tey, Jake, Neytiri e altri due cacciatori Na'vi si arrampicano sul sentiero verso le Montagne Hallelujah per compiere il rituale di Iknimaya specifico per gli Omatikaya che consiste nel saper scegliere, catturare e creare con successo un legame assieme a uno dei banshee che nidificano sulle suddette montagne<sup>160</sup>.

Arrivati sul posto, apprendendo da Neytiri che il banshee intenzionato ad uccidere il suo domatore sia l'esemplare più adatto, Jake impara a legare tramite l'atto dello "tsaheylyu" con il suo banshee Bob. Una volta padroneggiato il suo banshee, Jake si unisce a Tsu'tey e agli altri giovani cacciatori, insieme a Neytiri, in diversi voli, scoprendo diversi territori, tra cui un bacino in cui vi è un gigantesco salice piangente, protetto da un'insolita formazione di archi di roccia che danno l'impressione di un guscio che lo racchiude. Ben presto, grazie a Grace, il protagonista scopre che tale salice rappresenta un luogo tanto importante quanto proibito agli umani, ovvero l'Albero delle Anime, il luogo più sacro del clan Omatikaya in cui il loro legame con Eywa su Pandora risulta ancora più stretto<sup>161</sup>. In seguito, mentre Jake e Neytiri volano insieme ai propri banshee, i due personaggi vengono inseguiti da una creatura volante molto ostinata alla quale riescono a sfuggire agilmente. Nella scena successiva, ambientata nel villaggio, di fronte al totem della succitata creatura alata, entrambi realizzano che la suddetta creatura non è altro che il più grande predatore volante dei cieli pandoriani, ovvero il grande leonopteryx, o "toruk" in lingua Na'vi, traducibile come "ultima ombra", poiché il suo metodo di attacco preferito è dall'alto,

---

<sup>158</sup> ElectronicCow3, *Some Na'Vi clans' death rituals really are wild!*, in [https://www.reddit.com/r/Avatar/comments/10dpldo/some\\_navi\\_clans\\_death\\_rituals\\_really\\_a\\_re\\_wild/?rdt=36002#lightbox](https://www.reddit.com/r/Avatar/comments/10dpldo/some_navi_clans_death_rituals_really_a_re_wild/?rdt=36002#lightbox)

<sup>159</sup> Avatar Wiki, *Hexapede*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hexapede>

<sup>160</sup> Avatar Wiki, *Iknimaya*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Iknimaya>

<sup>161</sup> Avatar Wiki, *Tree of Souls*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tree\\_of\\_Souls](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tree_of_Souls)

con la sua ombra che rappresenta l'ultima cosa che la vittima vede. Con molta probabilità l'esemplare succitato ha cercato di attaccare i due banshee poiché questi ultimi fanno parte della sua catena alimentare, in quanto ipercarnivoro. Inoltre, Neytiri rivela che al suo bisnonno, così come ad altri cinque Na'vi, venne conferito il titolo di Toruk Makto, traducibile come "Cavaliere dell'ultima ombra", ossia coloro che riescono ad eseguire il legame "tsaheylyu" con il grande leonopteryx. Inoltre, Toruk Makto ha fatto riconciliare i clan in periodi di grande dolore, tanto che i Na'vi, conoscendo tutti tale storia, lo riconoscono come un eroe mitico<sup>162</sup>.

In ogni caso, dopo aver trascorso tre mesi a vivere un'altra realtà, Jake, oltre ad avere una crisi d'identità, fa fatica a ricordare la sua vita passata come ex marine paraplegico. In seguito, dopo essersi tagliato la barba, il protagonista incontra il colonnello Quaritch, il quale confessa al suo giovane socio di cominciare a dubitare della sua determinazione per via della recente mancanza di rapporti. Tuttavia, grazie all'ottenimento di informazioni sufficienti per poter organizzare un attacco, Miles è intento a sollevare l'ex marine dal suo incarico, premiandolo con uno shuttle in partenza imminente verso casa e la conferma dell'operazione alle gambe. Tuttavia, Jake, ora più preoccupato del benessere degli Omatikaya e soprattutto di Neytiri, di cui si è innamorato, che del suo desiderio di camminare di nuovo, rifiuta tale proposta. In quanto è determinato a finire la missione, integrandosi completamente nel suddetto clan tramite la cerimonia, ovvero lo stadio finale per diventare uomo, in modo da avere la fiducia necessaria per poter negoziare i termini dello spostamento degli alieni. Quella notte, Jake partecipa alla cerimonia della Caccia al Sogno, "Uniltaron" in lingua Na'vi, un rito di passaggio praticato dal clan Omatikaya in cui, attraverso una trance indotta chimicamente dalla puntura di un'aracnoide simile a uno scorpione, conservato in un vaso di pietra, e dall'ingestione di un verme luminoso, il Na'vi iniziato viene sopraffatto da una visione durante la quale cerca di capire quale sia il proprio animale spirituale. Nella sceneggiatura finale, la rappresentazione visiva del suddetto rito è stata omessa dal film, sebbene sia stata realizzata una scena in CGI di base, poiché James Cameron ha ritenuto che non fosse abbastanza importante per la storia complessiva. In ogni caso, nella scena tagliata, Grace cerca di dissuadere Jake, poiché se i Na'vi stessi a volte muoiono durante le visioni a causa del veleno che porta al limite della morte, nessuno sa cosa avrebbe provocato l'alcaloide psicoattivo

---

<sup>162</sup> Avatar Wiki, *Great Leonopteryx*, in [https://james-camersons-avatar.fandom.com/wiki/Great\\_Leonopteryx](https://james-camersons-avatar.fandom.com/wiki/Great_Leonopteryx)

del verme nel cervello di un avatar. Per questo motivo, Jake si dimostra combattuto dall'idea; tuttavia, decide di farlo perché vuole stare con Neytiri e il clan. Durante il rito, Mo'at, in quanto leader spirituale, purifica anche Jake con il fumo delle erbe bruciate con il fine di dissuadere gli spiriti maligni dal danneggiare la visione. Nella sua allucinazione, Jake vede le sue dita trasformarsi in viticci e le sue gambe in radici, come se si stesse tramutando in un albero. Successivamente, lo stesso personaggio si vede su una scogliera fluttuante, coperto dall'ombra del Grande Leonopteryx per poi ritrovarsi a volare su Pandora, vedendo le foreste in fiamme. Svegliatosi dalla sua visione, Mo'at chiede a Jake se abbia visto il suo animale spirituale; tuttavia, in quel momento il ragazzo non riesce a dire nulla al clan<sup>163</sup> <sup>164</sup>. In seguito, si tiene una festa celebrativa durante la quale, mentre Grace e Neytiri guardano orgogliose Sully, Eytukan conferma l'appartenenza dell'ex marine al popolo degli Omatikaya per poi toccare la spalla di ognuno in modo da simbolizzare l'unione di una grande rete di entità<sup>165</sup>. Il 18 agosto 2154, Neytiri porta Jake in uno dei luoghi più sacri del clan, dove, a quanto detto dell'aliena stessa, le preghiere vengono ascoltate e talvolta esaudite, ossia l'Albero delle Voci, un luogo dove i Na'vi, collegando la propria coda a uno dei viticci del salice, possono sentire le voci di tutti gli spiriti dei loro cari defunti; un evento che anche Jake sperimenta, rimanendo stupito. Neytiri confida a Jake che quest'ultimo, essendo ormai parte del popolo Omatikaya, ha il diritto di intagliare il suo arco dal legno dell'Albero Casa e scegliere una compagna, suggerendogli alcune donne Na'vi diverse. Tuttavia, Jake rivela a Neytiri di aver scelto lei, chiedendole se anche lei schiererebbe lui. L'aliena lo informa di averlo già fatto, diventando la sua compagna. Dopodiché i due si accoppiano davanti a Eywa, in un luogo sacro, come accade di consuetudine dopo il rito finale. Durante l'accoppiamento, i due Na'vi collegano le code tramite il legame "tsaheylu", creando uno stato di coscienza corporea unificata, in cui entrambe le parti accedono alle sensazioni fisiche dell'altro, in modo da generare un potente legame emotivo che dura tutta la vita<sup>166</sup>.

---

<sup>163</sup> Bryce Edward Brown, *The Dream Hunt Ceremony in Avatar Explained*, 15/12/2022, in <https://www.youtube.com/watch?v=YFMpuzvsOqM>

<sup>164</sup> Avatar Wiki, *Dream Hunt*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Dream\\_Hunt](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Dream_Hunt)

<sup>165</sup> Avatar Wiki, *Jake Sully*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Jake\\_Sully#Becoming\\_one\\_of\\_%22The\\_People%22](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Jake_Sully#Becoming_one_of_%22The_People%22)

<sup>166</sup> Avatar Wiki, *Mating*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mating>

Dopo aver trascorso la notte con Jake, Neytiri viene svegliata da un enorme bulldozer che inizia a distruggere gli Alberi delle Voci. La giovane aliena, disperata, cerca di svegliare Jake, il quale, preparandosi a rientrare nel suo corpo da avatar, viene trattenuto dalla dottoressa Grace, intenta a far sì che l'ex marine si alimenti dopo tanto tempo di digiuno. Nel frattempo, Neytiri trascina il suo corpo ibrido del suo compagno implorandolo di svegliarsi. Quando finalmente Jake si sveglia, cerca di fermare il bulldozer mettendosi davanti ad esso. Così facendo, il protagonista attira l'attenzione di un operatore che, comandando il veicolo a distanza, lo ferma momentaneamente. Tuttavia, Parker, scambiando Jake per un "indigeno", ordina al suddetto autista di avanzare, fiducioso che l'avatar succitato si sarebbe spostato. Quando il bulldozer riparte, Sully, afferrando una roccia, si arrampica in cima al mezzo per poi distruggere le telecamere, in modo da mettere fuori uso il veicolo per poi evitare gli spari delle pattuglie vicine. Mentre l'Albero delle Voci viene completamente distrutto dall'RDA, Jake porta in salvo Neytiri, singhiozzante e distrutta dal dolore per la perdita dell'Albero delle Voci. Mentre il colonnello e Parker scoprono dalle ultime riprese delle telecamere che Sully è il responsabile della loro forzata manomissione, l'ex marine e l'aliena tornano all'Albero Casa, dove Eytukan ordina che Tsu'tey guidi gli altri guerrieri per vendicare la perdita degli alberi sacri. Dopo il tentativo da parte di Grace in versione avatar di calmare gli animi del popolo degli Omatikaya, Jake cerca di placare Tsu'tey, il quale, avendo realizzato l'accoppiamento avvenuto tra i due innamorati, attacca il protagonista in preda alla rabbia, tentando di ucciderlo. Cercando di mettere in guardia i Na'vi dal vero nemico, ossia l'RDA, Jake, sentendosi parte del Popolo, decide di raccontare la verità sulla sua missione originale, ma prima che possa farlo, Quaritch apre i macchinari in cui Grace e Jake sono connessi tramite link ai loro rispettivi avatar, interrompendo il controllo sui corpi da ibridi. Così, Tsu'tey ricorda con rabbia al clan che Jake fa parte del Popolo del Cielo, ma Neytiri gli impedisce di uccidere l'avatar di Jake. Dopo aver ricevuto un pugno dal colonnello, Jake, assieme a Grace, vengono legati e portati alla base operativa dell'RDA<sup>167</sup>, dove la dottoressa ribadisce a un incredulo Parker che gli alberi sacri non devono essere distrutti poiché, attraverso una connessione elettrochimica, costituiscono un'enorme rete, come le sinapsi di un cervello umano, alla quale i Na'vi possono accedere per caricare o scaricare dati o ricordi in luoghi ormai in parte distrutti. Tuttavia, Quaritch, dimostrandosi convinto della sua decisione di usare le maniere forti per costringere i

---

<sup>167</sup> Avatar Wiki, *Hell's Gate*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hell%27s\\_Gate](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hell%27s_Gate)

Na'vi ad andarsene, mostra loro un videolog in cui Jake rivela che i Na'vi, non essendo interessati alle risorse umane, sono propensi a difendere la loro casa dai nemici. Conversando in privato con Parker, il colonnello propone di utilizzare del gas mortale, un modo "quasi umano" per eliminare gli indigeni alieni, ottenendo l'approvazione del suddetto capo amministratore. Dopo una lunga opera di persuasione in cui vengono menzionati anche i bambini Na'vi, Jake e Grace vengono autorizzati da Parker a tornare nei loro corpi da avatar, concedendo ai due un'ora per cercare di convincere i Na'vi ad evacuare.

Prontamente, Jake e Grace implorano il clan di andarsene perché il Popolo del Cielo sta per distruggere l'Albero Casa, ma quando Jake rivela la sua missione iniziale, affidata dall'RDA per imparare i modi dei Na'vi, lo stesso ammette anche di essere stato sempre consapevole che la RDA li avrebbe attaccati se non avessero lasciato la loro casa. Detto ciò, il clan si indigna. compresa Neytiri, la quale, affranta dalla rivelazione di Jake e ferita per il suo tradimento, perde la fiducia nei suoi confronti e lo respinge furiosamente, dichiarando che non farà mai parte del popolo degli Omatikaya. In seguito, Eytukan ordina di legarli e prepara i guerrieri per la difesa dell'Albero Casa. Nel frattempo, dall'alto si intravede un veicolo volante dal quale una grande squadra d'assalto, guidata da Quaritch, lancia bombole di gas non letali per allontanare i Na'vi, i quali rispondono scoccando inutilmente le loro frecce contro il nemico. Subito dopo, il colonnello passa al contrattacco utilizzando proiettili incendiari che riducono l'Albero Casa in fiamme. Non avendo altra scelta, Eytukan ordina a tutti gli Omatikaya di fuggire nella foresta. Disperata, Mo'at libera Jake e Grace per poi supplicarli di salvare il suo clan. Mentre i Na'vi iniziano a fuggire, Quaritch ordina alla sua squadra d'assalto di passare ai missili ad alto potenziale e di aprire il fuoco sulle radici dell'Albero Casa. Tuttavia, Trudy, sul punto di lanciare dei missili dal suo elicottero, si rifiuta di eseguire tale ordine ed abbandona il campo. Intanto, Eytukan, mentre aiuta altri membri del clan ancora all'interno del suddetto albero in fiamme ad evacuare, viene trafitto da un pezzo di legno scagliato dalle esplosioni dei razzi. Successivamente, l'Albero Casa crolla completamente, abbattendosi su molti Na'vi in fuga. Devastati dal disastro, gli Omatikaya superstiti piangono agonizzanti, mentre Quaritch, soddisfatto di tale carneficina, ritira le proprie truppe. In seguito, Neytiri riesce a trovare suo padre ferito, il quale, sul punto di morte, le consegna il suo arco, chiedendole di proteggere il clan, prima di soccombere alla ferita. Dopo aver trovato l'aliena devastata dal dolore, il protagonista cerca di consolarla; tuttavia, la Na'vi lo respinge di nuovo con rabbia, chiedendogli di andare via e di non tornare mai più,

prima di continuare a piangere per poi andarsene con gli altri sopravvissuti. Nel frattempo, Parker ordina di disattivare le unità link, affinché Jake e Grace vengano riportati con forza nei loro corpi reali e arrestati per tradimento insieme a Norm, il quale ha aggredito uno dei marine che stava cercando di disattivare tali macchinari. Non avendo più una casa, gli Omatikaya sono costretti ad allontanarsi dal luogo del disastro, trascinando con loro il corpo da avatar di Grace che, a quanto pare, si è dimostrata l'unica a non aver tradito la loro fiducia. Verso sera, Trudy e il dottor Max Patel salvano i tre detenuti dalla prigione. Prima di fuggire con l'elicottero di Chacón, Jake chiede a Patel di rimanere alla base, in modo da poter avere qualcuno di cui fidarsi all'interno.

Ben presto, Quaritch, accorgendosi della fuga tramite le immagini delle telecamere, tenta di fermare i fuggitivi usando una mitragliatrice. Per fortuna, Trudy, riuscendo a dirottare il suo Samson<sup>168</sup>, porta tutti in salvo. Nonostante i colpi a vuoto, Grace viene ferita allo stomaco da uno degli sparuti del colonnello. La squadra trasporta il container del campo presente nel Sito 26<sup>169</sup>, contenente le unità link degli avatar per nascondersi vicino all'Albero delle Anime, dove gli Omatikaya rimasti si sono messi in salvo, fiduciosi che Eywa avrebbe provveduto ad alleviare le loro pene. Durante il tragitto, Jake cerca di aiutare la dottoressa a vivere abbastanza a lungo da raggiungere il suddetto luogo, in modo da chiedere aiuto a Mo'at, sebbene Augustine dubiti che il Popolo li avrebbe soccorsi dopo ciò che è successo. Dopo essersi ricollegato con la sua forma da avatar abbandonata nella zona dell'Albero Casa, Sully realizza che per riconquistare la fiducia del Popolo, lui stesso necessita di dimostrare concretamente la sua fedeltà. Così, con l'aiuto del suo banshee Bob, l'ex marine riesce a creare un legame tsaheylu con un toruk, diventando così il sesto Toruk Makto, per poi cavalcarlo fino all'Albero delle Anime. Mentre intonano i loro canti di preghiera, gli Omatikaya rimangono stupiti alla vista di Jake con il toruk. Dopo aver attraversato la folla adorante, Sully si riappacifica con Neytiri, scambiandosi un saluto "oel ngati kameie". La paura per il Popolo che ha sopraffatto l'aliena nel momento in cui si è separata da Jake ormai si è affievolita grazie al valore che l'avatar ha dimostrato. In seguito, ricevendo dal protagonista la proposta di agire insieme per difendere il Popolo, Tsu'tey, trovandosi al cospetto del nuovo Toruk Makto, accetta

---

<sup>168</sup> Avatar Wiki, *Aerospaziale SA-2 Samson*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Aerospaziale\\_SA-2\\_Samson](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Aerospaziale_SA-2_Samson)

<sup>169</sup> Avatar Wiki, *Site 26*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Site\\_26](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Site_26)

tale richiesta. Subito dopo, Jake chiede aiuto a Mo'at e a tutti gli altri per salvare Grace dalla morte. Per salvare Grace, gli Omatikaya, servendosi del corpo da avatar della dottoressa, eseguono il trasferimento di coscienza, un rituale Na'vi in cui la coscienza di un individuo viene trasferita in un corpo "comatoso" o vuoto, attraverso "l'Occhio di Eywa". Tale rituale avviene unendo a vicenda le code di un intero clan in uno dei luoghi di collegamento neurale su Pandora, come ad esempio l'Albero delle Anime, ed eseguendo l'equivalente terrestre di un canto rituale ad ampio raggio, guidato da uno Tsaìk<sup>170</sup>, come Mo'at in questo caso. Durante l'esecuzione, Grace resta disorientata di fronte all'Albero delle Anime, desiderando di essere in condizioni migliori per raccogliere ancora dei campioni. In uno stato di trance, i Na'vi e i Mo'at pregano nella speranza che Eywa trasferisse in modo permanente la coscienza di Grace nel suo corpo da avatar. Purtroppo, la donna muore a causa delle ferite mortali. Ciononostante, pochi istanti prima di morire, Grace confessa a Jake di essere con Eywa in quel momento. Sebbene la coscienza di Grace non si sia trasferita con successo al suo avatar, il collegamento neurale creato quando i viticci dell'Albero delle Anime si sono interfacciati con il suo corpo umano ha permesso di "caricare" tutti i suoi ricordi nel "computer organico" dell'ecosistema di Pandora, ovvero la Rete Neurale Pandoriana<sup>171</sup>.

Avendo conquistato la fiducia del clan, Jake chiede a Tsu'tey, oltre al permesso di parlare, anche l'onore di tradurre le sue parole in lingua Na'vi, incoraggiando gli Omatikaya a combattere contro il Popolo del cielo e a chiamare a raccolta anche gli altri clan per volontà di Toruk Makto. Detto questo, proprio come il precedente Toruk Makto, Jake, volando insieme a Toruk, seguito dagli altri guerrieri Omatikaya in volo sui propri banshee, riunisce tutti i 15 clan per la battaglia contro la RDA in difesa dell'Albero delle Anime. Tra questi, nel film vengono menzionati gli Olangi, denominati "Cavalieri delle Pianure" dallo stesso protagonista, un gruppo nomade Na'vi guidato da Akwey e specializzato nella cavalleria, in particolare nell'addestramento dei Direhorse<sup>172</sup>. In seguito, si menziona anche il clan dei Tayrangi, denominati "Popolo Ikran del Mare Orientale" da Sully, un clan Na'vi costiero guidato da Ikeyni e

---

<sup>170</sup> Avatar Wiki, *Consciousness Transfer*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Consciousness\\_Transfer](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Consciousness_Transfer)

<sup>171</sup> Avatar Wiki, *Grace Augustine*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Grace\\_Augustine](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Grace_Augustine)

<sup>172</sup> Avatar Wiki, *Olangi Clan*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Olangi\\_Clan](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Olangi_Clan)



specializzato nella cavalcatura degli ikran, oltre a saper pescare le creature acquatiche pandoriane<sup>173</sup>. Nel frattempo, Quaritch prepara il suo esercito all'imminente guerra contro l'unione dei clan Na'vi, intento ad attaccare l'Albero delle Anime, così da scoraggiare i Na'vi tramite l'interruzione del loro legame con Eiwa, la cui menzione suscita dell'ilarità culturalmente irrispettosa tra le truppe presenti durante il discorso del colonnello. Successivamente, il dottor Patel, oltre ad informare Jake, Norm e Trudy del piano di Quaritch, avverte che i soldati della RDA stanno allestendo i loro shuttle con una grossa quantità di bombe per un attacco a sorpresa. In seguito, Jake esegue il legame tsaheylu con l'Albero delle Anime per chiedere ad Eywa, guardando attraverso i ricordi di Grace, di vedere come gli umani hanno distrutto la Terra, così da intervenire per evitare che distruggano anche Pandora. Dopo averlo sentito, Neytiri gli confessa che Eywa non prende le parti di nessuno, limitandosi a proteggere l'equilibrio della vita su Pandora. Il giorno successivo, mentre l'armata volante del colonnello raggiunge le Montagne Hallelujah, si intravede uno stormo di banshee cavalcati dai Na'vi, i cui corpi sono marcati della tipica pittura da guerra, un rito che, oltre ad essere usato per cerimonie come la Caccia al Sogno, viene eseguito anche per prepararsi ad affrontare situazioni pericolose. In seguito, i soldati, di cui alcuni a comando delle tute AMP, si incamminano via terra, seguiti via cielo dall'enorme flotta militare di Quaritch, la cui nave Valchiria viene utilizzata come bombardiere improvvisato, rifornita di esplosivi minerari con funzione di munizioni a grappolo. Nascosti sui lati delle montagne fluttuanti, migliaia di guerrieri Na'vi guidati da Jake e Tsu'tey si alzano in volo per poi attaccare la flotta, mentre Norm affianca la cavalleria via terra. Nonostante le frecce mortali nonché l'utilizzo di una mitragliatrice da parte di Norm in versione avatar, le forze Na'vi a terra vengono facilmente sconfitte dalla fanteria umana e dalle loro potenti tute AMP, subendo notevoli perdite tali da indurre i guerrieri a ritirarsi, un gesto avveduto che Norman comunica a Jake tramite degli auricolari utilizzati per l'occasione.

Nel frattempo, in cielo si scatena un'enorme battaglia aerea tra la flotta umana e i guerrieri Na'vi a cavallo dei banshee, i quali, grazie anche all'aiuto del protagonista e della sua mitragliatrice, infliggono alcune perdite tra i soldati con il loro attacco iniziale, riuscendo ad abbattere diversi shuttle da combattimento. A bordo della sua Dragon Gunship, Quaritch, dopo aver riconosciuto l'ex marine a cavallo sul suo toruk,

---

<sup>173</sup> Avatar Wiki, *Tayrangì Clan*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tayrangì\\_Clan](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tayrangì_Clan)

comincia ad inseguirlo. Ciononostante, prima che il colonnello riesca ad abberlo, Trudy, a bordo del suo Samson, bombarda il velivolo nemico alle spalle, in modo da distrarre l'attenzione di Miles, permettendo a Jake di fuggire. Così, Quaritch rivolge la mira verso Chacón, alla quale, sebbene riesca a infliggere danni minori al nemico, viene danneggiato il motore. Mentre Neytiri cerca di sfuggire agli attacchi aerei, la sua banshee Seze viene ferito mortalmente per poi cadere a terra, provocando alla sua domatrice, durante il colpo, lo stesso dolore inflitto all'animale, dovuto dal loro legame tsaheylu. Correndo verso il suo fidato destriero alato di sesso femminile, l'aliena, resasi conto che Seze si sia spezzata il collo su un tronco, piange la morte del povero animale poco prima di tornare in battaglia<sup>174</sup>. Intanto, Tsu'tey sale a bordo dello shuttle Valchiria nella speranza di impedire ai soldati di sganciare il loro carico di bombe. Tuttavia, dopo aver ucciso e reso inabili diversi umani all'interno della stiva, il suddetto guerriero viene abbattuto da un soldato umano per poi cadere nel vuoto. Mentre i Na'vi disarmati vengono abbattuti dalle truppe dell'RDA, l'avatar di Norm viene colpito alla spalla sinistra, causando l'interruzione del collegamento neurale<sup>175</sup>. In seguito, Quaritch abbatte il veicolo di Trudy, la quale muore sul colpo. Successivamente, mentre Jake chiama via auricolare sia Tsu'tey che Chacón, dai quali non ottiene nessuna risposta, Spellman, tornato nel suo corpo umano intatto, attraversa uno stato di shock. In mezzo a vari bombardamenti, Sully si mette in contatto con Neytiri che, nascondendosi dietro a un albero per evitare i soldati di Quaritch, si prepara ad attaccare da sola le forze della RDA via terra. Jake la supplica tramite il collare di comunicazione di non farlo, ma prima che lei ci provi, un branco di thanator martello, seguiti dai lupi di vipera, attacca le forze della RDA via terra, calpestando la fanteria e distruggendo le tute AMP, dimostrando che Eywa ha ascoltato la precedente richiesta di aiuto da parte di Jake. Le truppe di terra e aeree vengono disperse dalla fauna selvatica e distrutte, mentre lo shuttle Valchiria che trasporta gli esplosivi viene distrutto da Jake prima che raggiunga l'Albero delle Anime. Felice di tale avvenimento, Neytiri rimane ulteriormente sorpresa quando uno dei suddetti thanator le permette di eseguire il legame tsaheylu per poi cavalcarlo<sup>176</sup>.

---

<sup>174</sup> Avatar Wiki, *Seze*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Seze>

<sup>175</sup> Avatar Wiki, *Norm Spellman*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Norm\\_Spellman](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Norm_Spellman)

<sup>176</sup> Avatar Wiki, *Neytiri*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Neytiri>

Nel frattempo, determinato ad aiutare, Norm si riprende abbastanza da armarsi con un fucile da combattimento e indossare un exopack per unirsi alla mischia. Nel momento in cui i soldati a bordo della Valchiria, avvicinandosi all'Albero delle Anime, si preparano a sganciare il carico di bombe, Jake salta sul velivolo, lanciando una granata in uno dei suoi motori appena in tempo. La granata esplode, facendo scontrare la Valchiria con una roccia vicina, tranciando l'ala sinistra e mandando lo shuttle in picchiata. I piloti non riescono a compensare la perdita di spinta e la nave si schianta al suolo ed esplode. Con tutte le navi RDA, tranne quella di Quaritch, distrutte o in ritirata, Jake tenta di distruggere la Dragon Gunship nello stesso modo in cui ha distrutto la Valchiria. Vedendo Jake atterrare sul mezzo prima che riesca a lanciare le sue due granate, Quaritch gira bruscamente la nave a dritta, riuscendo quasi a buttare giù Jake. Una granata si incastra in una piccola presa d'aria ed esplode, squarciando la corazza del Dragon, provocando alcuni guasti ai comandi idraulici ed esponendo l'equipaggio interno all'atmosfera pandoriana. Il protagonista, cadendo, riesce ad aggrapparsi a uno dei portamissili del Dragon, estraendo un missile per poi scagliarlo contro le pale del motore anteriore. Mentre il colonnello cerca di sparare a Sully, l'esplosione causata in precedenza distrugge il suddetto motore, mandando il Dragon in una rotazione incontrollabile. Nel frattempo, Jake cade dalla nave e atterra sano e salvo nella giungla, attutendo la caduta con le enormi foglie degli alberi. Anche Quaritch sfugge al disastro, indossando la sua tuta AMP personale e saltando dalla stiva della nave, con l'intenzione di assaltare da solo l'Albero delle Anime. Imbattutosi per caso nell'accampamento contenente la unità link dell'avatar del protagonista, Quaritch tenta di distruggere il corpo umano di Jake, ma prima che possa farlo, Neytiri e il suo thanator lo attaccano, distruggendo con successo il fucile GAU-90 della tuta AMP di Quaritch. Tuttavia, il colonnello sconfigge il thanator, uccidendolo con il coltello della sua tuta AMP. Mentre il nemico si prepara a uccidere Neytiri, bloccata sotto il corpo dell'animale, Jake arriva per sfidarlo. Combattendo ferocemente a distanza ravvicinata. Jake usa la baionetta del fucile per respingere i colpi della tuta AMP di Quaritch. Ciononostante, Jake riesce a rompere il suddetto coltello e a distruggere la calotta di vetro dell'AMP, esponendo all'aria irrespirabile di Pandora il nemico che, nella furia del momento, scaraventa il suddetto fucile contro il vetro dell'accampamento. Il danno al tettuccio della tuta AMP ha ridotto la visibilità quasi a zero, permettendo all'aria tossica di entrare nella tuta e costringendo Quaritch a indossare un exopack. Travolto da uno stato di collera, Miles istiga Jake, chiedendogli come ci si sente a tradire la propria razza e invitandolo a

svegliarsi da tale corpo, prima di voltarsi e attaccare una delle unità link, credendo erroneamente che sia quella contenente il corpo umano di Sully. Tuttavia, prima che Quaritch possa distruggere completamente l'accampamento, il protagonista riesce a respingerlo accoltellandolo alla spalla. Con la finestra rotta, l'aria di Pandora entra nelle unità di collegamento. Con il suo corpo umano in preda alle difficoltà respiratorie, Jake, trasferendo la sua coscienza da un corpo a un altro, è una facile preda per il colonnello che, afferrando la coda neurale del suo rivale in modo da causargli dolore al sistema nervoso<sup>177</sup>, si prepara a tagliargli la gola con lo stesso coltello con cui è stato ferito. Nel mentre, dopo essersi liberata dal peso del thanator, Neytiri uccide Quaritch con due frecce e l'arco di suo padre, proteggendo il corpo da avatar del suo compagno. Mentre l'aliena cerca inutilmente di svegliare l'avatar di Jake, quest'ultimo, riprendendo possesso del suo vero corpo, si dimena all'interno dell'unità link per riuscire a raggiungere un exopack di emergenza. Ricordando infine che Sully è un umano, Neytiri si precipita nell'unità link dove si affretta a posizionare la suddetta maschera sul viso di Jake, ormai privo di sensi, salvandolo di nuovo. Quando il protagonista si sveglia, dice l'espressione "Ti vedo" alla Na'vi, accarezzandole delicatamente la guancia e ricevendo a sua volta la stessa risposta. In tal caso, il saluto assume un nuovo significato, poiché l'aliena vede e parla per la prima volta con il corpo umano di Jake.

Conclusasi la battaglia con la vittoria dei Na'vi, Neytiri assieme a Jake, ricollegatosi nel suo corpo da avatar, vengono portati da Tsu'tey, trovato molto sanguinante da un gruppo di guerrieri Na'vi sopravvissuti. Sapendo che la sua morte è imminente, il suddetto guerriero passa la guida del clan Omatikaya a Jake prima di fargli estrarre il coltello e chiedergli di porre fine alle sue sofferenze, come vuole la tradizione. Sebbene Jake si rifiuti di farlo, Tsu'tey lo rassicura con orgoglio che sarebbe stato ricordato poiché, in qualità di Toruk Makto, sarebbe stata l'ultima ombra che avrebbe visto il guerriero morente. Inoltre, come segno di totale rispetto, il suddetto guerriero chiama finalmente fratello l'unico uomo che può alleviare le sue sofferenze. A malincuore, Jake si decide ad esaudire l'ultima richiesta di Tsu'tey, uccidendolo misericordiosamente e recitando una preghiera per augurare che il suo spirito diventi un tutt'uno con Eywa, mentre Neytiri e gli altri guerrieri lo guardano addolorati.

---

<sup>177</sup> Avatar Wiki, *Queue*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Queue>

Dopo aver posto fine all'occupazione di Pandora da parte dell'RDA, Jake scrive il suo ultimo diario di bordo il 24 agosto 2154, spiegando che gli umani, definiti “alieni” dallo stesso, sono stati rimandati sulla Terra morente dai Na'vi, tranne alcuni (gli scienziati del programma avatar), e che ha deciso di rimanere nella sua forma di avatar per sempre. Tornato all'Albero delle Anime, subisce il trasferimento della coscienza dal suo corpo umano a quello di avatar e si risveglia a una nuova vita come Na'vi, segnando il 24 agosto come il suo “compleanno”, il giorno in cui diventa veramente un Na'vi, una parte del Popolo<sup>178</sup>.

## V.3 Società e cultura Na'vi

### V.3.a I capi

Vivendo in vari biomi di Pandora, i Na'vi formano società claniche territoriali. Tali clan contano in media 300 membri e sono tradizionalmente guidati da un Olo'eyktan, un capo centrale responsabile di supervisionare e dare ordini al clan, e da uno tsahik, un capo spirituale o sciamano che entra in comunione con Eywa e nutre il clan spiritualmente. In alcuni clan è tradizione che questi capi siano una coppia, anche se non è sempre così e la relazione tra un Olo'eyktan e uno tsahik può essere molto varia. Questi capi addestrano anche un erede, che sia il loro figlio (ad esempio Neytiri) o un individuo che si è dimostrato capace di ricoprire il ruolo (ad esempio Tsu'tey). Esistono tuttavia sciamani indipendenti, che i Na'vi chiamano “tiretu”<sup>179</sup>.

### V.3.b Il consiglio degli anziani

I Na'vi hanno un Consiglio degli Anziani in cui i membri di alto rango, sia all'interno di un singolo clan che tra clan diversi, si riuniscono e prendono decisioni importanti per discutere su questioni controverse, come la concessione di un nuovo Albero Casa a un clan senza casa. I ruoli dei membri che ne fanno parte risultano sconosciuti; tuttavia, vi è la certezza che gli Tsahik, e con molta probabilità anche i capi dei clan, vi partecipino. Inoltre, vi è anche un Consiglio di Guerra composto dagli Olo'eyk, ovvero dai capi clan, e dai guerrieri più rinomati che, consultando il consiglio

---

<sup>178</sup> Film su YouTube, *Avatar*, in <https://www.youtube.com/watch?v=KNnmwSZFI2Q>

<sup>179</sup> Avatar Wiki, *Clans and Social Systems*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Clans\\_and\\_Social\\_Systems](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Clans_and_Social_Systems)

degli Tsaḥik. vengono convocati per decidere come combattere una minaccia in grado di colpire più clan Na'vi<sup>180</sup>.

### V.3.c I ruoli nella società

Trattandosi di un'organizzazione sociale egualitaria, basata sulla caccia, sul foraggiamento e sull'artigianato, in ogni clan vi sono ruoli come cacciatori, raccoglitori, artigiani e guerrieri. Oltretutto, questi ultimi, oltre a saper combattere, sono prima di tutto cacciatori e servono come guerrieri solo quando sono chiamati a combattere per il loro clan, proprio come la tribù amazzonica dei Yanomami<sup>181</sup>, la tribù neozelandese dei Maori<sup>182</sup>, nonché la tribù nordamericana dei Cheyenne che, dopo aver acquisito i cavalli nel XVIII secolo, divennero cacciatori nomadi e svilupparono una cultura guerriera per difendere il loro territorio dalle incursioni di altre tribù e successivamente dalle forze degli Stati Uniti<sup>183</sup>.

Ogni individuo Na'vi nasce con il desiderio innato di svolgere un ruolo necessario per il benessere del proprio clan; un ruolo che, oltre ad essere apprezzato e importante come ogni altro, definisce tale individuo. Oltretutto, la distribuzione dei ruoli all'interno di un clan rimane equilibrata, poiché l'energia spirituale dei defunti influenza le inclinazioni naturali di ogni bambino verso il percorso di vita desiderato<sup>184</sup>.

### V.3.d Ruoli oltre gli stereotipi

In base agli standard umani, I Na'vi non seguono ruoli di genere stereotipati. Infatti, all'interno di un clan, tali ruoli non sono divisi per genere, ma solo per capacità e necessità. Ad esempio, pur non diventando guerrieri o cacciatori, molti Na'vi di sesso maschile scelgono spesso di concentrarsi sull'allevamento dei figli o su attività artigianali come la tessitura, imparando solamente l'autodifesa essenziale nella natura selvaggia. Allo stesso modo, le donne Na'vi sono note per essere cacciatrici

---

<sup>180</sup> Ibidem

<sup>181</sup> survival.it, *GLI YANOMANI*, in <https://www.survival.it/popoli/yanomami>

<sup>182</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Māori people*, 16/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori\\_people](https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori_people)

<sup>183</sup> nativeheritagestore.com, *Cheyenne – Warriors of the Great Plains*, 10/01/2023, in <https://nativeheritagestore.com/blogs/news/cheyenne-warriors-of-the-great-plains>

<sup>184</sup> Avatar Wiki, *Clans and Social Systems*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Clans\\_and\\_Social\\_Systems](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Clans_and_Social_Systems)

attive, guerriere e leader di clan, proprio come Neytiri e Mo'at. L'addestramento per un ruolo culmina in un rito di passaggio; in molti clan, l'Iknimaya viene intrapreso dai cacciatori, mentre l'Uniltaron, ovvero la caccia al sogno, viene eseguita da tutti i membri, in modo da essere considerati adulti ed avere la possibilità di scegliere un compagno o una compagna<sup>185</sup>.

### V.3.e Libertà, ospitalità e condivisione

Non è raro che i Na'vi cambino clan, a volte per disaccordi, esilio o anche per noia, desiderando di provare uno stile di vita diverso. Apprezzano l'autonomia e la capacità del loro popolo di avere la libertà di scegliere cosa fare della propria vita per raggiungere la propria felicità, i Na'vi non sono in alcun modo obbligati a vivere e morire nel clan in cui sono nati; per questo molti sono viaggiatori indipendenti. Inoltre, l'Uturu, una tradizione nonché parte del codice universale Na'vi, permette ai viaggiatori di usufruire del suddetto diritto, oltre a concedere il beneficio di riposare all'interno di un clan estraneo al proprio, senza la necessità di dover essere accettati come membri del clan<sup>186</sup>.

Non esistono prove tangibili che testimoniano l'utilizzo di una moneta da parte dei Na'vi nel momento in cui vi fosse la necessità di rifornimenti approvvigionati da altri. In effetti, alla luce di ciò, si potrebbe affermare che tale mancanza di sistema monetario sia dovuta dai Na'vi e dalla loro società democratico-comunista priva di classi sociali ben definite, fatta eccezione per gli *olo'eyktan* e gli *tsahìk*, il cui ruolo risulta essenziale per i clan, tanto che abbandonare tale posizione di comando sarebbe impensabile. Molti clan hanno dei "cesti comunitari" in cui sono presenti provviste donate da ogni membro della società, in modo da garantire che tutti abbiano ciò di cui hanno bisogno per prosperare. I Na'vi apprezzano la generosa mentalità secondo cui tutti i membri si sostengono a vicenda, sentendosi a proprio agio nel regalare gli oggetti più preziosi, con la consapevolezza che ognuno è in grado di fare la propria parte. In questo modo si crea un sistema di fiducia e di sano cameratismo all'interno della comunità in cui tutti ricevono ciò di cui hanno bisogno e nessuno viene lasciato indietro.

---

<sup>185</sup> Ibidem

<sup>186</sup> Avatar Wiki, *Uturu*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Uturu>

I Na'vi non sono materialisti per natura e sembrano seguire l'ascetismo, una filosofia in cui danno più valore alla purezza spirituale delle persone che a ciò che si trova nel mondo fisico materiale, come gli oggetti, l'indulgenza o i piaceri della carne. Scoraggiano l'avidità e incoraggiano la condivisione, quindi non possiedono molti oggetti personali. Al contrario, i Na'vi hanno una rastrelliera personale in cui conservare gli oggetti più cari. Per tradizione, i Na'vi non possono costruire il proprio scaffale. Deve invece riceverne uno in dono da un amico o da un familiare. Le lunghe ore di lavoro e la maestria necessaria per creare le rastrelliere sono considerate potenti simboli di amore filiale e familiare. Si ritiene che il rituale contribuisca a rafforzare il legame tra i clan<sup>187</sup>.

### V.3.f Spiritualità

Per i Na'vi è fondamentale vedere tutti gli aspetti della natura, tutta la biosfera di Pandora, compresi loro stessi, come un unico sistema collegato, una coscienza distribuita a livello globale, conosciuta come Eywa, la Grande Madre, la dea composta da tutti gli esseri viventi. Per questo, i Na'vi vedono il ricco arazzo della vita come una rete di energia che scorre attraverso tutti gli esseri viventi, dando loro temporaneamente vita individuale. I Na'vi credono quindi che tutti gli esseri viventi abbiano una controparte spirituale che alla fine viene riassorbita e rinasce come altra parte di Eywa.

Di conseguenza, non sembrano credere nell'idea di un paradiso o di una vita ultraterrena, ma solo nell'armonia con Eywa durante la morte. Viene loro insegnato che le loro vite sono limitate e solo prese in prestito, e che un giorno dovranno restituire la loro energia vitale. I Na'vi riconoscono l'importanza della morte come agente necessario del cambiamento e della crescita per adattarsi a un mondo che cambia, consentendo di progredire<sup>188</sup>.

---

<sup>187</sup> Avatar Wiki, *Society and Culture*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Society\\_and\\_Culture](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Society_and_Culture)

<sup>188</sup> Avatar Wiki, *Spirituality and Philosophy*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Spirituality\\_and\\_Philosophy](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Spirituality_and_Philosophy)



### V.3.g Ipotesi sullo sviluppo di Eywa

Pur non sapendo di preciso a quali religioni, divinità o stili di vita spirituale realmente esistenti si ispirino i Na'vi, vi sono alcune ipotesi a riguardo.

Nella mitologia norrena, Jörð rappresenta la personificazione della Terra, simile alla visione religiosa dei nativi americani secondo cui il pianeta è un'unica entità vivente<sup>189</sup>. Oltretutto, l'appellativo di Eywa come “madre di tutti” ricorda quello del dio norreno Odino conosciuto come il “padre di tutti”<sup>190</sup>. Invece, dal punto di vista poetico, l'incarnazione di Eywa come vita vegetale potrebbe essere un riferimento a un'incarnazione sacra nella mitologia norrena, ovvero Yggdrasil, l'Albero della Vita, del quale si dice che sia la radice di tutta la vita, inviato per mantenere l'ordine naturale della vita sulla Terra, equilibrando i tre mondi, ovvero il mondo degli dèi, il mondo degli umani e l'aldilà<sup>191</sup>.

Nella mitologia Maori<sup>192</sup>, la dea della terra Papatuanuku, si ritiene che sia l'incarnazione vivente della terra, proprio come Eywa, e che abbia dato vita a tutte le creature viventi, compresi gli umani. Tra l'altro i Maori hanno anche un forte legame spirituale con la terra, come i Na'vi.

Secondo la mitologia del popolo Yoruba<sup>193</sup>, diffuso nell'Africa occidentale<sup>194</sup>, il nome di Eywa rappresenterebbe l'anagramma della dea Yoruba Yewa, il cui nome deriva da Yeye Awa che significa “Nostra Madre”.

---

<sup>189</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Jörð*, 15/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/J%C3%B6r%C3%B0>

<sup>190</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Odino*, 05/10/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Odino>

<sup>191</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Yggdrasill*, 07/04/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Yggdrasill>

<sup>192</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Maori*, 06/10/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Maori>

<sup>193</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Mitologia yoruba*, 03/10/2023, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Mitologia\\_yoruba](https://it.wikipedia.org/wiki/Mitologia_yoruba)

<sup>194</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Yoruba (popolo)*, 30/01/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Yoruba\\_\(popolo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Yoruba_(popolo))

Infine, tale concetto teologico di autostima universale, di “flusso dell'universo” unificato e di mondo naturale è presente anche nella filosofia buddista e taoista<sup>195</sup>.

### V.3.h Simboli religiosi

Inoltre, esistono siti come l'Albero delle Anime e l'Albero degli Spiriti, o Albero delle Voci, i quali, oltre a rappresentare simboli religiosi, sono luoghi sacri per i Na'vi, in quanto permettono loro di connettersi con Eywa, oltre alla possibilità di accedere alle coscienze archiviate appartenenti ai loro cari e antenati defunti, entità che vivono come parte di Eywa. Oltretutto, i “woodsprite”, ovvero i semi dell'Albero della Anime, vengono considerati dei veri e propri messaggeri di Eywa.

### V.3.i Filosofia di vita

A differenza della civiltà umana, colma di tecnologie avanzate presenti sulla Terra, i Na'vi non si considerano individui univoci e indipendenti, ma parte di una natura più ampia e completa. Tali esseri cercano di vivere in perfetta armonia con il loro ambiente, usufruendo solamente delle risorse necessarie. Quindi, vivendo solo di ciò di cui hanno bisogno per sostenersi, i Na'vi conducono uno stile di vita a basso impatto ambientale, in modo da evitare sprechi e danni inutili contro la natura. I Na'vi hanno anche diversi concetti culturali in aggiunta ai loro modi, come il vedere, una filosofia incentrata sul lasciar andare le esperienze negative del passato e i preconcetti, imparando a sperimentare le cose come se le incontrassero per la prima volta e a capire gli altri senza pregiudizi.

Sebbene ogni clan Na'vi abbia la propria cultura, ognuna ricca della propria storia, della propria arte, della propria musica e con un proprio codice di abbigliamento, tutti i Na'vi sono accomunati dalle Tre Leggi di Eywa, proprio come i Dieci Comandamenti di Dio nell'ebraismo e nel cristianesimo<sup>196</sup>. Secondo la prima legge, “Non metterai pietra su pietra”, i Na'vi non sono tenuti a costruire edifici servendosi delle pietre; ciò spiega perché molti clan, come gli Omatikaya, gli Hulanta, and gli Aranahe, vivono nei propri Alberi Casa<sup>197</sup>. Secondo la seconda legge, “Non

---

<sup>195</sup> Avatar Wiki, *Eywa*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Eywa>

<sup>196</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Dieci comandamenti*, 07/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Dieci\\_comandamenti](https://it.wikipedia.org/wiki/Dieci_comandamenti)

<sup>197</sup> Avatar Wiki, *Hometree*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hometree>

userai la ruota che gira”, i Na’vi non possono utilizzare la ruota, una delle invenzioni terrestri più importanti che intorno al 3599 a.C. i Sumeri utilizzarono per primi, probabilmente nella lavorazione della ceramica e solo successivamente applicata ai veicoli<sup>198</sup>. Mentre, secondo la terza legge, “Né userai i metalli della terra”, i Na’vi non sono tenuti a usare i metalli ricavati dalla terra, a differenza delle antiche civiltà della Mesopotamia e dell’Antico Egitto, le quali intorno al 4000 a.C. utilizzarono per prime tali metalli, come il rame<sup>199</sup>.

### V.3.j Tecnologia sostenibile

Pur proteggendo l'equilibrio dell'ecosistema di Pandora, tali leggi fanno sì che i Na’vi vivano uno sviluppo tecnologico molto simile al periodo neolitico degli umani. Per questo motivo, i Na’vi possiedono, per esempio, delle semplici balestre, un'arma sviluppata dagli umani solo nel IV-VI secolo, oltre al loro utilizzo di frecce avvelenate con una neurotossina, un metodo analogamente praticato da varie culture indigene della Terra che utilizzano veleni naturali estratti da piante o animali per rendere i propri dardi più letali<sup>200</sup>. Mentre il clan Tawkami ha anche sviluppato una sofisticata forma di chimica e il clan Anurai pratica l'astronomia, il clan Kame'tire è solito creare protesi per i membri del clan ai quali mancano gli arti. Inoltre, diversi clan Na’vi hanno sviluppato forme sofisticate di medicina, rifiutando le offerte di forniture mediche da parte degli umani, poiché i loro progressi in campo medico soddisfano tutte le loro esigenze.

Ad ogni modo, avendo sviluppato molti strumenti e oggetti che derivano da mezzi naturali, i Na’vi non hanno bisogno di computer perché è Eywa a svolgere tale compito, rappresentando fondamentalmente il loro computer biologico, in grado di immagazzinare informazioni e conoscenze. Inoltre, non c'è bisogno di costruire lampioni e illuminazione elettrica ovunque, poiché di notte le piante e la fauna di Pandora sono ricche di bioluminescenza colorata, sebbene vengano ancora utilizzati sistemi di illuminazione come le ciotole del fuoco, sfruttate anche per riscaldare e

---

<sup>198</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Ruota*, 05/06/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Ruota>

<sup>199</sup> sites.dartmouth.edu, *Copper: An Ancient Metal*, in <https://sites.dartmouth.edu/toxmetal/more-metals/copper-an-ancient-metal/>

<sup>200</sup> D.E. Jones, *Poison arrows: North American Indian hunting and warfare*, 01/2007, in [https://www.researchgate.net/publication/286541670\\_Poison\\_arrows\\_North\\_American\\_Indian\\_hunting\\_and\\_warfare#:~:text=For%20example%2C%20Indians%20of%20northern,%2C%20202009](https://www.researchgate.net/publication/286541670_Poison_arrows_North_American_Indian_hunting_and_warfare#:~:text=For%20example%2C%20Indians%20of%20northern,%2C%20202009)

cucinare<sup>201</sup>, e le lanterne a vescica, costituite dallo stomaco o dagli organi interni di vari animali, il cui interno è ricoperto di nettare per attirare sciame di vermi luminosi, simili alle lucciole terrestri<sup>202</sup>. Per quanto riguarda la tutela delle proprie abitazioni contro fenomeni naturali, clan Na'vi come i Metkayina o i Ta'unui. costruiscono i Marui, case a forma di baccelli situate tra giganteschi alberi simili a mangrovie che costeggiano le coste e protette dagli urti delle onde da gigantesche barriere coralline<sup>203</sup>.

Ciononostante, i Na'vi possiedono molte varianti di oggetti umani, come amache, canoe e pentole per cucinare, anche se costruiti con risorse trovate in natura. Oltretutto, è noto anche l'uso di piatti di foglie al posto della ceramica dura, ma questo non significa che manchino i contenitori, poiché hanno vasi di pietra. Per quanto riguarda le armi analogamente umani, i Na'vi realizzano archi, asce, lance e coltelli. Secondo il concept art di "Avatar: Fuoco e Cenere", alcuni Na'vi hanno persino inventato dei dirigibili<sup>204</sup>.

### V.3.k Abbigliamento naturalistico

Non preoccupandosi di mostrare molta pelle, i Na'vi indossano pochi vestiti, coprendo la zona dei genitali, nel caso degli uomini, e i seni e i capezzoli, nel caso delle donne, ma spesso solo leggermente. Tuttavia, non è insolito che gli uomini e i ragazzi rimangano quasi completamente a torso nudo.

Rappresentando la fonte principale di abbigliamento, le varie piante di Pandora vengono utilizzate per tessere la stoffa, così come il cuoio che, essendo in parte vegano, viene ricavato dai canalidi<sup>205</sup> e dalle piante brocca; Quest'ultima specie vegetale solitamente viene raccolta dai coloni umani per realizzare guanti da baseball improvvisati, in mancanza di cuoio, pur avendo imparato dai Na'vi a farlo solo quando

---

<sup>201</sup> Avatar Wiki, *Fire Bowl*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Fire\\_Bowl](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Fire_Bowl)

<sup>202</sup> Avatar Wiki, *Bladder Lantern*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Bladder\\_Lantern](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Bladder_Lantern)

<sup>203</sup> Avatar Wiki, *Marui*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Marui>

<sup>204</sup> Avatar Wiki, *Inventions and Technology*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Inventions\\_and\\_Technology](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Inventions_and_Technology)

<sup>205</sup> Avatar Wiki, *Canalyd*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Canalyd>

tali piante si presentano in gruppi numerosi<sup>206</sup>. Ogni clan Na'vi ha un proprio abito caratteristico, dovuto soprattutto dai vari habitat diversi. Per esempio, il clan Tipani, situato nella giungla pandoriana<sup>207</sup>, indossa regolarmente delle armature, diverse per vari scopi specifici, come la caccia, l'addestramento, la battaglia, il canto e la danza<sup>208</sup>.

L'abbigliamento sembra mostrare anche il processo di crescita di un individuo all'interno del clan. Basandosi anche sui ruoli sociali, i capi del clan e gli altri individui di alto rango indossano una quantità maggiore di indumenti che spesso risultano essere più sfavillanti e complessi rispetto ai membri di classe media o ai soggetti più giovani del clan. Questo tende a valorizzare i Na'vi come individui unici, pur mantenendo la loro identità all'interno dello stile del loro clan. Al membro del clan vengono aggiunti degli accessori all'abbigliamento durante i suoi viaggi e le sue tappe fondamentali. Ad esempio, come membro apprendista del clan, Jake Sully, indossava solo un perizoma non decorato; tuttavia, mentre lo stesso stava imparando a conoscere la cultura Na'vi, ha cominciato a indossare braccialetti e collane per mostrare il suo ruolo, per poi ottenere una fascia dopo aver completato Uniltaron, ovvero la Caccia al Sogno<sup>209</sup>.

Inoltre, è noto che alcuni Na'vi si decorino con tatuaggi e vernice, orgogliosi del loro abbigliamento come forma di espressione artistica. Per questo motivo non è insolito per un Na'vi imparare a realizzare i propri abiti o riceverli in dono dai propri cari. Di conseguenza, gli abiti spesso simboleggiano aspetti come la celebrazione, l'amore familiare, l'amicizia e le conquiste della vita<sup>210</sup>.

### V.3.I Agricoltura e alimentazione

I clan hanno le loro fonti di cibo e la loro cucina, a seconda dell'habitat in cui vivono. Ad esempio, i clan che vivono in zone costiere, come il clan Metkayina,

---

<sup>206</sup> Avatar Wiki, *Pitcher*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Pitcher>

<sup>207</sup> Avatar Wiki, *Tipani Clan*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tipani\\_Clan](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tipani_Clan)

<sup>208</sup> Avatar Wiki, *Tipani Armor*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tipani\\_Armor](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tipani_Armor)

<sup>209</sup> Avatar Wiki, *Dream Hunt*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Dream\\_Hunt](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Dream_Hunt)

<sup>210</sup> Avatar Wiki, *Clothing*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Clothing>

mangiano più pesce, mentre il clan Zeswa beve il latte degli zakru, che protegge e con cui condivide legami affettivi. Poiché i Na'vi imparano e condividono la cucina di altri clan, scambiandosi ricette e ingredienti, la loro alimentazione non è sempre uguale ma cambia con il passare del tempo.

Pur essendo cacciatori e raccoglitori, i Na'vi vengono mostrati come una specie onnivora, sebbene non sia chiaro se esistano Na'vi vegetariani o vegani in modo simile all'umanità. A dimostrazione del loro consumo di piante e altri prodotti, i Na'vi cercano semi e frutta. Tale specie pratica un tipo di agricoltura primitiva basata su una coltivazione particolare conosciuta come "ska'waylu", una pratica in cui le piante vengono raggruppate e trattate con feromoni e altri agenti naturali, che ne guidano la crescita per formare strutture utili. Tuttavia, i Rey'tanu e altri clan hanno cominciato a sviluppare un'agricoltura più avanzata, riducendo il numero di cacciatori e scegliendo di mangiare frutta invece di animali.

I Na'vi cacciano gli animali per motivi di sopravvivenza e di risorse. a differenza degli umani, che hanno costruito innumerevoli supermercati e mattatoi sulla Terra. Nella trasposizione letteraria di Avatar, Neytiri menziona che i cacciatori devono chiedere il permesso alla foresta prima che un Na'vi uccida un animale, anche se non viene chiarito cosa questo comporti. I Na'vi considerano tragica ogni morte animale non necessaria e cercano di attenuare il più possibile le sofferenze inflitte all'animale, come si evince quando Neytiri rimane impressionata quando Jake uccide in modo netto un animale, evitando così di farlo soffrire troppo. Per rispettare il più possibile la vittima, è anche importante che ogni parte del suo corpo non venga sprecata. Inoltre, sarebbe considerato offensivo per l'animale se la struttura in legno utilizzata per affumicare le carni fosse sporca o abbandonata<sup>211</sup>. I Na'vi recitano anche una preghiera per ogni animale ucciso, ovvero "Ti vedo, fratello, e ti ringrazio. Il tuo spirito va con Eywa, il tuo corpo rimane per diventare parte del Popolo". Quando i Na'vi prendono le uova da creature volanti come i coronis<sup>212</sup>, tendono a prendere solo un uovo da un nido, in modo che gli animali possano ancora prosperare.

I Na'vi hanno un proprio galateo per quanto riguarda il cibo. Ove possibile, è preferibile che i Na'vi restituiscano ciò che trovano al cesto della comunità dalla quale

---

<sup>211</sup> Avatar Wiki, *Ground Rack*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Ground\\_Rack](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Ground_Rack)

<sup>212</sup> Avatar Wiki, *Coronis*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Coronis>

provengono, in modo che il loro clan abbia una maggiore varietà. Ad esempio, se un Na'vi trova un "utumauti", ovvero "frutto del baldacchino", talmente prelibato che trovarne uno non mangiato a terra è considerato un evento tanto fortunato, tale individuo generalmente aspetta di tornare dal proprio clan per mostrarlo agli altri prima di mangiarlo. Invece è considerata buona educazione offrirne un pezzo a un amico o a una persona cara. Tuttavia, sarebbe anche consuetudine rifiutare tale offerta, insistendo che, per volontà di Eywa, tale frutto fosse destinato a chi lo ha trovato<sup>213</sup>  
214.

### V.3.m Relazioni con gli animali

I Na'vi credono che gli animali abbiano uno spirito, poiché sono esseri senzienti e capaci di soffrire. Molti umani agiscono in base alla legge del più forte o si giustificano menzionando il cerchio della vita, mentre i Na'vi credono a un concetto denominato "il Grande Equilibrio" che li incoraggia a non sfruttare gli animali.

Pur utilizzando gli animali per ricavarne materiali, i Na'vi sono molto attenti a non sfruttarli, comprese le risorse che possono offrire. Pur non esistendo prove secondo cui i Na'vi mangino carne quasi a ogni pasto e, dal momento che, secondo Fatao, un Na'vi del clan Hulanta delle Terre Umide<sup>215</sup>, i Na'vi cacciano solo per sopravvivere e nient'altro, allora vi è la possibilità che in genere mangino carne solo quando hanno poco cibo, oltretutto non avendo un'agricoltura altamente sviluppata come quella umana.

Inoltre, sebbene credano che Eywa risieda solo in alcuni animali, i Na'vi hanno relazioni simbiotiche e di amicizia con molti animali, connettendosi con le creature che hanno code neurali e riuscendo a percepire i ricordi dei tulkun, una specie marina intelligente e di grandi dimensioni, originaria degli oceani di Pandora<sup>216</sup>. Di conseguenza, secondo Karmong, membro del clan Zeswa, i Na'vi generalmente non

---

<sup>213</sup> Avatar Wiki, *Banana Fruit*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Banana\\_Fruit](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Banana_Fruit)

<sup>214</sup> Avatar Wiki, *Agriculture and Diet*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Agriculture\\_and\\_Diet](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Agriculture_and_Diet)

<sup>215</sup> Avatar Wiki, *Fatao*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Fatao>

<sup>216</sup> Avatar Wiki, *Tulkun*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tulkun>

gradiscono che altri individui, come il Popolo del Cielo, trattino gli animali come se fossero di loro proprietà.

Culturalmente parlando, i Na'vi si tramandano molte storie, racconti popolari sugli animali, persino sugli insetti, come la mantide ingannatrice. Considerando gli animali una parte così importante dalla loro cultura, i Na'vi credono di poter apprendere la saggezza dalle suddette creature, considerandoli esseri la cui vita si esprime in modi unici e diversi.

Oltre ad essere usati per sopravvivere, tali animali vengono molto venerati. A dimostrazione di ciò, i Na'vi non sembrano nemmeno parlare degli animali in modo dispregiativo; a differenza degli esseri umani, che usano termini come “vipera”, “mucca” o “coniglio” per indicare caratteristiche come “subdolo”, “sovrappeso” o “codardo”, sebbene gli induisti considerino la mucca un animale sacro<sup>217</sup>. Invece i Na'vi elogiano la fauna pandoriana a tal punto da rappresentarla persino nella loro arte, proprio come il clan Omatikaya, che realizza giocattoli a forma di animali, permettendo ai bambini di conoscere le capacità degli animali e insegnando loro valori come la premura, la compassione e il rispetto nei confronti di tali creature.

Inoltre, a differenza degli umani e dei loro zoo, i Na'vi non sembrano sfruttare gli animali come forma di intrattenimento; Nel caso delle lucertole a ventaglio, non vi è alcuna prova secondo cui il contatto giocoso di Neytiri abbia scatenato una reazione di paura in alcuni esemplari, poiché questi ultimi, anziché volare via, vengono visti svolazzare intorno alla suddetta Na'vi e a Jake, quasi come se volessero giocare con loro, quasi come se uno di loro svolazzasse dritto verso Neytiri dopo essere stato svegliato<sup>218</sup>.

### V.3.n Sessualità

Essendo creature monogame, i Na'vi si accoppiano con un individuo per tutta la vita. Sebbene sia tipico dei Na'vi maschi scegliere una compagna femmina e

---

<sup>217</sup> sapere.virgilio.it, *Perché gli indiani non uccidono vacche e buoi?*, in <https://sapere.virgilio.it/rubriche/perche-indiani-non-uccidono-vacche-buoi-1178#:~:text=Perch%C3%A9%20le%20vacche%20in%20India%20sono%20sacre&text=Nei%20testi%20sacri%20la%20vacca,%2C%20salvezza%2C%20desiderio%20e%20ricchezza>

<sup>218</sup> Avatar Wiki, *Relationship with Animals*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Relationship\\_with\\_Animals](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Relationship_with_Animals)



viceversa, le coppie omosessuali non sono rare e non sembrano essere stigmatizzate nella cultura.

Tradizionalmente, dopo aver superato le prove del percorso verso l'età adulta, il giovane Na'vi, finalmente accettato nel clan come adulto, ha il permesso di scegliere un compagno. Il processo di selezione di un compagno può durare molti anni, anche se nella cultura Na'vi si verificano anche matrimoni combinati, come quello tra i futuri Tshik e Olo'eyktan di un clan. Una volta scelto il compagno adatto, la coppia si unisce in un'area sacra come l'Albero delle Voci per creare un legame emotivo che dura tutta la vita<sup>219</sup>.

### V.3.o Rituali di accoppiamento

Durante l'accoppiamento, la coppia collega le code in un atto chiamato tsaheylyu. Questo crea uno stato di coscienza corporea unificata, in cui entrambe le parti accedono alle sensazioni fisiche dell'altro.

L'intreccio delle code è altamente erotico e profondamente spirituale, ma non è un vero e proprio atto di riproduzione sessuale. I Na'vi hanno una loro versione dei genitali. Si tratta invece solo di una parte dell'accoppiamento. Il legame tsaheylyu tra i Na'vi durante l'accoppiamento non va inoltre confuso con i legami tsaheylyu non erotici che i Na'vi stringono con animali e piante o l'uso della coda per accedere alla rete neurale di Pandora. L'atto riproduttivo vero e proprio, che assomiglia a un rapporto sessuale umano, è seguito dal legame tsaheylyu, durante il quale i partner rimangono legati durante e per qualche tempo dopo l'atto sessuale stesso.

Dopo il primo accoppiamento, la coppia rimane legata fino al giorno successivo, quando ritorna al proprio clan come compagni per tutta la vita. Se il compagno di un Na'vi lo abbandona o muore, non vi è la certezza che il partner possa o voglia scegliere un altro compagno.

---

<sup>219</sup> Avatar Wiki, *Sexuality*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Sexuality>

L'attività sessuale al di fuori della coppia non è rara, ma è quasi sempre associata a rituali di fertilità e ad altri riti, e non è mai stato dimostrato che abbia portato a una rottura del legame di coppia<sup>220</sup>.

### V.3.p Conflitti

Pur essendo una specie per lo più pacifica, tanto che nella loro lingua non esiste la parola “menzogna”, nella società Na'vi non mancano i conflitti all'interno dei clan e tra di essi. Sebbene sia raro, la guerra si verifica, non per via di un'invasione intenzionale ma nel momento in cui un clan è costretto ad entrare nel territorio di un altro per cause esterne. Caratterizzata da brevi periodi di intensa battaglia, la guerra tra Na'vi è seguita immediatamente da discussioni, negoziati e sforzi, necessari per trovare una soluzione pacifica. Non si registrano mai morti e spargimenti di sangue eccessivi o non necessari, proprio perché non è questo l'obiettivo.

Invece, all'interno dei clan, risulta piuttosto insolito che avvengano dei conflitti, i quali solitamente si risolvono con rapidità grazie a metodi pacifici o per mezzo di combattimenti cerimoniali. Tuttavia, se una questione particolarmente divisiva non può essere risolta, è possibile richiedere il rito del Primo Sangue: una cerimonia di combattimento non letale durante la quale vince lo sfidante che riesce a far uscire il sangue dal proprio avversario<sup>221</sup>. Nonostante l'obiettivo del rituale non sia quello di uccidere l'avversario, il Primo Sangue è considerato particolarmente pericoloso, poiché l'esito dell'accordo è permanentemente vincolante e non può essere negoziato dopo il completamento del rituale<sup>222</sup>.

### V.3.q Lingua Na'vi

La lingua dei Na'vi è quasi interamente orale, probabilmente perché hanno poco da scrivere dal momento che possono sentire i ricordi dei loro antenati, custoditi da Eywa, e si affidano ad altri Na'vi per trasmettere con precisione i loro messaggi agli altri. Per questo motivo, non hanno un sistema di scrittura, ma usano dei pittogrammi.

---

<sup>220</sup> Avatar Wiki, *Mating*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mating>

<sup>221</sup> Avatar Wiki, *First Blood*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/First\\_Blood](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/First_Blood)

<sup>222</sup> Avatar Wiki, *War and Conflict*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#War\\_and\\_Conflict](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#War_and_Conflict)

Sebbene esistano diversi dialetti, varianti inequivocabili della stessa radice, i Na'vi parlano un'unica lingua comune, rimasta in gran parte invariata per migliaia di anni. Secondo teorie diverse tra loro, la lingua Na'vi è rimasta così costante nel tempo poiché riflette le tradizioni tramandate oralmente dagli stessi Na'vi, tra cui la loro precoce capacità di cavalcare creature volanti, che permette loro di viaggiare rapidamente, nonché la rete neurale pandoriana, che consente ai clan di rimanere in contatto tra loro attraverso vaste distanze. Oltre a ciò, anche la struttura cerebrale e la memoria dei Na'vi sembrano avere un ruolo in questo fenomeno<sup>223</sup>.

### V.3.r Linguaggio del corpo

Oltre al linguaggio orale, per comunicare si usano anche i gesti del corpo. I Na'vi non condividono i gesti tipici degli esseri umani. Per esempio, non fanno un cenno con la testa per dire “sì” e non scuotono la testa per dire “no”. Quando Jake Sully si è avvicinato per una stretta di mano per salutare Eytukan, ha visto questa azione, che per Jake doveva essere educata e ben intenzionata, come offensiva e fuori luogo, suscitando lo scalpore del clan. Invece della stretta di mano, quando i Na'vi si incontrano o si salutano, fanno un gesto partendo dalla fronte con la mano, estendendola verso l'altra persona. Abbinano questo gesto alla frase “oel ngati kameie” (ti vedo). Quando i Na'vi sentono che stanno per comunicare qualcosa di importante agli altri Na'vi, hanno la tendenza a prendere la mano di chi li ascolta. Alcuni clan hanno sviluppato un linguaggio dei segni per la comunicazione subacquea<sup>224</sup>.

### V.3.s Relazioni con gli umani

A differenza dei militari dell'RDA, interessati solamente ad ottenere le risorse di Pandora, Grace Augustine sembrava avere sempre simpatia per i Na'vi, tanto da dimostrare iniziativa nello stabilire una relazione pacifica tra l'RDA e il clan Omatikaya locale, desiderosa di imparare a conoscere i Na'vi e, a sua volta, di permettere loro di imparare a conoscere gli umani, cosicché le due specie potessero coesistere in modo sicuro.

---

<sup>223</sup> Avatar Wiki, *Language*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Language>

<sup>224</sup> Avatar Wiki, *Na'vi*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi>

Dopo aver fatto amicizia con Mo'at, lo Tshahik o capo spirituale del clan Omatikaya, Grace le propose l'idea di una scuola. Inizialmente scettica, Mo'at discusse dell'idea con l'Olo'eyktan del clan, Eytukan, i quali lasciarono ai bambini del clan tale decisione. Grace concesse alle figlie dei capi, Neytiri e Sylwanin, un giro della base operativa dell'RDA, dove insegnò loro a giocare a basket e mostrò loro le operazioni minerarie degli umani. Dopo il ritorno all'Albero Casa, i bambini Omatikaya accettarono l'idea di una scuola.

Il giorno seguente le due piccole Na'vi si ammalarono; tuttavia, nonostante le proteste di Parker, Grace si mise in viaggio per consegnare alcuni campioni e medicine all'Omatikaya, ma anche il suo avatar cominciò ad ammalarsi. Dopo aver chiesto aiuto agli esperti botanici di Pandora, il clan Tawkami, per risolvere la malattia, Grace indagò sulla causa della malattia. Tornata all'Albero Casa degli Omatikaya, un Na'vi furioso incolpò Grace della malattia ma venne dissuaso da Mo'at, la quale aiutò Grace a realizzare una cura nel laboratorio degli umani. Dopo aver consegnato tale soluzione ai Na'vi, la fiducia di Moat in Grace è migliorata, così come le relazioni tra umani e Na'vi<sup>225</sup>.

### V.3.t Apprendimento della cultura umana

I legami diplomatici con i Na'vi si rafforzarono notevolmente nel 2142, quando Grace aprì la sua scuola, dove i bambini, curiosi di poter interagire con gli umani in un ambiente sicuro. Insegnando loro l'inglese e le usanze umane, Grace era vista in modo materno dai bambini, che la chiamavano "sa'nok", ossia "madre" in lingua Na'vi.

Tuttavia, 10 anni dopo, come forma di protesta contro l'abbattimento delle foreste da parte dei militari dell'RDA, Sylwanin, assieme ad altri giovani cacciatori, diede fuoco a un loro bulldozer per poi rifugiarsi nella scuola, dove i suddetti soldati li seguirono per poi sparare a Sylwanin e agli altri cacciatori Omatikaya, uccidendoli tutti di fronte agli altri studenti e a Grace, sebbene quest'ultima riuscì a salvare la maggior parte dei ragazzi facendoli uscire nel mentre.

---

<sup>225</sup> Avatar Wiki, *Initial Relations with the Na'vi (Avatar: Adapt or Die)*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Grace\\_Augustine#Initial\\_Relations\\_with\\_the\\_Na'vi\\_\(Avatar:\\_Adapt\\_or\\_Die\)](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Grace_Augustine#Initial_Relations_with_the_Na'vi_(Avatar:_Adapt_or_Die))

Da quel disastro, Grace sentì un forte senso di colpa per la morte dei suoi studenti, a tal punto da decidere di chiudere la scuola. Tuttavia, il clan Omatikaya, perdendo la fiducia negli esseri umani, considerati troppo pericolosi, decise di esaltarli, interrompendo qualsiasi interazione, purtroppo anche con Grace<sup>226 227</sup>.

---

<sup>226</sup> Ibidem

<sup>227</sup> Avatar Wiki, *Na'vi*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi>

## VI. “Lilo & Stitch”

### VI.1.a Chris Sanders

Chris Sanders, nato il 12 marzo 1962 a Colorado Springs, nello stato del Colorado, è un animatore, regista, sceneggiatore e doppiatore americano, noto per il suo contributo sia alla Disney che alla DreamWorks Animation. Cresciuto in una famiglia di artisti, Sanders ha sviluppato fin da piccolo la passione per il disegno e la narrazione. Dopo essersi diplomato alla prestigiosa California Institute of the Arts (CalArts), ha iniziato la sua carriera presso la Marvel Productions prima di passare ai Walt Disney Animation Studios.

Alla Disney, ha lavorato su film iconici come “Bianca e Bernie nella terra dei canguri”, “La Bella e la Bestia”, “Aladdin” e “Il Re Leone”. Il suo grande successo è arrivato con la co-scrittura e la co-regia di “Lilo & Stitch” (2002), un film che ha riscosso un ampio consenso critico e commerciale. In questa pellicola ha anche dato la voce al personaggio di Stitch, ruolo che ha continuato a interpretare in altre produzioni legate al franchise.

Nel 2006, Sanders ha lasciato la Disney per unirsi alla DreamWorks Animation, dove ha continuato la sua carriera di successo co-dirigendo “Dragon Trainer” (2010) e “I Croods” (2013), entrambi film che hanno superato i 500 milioni di dollari di incasso mondiale. “Dragon Trainer” gli ha valso diverse candidature agli Oscar e numerosi premi, tra cui diversi Annie Awards.

Oltre ai suoi lavori cinematografici, Sanders ha scritto e illustrato il romanzo “Rescue Sirens: The Search for the Atavist” insieme a sua moglie Jessica Steele-Sanders. Recentemente ha diretto il suo primo film live-action, “Il richiamo della foresta” (2020), e continua a lavorare su nuovi progetti animati. Chris Sanders rimane una figura influente nel mondo dell'animazione, grazie alla sua capacità di combinare narrazioni emozionanti con uno stile artistico unico<sup>228</sup>.

---

<sup>228</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Chris Sanders*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Chris\\_Sanders](https://en.wikipedia.org/wiki/Chris_Sanders)

## VI.1.b Sviluppo

Nel 1985, dopo essersi diplomato al California Institute of the Arts, Chris Sanders aveva il compito di realizzare il progetto di un libro per bambini, creando appositamente il personaggio di Stitch, una piccola creatura della foresta senza una vera spiegazione sulla sua provenienza. Purtroppo il libro non ha avuto successo e Sanders trovò difficile condensare la storia, finendo per abbandonare tale progetto. Dopo essere stato assunto nel 1987 dalla Walt Disney Feature Animation come *storyboard artist* di sequenze per “La bella e la bestia” (1991) e “Il re leone” (1994), nel 1997 diversi dirigenti della stessa compagnia di animazione sono stati invitati a un ritiro nella fattoria di Michael Eisner nel Vermont per discutere del futuro programma di animazione. Durante il ritiro, Thomas Schumacher, all'epoca vicepresidente esecutivo, si rivolse a Sanders per la produzione del film.

Sanders si è ricordato del progetto del libro per bambini che aveva inizialmente sviluppato e, all'incontro successivo, propose un'ambientazione remota e non urbana, con Stitch che atterra precipitando in una foresta per poi interagire esclusivamente con gli animali del posto, venendo emarginato da questi ultimi e vivendo da solo in una fattoria del Kansas rurale. Tuttavia, Schumacher ha suggerito che, per ottenere il miglior contrasto tra il suddetto mostro e il luogo in cui vive, Stitch avrebbe dovuto, invece, interagire in un mondo umano, poiché il mondo animale è già estraneo agli esseri umani.

Per tre giorni di fila, nella sua camera d'albergo di Palm Springs, in Florida, Sanders ha creato una presentazione di 29 pagine, nella quale ha disegnato schizzi concettuali e ha delineato la storia generale del film, aggiungendo inizialmente un personaggio maschile. Tuttavia, quando il personaggio di Stitch si è evoluto, Sanders ha deciso che doveva essere contrapposto a un personaggio femminile, poiché un ragazzino avrebbe creato poco contrasto con il piccolo alieno, rischiando di diventare un possibile alleato. Sebbene i registi avessero bisogno di un'ambientazione isolata, la trama, originariamente ambientata in Kansas, venne in seguito rielaborata per adattare ad un'ambientazione isolana in mezzo all'oceano, poiché Sanders, dando un'occhiata a una mappa delle Hawaii appesa alla parete e ricordando di averci trascorso di recente una vacanza, ha trasferito lì la storia. Non conoscendo bene la cultura hawaiana, l'autore ha esaminato una cartina stradale delle sue vacanze e vi

ha trovato i nomi “Lilo Lane” e “Nani”. Dopo aver terminato il fascicolo, lo ha spedito a Burbank e Schumacher ha approvato il progetto<sup>229</sup>.

### **VI.1.c Stesura**

Dean DeBlois, che aveva ricoperto il ruolo di “co-capo storia” per *Mulan*, è stato chiamato a co-scrivere e co-dirigere *Lilo & Stitch* dopo che Thomas Schumacher gli ha permesso di lasciare la produzione di *Atlantis: L'impero perduto* (2001). Nel frattempo, Clark Spencer, dirigente Disney, è stato nominato produttore del film. A differenza di molte produzioni precedenti e concomitanti della Disney Feature Animation, il team di preproduzione del film è rimasto relativamente piccolo e isolato dai dirigenti fino alla produzione completa del film.

Originariamente, Stitch era il capo di una banda intergalattica e Jumba era uno dei suoi ex compari, convocato dal Consiglio Intergalattico per catturare Stitch. La risposta del pubblico alle prime versioni del film ha portato a cambiare i ruoli dei due personaggi, rendendo Jumba il creatore e Stitch la sua creazione.

Mentre il team di animazione visitava Kaua'i per fare ricerche sul luogo, la loro guida turistica spiegò il significato del termine “ohana”, un senso di famiglia che si estende ben oltre i parenti più stretti. In base a tale concetto, il team ha osservato che la guida turistica sembrava conoscere qualsiasi persona del luogo. Tale idea è diventata una parte così importante del film da aver influenzato la storia, a tal punto da diventare il tema portante, l'elemento che permetterà a Stitch di evolversi, nonostante ciò, per cui è stato creato, ovvero distruggere tutto ciò che incontra.

L'isola di Kaua'i era stata anche protagonista di film come *I predatori dell'arca perduta* (1981) e la trilogia di *Jurassic Park* (1993-2001). Gli animatori Disney si trovarono di fronte all'arduo compito di mescolare la trama del film, che mostrava la vita impoverita e disfunzionale di molti hawaiani durante la recente recessione economica, con la serena bellezza dell'isola. Gli attori che hanno dato voce ai giovani adulti del film, Nani e David, sono Tia Carrere, residente a Honolulu, e Jason Scott Lee, di origine hawaiana e cresciuto alle Hawaii. Sia Carrere che Lee hanno contribuito a riscrivere i dialoghi dei loro personaggi in un dialetto colloquiale corretto e ad aggiungere termini dello slang hawaiano. Un aspetto innovativo e unico del film

---

<sup>229</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Lilo & Stitch*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Lilo\\_%26\\_Stitch](https://en.wikipedia.org/wiki/Lilo_%26_Stitch)



è la sua forte attenzione al rapporto tra due sorelle. All'epoca, una relazione centrale tra sorelle come elemento principale della trama era rara nei film d'animazione americani<sup>230</sup>.

## V.2.a Trama

Sul pianeta Turo, la Federazione delle Galassie Unite condanna lo scienziato, il dottor Jumba Jookiba, per sperimentazione genetica illegale, creando un precedente per il culmine delle sue creazioni, ovvero l'esperimento 626, una creatura aggressiva e quasi indistruttibile con grandi capacità di apprendimento. Sebbene 626 venga condannato all'esilio su un asteroide nel bel mezzo del nulla cosmico, riesce a fuggire e a dirottare un incrociatore spaziale, schiantandosi su Kaua'i, una delle isole Hawaii, sul pianeta Terra. Poco dopo l'atterraggio, 626 viene investito da tre camion in transito e portato in un rifugio per animali. La Gran Consigliera della Federazione offre a Jumba la libertà anticipata se recupererà 626 con l'assistenza dell'esperto terrestre del Consiglio, l'agente Pleakley.

A Kaua'i, l'adolescente Nani Pelekai, rimasta orfana, lotta per prendersi cura della sorella minore Lilo, solitaria e vivace, dopo la morte dei genitori in un incidente d'auto. L'assistente sociale Cobra Bubbles dubita che Nani possa essere una tutrice adeguata per Lilo e minaccia di darla in affidamento se la situazione familiare non migliora. Dopo aver sentito Lilo desiderare un amico, Nani la porta al rifugio per animali per adottare un cane. Casualmente la bambina incontra 626 che, fingendosi un cane, riesce a farsi adottare per poi farsi chiamare Stitch. La sera stessa, Stitch provoca il caos al lū'au dove lavora Nani, mentre cerca di evitare la cattura da parte di Jumba e Pleakley. Il capo di Nani la incolpa del disastro per poi licenziarla. La notizia della disoccupazione di Nani arriva a Cobra, che intima a Nani di trovare un nuovo lavoro e raccomanda a Lilo di insegnare a Stitch come essere un "cittadino modello".

Nonostante i tentativi di Lilo di addomesticare Stitch, le sue buffonate rovinano ripetutamente gli sforzi di Nani di trovare un nuovo lavoro. Nani, Lilo e Stitch vanno a fare surf con l'ex collega e amico di Nani, David, mentre Jumba e Pleakley tentano nuovamente di catturare Stitch, trascinando involontariamente Lilo sott'acqua. David salva Lilo e Stitch, ma Cobra, dopo aver osservato l'incidente, comunica a Nani che

---

<sup>230</sup> ibidem

sarebbe passato il mattino seguente per portare via Lilo. Sentendosi in colpa per aver causato tanti problemi, Stitch scappa. La Gran Consigliera licenzia Jumba e Pleakley e incarica il suo sostituto, il Capitano Gantu, di catturare Stitch, mentre Jumba inizia a dargli la caccia con metodi meno occulti. Quando David informa Nani di un'altra opportunità di lavoro, Nani è costretta a lasciare Lilo a casa da sola per cogliere forse l'ultima occasione per sistemare tutto. Nel frattempo, Jumba e Pleakley inseguono Stitch fino a casa di Lilo. La lotta che segue tra Jumba e Stitch culmina in un'esplosione che distrugge la casa, mentre Pleakley riesce a salvare Lilo da morte certa.

Nani ottiene il lavoro ma, dopo aver visto un'autopompa dirigersi verso la sua abitazione, torna freneticamente a casa, dove incontra Bubbles che mette Lilo nella sua auto per portarla via. Mentre i due discutono sul benessere di Lilo, quest'ultima scappa nel bosco, dove incontra Stitch, il quale rivela la sua identità aliena pochi istanti prima che Gantu li catturi entrambi. Stitch riesce a fuggire proprio mentre la astronave di Gantu decolla ma Lilo resta prigioniera di Gantu. Dopo aver visto sua sorella minore decollare, Nani affronta Stitch, ma Jumba e Pleakley lo catturano immediatamente. Nani chiede loro di salvare Lilo, ma loro insistono che hanno solo l'autorità legale per catturare Stitch. Dopo che Nani scoppia in lacrime, Stitch si ricorda del concetto di "ohana", un termine per indicare la "famiglia" che ha imparato da Lilo, e convince Jumba ad aiutarlo a salvarla. Jumba, Pleakley, Stitch e Nani salgono a bordo dell'astronave del suddetto scienziato, per poi inseguire Gantu e salvano Lilo.

La signora del Gran Consiglio, arrivando sul luogo per recuperare Stitch, licenzia Gantu per aver messo in pericolo Lilo e per non aver catturato Stitch. Tuttavia, dopo aver osservato il comportamento civile di Stitch ed essere stata informata che Lilo è legalmente proprietaria di Stitch perché lo ha comprato al rifugio per animali, la stessa signora del Gran Consiglio decreta che Stitch vivrà il suo esilio sulla Terra e che la famiglia Pelekai sarà sotto la protezione della Federazione delle Galassie Unite. Inoltre, Cobra rivela di essere stato un ex agente della CIA e di aver già incontrato nel 1973 la suddetta aliena a Roswell, nello stato del New Mexico. Dopo essersi uniti alla famiglia di Lilo e Nani, Stitch, Jumba e Pleakley ricostruiscono la loro casa con l'aiuto di David e Cobra<sup>231</sup>.

---

<sup>231</sup> ibidem

## VI.2.b Considerazioni culturali e interculturali tratte dalla trama

Sebbene le caratteristiche dell'esperimento 626, elencate da Jumba, siano abominevoli, persino per più di una specie aliena presente a tale tribunale della Federazione delle Galassie Unite, la signora del Gran Consiglio, agendo in modo equo e imparziale secondo le leggi intergalattiche, concede il beneficio del dubbio a 626, permettendogli di dimostrare un briciolo di bontà in modo da potersi redimere. È appurato che i criminali la disgustino, tuttavia, la Grande Consigliera agisce ancora come un giudice equo e cerca sempre di vedere il bene dei criminali. Ciò avviene diversamente per quanto riguarda i veri sistemi di giudizio penale presenti in alcuni paesi, dove il razzismo è così profondamente radicato nella cultura che anche quando il tribunale cerca di essere culturalmente sensibile, anche dal punto di vista razziale, gli stereotipi del buono e del cattivo, del bianco e del nero, del noi e del loro, del superiore e dell'inferiore, permangono come sfondo della decisione<sup>232</sup>. Tuttavia, tali stereotipi non sono stati creati dai giudici, ma sono piuttosto una rappresentazione di ciò che già esiste nella società, nell'immaginario collettivo<sup>233</sup>. Pur non avendo il potere necessario che scagionare Sititch, Quando la Gran Consigliera dichiarò che Lilo e Nani avrebbero dovuto prendersi cura di Stitch durante il suo esilio sulla Terra, fece anche intendere che Cobra non avrebbe dovuto dividere ma proteggere la famiglia.

Inizialmente Pleakley considera gli esseri umani fragili nonché parte della catena alimentare delle zanzare, una specie ritenuta in via d'estinzione. Ovviamente, non si tratta di semplici congetture, bensì il suddetto alieno monoculare si basa su nozioni imparate studiando la vita terrestre ma senza aver mai visto la Terra di persona prima. Esistono molte fonti che sottolineano come vivere una cultura di persona sia molto più arricchente che studiarla esclusivamente attraverso i libri. Anche se la lettura offre una base teorica utile, l'esperienza diretta permette di immergersi nelle abitudini quotidiane, nella lingua e nei comportamenti autentici, favorendo una comprensione più profonda e significativa, oltre a contrastare

---

<sup>232</sup> Paola Pannia, *Claiming cultural diversity in courts. Exploring judicial strategies to elude the "cultural question" in Italy and the UK*, <file:///C:/Users/Utente/Downloads/842-1-1736-2-10-20200121.pdf>, pag. 4

<sup>233</sup> Ivi, pag. 5

pregiudizi e stereotipi che possono essere presenti nello studio teorico<sup>234</sup>. In seguito, arrivando sulla Terra per poi imbattersi in uno sciame di zanzare, Pleakley comincia inizialmente a venerarle per poi rendersi conto che la loro natura acuminata e letale non sembra così docile come lo stesso alieno si aspettava, Alla fine del film, la signora del Gran Consiglio riconosce Cobra Bubbles, il quale rivela di essere un ex agente della CIA coinvolto in un incidente a Roswell del 1973, un evento durante il quale lo stesso agente ha salvato la Terra da una razza aliena convincendola che le zanzare fossero una specie in via di estinzione e che la Terra dovesse servire per fungere da riserva naturale<sup>235</sup>. Tale dettaglio di trama rappresenta, in realtà, un'allusione che ricorda un evento accaduto realmente, ovvero il caso Roswell, un presunto incidente UFO avvenuto nel 1947 durante il quale si ipotizza che un'astronave aliena sia precipitata vicino a Roswell, nello stato del New Mexico, generando una leggenda metropolitana che il governo avrebbe smentito incolpando un pallone sonda del progetto militare Mogul che precipitò sul posto<sup>236</sup>.

Esistono due teorie che giustificano la passione di Lilo nello scattare foto ai turisti. Il primo caso riguarda la perdita dei suoi genitori, morti durante un incidente stradale, che Lilo riesce a ricordare nitidamente grazie ad una foto, un metodo che, secondo tale teoria, la bambina utilizza per ricordare anche i turisti che lei incontra di tanto in tanto<sup>237</sup>. La seconda ipotesi, invece, riguarda una scena eliminata in cui, dopo aver dato indicazioni per la spiaggia a due turisti increduli che la bimba hawaiana sapesse parlare inglese, Lilo comunica ai bagnanti stranieri sulla spiaggia dell'imminente attivazione della sirena utilizzata per avvertire di eventuali onde anomale. Tuttavia, nonostante l'ottima pronuncia inglese, la piccola protagonista viene tratta come un'attrazione turistica, con tanto di foto rubate, piuttosto che come una persona vera e propria. Ciononostante, lei stessa ne è consapevole e si limita a trattarli come loro trattano lei, anche se in tal caso la piccola esagera simulando una

---

<sup>234</sup> leselfes.com, *Quali sono i vantaggi della comprensione di culture diverse?*, <https://www.leselfes.com/it/comprendere-culture-diverse/>

<sup>235</sup> Lilo and Stitch Fanon, *Cobra Bubbles*, in [https://liloandstitchfanfiction.fandom.com/wiki/Cobra\\_Bubbles](https://liloandstitchfanfiction.fandom.com/wiki/Cobra_Bubbles)

<sup>236</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Caso Roswell*, 31/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Caso\\_Roswell#Cinema\\_e\\_televisione](https://it.wikipedia.org/wiki/Caso_Roswell#Cinema_e_televisione)

<sup>237</sup> Isaac Carlson, *Why Lilo Feeds Pudge, Loves Elvis and Takes Pictures | Lilo and Stitch Theory: Discovering Disney*, 08/02/2017, in [https://www.youtube.com/watch?v=4aUHX9YY\\_KU](https://www.youtube.com/watch?v=4aUHX9YY_KU)

vera e propria emergenza<sup>238</sup>. Alle Hawaii, i turisti e le persone con la carnagione chiara sono chiamati “Haole” e di solito non sono ben visti perché i nativi hawaiani<sup>239</sup>. Tuttavia, la maggior parte degli hawaiani guadagna grazie al turismo e quindi deve collaborare per il bene comune. Per cui, l'ossessione di Lilo per gli Haole dimostra la sua incapacità di integrarsi nella società in cui vive. In un certo senso si identifica con loro perché si sente quasi una turista o un invasore nella società in cui vive. In seguito, i creatori del film hanno deciso di eliminare tale scena per evitare problemi relativi al razzismo, concentrandosi sulla trama in maniera diversa<sup>240</sup>.

Sebbene gli altri cani del canile in cui è stato portato 626 non lo riconoscano come loro simile, l'alieno, dopo aver tentato invano una fuga, realizzando di essere inseguito da Pleakley e dal suo creatore Jumba, nota un poster di una bambina che abbraccia un cucciolo. Così, utilizzando il proprio ingegno donatogli geneticamente, ritrae alcune sue parti del corpo in modo da assumere le sembianze di un cane per poi incontrare Lilo, alla quale dimostra persino di saper comunicare come gli umani, imitando il saluto della piccola protagonista e simulando l'abbraccio visto nel precedente poster. In realtà, 626 utilizza tale stratagemma per essere adottato da Lilo, in modo tale da poterla sfruttare come “scudo” contro i suoi inseguitori.

Nel momento in cui Nani considera Stitch estremamente insolito, sia per il comportamento che l'aspetto esteriore, tale sorella maggiore è sul punto di cacciarlo di casa, quando all'improvviso Lilo le ricorda ciò che diceva loro padre sul concetto dell'ohana, un termine hawaiano che significa “famiglia” in un senso esteso del termine, includendo non solo legami di sangue ma anche adottivi o intenzionali, con il fine di creare relazioni affettuose e sviluppare un senso di cura e devozione familiare verso tutti i membri, in modo tale che nessuno della famiglia venga lasciato indietro, che si tratti di abbandono o di dimenticanza<sup>241</sup>. Ovviamente Nani, non potendo obiettare a tale concetto, concede il permesso di restare a Stitch, il quale rimane per

---

<sup>238</sup> HeleZort, *Lilo & Stitch' deleted scene that tackled racism & obnoxious tourists*, 05/10/2012, in <https://www.youtube.com/watch?v=taPoelQaOiQ>

<sup>239</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Haole*, 13/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Haole>

<sup>240</sup> tvtropes.org, *Lilo & Stitch » Headscratchers*, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Headscratchers/LiloAndStitch>

<sup>241</sup> collectionsofwaikiki.com, *'Ohana Meaning and its Importance in Hawaii*, 01/11/2024, in <https://collectionsofwaikiki.com/ohana-meaning/>

un attimo sconcertato e sorpreso da tale esempio di pazienza e compassione. Verso la fine del film, quando il capitano Gantu rapisce Lilo, Nani chiede aiuto a Jumba e Pleakley, i quali, non potendo farci niente a causa delle regole del codice galattico, si limitano a chiedere scusa e a guardare il lato positivo, non dovendo più discutere con sua sorella minore. Nonostante i due alieni non riescano a dimostrare l'empatia data dal concetto di ohana, Stitch, avendo avuto l'opportunità di sperimentare tale filosofia di vita inerente alla famiglia, decide di chiedere aiuto a Jumba per salvare Lilo insieme agli altri, dimostrando così di aver compreso a pieno tale aspetto culturale.

Con l'istinto di distruggere e una mente da supercomputer, Stitch, avendo precedentemente ingerito del caffè offertogli da Lilo, ovvero la sostanza terrestre denominata "caffaina" in grado di stimolare il sistema nervoso e aumentare prontezza, attenzione ed energia<sup>242</sup>, costruisce un modello di San Francisco<sup>243</sup> con i giocattoli di Lilo dopo aver dato un'occhiata a una cartolina della suddetta città. Dopodiché, ricordandosi del film visto per strada, che si rivela essere "La vendetta del ragno nero" del 1958<sup>244</sup> <sup>245</sup>, l'alieno, decidendo di simulare tale opera cult umana nonché statunitense, finge di essere il ragno enorme e distrugge tutto, divorando auto e radendo al suolo edifici di carta.

Intanto, mentre Jumba e Pleakley si accampano per la notte, quest'ultimo, nonostante si fosse precedentemente camuffato da donna terrestre esclusivamente per non dare nell'occhio, inizia a farlo anche per piacere personale, incuriosendo il suddetto scienziato malvagio. Per la cultura umana, il cross-dressing, cioè l'atto di indossare abiti tipici del genere opposto, può essere considerato un tabù in molte

---

<sup>242</sup> serenity-care.com, *L'impatto del caffè decaffeinato su vescica e organismo*, in <https://serenity-care.com/per-lei/impatto-del-caffe-decaffeinato-su-vescica/#:~:text=La%20caffaina%20stimola%20il%20sistema.attenzione%2C%20energia%20e%20attivit%C3%A0%20fisica>

<sup>243</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *San Francisco*, 06/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/San\\_Francisco](https://it.wikipedia.org/wiki/San_Francisco)

<sup>244</sup> Floydimus\_Prime, *In "Lilo and Stitch" (2002), Stich can be seen watching a scene from "Earth vs. the Spider" (1958). Also in "Lilo and Stitch 2" (2005) the family can be seen watching "Them!" (1954)*, in [https://www.reddit.com/r/MovieDetails/comments/dqyeqp/in\\_lilo\\_and\\_stitch\\_2002\\_stich\\_can\\_be\\_seen/](https://www.reddit.com/r/MovieDetails/comments/dqyeqp/in_lilo_and_stitch_2002_stich_can_be_seen/)

<sup>245</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *La vendetta del ragno nero (film 1958)*, 15/05/2022, in [https://it.wikipedia.org/wiki/La\\_vendetta\\_del\\_ragno\\_nero\\_\(film\\_1958\)](https://it.wikipedia.org/wiki/La_vendetta_del_ragno_nero_(film_1958))

culture per vari motivi legati a norme sociali, religiose e storiche sulla sessualità e sul genere, generando insicurezze dovute da stereotipi e pregiudizi<sup>246</sup>. Tuttavia, Pleakley, essendo un alieno, non è al corrente di tale mentalità e rimane immune agli effetti di tale stigma.

Non avendo nulla da distruggere, Stitch si sente perso senza uno scopo, finché non trova un libro intitolato "Il brutto anatroccolo", una fiaba del 1843 appartenente alla cultura occidentale realizzata dallo scrittore danese Hans Christian Andersen<sup>247</sup>. Quando Lilo comincia a leggergli la storia, Stitch, immedesimandosi nel brutto anatroccolo, scopre che trovare una famiglia tutta sua sembrerebbe l'unico rimedio per la sua solitudine. Oltre a ciò, anche se Lilo è un'umana e Stitch è un alieno, entrambi sono accomunati dal loro stato di emarginazione, il cui sentimento di solitudine può essere appagato dalla compagnia reciproca.

Dopo aver fallito sia nel trasformare Stitch in un cittadino modello che nel cercare un nuovo lavoro, Lilo e sua sorella, pur sentendosi giù di morale, decidono di unirsi a David, amico nonché spasimante di Nani, per cimentarsi, assieme a Stitch, in modo spensierato ed emozionante nel surf, uno sport acquatico nonché un'attività culturale delle isole polinesiane che fin dall'antichità veniva usato tradizionalmente come mezzo per mantenere in forma i potenti leader e per risolvere le dispute tra gli isolani, i quali chiedevano anticipatamente agli dei di rimanere incolumi e di avere successo nel tentativo di domare il potente oceano<sup>248</sup>. Pur sentendosi inizialmente in pericolo di vita, trovandosi in mezzo all'acqua, Stitch comincia ad apprezzare tale attività, piena di acrobazie esaltanti, a tal punto da chiedere alle due sorelle di voler tornare a cavalcare le onde, andando in contro al suo codice genetico e rischiando la sua vita. In realtà, tale comportamento non si basa sulla volontà del piccolo alieno di volersi divertire ma di farlo in compagnia come una famiglia, un concetto che il suo stesso creatore Jumba, controllandolo da lontano, non riesce a realizzare, né

---

<sup>246</sup> Dhaval Jain, *The Psychology of Cross-Dressing: Exploring Self-Expression and Identity*, 12/09/2023, in <https://penwhatmatters.com/the-psychology-of-cross-dressing-exploring-self-expression-and-identity/>

<sup>247</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Il brutto anatroccolo*, 06/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Il\\_brutto\\_anatroccolo](https://it.wikipedia.org/wiki/Il_brutto_anatroccolo)

<sup>248</sup> surfing-waves.com, *The Importance of Surfing in Ancient Hawaii*, in <https://surfing-waves.com/surfing-ancient-hawaii-duke-kahanamoku.htm#:~:text=The%20fact%20that%20surfing%20was,entertaining%20sport%20or%20leisure%20activity>

tantomeno a comprendere. Inoltre, un'altra attività che Stitch cerca di imitare, guardando Lilo, Nani e David farlo, consiste nel creare un castello di sabbia, uno dei più classici passatempi da spiaggia che coinvolge bambini di ogni età, i quali molto spesso vengono aiutati dagli adulti<sup>249</sup>.

Dopo aver provato invano a catturare 626 in acqua, Jumba e Pleakley riescono a salvarsi aggrappandosi agli scogli. Tuttavia, nel raggiungere la riva, Pleakley si imbatte in alcuni dei più comuni animali acquatici terrestri, tra cui anche un polpo, dimostrando di saperli riconoscere grazie alla sua conoscenza in qualità di esperto terrestre della Federazione delle Galassie Unite. Ciononostante, l'alieno monoculare ha confuso uno squalo, un mammifero marino nonché predatore carnivoro<sup>250</sup>, con un delfino, tursiope nonché mammifero marino<sup>251</sup>, menzionando che questi ultimi sono noti per aiutare i marinai in situazioni pericolose, come l'annegamento o l'attacco di squali; un comportamento legato alla loro capacità di ecolocalizzazione, per individuare chi si trova in difficoltà, e alla loro spiccata propensione a prendersi cura non solo dei loro simili ma anche di altre specie, inclusi gli umani<sup>252</sup>.

Dopo aver ricostruito la loro casa con qualche miglioramento tecnologico, la nuova famiglia di Lilo, formata da Nani, David, Cobra, Stitch, Jumba e Pleakley, si cimenta in attività umane per famiglie. Per esempio, si possono notare Jumba e Pleakley vestiti da Babbo Natale che regalano a Lilo e anche a Stitch due piccole astronavi telecomandate. Inoltre, si può osservare Stitch che, oltre a cavalcare le onde, fa la spesa al supermercato con Nani, prepara la merenda per la suddetta e sua sorella Lilo, accompagna quest'ultima a prendere lo scuolabus, prepara una torta di compleanno esageratamente grande e dalla forma cubica per Lilo, affianca David nell'attività di danzatore del fuoco, fa il bucato indossando alcuni indumenti con i quali finge di essere un supereroe, incide con la sua pistola al plasma una faccia spaventosa su una zucca di halloween, balla la hula con Lilo e le sue amiche, si fa scattare una foto sulla Kūhiō Beach insieme agli altri davanti a una statua di bronzo

---

<sup>249</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Castello di sabbia*, 25/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Sculture\\_di\\_sabbia#Castello\\_di\\_sabbia](https://it.wikipedia.org/wiki/Sculture_di_sabbia#Castello_di_sabbia)

<sup>250</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Shark*, 06/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Shark>

<sup>251</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Delfino*, 04/11/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Delfino>

<sup>252</sup> Francesca Piro, *Delfini... tra mito e realtà*, 14/10/2013, in <https://progettomediterranea.com/2013/10/14/i-delfini-tra-mito-e-realta/>



di Duke Kahanamoku, un vero maestro hawaiano del nuoto, del surf e della canottaggio che ha contribuito a diffondere lo sport del surf e lo spirito di aloha in tutto il mondo<sup>253</sup>. In seguito compaiono alcune foto che rappresentano altre esperienze familiari intraprese da Nani, Lilo, David e Stitch, come viaggiare su una nave da crociera; fare un pupazzo di neve; andare a Memphis in Tennessee per visitare Graceland, la dimora di Elvis Presley nonché la sua ultima abitazione<sup>254</sup>. Successivamente si possono ammirare foto magnifiche di Nani e David che fanno un piccolo falò; Jumba, Pleakley, Cobra, Lilo e Stitch che guardano la televisione seduti sul divano; Nani, Lilo e Stitch che si divertono a lavare la macchina; tutta la famiglia seduta a tavola in attesa di mangiare un tacchino preparato da Stitch; Lilo che racconta a Stitch delle favole; Lilo e Stitch che fanno una presentazione a scuola sullo spazio; Stitch che racconta la storia del Brutto Anatroccolo a un gruppo di anatroccoli; Stitch che si crea una poltrona di sabbia mentre Nani e Lilo fanno i castelli; Stitch che ripara dal sole con una foglia una tartaruga intenzionata a tornare nell'oceano. Infine, come simbolo della sua evidente unione con la famiglia, viene mostrata la foto di Lilo e Nani con i genitori, alla quale viene aggiunto un pezzo di foto che ritrae Stitch.

---

<sup>253</sup> gohawaii.com, *The Father of Modern Surfing*, in <https://www.gohawaii.com/islands/oahu/regions/honolulu/duke-kahanamoku-statue>

<sup>254</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Graceland (Memphis)*, 16/08/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Graceland\\_\(Memphis\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Graceland_(Memphis))

## VI.3 Tematiche culturali

### VI.3.a Identità e famiglia



Norman Rockwell, *Freedom from Want*, 06/03/1943

Nell'ultima scena di "Lilo e Stitch" in cui vengono presentate le varie attività umane intraprese da Lilo e Nani, assieme a Cobra Bubbles e ai loro nuovi amici alieni, viene mostrata una versione alternativa del dipinto di Norman Rockwell dal titolo "Freedom from Want", realizzato per rappresentare un'America prospera durante la presidenza di Franklin Roosevelt. Mentre Rockwell immagina l'America ideale come omogenea e bianca in questo dipinto, Lilo e Stitch offre un contro-argomento vivace e colorato. La tavola da pranzo è eterogenea e vivace, mentre quella di Rockwell è spenta. Le Hawaii di Lilo e Stitch rappresentano un mix di colori brillanti, animato dalle tradizioni indigene e in parte dai simboli della cultura continentale, come la musica di Elvis Presley. Questo uso del colore enfatizza la bellezza spesso trascurata e la tradizione della cultura hawaiana indigena. Dove il dipinto di Rockwell dimentica di includere la varietà culturale, "Lilo e Stitch" la illumina, dimostrando che le differenze di colore e di origine non ostacolano la famiglia e l'unità.

Quando Stitch viene localizzato dalle autorità aliene, diversi alieni e umani collaborano per tenerlo sulla Terra con la sua famiglia. Questa scena commovente è

il risultato della costruzione, lungo tutto il film, di una famiglia che non bada alle differenze di colore e razza. All'inizio il piccolo alieno era riluttante ad adattarsi e a non essere una forza di distruzione e caos, tuttavia, alla fine capisce cosa significa essere sia un americano che un fratello. Entro la fine del film, ogni personaggio, alieno e umano, comprende l'importanza delle relazioni.

Infatti, "Lilo e Stitch" supporta la visione dell'America come un "mosaico culturale" in cui individui di diverse origini, luoghi ed etnie mantengono la loro autonomia culturale e vivono in armonia e non in competizione tra loro, combinando le parti migliori delle loro identità, delle loro origini e delle loro passioni per creare una comunità amorevole. Infatti, l'arte e la cultura indigena sono messe in piena mostra. Ripensando alla tavola da pranzo, l'uniformità del dipinto "Freedom from Want" di Rockwell suggerisce un'inclinazione verso l'immaginazione dell'America, un paese di immigrati, come un "melting pot" che fonde le culture di tutto il mondo in un'unica cultura americana "bianca". La famiglia attorno alla tavola è felice, ma scomoda e scolorita. Inoltre, vi è un evidente accento sulla famiglia e sul legame, ma nessun accenno alla varietà culturale che insieme forma l'America. Al contrario, gli acquerelli vivaci della versione di "Lilo e Stitch" emergono con forza in ogni tratto, realizzando una combinazione di elementi hawaiani indigeni, afroamericani e alieni. L'America ideale non è una fusione di culture ma un miscuglio eterogeneo. "Lilo e Stitch", invece, definisce l'America ideale come un luogo in cui la diversità e l'identità vengono celebrate e dove i cittadini modelli sono coloro che sono orgogliosi delle loro identità uniche<sup>255</sup>.

### VI.3.b Lingua umana (hawaiano)

Tia Carrere ha contribuito molto a far sembrare Nani un'adolescente hawaiana, anche con la memorabile battuta "Lilo, tu Lolo", in cui mostra una certa preoccupazione per l'adozione da parte della sorella minore di un "cane" blu che chiama Stitch. Ciò è dovuto dalla volontà dell'attrice di includere l'inflessione *pidgin*, una lingua semplificata nata dall'incontro tra lingue diverse; un fenomeno creatosi, per esempio, tramite la mescolanza della lingua inglese e le lingue indigene

---

<sup>255</sup> Aidan Gordley, *The Cultural Mosaic in Lilo and Stitch*, 17/12/2021, in <https://sites.nd.edu/listening-to-movies/2021/12/17/imaging-indigeneity-the-cultural-mosaic-in-lilo-and-stitch/>

preesistenti, provenienti da molti paesi che hanno avuto un lungo periodo di colonizzazione inglese, comprese le Hawaii<sup>256 257</sup>.

La lingua hawaiana è una delle lingue polinesiane, strettamente imparentata con altre lingue del Pacifico, come il tahitiano e il māori. È una lingua che ha radici antiche e una tradizione orale, anche se la sua forma scritta è stata standardizzata solo nel XIX secolo con l'arrivo dei missionari europei. Il sistema fonetico dell'hawaiano è piuttosto semplice e si basa su pochi suoni. La lingua ha solo 13 lettere, di cui 5 vocali (a, e, i, o, u) e 8 consonanti (h, k, l, m, n, p, w, '). Quest'ultimo simbolo, il 'okina, rappresenta una pausa glottale, simile all'interruzione di suono che si trova tra le due vocali presenti nell'interiezione inglese "uh-oh". Le vocali possono essere brevi o lunghe, e la lunghezza è segnata con un macron chiamato kahakō (es. "ā"). L'uso delle vocali è essenziale per capire la corretta pronuncia e il significato di una parola. Ad esempio, "mālama" significa "prendersi cura", mentre "malama" senza il kahakō potrebbe avere un altro significato o essere meno comprensibile. La lingua hawaiana è anche ricca di metafore, e molte parole portano con sé significati profondi legati alla natura, alla spiritualità e alla vita quotidiana. Alcune frasi hawaiane comuni includono "aloha", che può significare "ciao", "addio", "amore" o "pace"; "mahalo", che significa "grazie" e "‘Ohana", un concetto riguardante la famiglia già espresso in precedenza.

La scrittura della lingua hawaiana è relativamente recente. Prima dell'arrivo degli europei, il linguaggio veniva tramandato oralmente. Nel XIX secolo, i missionari cristiani crearono un alfabeto hawaiano utilizzando l'alfabeto latino, ma con meno lettere rispetto all'inglese e con aspetti chiave della scrittura hawaiana come 'okina e kahakō. Un esempio della scrittura hawaiana potrebbe essere rappresentato tramite la frase "Mālama i ka 'āina", ovvero "Prendersi cura della terra", un'espressione che riflette la relazione profonda degli hawaiani con la natura.

---

<sup>256</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Pidgin*, 13/11/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Pidgin>

<sup>257</sup> Sarah El-Mahmoud, *Lilo & Stitch 20 Years Later: How The Disney Film Authentically Captured Hawaiian Culture With Tia Carrere's Help*, 21/04/2022, in <https://www.cinemablend.com/interviews/lilo-and-stitch-20-years-later-how-the-disney-film-authentically-captured-hawaiian-culture-with-tia-carreres-help>

### VI.3.c Lingua aliena (tantalog)

Il tantalog è la lingua nativa del pianeta Turo, usata da una civiltà estinta ma molto avanzata, che presenta somiglianze fisiche familiari agli esperimenti di Jumba Jookiba, un professore geniale e malvagio delle Galaxy Defense Industries e creatore di 629 esperimenti genetici illegali. Secondo alcune fonti inerenti la trama, il tantalog è stato creato dallo stesso Jumba; tuttavia, nella realtà, tale idioma è stato realizzato incrociando lingue tra cui il nativo hawaiano, il cinese e il chezcreekian, una lingua locale parlata da poche persone nelle zone rurali di Chesterfield, nel nord dell'Inghilterra, nel Derbyshire. Le frasi in chezcreekian includono: Creek (non essere buono), Wangos (sigarette), Mowlems (non molto simpatico) e Rowling (muoversi di nascosto in modo non specificato).

La forma scritta del Tantalog è ispirata a un mix di sistemi di scrittura diversi. Il design riflette le influenze delle scritture asiatiche e aliene, in particolare quelle cinesi, giapponesi e del sud-est asiatico. I simboli del tantalog hanno uno stile angolare e geometrico, che imita l'estetica della tecnologia aliena avanzata. L'obiettivo era creare una scrittura che sembrasse straniera ma visivamente abbastanza familiare per gli spettatori. Il team di produzione voleva che il linguaggio rappresentasse le origini extraterrestri di Stitch, pur fondendosi armoniosamente con l'ambientazione hawaiana del film. Sebbene non abbia un insieme completo di regole o un alfabeto completo, i simboli sono principalmente decorativi e utilizzati nella segnaletica e in brevi scene nel corso del film<sup>258</sup>.

### VI.3.d Rappresentazione realistica dello stile di vita moderno hawaiano

“Lilo & Stitch” si è distinto per aver intrecciato in modo fedele la realtà della vita moderna alle Hawaii per i suoi residenti nativi nel sottotesto del film, dalle rappresentazioni visive dei tratti arrotondati del viso dei personaggi polinesiani alle rappresentazioni più dettagliate della struttura del lavoro dei nativi. Questi aspetti visivi sono essenzialmente ricontestualizzazioni o miglioramenti di ciò che la maggior parte del pubblico già conosce delle Hawaii grazie ad altri media.

---

<sup>258</sup> Lilo & Stitch Wiki, *Tantalog language*, in [https://liloandstitch.fandom.com/wiki/Tantalog\\_language](https://liloandstitch.fandom.com/wiki/Tantalog_language)

Nani e il suo interesse romantico David sono entrambi impiegati in un resort, Nani come cameriera e David come danzatore del fuoco. Purtroppo, i disastri creati da Stitch per via dei suoi rapitori alieni hanno conseguenze spiacevoli e Nani viene licenziata dal suo posto di lavoro. Molte scene successive la mostrano mentre cerca senza successo di ottenere un impiego fisso. Il quadro della situazione che viene rappresentato è incredibilmente realistico, poiché per molti nativi hawaiani le opportunità di lavoro sono limitate e spesso disponibili solo nel settore terziario. Questa dinamica dimostra un fenomeno che da tempo affligge i rapporti tra i locali e i coloni più recenti: la dipendenza dell'economia delle Hawaii dal turismo.

Questa dinamica si avverte anche nel mercato immobiliare delle Hawaii, con i prezzi mediani delle case di O'ahu che hanno recentemente superato il milione di dollari. Le bellezze paesaggistiche e la natura invitante delle Hawaii convincono molti a trasferirsi sulle isole, proprio come la famiglia di Mertle Edmonds, l'amica nemica di Lilo, che possiede diverse case gestite dalla madre come bed and breakfast<sup>259</sup>, portando con sé portafogli gonfi e facendo salire i prezzi di tali case a livelli irraggiungibili per i locali. L'aumento dei costi di proprietà della casa e l'enfasi culturale sulla famiglia fanno sì che le famiglie hawaiane siano spesso composte da più generazioni. La casa d'infanzia di Nani e Lilo è piuttosto malandata e chiaramente bisognosa di riparazioni, il che è emblematico di questa realtà.

Inoltre, il film non assume mai una posizione di condanna o di castigo nei confronti del rapporto tra le Hawaii e i suoi recenti coloni. La sua posizione è decisamente più neutrale e documentaristica nel modo in cui ritrae la vita dei nativi dell'isola<sup>260</sup>.

## VI.4 Contributo musicale della cultura hawaiana

### VI.4.a L'arte della hula

I creatori di "Lilo e Stitch" si sono presi tutto il tempo necessario per studiare la cultura hawaiana, dimostrando dedizione nella rappresentazione delle storie

---

<sup>259</sup> Mumu, *Get To Know The Sides #2*, 02/02/2017, in [https://aminoapps.com/c/disney/page/blog/get-to-know-the-sides-2/D86b\\_x67uPu20DEkG7YnXPMDz1adDY7oxBX](https://aminoapps.com/c/disney/page/blog/get-to-know-the-sides-2/D86b_x67uPu20DEkG7YnXPMDz1adDY7oxBX)

<sup>260</sup> Keegan Tran, *How 'Lilo & Stitch' Deftly Portrayed the Modern Lives of Native Hawaiians*, 15/12/2021, in <https://collider.com/lilo-and-stitch-portrayal-of-native-hawaiians-why-its-good/>

tramandate dagli indigeni hawaiani attraverso i testi delle canzoni e la danza tradizionale, la hula, una forma d'arte fondamentale della tradizione hawaiana che, oltre ad essere utilizzata per raccontare storie e, un tempo, anche per comunicare con gli dei<sup>261</sup>, si è evoluta sotto l'influenza occidentale nel XIX e XX secolo, a tal punto da creare canti accompagnati da strumenti musicali appartenenti a tale influenza, come la chitarra, l'ukulele e il contrabbasso. Si tratta di una forma d'arte sacra che porta con sé un significato considerevole, ma che spesso viene fraintesa dai media occidentali, riducendola alle sue immagini più elementari.

I registi Chris Sanders e Dean DeBlois hanno lavorato a stretto contatto con il maestro di hula Mark Keali'i Ho'omalū, che ha guidato i suoi ballerini nella scena centrale del film. Ogni animatore è stato incaricato di catturare ogni minimo dettaglio della danza nei propri schizzi e il risultato è una sequenza bellissima, diversa da qualsiasi altra scena di hula filmata. La sequenza viene utilizzata con grande effetto nella trama del film, introducendo il pubblico a Lilo, che è in ritardo per la lezione di hula<sup>262</sup>.

#### VI.4.b “He Mele No Lilo”

La prima canzone presentata nel film si intitola “He Mele No Lilo”, ovvero “Una Canzone Per Lilo”, scritta in collaborazione con il compositore hawaiano esperto in canti antichi, Mark Keali'i Ho'omalū, e il coro dei bambini di Kamehameha Schools, una struttura scolastica privata hawaiana<sup>263</sup>. La colonna sonora è dedicata a “Lili'uokalani” che fu la prima regina e l'ultima monarcha del Regno delle Hawaii, al potere dal 29 gennaio 1891 fino al rovesciamento del Regno delle Hawaii il 17 gennaio 1893. Inoltre, si fa riferimento anche a “Kalākaua”, talvolta chiamato il “Re felice”, il quale fu l'ultimo re, nonché penultimo monarcha, del Regno delle Hawaii. Oltre a ciò, sono presenti anche entità importanti per la cultura hawaiana, come

---

<sup>261</sup> manoa.hawaii.edu, *TRADITIONAL WAYS OF KNOWING: Communicating through Hula*, in <https://manoa.hawaii.edu/sealearning/grade-4/physical-science/patterns-transfer-information/traditional-ways-knowing-communicating-through-hula#:~:text=Hula%20is%20an%20important%20Hawaiian,history%20and%20importance%20of%20hula>

<sup>262</sup> Ibidem

<sup>263</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Kamehameha Schools*, 30/10/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Kamehameha\\_Schools](https://en.wikipedia.org/wiki/Kamehameha_Schools)



Mauna Kea, un vulcano inattivo situato sull'isola di Hawaii, dove si stabilirono le prime comunità indigene, attratte dall'abbondante presenza di cibo e acqua potabile<sup>264</sup>, e Kīlauea, il più attivo dei cinque vulcani che insieme formano l'isola di Hawaii<sup>265</sup>. Tale canzone viene utilizzata come sottofondo musicale quando Lilo arriva in ritardo alle prove di danza durante una routine tradizionale hawaiana.

#### VI.4.c “Aloha ‘Oe”

Tia Carrere, attrice e cantante nata e cresciuta nella città di Honolulu, alle Hawaii<sup>266</sup>, nonché doppiatrice originale di Nani, sorella maggiore di Lilo, ha avuto voce in capitolo in numerosi momenti cruciali del film. Per esempio, nella scena dell'amaca in cui Nani deve dire addio a Lilo, destinata ad essere portata via dai servizi sociali, l'attrice ha proposto ai registi di cantare la canzone “Aloha ‘Oe”. Si tratta di una famosa canzone d'amore e d'addio hawaiana, scritta dalla regina Lili‘uokalani intorno al 1878, ispirandosi a un suo viaggio a cavallo, dopo la visita al ranch Boyd a Maunawili, dove assistette a un abbraccio d'addio tra il colonnello James Boyd e, secondo diverse versioni del racconto, la sorella di Lili‘uokalani, la principessa Likelike Cleghorn o una giovane donna del ranch<sup>267</sup>.

Ben presto la canzone divenne popolare in tutto il mondo, assumendo un nuovo significato agrodolce di addio alla monarchia. Nel 1893 un gruppo di cittadini di origine straniera imprigionò la regina Lydia Liliuokalani, ed offrì le Hawaii agli Stati Uniti, probabilmente allo scopo di ridurre i dazi americani sullo zucchero esportato in quantità dalle isole. La regina abdicò, ma gli Stati Uniti dichiararono che la rivoluzione era illegale e rifiutarono l'offerta. I rivoluzionari fondarono quindi la repubblica delle Hawaii. Erroneamente si cominciò a credere che la regina Lili‘uokalani avesse composto “Aloha 'Oe” quando, nel 1895, fu arrestata e processata per tradimento.

---

<sup>264</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Mauna Kea*, 26/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Mauna\\_Kea#Storia](https://it.wikipedia.org/wiki/Mauna_Kea#Storia)

<sup>265</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Kīlauea*, 13/10/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/K%C4%ABlauea#>

<sup>266</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Tia Carrere*, 06/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Tia\\_Carrere](https://it.wikipedia.org/wiki/Tia_Carrere)

<sup>267</sup> Wikipedia, the free encyclopedia, *Aloha ‘Oe*, 23/10/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Aloha\\_%CA%BBOe](https://en.wikipedia.org/wiki/Aloha_%CA%BBOe)



Nel 1896, dopo la guerra degli Stati Uniti contro la Spagna, in cui l'America riuscì ad ottenere le Filippine e Porto Rico, il governo della Repubblica delle Hawaii offrì nuovamente la sua adesione agli Stati Uniti. Ma questa volta l'offerta fu accettata e le isole divennero il Territorio delle Hawaii. Tuttavia, pur cedendo la monarchia al governo americano, la regina non smise mai di lottare per riconquistarla. Fu così che Lili'uokalani venne condannata al confino in vari luoghi<sup>268</sup>. Ciononostante, nel film di "Lilo & Stitch", tale canzone, cantata da Nani a Lilo, esprime un addio tra due sorelle, con la speranza di potersi incontrare un giorno.

## VI.5 Contributo musicale della cultura americana

Nel film, la colonna sonora prettamente statunitense omaggia la discografia di Elvis. Oltre alla sua influenza nella cultura americana, l'artista ha interagito frequentemente con la cultura hawaiana durante la sua carriera. Utilizzando Elvis per rappresentare l'americano ideale, al film vengono aggiunte alcune canzoni dell'artista come sottofondo per sottolineare il modo in cui la cultura americana e quella indigena possano coesistere e collaborare, nonostante le loro evidenti differenze e i loro trascorsi durante il periodo della colonizzazione. Inoltre, la scelta di determinate tracce musicali si basa sulle scene in svolgimento.

### VI.5.a "Stuck on You"

Per esempio, dopo aver realizzato che sull'isola in cui si trova non sono presenti grandi grattacieli, Stitch si sente spaesato poiché, oltre ad essere un alieno, è anche un esperimento genetico illegale numero 626, programmato per creare caos e distruggere grandi città. Tuttavia, pur di sfuggire a Jumba Jookiba, scienziato malvagio nonché suo creatore, e a Pleakley, esperto del pianeta Terra, entrambi incaricati dalla Federazione delle Galassie Unite di catturare il suddetto esperimento, quest'ultimo si cimenta in alcune attività umane proposte dalla piccola Lilo. Tuttavia, la natura distruttiva e ostile di Stitch prende il sopravvento, dimostrando mancanza di disciplina tale da lanciare un pallone in faccia a un giocatore di beach volley e

---

<sup>268</sup> Lindsey Ferrin, *The origin of Aloha 'Oe lies with the last Queen of Hawaii*, 05/06/2015, in <https://kealakai.byuh.edu/the-origin-of-aloha-oe-lies-with-the-last-queen-of-hawaii#:~:text=Aloha%20'Oe%20was%20composed%20by,be%20part%20of%20Aloha%20'Oe.>

maltrattare un vero cane di passaggio<sup>269</sup>. Sebbene la musica non sia in primo piano in questa scena, l'inclusione della canzone di Elvis dal titolo "Stuck on You" sottolinea la riluttanza di Stitch ad accettare il suo ruolo all'interno della famiglia, provando inutilmente a dare sfogo allo scopo per cui è stato creato.

### VI.5.b "Devil in Disguise"

In seguito, dopo che l'agente Cobra Bubbles consiglia a Nani di trovare un lavoro per evitare che i servizi sociali portino via Lilo, la suddetta sorella maggiore comincia a cercare un impiego, qualsiasi esso sia, anche un lavoro umile come aiutante della fruttivendola, la signora Hasagawa. Nel frattempo, Lilo inizia a insegnare a Stitch come comportarsi da "cittadino modello", usando Elvis Presley come esempio per mostrare a Stitch il modello di vita americano. Stitch impara a suonare la chitarra e a ballare come Presley, eseguendo anche dei movimenti d'anca che ricordano le movenze all'epoca scandalose del suddetto artista americano, soprannominato "Elvis the Pelvis" nel 1956<sup>270</sup>, mentre viene riprodotta come sottofondo musicale la canzone intitolata "Devil in Disguise"<sup>271</sup>. Questa scena segna i primi tentativi di Stitch di diventare un membro funzionale della sua nuova famiglia. Essere un membro della famiglia significa essere un cittadino modello. Tuttavia, Stitch si distingue da qualsiasi altro essere presente alle Hawaii, per non parlare dell'America. Tutto questo non ha lo scopo di eliminare le differenze culturali, ma piuttosto di aiutare Stitch a comprendere cosa significhi avere successo in una società per lui così estranea. Vediamo anche gli spunti della visione di Lilo, che considera la musica come uno dei principali indicatori di "americanità".

### VI.5.c "Burning love"

La decisione di inserire "Burning Love" di Elvis Presley alla fine di Lilo & Stitch fa parte di un più ampio omaggio del film a Elvis, già succitato, e alla sua musica. Come è già stato appurato, la presenza di Elvis nel film è un tema chiave, poiché uno

---

<sup>269</sup> Crescent 9, *Stuck On You (Elvis Presley) - Lilo & Stitch Movie Clip (HD)*, 02/07/2017, in <https://www.youtube.com/watch?v=-yVytJRsbWc>

<sup>270</sup> Ernesto Assante, *Presley, Elvis*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/elvis-presley\\_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/elvis-presley_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/)

<sup>271</sup> Samadhi Fisher, *Lilo and Stitch - Elvis - Devil in Disguise*, 29/01/2014, in [https://www.youtube.com/watch?v=bX\\_OY7iwOb4](https://www.youtube.com/watch?v=bX_OY7iwOb4)

dei personaggi principali, Lilo, è una grande fan di Elvis e spesso ascolta la sua musica nel corso del film.

“Burning Love” è stata scelta appositamente per il finale, perché la sua atmosfera allegra, divertente e celebrativa si adattava perfettamente alla conclusione del film. Alla fine del film, i personaggi centrali - Lilo, sua sorella Nani e Stitch - trovano il loro posto come famiglia, nonostante le sfide affrontate. La canzone racchiude quel momento gioioso ed energico di risoluzione, unità e felicità, che la rende una scelta appropriata per chiudere il film. Inoltre, rafforza l'atmosfera spensierata e nostalgica che la musica di Elvis conferisce al film, riflettendo il profondo legame tra l'amore di Lilo per Elvis e il legame che si crea con Stitch<sup>272</sup>.

---

<sup>272</sup> Aidan Gordley, *The Cultural Mosaic in Lilo and Stitch*, 17/12/2021, in <https://sites.nd.edu/listening-to-movies/2021/12/17/imaging-indigeneity-the-cultural-mosaic-in-lilo-and-stitch/>

## CONCLUSIONE

Per rispondere alla precedente questione riguardante il riconoscimento degli aspetti culturali, delle difficoltà interculturali, delle situazioni e delle vere intenzioni che caratterizzano l'incontro tra la cultura umana e quella aliena, influenzando le due parti ad adottare un approccio amichevole o ostile nei confronti delle loro reciproche culture, è necessario esporre il seguente chiarimento.

Nel romanzo "La guerra dei mondi", scritto da H.G. Wells, sebbene alcuni degli umani coinvolti nella storia dimostrino inizialmente intenzioni pacifiche nei confronti dei marziani, non appena questi ultimi assumono un atteggiamento distruttivo nei confronti della razza umana per poter conquistare il pianeta e avere le risorse terrestri desiderate, le persone presenti a tale vicenda cominciano ad essere testimoni di una situazione critica tale da rendere ostile persino un curato, il quale paragona tale avvenimento all'Armageddon.

Mentre nell'adattamento del 1953 di tale opera, un prete tenta di utilizzare la propria credenza, ovvero la religione cristiana, come condizione di pace, pensando che il suo credo sia universale, ignaro della mancanza di fede e degli effetti distruttivi attribuiti ai suddetti alieni, i quali lo uccidono in seguito senza pensarci due volte, pur di raggiungere il loro scopo.

Nel libro "Storia della tua vita" e nella versione cinematografica "Arrival", gli eptapodi utilizzano un linguaggio del tutto diverso da qualsiasi idioma appartenente agli esseri umani, i quali, pur impegnandosi nel capire le vere intenzioni delle suddette creature, finiscono per avere difficoltà di comprensione tali da mal interpretare il messaggio dei visitatori, intuendo un possibile attacco a livello mondiale anziché presupporre il dono prezioso di percepire l'esistenza attraverso la loro lingua, cosa che invece la protagonista, Louise Banks, sperimenta fino a realizzare tale potenziale, per poi utilizzarlo con lo scopo di placare gli animi dell'umanità alla fine della storia.

Nel film "Avatar", i Na'vi, pur non usufruendo di uno sviluppo tecnologico come gli esseri umani del 2154, possiedono una cultura ricca di ideali pacifici e naturalistici che solo gli scienziati del programma Avatar sono interessati a voler comprendere e imparare. Inoltre, prima che i Na'vi cominciassero a diffidare dagli umani per colpa dei soldati della RDA, la dottoressa nonché scienziata Grace Augustine, insegna ai bambini Na'vi l'inglese e le usanze umane, dimostrando un rapporto conviviale e

condividendo le culture reciproche. Tuttavia, disprezzando la cultura Na'vi, a tal punto da esporre affermazioni ostili attribuibili al fenomeno del razzismo sia biologico che culturale, i suddetti militari sono, in realtà, interessati solo a privare i suddetti abitanti di Pandora dell'Unobtanium, un minerale raro, di grande valore e fondamentale per l'ecosistema pandoriano, con l'intento di sfruttarlo come conduttore di energia.

Infine, nel film di "Lilo e Stitch", gli extraterrestri rappresentati, soprattutto i membri del Consiglio delle Galassie Unite, sono esseri appartenenti a varie specie aliene che collaborano tra loro, in quanto dotati di raziocinio e devoti alle leggi intergalattiche. Tuttavia, all'inizio del film, Stitch, essendo un esperimento creato geneticamente, non conosce altro che il suo codice di programmazione distruttivo e alquanto intuitivo, al quale lo stesso ubbidisce nel tentativo di creare caos sulla Terra. Tuttavia, Lilo colma il vuoto esistenziale del piccolo alieno, offrendogli la possibilità di godere delle abitudini umane e di riconoscere i valori hawaiani sulla famiglia attribuibili al concetto di "ohana".

Invece, per rispondere alla precedente questione riguardante la scoperta di quali eventi storici, culturali, religiosi, scientifici e tecnologici accaduti realmente hanno ispirato le suddette rappresentazioni fittizie, è necessario esporre il seguente chiarimento.

Per quanto riguarda l'opera letteraria "La guerra dei mondi", scritta da H.G. Wells, quest'ultimo si ispirò alla teoria della selezione naturale, sostenuta da Thomas Henry Huxley, in modo da rappresentare la lotta per la sopravvivenza del più forte, vinta dall'intelligenza superiore dei marziani, grazie alla quale riuscirono a creare armi avanzate molto tempo prima degli esseri umani. Inoltre, lo stesso si ispirò anche al darwinismo sociale, in quanto i marziani più avanzati esercitarono i loro "diritti" come razza superiore rispetto agli esseri umani, pur non riuscendo a sopravvivere per via della loro incapacità di adattarsi all'ambiente terrestre. Inoltre, ispirandosi al periodo del colonialismo e dell'imperialismo britannico in cui visse, Wells volle rappresentare un nemico che il popolo britannico non poteva contrastare, in modo da farsi beffa del suddetto impero in maniera implicita.

Invece, l'adattamento del 1953 della suddetta opera letteraria si basa sugli effetti provocati dalle armi di distruzione di massa, come la bomba atomica, durante la Prima e la Seconda Guerra Mondiale, periodo in cui gli esseri umani stavano ancora risentendo di tali effetti.

Invece, quando ha realizzato il film “Avatar”, James Cameron si ispirò a diversi film riguardanti l'interazione con culture indigene, oltre a basarsi su eventi storici passati, come la colonizzazione europea delle Americhe, e a idee contemporanee, come l'ecologia profonda. Tale autore ha anche preso spunto dall'aspetto delle divinità indù per realizzare i Na'vi, compreso il concetto di incarnazione di una delle suddette divinità. Inoltre, per realizzare Eywa, Cameron ha probabilmente preso ispirazione da varie mitologie, tra cui quella norrena, quella maori e quella yoruba; mentre, per quanto riguarda lo stile di vita spirituale dei Nav'vi, lo stesso autore si è ispirato con molta probabilità allo stile di vita buddista e taoista.

Infine, nonostante la rappresentazione contemporanea delle dinamiche tra turisti statunitensi e locali hawaiani, gli autori di “Lilo e Stitch” decisero di includere nella trama del film una canzone intitolata “Aloha ‘Oe” che, oltre a esprimere un addio tra due sorelle, con la speranza di potersi rincontrare un giorno, rappresenta una famosa canzone d'amore e d'addio hawaiana che la regina Lili'uokalani scrisse intorno al 1878, ispirandosi a un suo viaggio a cavallo, dopo la visita al ranch Boyd a Maunawil.

Tale riferimento al colonialismo dell'Impero britannico, presente in tali opere fantascientifiche, è facilmente associabile alla storia documentata e scritta dall'autrice Shrabani Basu, riguardante la regina Vittoria che, attraverso un'esperienza diretta, conobbe meglio la cultura indiana grazie al suo servo Abdul Karim, con il quale la stessa strinse persino una profonda amicizia, rappresentando una testimonianza interculturale realmente accaduta tra due persone appartenenti a due culture differenti, nonostante le discriminazioni razziali dell'epoca da parte della corte della suddetta sovrana. I cui membri erano convinti che, in ambito estero, la loro sovrana dovesse solo limitarsi a gestire i coloni e le colonie appartenenti al suo impero.

Ciò dimostra che le rappresentazioni del rapporto tra umani e alieni rappresentano parallelamente il rapporto tra persone di culture diverse, a partire dall'epoca dell'imperialismo britannico per poi attraversare il periodo delle due guerre mondiali e della Guerra Fredda fino ad arrivare ai giorni nostri, in cui, sebbene l'idea di interculturalità sia ormai assodata leggere libri o guardare film, come quelli esaminati, che contengano un minimo di attenzione interculturale può essere utile per preservare tale mentalità.

## ENGLISH SECTION

# I. Culture, interculture, xenophobia and racism

## I.1 Culture

### I.1.a What is a “culture”

Originally, the term “culture” was closely related to agriculture, indicating the process of cultivating and improving the soil for agricultural production. Over time, the meaning of “culture” expanded to include the cultivation of the mind and spirit. This metaphorical usage implied the care and improvement of individuals' intellectual and moral abilities, analogizing it to the cultivation of plants.

In the Renaissance, the term “culture” acquired a humanistic connotation, referring to intellectual training and education. It was associated with knowledge, the arts, literature and the sciences, indicating the development of man's intellectual and artistic faculties. In the 19th century, with the development of the social sciences, the term “culture” took on a broader meaning, including the set of practices, values, beliefs, norms and behaviors shared by a group or society. Edward B. Tylor, a British anthropologist, defined culture as that complex whole which includes knowledge, beliefs, art, morals, law, customs, and any other skills and habits acquired by a human as a member of a society.

Nowadays, the term “culture” is used in various fields to describe material culture, which includes the physical artifacts and technologies created by a society, and non-material culture, which includes beliefs, values, norms, practices and traditions of a community. Furthermore popular culture can be considered, which covers aspects of mass culture such as music, movie, fashion and media, from high culture, which includes forms of art and literature considered to be of high value and sophistication.

### I.1.b Material and non-material culture

Material culture refers to the physical objects, artifacts and areas that people use to define their culture. These tangible objects include tools, buildings, works of art, clothing, utensils, and technological advances.

The study of material culture allows us to understand different aspects of society. For example, analyzing technological advances reveals how tools and



technology evolve over time, reflecting changes in society's needs and capabilities. Artistic expression that can be found in art and architecture shows cultural aesthetics, beliefs and values. Everyday objects, such as furniture or clothing, shape daily routines and social interactions, illustrating aspects of everyday life. In addition, material artifacts symbolize and reinforce a group's identities, heritage and traditions, contributing to a sense of cultural identity. For example, ancient pottery may reveal not only a civilization's technological skills, but also its religious practices or economic systems, while modern urban architecture reflects cultural values of efficiency, aesthetics and social organization.

On the other hand, non-material culture refers to the intangible aspects of culture, including beliefs, values, norms, language and social practices. Unlike material culture, non-material culture cannot be physically touched or seen, but it is essential to understanding how societies work and how people perceive the world around them. Key components of non-material culture include religious beliefs, moral principles and ideas about good and bad. Social norms, behavioral rules and customary practices guide social interactions, while verbal and nonverbal communication systems convey meaning and facilitate social cohesion. Symbolic representations, rituals and ceremonies reinforce cultural identities and values. For example, gestures used as a form of greeting vary from one culture to another, reflecting different norms of politeness and social hierarchy. Language facilitates communication, but it also includes cultural concepts and perspectives of the world.

Material and non-material cultures are deeply interconnected and influence each other. Through material objects, symbolic meanings can be detected, which reinforce nonmaterial values and beliefs, such as the national flag that symbolizes patriotism and unity. Non-material cultural norms are adopted to show how material artifacts are used and interpreted within a society; for example, table manners vary from one culture to another, influencing how utensils and dishes are used during meals. Changes in material culture, such as technological innovations, can lead to changes in non-material culture, such as changes in social norms or values. For example, when social media became part of everyday life, it changed the norms related to communication and interpersonal relationships.

### I.1.c Values

Values are principles, ideals or beliefs that guide the behavior and decisions of individuals and societies, representing what is considered important, desirable or ethically correct. They form the basis of social norms and practices and can profoundly influence how people perceive the world, how they interact with others, and how they make everyday choices.

Personal values are those that each individual considers fundamental to himself or herself, influencing his or her behavior and decisions. These values can vary significantly from person to person and include aspects such as honesty, loyalty, ambition and kindness.

On the other hand, cultural values are principles shared by a community or society and guide collective behavior, establishing what is considered acceptable or not. These values are often passed down through generations and may include respect for elders, the importance of family, respect for traditions, and community solidarity.

Moral values refer to the ethical principles that determine what is right or wrong and can be influenced by religion, philosophy and social norms. Examples of moral values include integrity, justice, compassion and responsibility.

Economic values concern what is considered important in the context of economic activities and work and can influence career choices, business practices, and economic policies. Economic values include efficiency, productivity, innovation and economic fairness.

At last, aesthetic values guide people's judgments of beauty and art, influencing the aesthetic and artistic preferences of people and cultures. Examples of aesthetic values are harmony, proportions, natural beauty, and originality.

Some values are considered universal, recognized and valued in many different cultures. These include honesty, which is understood as sincerity and transparency in words and actions; respect, which implies appreciation and consideration for others, regardless of differences; responsibility, which is about taking responsibility for one's own actions and their consequences; justice, which reflects a commitment

to fairness and impartiality; and love, which represents affection and compassion for others.

Sources capable of transmitting such values include families, which pass down principles and beliefs to children through nurturing and good role modeling; schools and educational institutions, which play a crucial role in passing down values through both formal education and social interactions; religion, which provides moral and ethical criteria that are based on religious beliefs and practices; media and social norms, which influence values by conveying messages and representations about what is considered important or desirable; and personal experiences, which help shape individual values through interactions and challenges that people face.

### I.1.d Norms

Norms are social rules and expectations that guide the behavior of individuals within a society or group, establishing what is considered acceptable or unacceptable and helping to maintain social order and cohesion. They can be formal, such as laws and regulations, or informal, such as customs and traditions.

Formal norms are those that are codified and institutionalized, which means they are often written and officially enforced, such as laws, regulations, corporate policies, and codes of conduct. Violations of these norms can result in legal or disciplinary sanctions. In contrast, informal norms are unwritten rules that emerge through social interaction and are maintained through social approval and disapproval. Examples of informal norms include good manners, appropriate clothing, and social customs, and their violations can result in social sanctions such as contempt or ostracism.

Moral norms concern fundamental moral issues and are considered essential to the well-being of society. For example, honesty, marital fidelity and respect for human life are examples of moral norms. Violations of these norms are often perceived as serious and can lead to significant social sanctions.

In contrast, folkways regulate everyday practices and habits that guide ordinary behavior and social interactions, such as eating practices, greetings and forms of politeness. Nevertheless, violations of folkways tend to be less serious and carry lighter social sanctions.

### I.1.e Beliefs

Beliefs are convictions or some sort of acceptance that something is true or real, often without the need for immediate empirical evidence. They are the foundation of human thought and actions, profoundly influencing individuals' behavior, decisions and perception of the world.

Personal beliefs are individual beliefs that can vary widely from person to person, including religious, moral, philosophical, political and scientific aspects. Such beliefs are often shaped by life experiences, education and social interactions. On the other hand, cultural beliefs are convictions shared by a social or cultural group. They help form the collective identity of a community, being passed down from a generation to the other. Examples of cultural beliefs include myths, legends, traditional values and ritual practices.

Religious beliefs are about believing in spiritual entities, deities, religious doctrines and ritual practices. These beliefs can provide a sense of meaning and purpose in life, besides establishing moral and behavioral norms. Examples of religious beliefs include believing in a god or gods, life after death, and the importance of prayer and worship. Scientific beliefs are based on empirical evidence and scientific methods. They are accepted as true or plausible within the scientific community. These include the theory of evolution, the laws of physics, and medical knowledge based on research and studies.

Beliefs are notable for a level of trust or faith that ascribes truth to something, even without immediate concrete evidence. This trust can be derived from authority, tradition, personal experience or perceived evidence. Beliefs tend to be stable and resistant to change, even in the face of new information, but they can evolve over time through reflection, experience and discussion. They influence people's daily behavior and decisions, determining how individuals react to specific situations, what goals they pursue and how they interact with others. In addition, beliefs are often transmitted through the process of socialization, which involves learning the values, norms and practices of one's culture through interaction with family, school, media and other social institutions.

### I.1.f Symbols

Symbols are objects, signs, images, words, gestures or sounds that represent or recall particular meanings beyond their physical or immediate appearance. They work as communication tools that allow people to share ideas, values, beliefs and information within a culture or society. They are fundamental to social understanding and interaction, helping to build and convey complex meanings efficiently.

Language symbols include words and phrases used in a language to represent objects, ideas, emotions and abstract concepts. For example, the word “love” represents a feeling of deep affection. Visual symbols are images, signs and objects that convey meanings, such as a national flag representing a country's identity and sovereignty, or a dove representing peace. Cultural symbols are items that represent the values, beliefs and customs of a specific culture, such as an indigenous tribe's totem pole that may represent the ancestors and spirituality of the community. Religious symbols include objects and signs that have sacred or spiritual significance, such as the Christian cross that represents the Christian faith and the sacrifice of Jesus Christ. Social symbols are signs and behaviors that indicate social status, roles, or relationships, such as a formal dress that may represent elegance and professionalism, or a smile that may represent friendship and acceptance.

Symbols represent or replace something else, such as a physical object, an abstract idea, a value, or a belief. The relationship between the symbol and what it represents is often arbitrary and culturally specific; for example, the color white may represent purity in some cultures and mourning in others. Symbols can have multiple meanings depending on the context in which they are used; for example, a red rose may represent romantic love, beauty, or passion.

### I.1.g Language

Language is a complex system of communication consisting of symbols such as words, signs and sounds, and grammatical rules that enable human beings to express thoughts, emotions, intentions and information. It is a defining characteristic of humankind, which is also fundamental to form a culture, convey knowledge, and build social relationships.

The structure of language includes various levels such as phonology, which has to do with the study of sounds; morphology, which has to do with the study of word structure; syntax, which is concerned with sentence structure; semantics, which is concerned with the meaning of words and sentences; and pragmatics, which focuses on the use of language in context. The symbolism of language uses arbitrary symbols to represent concepts, objects or ideas, with a relationship between symbol and meaning that is conventional and cultural. Each language has a set of grammatical rules that determine how symbols can be combined to form sentences and express coherent meanings. The creativity of human language allows an infinite number of sentences and concepts to be created, despite the fact that words and grammatical rules are finite. There are thousands of different languages in the world, each with its own phonetic, grammatical and lexical characteristics, and within the same language there can be various dialects, jargons and language styles.

The primary function of language is communication, which involves conveying information, emotions, desires and orders between individuals. Language enables individuals to formulate, articulate and communicate their thoughts, concepts and abstract ideas. It is fundamental to socialize, encouraging people to interact with one another and build social relationships and collective identities. In addition, language is the main way through which knowledge, traditions, values and cultural norms are passed down from one generation to the next. Through language, people can influence the behavior of others, issue instructions, make requests and negotiate

Both spoken or written verbal language makes use of words and phrases to communicate, such as Italian, English, and Chinese. Sign language uses gestures, facial expressions and hand movements, such as Italian Sign Language (LIS) and American Sign Language (ASL). Visual language uses images, symbols and graphics to convey information, such as road signs and pictograms. At last, body language uses facial expressions, postures and body movements to communicate emotions and intentions, such as a smile to express happiness or eye contact to show attention.

## I.2 Interculturalism

### I.2.a What does “communication” mean

The term “communication” possesses various definitions according to linguistic, semiological, sociological, business or massmediological fields. But fundamentally, communicating means exchanging messages that are effective, which means capable of enabling the achievement of one's purpose. By analyzing each part of this definition, it can be pointed out that communication represents a voluntary, planned and conscious act of exchanging messages with the purpose of pursuing one's goal. Unlike communication, information represents an involuntary act, consisting of symptoms such as blushing, sweating, and trembling, which inform the interlocutor of our state of mind.

The object of exchange between interlocutors is not limited to concern only with words but messages consisting of complex sets of entities belonging to verbal and nonverbal language, such as gestures, objects, social role indicators, etc. Beyond a hypothetical conference, the creation of an oral message occurs cooperatively. In fact, interlocutors work together for that purpose, negotiating meanings and deciding which languages to use with the aim of reaching a final message that everyone accepts. Even in a different context, such as an argument, the disputants accept certain elements, such as the fact that they disagree, the possibility of overstating, the extremes of positions, the risk of a traumatic conclusion to such a communicative event, etc. In contrast, in the case where the message is written, negotiation cannot take place. Therefore, it is necessary for the author to be clear as a function of the implied reader in mind; while the reader must strive to conceive of the author's mental context and grasp the author's purposes, even before the content.

### I.2.b What does “intercultural communication” mean

Intercultural communication is concerned with studying the interaction between different cultures and social groups, highlighting how culture itself influences ways of communicating. This discipline delves into the many processes and various communication difficulties that occur naturally within organizational or social contexts in which individuals with different religious, social, ethnic, and educational backgrounds coexist. It aims to understand how people from different cultures and countries perceive the world, interact and communicate with each other. The focus of

intercultural communication is on recognizing and respecting cultural diversity, promoting mutual adaptation between different cultures, which generates biculturalism or multiculturalism, rather than full assimilation. Through the development of cultural sensitivity, empathetic understanding between different cultural backgrounds is fostered.

### I.2.c Behavioral perspective and guiding values of intercultural communication

From an intercultural perspective, building communicative competence does not mean abandoning one's own values to adopt those of a hypothetical new country in which one decides to live or those of a hypothetical foreign group that represents the majority in one's community. In fact, it has some points that define its meaning, such as the following ones:

- accepting that cultural patterns are different and that, in any case, there is no hierarchy of value;

- being aware of stereotypes and prejudices, which, although they play a role of mental economy, they often turn out to be misleading generalizations that create strict categories. While meeting people with different cultures is always an exchange with unique and inimitable people;

- getting to know others by studying them, by creating a repository of information that can be continually updated, both through direct experience and through stories told by others, as well as movies and books with a cross-cultural focus;

- respecting differences that do not create moral problems but simply reflect the different histories of various cultures;

- accepting that some cultural models of others may be better than one's own and, if so, questioning the cultural models one grows up with.

This sequence represents a hierarchy in which each attitude assumes previous ones and forms the basis for subsequent ones.

Adopting an intercultural perspective is something completely different from pursuing a melting pot such as that achieved in America by the Spanish, Portuguese and British. According to the melting pot theory, every cultural difference should



dissolve to merge into a new reality, making the multicultural phase only transitory and pending homogenization, as expressed by the official motto of the United States, “e pluribus unum” (Out of many, one). So in North and South America, the key word is multiculturalism, which describes a temporary and time-limited situation, dictated by contingent needs rather than deliberate choices. In contrast, interculturality is a constant attitude that recognizes the richness of cultural diversity, without aiming at homogenization, but promoting the most complete and fluid interaction possible between different cultures.

### I.3 Xenophobia as a cause against interculturality

Since it is closely related to the concepts of cultural diversity and interculturality, even if in a negative way, xenophobia is a complex and multifaceted phenomenon that manifests itself as fear, aversion, or hostility toward individuals perceived as strangers or belonging to different cultures. Deriving from the Greek words “xenos” (foreigner) and “phobos” (fear), xenophobia describes discriminatory attitudes, behaviors, and policies against people considered outside the dominant or majority group. It is not limited to physical violence, but includes a wide range of actions, from denial of housing or employment opportunities to the spreading of negative stereotypes that portray foreigners as dangerous or problematic. It also occurs through social rejection based on unfounded prejudices and fears about people who are perceived as different.

Demonstrations of xenophobia can be explicit or implicit. Explicitly, it is expressed through verbal or physical aggression, systematic discrimination in employment, education or housing, and public policies aimed at marginalizing or excluding certain groups. Implicitly, it occurs through attitudes of suspicion and mistrust, the spread of myths and false beliefs about foreigners, and the perpetuation of negative stereotypes in the media and popular culture. Xenophobia is often fostered by socioeconomic and political factors; in times of economic crisis, social uncertainty or political instability, people tend to look for scapegoats for their difficulties, and foreigners become easy targets. The context of globalization and migration, coupled with traumatic events such as terrorist acts, can exacerbate xenophobic feelings, as people tend to generalize the behavior of a few to entire communities. The causes of xenophobia are many and complex, including social and economic insecurity, lack of contact with people from other cultures, and negative portrayal of immigrants in the

media. Fear of the unknown plays a significant role: what is different and unknown is often perceived as a threat.

Xenophobia is often mixed with racism; while racism is based on prejudices related to racial and ethnic characteristics, xenophobia is centered on the perception of cultural and national otherness. Both phenomena share a tendency to marginalize and discriminate against individuals perceived as different from the dominant group. For example, in the United States, white ethnic groups such as Slavs, Poles, or Jews have experienced xenophobic discrimination because they were not considered part of the “desirable white” category.

Xenophobia can manifest itself in two main forms: cultural xenophobia and xenophobia against immigrants. Cultural xenophobia is expressed through the rejection or discrimination of symbols, traditions, and objects associated with another culture, such as different languages, traditional dress, music, and cultural practices. Those suffering from cultural xenophobia tend to consider their own culture superior and see others as threats to their identity and cultural values. Xenophobia against immigrants, on the other hand, concerns rejection of and hostility toward people perceived as not belonging to the xenophobic individual's national or cultural community, often resulting in discrimination, violence and, in extreme cases, genocide. This form of xenophobia is frequently associated with feelings of social and economic insecurity, where immigrants are blamed for problems such as unemployment, rising crime or the erosion of traditional values.

Addressing and overcoming xenophobia requires both individual and collective efforts. Individually, it is essential to broaden one's experiences and knowledge about other cultures, replacing negative thoughts with more realistic and positive perceptions. Education and information are key tools to counter prejudice and stereotypes. At the collective level, it is essential to promote inclusive policies, raise awareness of the harms of xenophobia, and encourage intercultural dialogue and mutual respect.

## I.4 Racism

Racism is a system of discriminatory beliefs and practices based on the idea that there are superior and inferior human races, thus justifying the unequal treatment of groups considered as “inferior.” In generic racism, the cause of this alleged

superiority or inferiority is not always specified: it may stem from perceived physical, cultural or social differences. Racism often turns into discrimination, rejection and even violence toward groups considered as “inferior.”

#### I.4.a Biological racism

Biological racism, sometimes called “scientific racism,” is a specific form of racism that is based on the idea that there are genetic, immutable differences between racial groups and that these differences determine a scale of value or ability. According to this perspective, genetic or physical characteristics, such as skin color, face shape, or other inherited characteristics, determine the value and capabilities of a person or group. Although nowadays this theory is widely discredited, it has historically been used to justify slavery, colonization and other forms of oppression, especially in past centuries, with the support of pseudoscience.

#### I.4.b Cultural racism

Cultural racism manifests itself through beliefs and social customs that promote the idea that elements of a particular culture, such as language and traditions, are superior to those of other cultures. This phenomenon has many similarities with xenophobia, which is often characterized by fear or aggression of members of one group toward those belonging to another group.

However, cultural racism develops when there is widespread acceptance of stereotypes about different ethnic groups or populations. While biological racism is based on the idea that one race is inherently superior to another, cultural racism is based on the belief that one culture is inherently superior to another.

## II. Science fiction

Science fiction is a genre that delves into futuristic worlds, advanced technology or alternate realities, often based on scientific hypotheses.

### II.1 Difference between hard and soft science fiction

Soft science fiction focuses more on characters, social or psychological themes, with less emphasis on scientific accuracy. While hard science fiction prioritizes realistic and plausible scientific details, often based on advanced technology and rigorous physics.

#### II.2.a Science fiction in the modern age

Unlike previous decades, mainstream science fiction in the late 1960s and early 1970s achieved unprecedented popularity in television and film. American television series in the science fiction genre, such as “Star Trek” (1966-1969), created by Gene Roddenberry, may have prepared film producers and audiences for film adaptations of absolute science fiction. “Fahrenheit 451” (1966), ‘2001: A Space Odyssey’ (1968) and ‘Charly’ (1968), based on works by Bradbury, Clarke and Daniel Keyes, respectively, won critical acclaim and attracted a growing number of directors and actors to the genre. If there had previously still been doubts about the commercial feasibility of science fiction-themed cinema, blockbuster movies such as “Star Wars” (1977), “Close Encounters of the Third Kind” (1977) and “E.T.: The Extra-Terrestrial” (1982) proved that science fiction had finally surpassed its B-movie status.

Ridley Scott's “Blade Runner” (1982), based on Philip K. Dick's “Do Androids Dream of Electric Sheep?” (1968), foreshadowed the 1980s phenomenon known as cyberpunk. It combined the appeal of cybernetics, or the science of communication and control theory, especially as it relates to the nervous system and the human brain, with a “punk” or alienated social consciousness, thus blending elements of soft and hard science fiction. William Gibson in “Neuromancer” (1984) coined the term cyberspace to describe a computer-mediated virtual world into which humans insert their brains. The explosive growth of the computer industry in the 1990s and the new possibilities for expressing alienation offered by the Internet gave cyberpunk writing a sense of immediate contemporary relevance.

The spectacular nature of science fiction themes played to Hollywood's technical advantages over rival theaters in Europe, Japan, Hong Kong and Mumbai, then Bombay. After the 1970s, the American science fiction film, with its cutting-edge special effects, became the public face of science fiction. Science fiction movies such as the “Terminator” series (1984, 1991, 2003, 2009, 2015), the “Alien” series (1979, 1986, 1992, 1997) and the “Jurassic Park” series (1993, 1997, 2001, 2015) made big box office, all over the world.

However, science fiction is a mode of storytelling that, beyond literature and other narrative media such as film, television, and comic books, can be seen in every cultural medium and form. Over the past decade, there has been a significant increase in the number of viewers interested in science fiction shorts, which have been exploited in creating products related to theater and dance, music videos, video games, board games, illustrations and graphics, multimedia installations, and GIFs. In addition, the aesthetic sensibility of science fiction has also been reflected in commercial advertising, product packaging, and industrial design.

### II.2.b Science fiction subcategory: Encounters with aliens.

Before any assertion is made, it must be reiterated that humans are the only known fully sentient life form, and any encounters with nonhuman intelligences are fundamentally speculative. Writers of the 17th and 18th centuries created many tales of travel to and from other inhabited worlds, but works such as Voltaire's “Micromega” did not portray Saturnines as alien beings but as human beings, even though they were of Saturnine proportions.

A deeper knowledge of natural history allowed writers to imagine that life on other worlds might develop differently from life on Earth. In 1864, astronomer and popularizer of science Camille Flammarion published “Les Mondes imaginaires et les mondes réels” (“Imaginary Worlds and Real Worlds”), describing otherworldly life forms that could evolve in alien biological environments. This French conceptual breakthrough was first exploited in fiction by J.H. Rosny Aîné, whose tale “Les Xipéhuz” (1887) describes an evolutionary war of extermination between prehistoric humans and a menacing crystal-based life form.

Thus, aliens were first imagined as Darwinian rivals of humanity, representing a scheme elaborated with disturbing Huxleyan detail by H.G. Wells, whose slimy,

blood-sucking Martians possessed vast, cold and uncaring intellects. In fact, Wells' "War of the Worlds" (1898) was even more successful, partly because of the historical influence due to the heyday of the British Empire, whose colonial expansion brought direct contact with different cultures and peoples, often with an attitude of superiority and domination. For this reason, war, conflict and conquest were daily themes in those years. In 1938, on the eve of World War II, Orson Welles' radio adaptation of "The War of the Worlds" was mistaken by most paranoid people, influenced by that dark period, for a real report of marauding Martians who looted and plundered New Jersey. The event caused a famous mass panic attack, making it perhaps the most famous radio drama of all time.

Wells' "The First Men on the Moon" (1901) turned the ant-like aliens into a sinister lunar analogy for human society. The series of alien invasion stories that followed were often violent in tone and genocidal in their predictions of doom, most likely due to the crisis that the impending World War I caused towards the world's population. Nevertheless, the bizarre nature of such new creatures became increasingly abstract. Not surprisingly, Stanley G. Weinbaum achieved immediate and lasting success with his more sophisticated approach in "A Martian Odyssey" (1934), which featured aliens whose behavior, however bizarre, inoffensive and exuberant, was profoundly inexplicable to the human mindset. Despite the distrust and negativity in the minds of people during that historical period, Raymond Z. Gallun, on the other hand, with his work entitled "Old Faithful" (1934), represented the Martians in a rather respectable manner.

Authors of engaged literature, such as Olaf Stapledon, also dealt with alien life forms. His work entitled "Star Maker" (1937) tells of an English man whose mind leaves his body to travel through space and time, observing aliens as metaphysical actors in a raging cosmic drama far removed from any human concern, and eventually meeting the creator of the universe, from which the book's title derives. Critically acclaimed, such a story, rather than a traditional novel, represents more of a philosophical treatise concerning science, human nature and God. Stapledon's descriptions and socio-philosophical discourses on galactic empires, symbiotic alien life forms, genetic engineering, ecology and overpopulation inspired numerous science fiction writers, including Arthur C. Clarke, in the 1940s and 1950s. After World War II, a mood marked by the wounds of war and an uncertain future pervaded the United States, while the Cold War intensified the sense of threat and anxiety. In this

context, science fiction began to reflect more on social issues and did not shy away from criticizing growing American authoritarianism, often justified by the fight against communism. In Hollywood cinema, the idea of an enemy remained central. Indeed, after the Nazi threat period of the 1940s, the character of the alien offered a new way to evoke, implicitly enemy entities compared to the Soviet threat. An iconic example could be Don Siegel's "Invasion of the Body Snatchers" (1956), which was interpreted as a metaphor for the communist danger, despite the director's denials.

As the Cold War waned, cinematic science fiction, on the other hand, seemed to be more concerned with spectacular effects, as in George Lucas's *Star Wars* (*Star Wars*, 1977), shying away from mentioning threats to humans from extraterrestrials. Moreover, in order to overcome the complexity of such creatures, some science fiction writers have often focused their efforts only on first contact with aliens, such as those featured in Steven Spielberg's film titled "Close Encounters of the Third Kind" (1977), in which one can experience the thrill of alien essence without having to deal with the implications of direct interactions.

However, alien invasion themes persist in its genre, such as in the film "Alien" (1979) with its monsters as well as ruthless parasites. Thereafter, however, a definite and growing trend began to emerge within science fiction, which, through the first "Star Trek" film, depicted aliens as collaborators, scientific managers, technical specialists, helpers, and even accomplices capable of feeling love interests. This trend was so intense that it peaked with the family film entitled "E.T. the Extra-Terrestrial" (1982). Finally, in later years, it became increasingly common for human characters to be subjected to such extensive deformations and mutations, as in the case of Paul Di Filippo's "Ribofunk" (1996), that they themselves were unusual as aliens.

## III. "The War of the Worlds"

### III.1.a H. G. Wells

Herbert George Wells, known as H. G. Wells, was born on September 21, 1866, in Bromley, Kent, England. He was a prominent English writer, best known for his science fiction novels, which earned him the title "father of science fiction," although his literary output also spans other genres, including social fiction, nonfiction and history.

While his father, Joseph Wells, was a former gardener and merchant, and his mother, Sarah Neal, a maid, Wells grew up in a modest family. His childhood was marked by economic hardship, so much so that at the age of fourteen he was forced to leave school in order to work as an apprentice. However, after suffering an accident that broke his leg, the writer was bedridden for months, a period during which he developed an interest in reading, which proved decisive for his future career. Later the author was able to return to his studies thanks to a scholarship.

He studied biology at the Normal School of Science in London, where he was a student of Thomas Henry Huxley, an influential biologist as well as one of the leading proponents of Darwin's evolutionary theories. This training profoundly influenced his thinking and writing. After graduation, he taught science for a few years before turning to writing full time.

Over the course of his career, Wells wrote more than fifty novels and numerous short stories, essays and works of social criticism. His literary career began with the publication of his first science fiction novel, "The Time Machine" (1895), which was an immediate success. This was followed by a series of works that became classics of the genre, including "The Island of Dr. Moreau" (1896), "The Invisible Man" (1897) and "The War of the Worlds" (1898). These novels explored themes such as evolution, the ethics of science and the inevitable clash of different civilizations, anticipating many of the scientific and social issues of the 20th century. Moreover, Wells did not limit himself to science fiction; he also wrote novels of social criticism, such as "Kipps" (1905) and "Mr. Polly's Story" (1910), which described English middle-class life. He was also known for his interest in utopias and his predictions about future technological developments, such as aviation, tanks, space travel and the atomic bomb.



In addition, he was an ardent supporter of socialism and a member of the Fabian Society or Fabianism, a socialist organization ([https://en.wikipedia.org/wiki/Fabian\\_Society](https://en.wikipedia.org/wiki/Fabian_Society)), later abandoning that society when his creative political imagination, equal to the originality demonstrated in his fiction, outstripped that of the members. Later, he started to criticize them in a staunch way, as they were lacking in understanding of economics and education reform, but remained committed to socialist ideals. He ran as a Labour candidate for the University of London in the 1922 and 1923 general elections after the death of his friend W. H. R. Rivers, but by then his confidence in the party was weak or uncertain.

Wells was also a busy man in private life, marrying first to Isabel Mary Wells, with whom he had a brief marriage, then to Amy Catherine Robbins, with whom he had two children. He was also known for his many extramarital affairs. In the last years of his life, plagued by health problems such as tuberculosis and kidney problems, he retired to his residence in Easton Glebe, where he continued to write, although his early optimism about the possibility of human progress turned into a deep pessimism, reflected in his later works, such as "Mind at the End of Its Tether" (1945). (<https://spartacus-educational.com/Jwells.htm>) On August 13, 1946, or one year later, the writer died in London, leaving a lasting legacy as one of the greatest innovators of 20th century literature.

### III.1.b Introduction

"The War of the Worlds" is a science fiction novel written by H. G. Wells between 1895 and 1897 and serialized in Pearson's Magazine in the United Kingdom and Cosmopolitan magazine in the United States in 1897, although at the time it was considered only a science novel, like Wells' earlier novel entitled "The Time Machine." Subsequently, the complete novel was first published in hardcover in 1898 by William Heinemann.

The work represents one of the first short stories to explore the theme of an alien invasion on Earth, describing in a detailed and realistic way human reactions in the face of an extraterrestrial threat. The story is told in first person and describes the experiences of an anonymous protagonist who tries to survive the invasion of Martians. They are technologically advanced creatures who destroy everything in their path with powerful and humanly incomprehensible weapons.

Up to now, the novel “The War of the Worlds” has inspired seven movies, as well as various radio dramas, comic books, video games, television series and sequels or parallel stories by other authors. Most are set in different places or eras from the original novel. The adaptations include the famous 1938 radio broadcast narrated and directed by Orson Welles. The first two-thirds of the 60-minute broadcast was presented as a series of news reports, often described as causing outrage and panic on the part of listeners who believed that the events described in the program were real. However, later critics pointed out that the alleged panic was exaggerated by newspapers of the time, which tried to discredit radio as a source of news and information or exploit racial stereotypes. Instead, the first movie adaptation was produced in 1953 by George Pal, directed by Byron Haskin and starring Gene Barry; later, in 2005, Steven Spielberg directed another movie version, starring Tom Cruise, both with the same title as the original literary work. Both movie adaptations were slightly reinterpreted according to the historical period depicted.

### III.1.c Setting

In 1895 Wells married Catherine Robbins, with whom he moved to Woking, Surrey, where he used to spend mornings by walking or cycling in the countryside and by writing in the afternoon. The original idea for “The War of the Worlds” was conceived by the author's brother during one of the aforementioned walks, reflecting on what would happen if alien beings suddenly landed in the area. Moreover, in the Crown Passage area, near the local train station in Woking, there is a twentythree-foot-high sculpture called “The Woking Martian,” that was inspired by a tripod, or Martian war machine, based on the novel's descriptions. It is a work of art designed and built in 1998 by artist Michael Condron. Also, fifty meters (about 0,03 miles) further along the pedestrian street there is a concrete and brick representation of a Martian cylinder

### III.1.d Cultural context

The description of late Victorian suburban culture that Wells offers in the novel faithfully reflects his experiences at the time. At the end of the 19th century, the British Empire dominated the world as the leading colonial power, making the British homeland, the center of the British colonial empire, a particularly evocative and unsettling place from which to launch an invasion of Martians with imperialist ambitions. Wells also draws on a widespread fear toward the end of the century, a

period called the “fin de siècle”. which anticipated an apocalypse at the stroke of midnight on December 31, 1899.

## III.2 Scientific predictions and accuracy

### III.2.a Mars

Many novels written around 1900 that focus on life in the present on other planets are based on scientific ideas of the time, including Pierre-Simon Laplace's nebular hypothesis, Charles Darwin's scientific theory of natural selection, and Gustav Kirchhoff's spectroscopy theory. Conceiving all these ideas allows for the possible existence of planets that are similar in composition and optimal conditions for species development to occur, which would probably generate life in a geological age that is suitable for the development of a planet.

When Wells wrote “The War of the Worlds,” Mars had already been observed through a telescope in the past by men of science such as Galileo Galilei, who, in 1610, observed the planet's phases, while in 1666 Giovanni Cassini identified the polar caps. In 1878 the Italian astronomer Giovanni Schiaparelli observed geological features that he called canals. This name was mistranslated into English as “canals,” which means as artificial waterways, that fostered the belief of intelligent extraterrestrial life on the planet. This influenced American astronomer Percival Lowell, who in his book titled “Mars,” published in 1895, hypothesized an arid, dying landscape whose inhabitants built canals to bring water from the polar ice caps and irrigate the remaining arable land.

At the time “The War of the Worlds” was written, the above scientific ideas about conditions on the red planet persisted until they were tested by space missions, beginning with the Viking program, whose probes launched in 1975 ,along with those of later missions, found a lifeless world that was too cold for liquid water to exist.

### III.2.b Space journey

Martians reach Earth aboard cylinders, apparently fired from the surface of Mars by space cannon. In the 19th century, space travel was commonly depicted in the same way, just as Jules Verne also did in “From the Earth to the Moon.” Modern scientific knowledge makes this idea impractical, as it would be difficult to precisely control the trajectory of the cannon; and, moreover, the force of the explosion required

to propel the cylinder from the Martian surface to Earth would likely kill the occupants. In recent years, however, there has been renewed interest in this type of launch system. In fact, several space agencies have conducted feasibility studies on space cannon launch systems, particularly the use of electromagnetic rail cannon technology.

Sixteen-year-old Robert H. Goddard, inspired by this story, spent much of his life building rockets. In addition, German scientists Hermann Oberth and his student Wernher von Braun ensured that their V-2 rocket became the first man-made object to travel into space by crossing the Kármán Line in 1944. Eventually, during the Apollo program, rocket developments culminated in the human landing on the Moon and in the landing of robotic probes on Mars.

### III.2.c Total war

Using mainly weapons such as heat ray and poisonous black smoke during their alien invasion, the Martians adopted a strategy of destroying infrastructure such as weapons depots, railroads and telegraph lines, pursuing the goal of causing maximum casualties and then leaving humans with no will to resist. These tactics became more common as the 20th century progressed, particularly in the 1930s, with the development of mobile weapons and technologies that could surgically target military and civilians.

In “The War of the Worlds,” Wells' vision of a war that could cause total destruction without moral restraint was not taken seriously by readers at the time of publication. However, this kind of total war was not fully realized until World War II.

The critic Howard Black wrote that in detail the Martian fighting machines described by Wells have nothing in common with tanks or dive bombers, but their tactical and strategic use is strikingly reminiscent of blitzkrieg as it would be developed by the German armed forces four decades later, surprising and overwhelming the enemy in a short time. In 1940s France, similar events actually occurred, including the description of “alien” enemies, i.e., foreign to one's own culture, advancing inexorably, at lightning speed, toward a given place; an army completely unable to resist effectively; a government breaking up and evacuating the capital, as well as the mass of terrified refugees clogging the streets. Moreover, Black considered this 1898 depiction to be much closer to the actual Earthly battles of World War II, compared to

Wells' much later work, namely "The Shape of Things to Come" (1933), in which the future of humanity is depicted, describing world wars, global disasters and the creation of a utopian society governed by science.

### III.2.d Weapons and war machines

In his work, Wells mentions the black smoke used by Martian fighting machines to kill humans in large numbers, describing one of the chemical weapons that became a reality in World War I. Moreover, the comparison between lasers and heat rays occurred as early as the second half of the 1950s, when lasers were still being developed. Prototypes of mobile laser weapons were developed and are being studied and tested as possible future weapons in space.

Before World War I, military theorists of the time, including those in the Royal Navy, or British Navy, had formulated hypotheses about building a "fighting machine" or a "land dreadnought," an idea Wells considered in his short story "The Land Ironclads." In a science fictionally abstract way, Wells describes Martian technology, whose wheelless Martian machinery uses "a complicated system of sliding parts" to produce movement. Multiple whip-like tentacles for grasping and, parallel to animal movement, "muscle-like parts were plenty in the crab-like handling machine."

## III.3 Interpretations

### III.3.a Natural selection

H. G. Wells was a student of Thomas Henry Huxley, a proponent of the theory about natural selection. In the novel, the conflict between humanity and the Martians is described as a struggle for survival of the fittest. The Martians, having had a longer evolutionary period on Mars, have developed superior intelligence capable of creating advanced weapons much earlier than the more intelligent beings on Earth, a younger planet, where such beings, namely humans have not had time to develop sufficient intelligence to produce similar weapons.

### III.3.b Human evolution

The novel also suggests a potential future for human evolution and perhaps a warning against overestimating intelligence over more human qualities. The narrator describes the Martians as creatures who over time have developed oversized brains,

an enhancement that overshadows their bulky bodies, taking advantage of increased intelligence but suffering from a poor ability to use emotions, which Wells attributes to bodily function.

The narrator refers to an 1893 publication according to which the evolution of the human brain could outpace the development of the body, and organs such as the stomach, nose, teeth, and hair would wither away, reducing humans to thinking machines, requiring mechanical devices, like the tripods of Martians, to interact with the environment. Suggesting similar ideas is probably Wells' own "The Man of the Year Million," first published in *The Pall Mall Gazette* on Nov. 6, 1893.

### III.3.c Colonialism and imperialism

At the time of the novel's publication, the British Empire covered about a quarter of the world's territories, and a period of relative peace, known as the Pax Britannica, was taking place among the great Western powers. Between 1815 and 1914, the British Empire had acquired about 26 million square kilometers of territory and about 400 million people.

While invasion literature had provided an imaginative foundation for the idea that the core of the British Empire could be conquered by foreign forces, it was not until "The War of the Worlds" that the British public was presented with an entirely superior adversary. An important motivation for the British Empire's success was the use of advanced technology; the Martians, who seek to establish an empire on Earth, possess technology superior to that of their British adversaries. In "The War of the Worlds," Wells depicts an imperial power as a victim of imperial aggression, perhaps inviting the reader to reflect on the morality of imperialism itself.

### III.3.d Social darwinism

The novel takes up the ideas about race presented in Social Darwinism, as the more advanced Martians exercise their "rights" as a superior race to humans. This theory suggests that, just as in nature where the most suitable organisms survive and reproduce, even among humans, the people, ethnic groups or social classes that are best adapted to social, economic or political circumstances are the most successful. The concept implies that the groups or classes that succeed in prevailing are those that are considered "most suitable," thus suggesting a kind of hierarchy among

groups, based on the idea that some are superior to others. This reasoning has been used historically to justify social and racial inequalities; however, it is also subject to strong criticism for its ethical and moral implications. Indeed, in more recent times, the use of such arguments to justify the status of the rich and powerful, or dominant groups, is considered questionable at the very least.

Wells grew up in a society in which an individual's merit was not considered as important as his social class. His father was a professional sportsman, considered inferior to “gentleman” status. His mother was a maid, and Wells himself was initially apprenticed to a textile merchant. As a scientist, Wells was able to compare his experiences based on personal struggle with Darwin's idea of a world based on evolutionary struggle. However, from a broader point of view, the author saw science as a rational system that extended beyond traditional ideas of race, class, and religious notions, believing that science itself should be used to understand the world more objectively, without being influenced by prejudices related to race, class, or religion. Moreover, in his works of fiction, Wells challenges the use of science to justify the political and social norms of his time, questioning how science itself is applied or interpreted in social and political contexts.

### III.3.e Religion and science

The themes of good and evil in the novel “The War of the Worlds” highlight how relative these concepts appear. The defeat of the Martians is blamed on a completely material cause; that is, by means of microscopic bacteria, emphasizing that extraordinary events can have scientific rather than moral or religious explanations.

In the novel, a clergyman represents a significant character who, despite his madness, tries to link the Martian invasion to apocalyptic events such as Armageddon. However, his attempts are seen as signs of his mental instability, and his death, caused by his evangelical outbursts that can attract the attention of Martians, seems to criticize his outdated religious ideas.

On the other hand, the novel's narrator prays to God twice, suggesting that the bacteria that helped defeat the Martians may have been “divinely” created for a reason, such as to save humanity from invasion. This generates a more nuanced critique that this is not simply a conflict between religion and science, but rather a

reflection on the possible interaction between the two entities and how science can coexist with a religious worldview, even to the point of supporting the latter.

### III.4.a Differences with the 1953 movie adaptation

Unlike the literary work, the 1953 movie is set in the small town of Linda Rosa, San Diego County, California, during the 1950s, just after World War II, a time when human beings were still feeling the effects caused by weapons of mass destruction, such as the atomic bomb. Unlike the novel, at the beginning of the movie, there is a detail that does not exist in the book, which is an external narrator describing some planets in the Solar System, thus explaining the reasons why the Martians decided to conquer the Earth, considering it more habitable and colonizable than the hostile and uninhabitable atmospheres of the other planets. The landing takes place in the same way, with a crash on Earth, despite the fact that the spots hit by the meteors are spread all over the world, unlike the literary version, in which only territories in England are hit. In addition to this, the spaceships in the novel are large cylindrical projectiles fired from the Martian surface through a cannon, unlike the spaceships in the movie, which bear absolute similarities to a meteor. However, the alleged meteor proves to be slightly radioactive, representing a special mention of radioactivity, officially discovered by French physicist Henry Becquerel in 1897, while the novel was written between 1895 and 1897.

Afterwards, the main characters of the movie are introduced, including a veteran Manhattan Project scientist and atomic expert, Clayton Forrester, who, on his way to the impact zone, meets Professor Sylvia Van Buren in the company of her uncle and pastor Matthew Collins. Nevertheless, the Martians come out of their spaceships in the same way, by unscrewing a large round hatch, although the mechanical arm equipped with an “eye” and eerie hissing turns out to be different from the original version. Later, similarly to the novel, the three men who had been left to stand guard, sense that these are extraterrestrial creatures and try to approach waving a white flag as a sign of peace. Unfortunately they get burned to ashes when the arm blasts them with a lethal heat ray shot from a cobra-head-shaped projector with a single pulsating red light, which acts as a targeting gyroscope, moreover damaging Linda Rosa's power plant and then causing a blackout. The Martian war machines in the movie are more similar to those in the book than they seem. The war machines in the novel are ten-story-tall, fast-moving tripods made of gleaming metal, each with a metal hood



atop its body, which moves back and forth along with the machine. A heat-ray projector on an articulated arm is attached to the front of the main body of each machine. However, the war machines in the movie are shaped like manta rays, with a bulbous, elongated green window at the front through which the Martians observe their surroundings. At the top of the machine is the cobra-head-shaped heat ray connected to a long, narrow gooseneck extension, which can fire in any direction.

They may be mistaken for flying machines, but Forrester states that they are lifted by invisible legs. In one scene, when the first war machine emerges, there are faint traces of three magnetic legs that leave three glittering trails where they touch the burning ground. So these are tripods, although they are never called that. Also, while the machines in the novel have no protection against the guns of the British army and navy, the war machines in the movie have an electromagnetic force field surrounding them, described by Forrester as a “protective dome.”

Later, in his portrayal of the clerics, Wells, who is strongly secularist, depicted a cowardly, pessimistic curate, convinced from the outset that the arrival of the aliens is a divine punishment for the sins of humanity. However, in the movie, during the first attack by the Martians, the heroic Pastor Collins, was moved by the will of the Holy Spirit to communicate with the visitors and show them that humans are no threat. Unfortunately, he dies as a martyr, charred by the heat ray of the extraterrestrial enemies. Moreover, while another alien weapon is described in the novel, namely the “black smoke” used to kill all life forms nearby, during the aforementioned attack depicted in the movie, the aliens demonstrate that they possess an additional green ray that is capable of neutralizing mesons, i.e., the atomic bond that holds matter together. Such a subatomic particle, in real life, was theorized in 1935 by Japanese physicist Hideki Yukawa.

In the following scene, Professor Forrester and Professor Sylvia flee to a country house on which yet another asteroid crashes, just as happens in the book, although the novel's protagonist was joined by a parish priest. Later, the two characters discover that they are being observed by a Martian, who, in the movie, bears no physical resemblance to the specimens from the novel. For budget reasons, their movie counterparts are short, reddish-colored creatures with two long, slender arms with three long, slender fingers with sucker-like tips. The head of the Martians consists of a broad “face” at the top of the broad-shouldered torso, whose only

apparent feature is a single large eye with three distinctly colored lenses in red, blue and green. The lower extremities of the Martians are never shown. Some hypotheses suggest three slender legs that resemble their toes, while others show them as bipeds with short, stubby legs with three-toed feet. Unlike the first movie version, in the novel, it is observed that the invaders feed on humans by fatally injecting the blood of their captives directly into their Martian bodies. In that scene, after striking a Martian who attempts to touch Sylvia, the professor obtains traces of alien blood which, when examined, show anemic red blood cells. That is a symptom of weakness that the professor, along with the other scientists, attempts to use to their advantage, in order to create a biological weapon against the Martians. Instead, in real life, it was the year 1925, in the United States, when a strange blood disease characterized by an alteration in the shape, size and color of red blood cells was observed for the first time in the world.

Later, another useless move turned out to be the atomic bomb, used by the army against the Martians, who end up being unharmed thanks to their electromagnetic force field. After citizens of Los Angeles are evacuated, Forrester splits off from the group to get some important equipment by van. Unfortunately, he gets stopped in the street, where mass panic ensues. Some desperate people, who did not take part in the evacuation, run over the van, probably destroying the equipment and assaulting the professor, just as happens to the protagonist in the novel. The movie's final scene in the church, which strongly emphasizes the divine nature of humanity's liberation, has no parallel in the original book. In the movie, the Martians do not carry the red Bermuda grass with them, but they are defeated by Earth's microorganisms, as in the novel. However, the aliens die from the effects of the microorganisms within three days after the landing of the first meteor-like ship; in contrast, in the novel, the Martians die within about three weeks after the invasion of England. This proves that Forrester also experiences events similar to those of the book's narrator, such as his ordeal in a destroyed house, his close observation of a real Martian, and his reunion with his beloved at the end of the story. The movie is more focused on the Cold War theme, involving the atomic bomb against the invading enemy and the mass destruction such a global war would inflict on humanity.

### III.4.b Differences with the 2005 film adaptation

Unlike the novel, in the movie it is preferred to entrust the narration to an outside voice, someone completely unrelated to the events, rather than a person involved in the story, like the protagonist in the book. Moreover, in the original work, while the events of the protagonist's brother are told separately, the protagonist's goal is to be reunited with his wife, representing a different marital relationship than in the film. In fact, in this film version, the protagonist, Ray Ferrier, a New York longshoreman turns out to be divorced with his ex-wife Mary Ann, who leaves her children, 10-year-old Rachel and teenager Robbie, at her ex-husband's house, so that she can go to visit her parents in Boston. At the beginning, Ray has a detached relationship with his children that gradually improves as they face the difficulties of their misadventure together. Although the film focuses on family bonding and on the disastrous effects the aliens cause to the aforementioned family, the above-mentioned themes, including parental divorce and the instinct to survive against an attack by an unknown enemy, bear many similarities to the personal life of the movie's director, Steven Spielberg, previously haunted by the same insecurities that plagued him in the aftermath of the September 11, 2001 attacks.

Afterwards, a strange thunderstorm occurs, during which many lightning bolts repeatedly strike the center of a nearby intersection, causing an electromagnetic pulse that instantly disables almost all electronic devices and clock hands, just as it happens in the 1953 film version. Although the setting was changed from the 19th century to the present day, David Koepp, the screenwriter, tried to bring the modern world back to the 1800s by showing characters without electricity and modern communication systems. As Ray joins the crowd at the impact site, a huge tripod emerges from the ground after an earthquake and kills most of the witnesses by using a ray that can turn the victims into dust, which has effects very similar to the meson-neutralizing green ray that is shown in the 1953 film adaptation.

In this regard, the director was against the idea of aliens arriving in spaceships, since every film dealing with an alien invasion used such a vehicle. In addition, the original Martian cylinders were discarded and replaced directly by tripods, which had been buried underground on the planet long before, unlike the book. According to Lawrence Brown, ensuring that such war machines had been buried in the past raises questions that did not exist in Wells' original novel. In Spielberg's version, the deep

burial of such machines was carried out by invaders who had already visited Earth in prehistoric times, representing a relative reference to the ancient astronaut theory. Moreover, although Spielberg's plot is so focused on the survival of the aforementioned human family that it ignores a possible motivation for the aforementioned extraterrestrial planning, Brown speculates that the aliens chose to wait for humans to multiply throughout history so that they would reach sufficient numbers with which to feed themselves, viewing humans as livestock raised on an alien farm, destined to be harvested as ripe grain.

While Ferrier and her children are on the run in a car, Rachel is overwhelmed by a panic attack, which her brother Robbie manages to quell by doing together the "butterfly hug", a form of psychotherapy that focuses on treating trauma and stress-related disorders through bilateral stimulation carried out by positioning their arms in a folded way, so as to feel more protected and to create a feeling of security. Unlike previous versions, by mentioning this psychotherapeutic technique, the screenwriter wanted to emphasize the importance of mental health, considered in the XXI century. Later, on their way to join Mary Ann in Boston, Ray and his children meet a desperate mob that, in a similar way to the novel and the first film adaptation, attacks them to steal their car, forcing them to abandon it and then continue on foot. Afterwards, as it happens in the novel, the three characters, reaching a small port on the Hudson River, manage to get on board a ferry, which is later attacked by some tripods, creating panic among the people who try to get on the boat at all costs. After that, the ferry is later overturned by the aliens who, with their mechanical tentacles, fetch the passengers from the river, imprisoning them in their cages, just as it happens in the literary version.

Later, after escaping the aforementioned tripods, Ray is forced to abandon his son Robbie, who is intent on joining the army, representing a gesture driven by the director's desire to portray the American mentality of never giving up. Meanwhile, Ray and Rachel find a shelter in the basement of Harlan Ogilvy, a former ambulance driver determined to take revenge for the death of his family, which was exterminated by invaders. That character, whose name is inspired by the astronomer Ogilvy featured in the novel, comes from the fusion of two original characters from the book, as the aforementioned Harlan possesses the madness of the parish priest and the survival instinct of the artilleryman, along with his convictions. Just as in the 1953 film version, the aliens first send a snake-like optic cable to inspect the dilapidated house and then

scour the basement in person, displaying a humanoid appearance with a pair of glowing eyes and a rather developed skull, so as to comply with the main feature mentioned by Wells in the novel. The following night, Ogilvy is overwhelmed by a psychotic breakdown at the sight of an unfortunate man, who, after being pierced by a tripod, is deprived of his blood, which is used by the aliens, along with other vital fluids of human victims, as fertilizer for the red weed, also present in the original version. Ray fears that the noise caused by the babbling due to Ogilvy's madness will attract the extraterrestrials, so he decides to suppress him, remaining alone with his daughter.

However, later another probe locates Rachel, who escapes outside the basement and gets captured and imprisoned in a cage hanging from the machine where humans are collected, just as in the book. This induces her father to get himself locked up in the same prison. When the tripod sucks in the protagonist, he detonates a grenade in the hatchway, destroying the tripod from the inside and setting all the prisoners free. After taking back his daughter, they both manage to finally reach the city of Boston, where the protagonist notices that, besides red Bermuda frass that gets wilted, the tripods have become immobilized, except for one that is still active on which some birds are perched. Given this, Ray senses that the protective shield does not work anymore, giving him the opportunity to inform the military, who, thanks to their weapons, easily shoot down the last remaining alien war machine. After the alien starts spilling a large amount of red liquid, its dying limb emerges from the piloting capsule where the creature dies from suffocation, as it happens in the 1953 film version. After conceiving the defeat of the extraterrestrials globally, Ray and Rachel reach their grandparents' home in Boston. where they find Mary Ann and Robbie that are still alive. In the epilogue, microorganisms are mentioned, which were created by God and have proven to be potentially more lethal and effective than all human weapons and stratagems. In any case, humans managed to reach an optimal level of bacteriological immunity, proving that they are worthy of having won, throughout history, the right to survival among other terrestrial species.

## SECCIÓN ESPAÑOLA

# I. Cultura, intercultura, xenofobia y racismo

## I.1 Cultura

### I.1.a ¿Qué es la «cultura»?

Inicialmente, el término «cultura» estaba muy relacionado con la agricultura, indicando el proceso de cultivar y mejorar el suelo para producir productos agrícolas<sup>273</sup>. A lo largo del tiempo, el significado de «cultura» se amplió para incluir el cultivo de la mente y el espíritu. Este uso metafórico se refería al cuidado y mejora de las capacidades intelectuales y morales de los individuos, comparándolo con el cultivo de las plantas.

Durante el Renacimiento, el término «cultura» adquirió una connotación humanística, refiriéndose a la formación intelectual y la educación. Se asoció al saber, las artes, la literatura y las ciencias, indicando el desarrollo de las facultades intelectuales y artísticas del hombre. En el siglo XIX, gracias al desarrollo de las ciencias sociales, el término «cultura» adquirió un significado más amplio, abarcando todas las prácticas, valores, creencias, normas y comportamientos compartidos por un grupo o sociedad. Edward B. Tylor, antropólogo británico, definió la cultura como ese conjunto complejo que incluye conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras habilidades y hábitos que el ser humano adquiere como miembro de una sociedad<sup>274</sup>.

Hoy en día, el término «cultura» se utiliza en diversos sectores para describir la cultura material, que incluye los objetos físicos y las tecnologías que crea una sociedad; y la cultura inmaterial, que incluye las creencias, valores, normas, prácticas y tradiciones de una comunidad. Además, se distingue entre cultura popular, que abarca aspectos de la cultura de masas como la música, el cine, la moda y los medios de comunicación, y alta cultura, que incluye formas de arte y literatura consideradas de alto valor y sofisticación.

---

<sup>273</sup> Istituto della Enciclopedia Italiana fundado por Giovanni Treccani, *Cultura Vocabolario on line*, en <https://www.treccani.it/vocabolario/cultura/>

<sup>274</sup> *ibidem*

### I.1.b Cultura material e inmaterial

La cultura material se refiere a los objetos físicos, artefactos y lugares que las personas utilizan para definir su cultura. Estos objetos tangibles incluyen herramientas, edificios, obras de arte, ropa, utensilios y avances tecnológicos.

El estudio de la cultura material permite comprender diversos aspectos de la sociedad. Por ejemplo, el análisis de los avances tecnológicos revela cómo las herramientas y la tecnología evolucionan con el tiempo, reflejando los cambios en las necesidades y capacidades de la sociedad. La expresión artística, que se manifiesta en el arte y la arquitectura, revela la estética, las creencias y los valores culturales. Los objetos de uso diario, como los muebles o la ropa, conforman las rutinas diarias y las interacciones sociales, mostrando aspectos de la vida diaria. Además, los objetos materiales simbolizan y fortalecen las identidades, el patrimonio y las tradiciones de un grupo, contribuyendo a crear un sentimiento de identidad cultural. Por ejemplo, la cerámica antigua puede revelar no sólo las habilidades tecnológicas de una civilización, sino también sus prácticas religiosas o sistemas económicos, mientras que la arquitectura urbana moderna refleja valores culturales de eficiencia, estética y organización social.

La cultura inmaterial, por su parte, se refiere a los aspectos intangibles de la cultura, como las creencias, los valores, las normas, la lengua y las prácticas sociales. A diferencia de la cultura material, la intangible no puede tocarse ni verse físicamente, pero es esencial para comprender cómo funcionan las sociedades y cómo perciben los individuos el mundo que les rodea. Entre los componentes clave de la cultura inmaterial figuran las creencias religiosas, los principios morales y las ideas sobre lo que es bueno o malo. Las normas sociales, las reglas de comportamiento y las prácticas consuetudinarias guían las interacciones sociales, mientras que los sistemas de comunicación verbal y no verbal transmiten significados y facilitan la cohesión social. Las representaciones simbólicas, los rituales y las ceremonias fortalecen las identidades y los valores culturales. Por ejemplo, los gestos de saludo varían de una cultura a otra, reflejando diferentes normas de cortesía y jerarquía social. El lenguaje no solo facilita la comunicación, sino que también engloba conceptos culturales y visiones del mundo.

La cultura material y la inmaterial están profundamente relacionadas y se condicionan mutuamente. Los objetos materiales suelen tener significados



simbólicos que refuerzan valores y creencias inmateriales, como la bandera nacional, que simboliza el patriotismo y la unidad. Las normas culturales inmateriales determinan cómo se utilizan e interpretan los objetos materiales en una sociedad; por ejemplo, los modales en la mesa varían de una cultura a otra e influyen en cómo se utilizan los utensilios y las vajillas durante las comidas.

Los cambios en la cultura material, como las innovaciones tecnológicas, pueden provocar cambios en la cultura inmaterial, como cambios en las normas o valores sociales. Por ejemplo, la llegada de los medios sociales cambió las normas de comunicación y las relaciones interpersonales.

### I.1.c Valores

Los valores son principios, ideales o creencias que guían el comportamiento y las decisiones de las personas y las sociedades, y representan lo que se considera importante, deseable o éticamente correcto. Constituyen la base de las normas y prácticas sociales y pueden influir profundamente en cómo las personas perciben el mundo, cómo se relacionan con los demás y cómo toman sus decisiones diarias.

Los valores personales son los que cada individuo considera fundamentales para sí mismo e influyen en su comportamiento y sus decisiones. Estos valores pueden variar significativamente de una persona a otra e incluyen aspectos como la honradez, la lealtad, la ambición y la amabilidad.

Los valores culturales, por su parte, son principios que una comunidad o sociedad comparte y guían el comportamiento colectivo, estableciendo lo que se considera aceptable o no. Estos valores suelen pasar de generación en generación y pueden incluir el respeto a los ancianos, la importancia de la familia, el respeto a las tradiciones y la solidaridad comunitaria.

Los valores morales se refieren a los principios éticos que determinan lo que está bien o mal y pueden estar influidos por la religión, la filosofía y las normas sociales. Ejemplos de valores morales son la integridad, la justicia, la compasión y la responsabilidad.

Los valores económicos se refieren a lo que se considera importante en el contexto de los negocios y el trabajo y pueden influir en las elecciones profesionales,

las prácticas empresariales y las políticas económicas. Los valores económicos incluyen la eficiencia, la productividad, la innovación y la justicia económica.

Por último, los valores estéticos orientan los juicios sobre la belleza y el arte e influyen en las preferencias estéticas y artísticas de las personas y las culturas. Ejemplos de valores estéticos son la armonía, la proporción, la belleza natural y la originalidad.

Algunos valores se consideran universales, ya que se reconocen y aprecian en muchas culturas diferentes. Entre ellos se encuentran la honestidad, entendida como sinceridad y transparencia en las palabras y los actos; el respeto, que implica aprecio y consideración por los demás, independientemente de las diferencias; la responsabilidad, que consiste en hacerse cargo de los propios actos y sus consecuencias; la justicia, que refleja un compromiso con la equidad y la imparcialidad; y el amor, que representa el afecto y la compasión por los demás.

Entre las fuentes capaces de transmitir estos valores se encuentran la familia, que transmite principios y creencias a los niños a través de la crianza y el buen ejemplo; la escuela y las instituciones educativas, que desempeñan un papel crucial en la transmisión de valores tanto a través de los programas de estudios oficiales como de las interacciones sociales; la religión, que ofrece una orientación moral y ética arraigada en las creencias y prácticas religiosas; los medios de comunicación y las normas sociales, que influyen en los valores por transmitir mensajes y representaciones de lo que se considera importante o deseable; y las experiencias personales, que ayudan a conformar los valores individuales a través de las interacciones y los retos a los que se enfrentan.

### I.1.d Normas

Las normas son reglas y expectativas sociales que guían el comportamiento de los individuos dentro de una sociedad o grupo, estableciendo lo que se considera aceptable o inaceptable y ayudando a mantener el orden y la cohesión social. Pueden ser formales, como las leyes y reglamentos, o informales, como las costumbres y tradiciones.

Las normas formales son las que se enuncian y que se institucionalizan, a menudo por escrito, y se aplican oficialmente, como las leyes, los reglamentos, las

políticas empresariales y los códigos de conducta. La violación de estas normas puede dar lugar a sanciones legales o disciplinarias. Por el contrario, las normas informales son reglas que no están escritas, las que surgen de la interacción social y se mantienen gracias a la aprobación y desaprobación social. Ejemplos de normas informales son los buenos modales, la vestimenta adecuada y las convenciones sociales, y su violación puede acarrear sanciones sociales como el desprecio o el ostracismo.

Las normas *mores* se refieren a cuestiones morales fundamentales y se consideran esenciales para el bienestar de la sociedad<sup>275</sup>. Por ejemplo, la honestidad, la fidelidad conyugal y el respeto por la vida humana son ejemplos de normas de costumbres. Las violaciones de estas normas suelen considerarse graves y pueden dar lugar a importantes sanciones sociales. Por el contrario, las tradiciones populares regulan prácticas y hábitos diarios que regulan el comportamiento ordinario y las interacciones sociales, como las prácticas de alimentación, los saludos y las formas de cortesía. Sin embargo, las violaciones de las tradiciones populares suelen ser menos graves y conllevan sanciones sociales más leves.

### I.1.e Creencias

Las creencias son convicciones o aceptaciones de que algo es cierto o real, a menudo sin necesidad de pruebas empíricas inmediatas. Constituyen la base del pensamiento y la acción humanas e influyen profundamente en el comportamiento, las decisiones y la percepción del mundo de los individuos.

Las creencias personales son convicciones individuales que pueden variar mucho de una persona a otra y abarcan aspectos religiosos, morales, filosóficos, políticos y científicos. Estas creencias suelen estar determinadas por las experiencias vitales, la educación y las interacciones sociales. Las creencias culturales, por su parte, son creencias compartidas por un grupo social o cultural y contribuyen a formar la identidad colectiva de una comunidad, transmitiéndose de generación en

---

<sup>275</sup> Alessia Chiovaro, *Le norme sociali* (las normas sociales), 2009, en <https://www.tesionline.it/appunti/economia/manuale-di-sociologia/le-norme-sociali/887/13#:~:text=i%20mores..della%20vita%20altrui%2C%20etc>).

generación. Ejemplos de creencias culturales son los mitos, las leyendas, los valores tradicionales y las prácticas rituales.

Las creencias religiosas se refieren a la creencia en entidades espirituales, deidades, doctrinas religiosas y prácticas rituales. Estas creencias pueden proporcionar un sentido y un propósito a la vida, así como establecer normas morales y de comportamiento. Ejemplos de creencias religiosas son la creencia en un Dios o dioses, la vida después de la muerte y la importancia de la oración y el culto. Las creencias científicas, en las que se basan las pruebas empíricas y los métodos científicos, se aceptan como verdaderas o plausibles dentro de la comunidad científica. Entre ellas se encuentran la teoría de la evolución, las leyes de la física y los conocimientos médicos derivados de investigaciones y estudios.

Las creencias se caracterizan por un nivel de confianza o fe que atribuye la verdad a algo, incluso en ausencia de pruebas concretas inmediatas. Esta confianza puede derivarse de la autoridad, la tradición, la experiencia personal o las pruebas percibidas. Las creencias tienden a ser estables y resistentes al cambio, incluso ante nuevos datos, pero pueden evolucionar con el tiempo a través de la reflexión, la experiencia y el debate. Influyen en el comportamiento y las decisiones diarias de las personas, determinando cómo reaccionan ante situaciones concretas, qué objetivos persiguen y cómo interactúan con los demás. Además, las creencias suelen transmitirse a través del proceso de socialización, que implica el aprendizaje de los valores, normas y prácticas de la propia cultura a través de la interacción con la familia, la escuela, los medios de comunicación y otras instituciones sociales.

### I.1.f Símbolos

Los símbolos son objetos, signos, imágenes, palabras, gestos o sonidos que representan o evocan significados particulares más allá de su apariencia física o inmediata. Funcionan como herramientas de comunicación que permiten a los individuos compartir ideas, valores, creencias e información dentro de una cultura o sociedad. Son fundamentales para la comprensión y la interacción social, ya que ayudan a construir y transmitir significados complejos de forma eficaz.

Los símbolos lingüísticos incluyen palabras y frases utilizadas en una lengua para representar objetos, ideas, emociones y conceptos abstractos. Por ejemplo, la palabra "amor" representa un sentimiento de profundo afecto. Los símbolos visuales

son imágenes, signos y objetos que transmiten significados, como una bandera nacional que representa la identidad y soberanía de un país, o una paloma que representa la paz. Los símbolos culturales son objetos que representan los valores, creencias y prácticas de una cultura específica, como el tótem de una tribu indígena que puede representar a los antepasados y la espiritualidad de la comunidad. Los símbolos religiosos incluyen objetos y signos que tienen un significado sagrado o espiritual, como la cruz cristiana que representa la fe cristiana y el sacrificio de Jesucristo. Los símbolos sociales son signos y comportamientos que indican estatus social, roles o relaciones, como un traje de etiqueta que puede representar elegancia y profesionalidad, o una sonrisa que puede representar amistad y aceptación.

Los símbolos representan o sustituyen a otra cosa, como un objeto físico, una idea abstracta, un valor o una creencia. La relación entre el símbolo y lo que representa suele ser arbitraria y culturalmente específica; por ejemplo, el color blanco puede representar la pureza en algunas culturas y el luto en otras. Los símbolos pueden tener múltiples significados dependiendo del contexto en el que se utilicen; por ejemplo, una rosa roja puede representar el amor romántico, la belleza o la pasión.

### I.1.g Lenguaje

El lenguaje es un complejo sistema de comunicación que está formado por símbolos como palabras, signos y sonidos, y por reglas gramaticales que permiten a los seres humanos expresar pensamientos, emociones, intenciones e información. Es una característica definitoria de la humanidad, fundamental para la formación de la cultura, la transmisión del conocimiento y la construcción de las relaciones sociales.

La estructura del lenguaje comprende varios niveles, como la fonología, que estudia los sonidos; la morfología, que analiza la estructura de las palabras; la sintaxis, que se ocupa de la estructura de las oraciones; la semántica, que trata del significado de las palabras y las oraciones; y la pragmática, que estudia el uso del lenguaje en su contexto. El simbolismo del lenguaje utiliza símbolos arbitrarios para representar conceptos, objetos o ideas, estableciendo una relación convencional y cultural entre símbolo y significado. Cada lengua tiene un conjunto de reglas gramaticales que determinan cómo pueden combinarse los símbolos para formar frases y expresar significados coherentes. La creatividad del lenguaje humano

permite crear un número infinito de frases y conceptos, a pesar de que las palabras y las reglas gramaticales son finitas. En el mundo hay miles de lenguas diferentes, cada una con sus propias características fonéticas, gramaticales y léxicas, y dentro de una misma lengua pueden existir varios dialectos, jergas y estilos lingüísticos.

La función principal del lenguaje es la comunicación, es decir, la transmisión de información, emociones, deseos y órdenes entre individuos. El lenguaje permite a los individuos formular, articular y comunicar sus pensamientos, conceptos e ideas abstractas. Es fundamental para la socialización, ya que facilita la interacción entre las personas y la construcción de relaciones sociales e identidades colectivas. Además, la lengua es el principal vehículo a través del cual los conocimientos, las tradiciones, los valores y las normas culturales se transmiten de una generación a otra. A través del lenguaje, las personas pueden condicionar el comportamiento de los demás, dar instrucciones, hacer peticiones y negociar.

El lenguaje verbal, oral o escrito, utiliza palabras y frases para comunicarse, como el italiano, el inglés y el chino<sup>276</sup>.

El lenguaje visual utiliza imágenes, símbolos y gráficos para transmitir información, como las señales de tráfico y los pictogramas. Por último, el lenguaje corporal emplea expresiones faciales, posturas y movimientos corporales para comunicar emociones e intenciones, como una sonrisa para expresar felicidad o el contacto visual para mostrar atención.

## I.2 Xenofobia

### I.2.a Qué significa «comunicación»

El término «comunicar» tiene varias definiciones según los ámbitos lingüístico, semiológico, sociológico, empresarial o de los medios de comunicación. Pero, fundamentalmente, comunicar significa intercambiar mensajes que sean eficaces, es decir, capaces de lograr un propósito<sup>277</sup>. Si se analiza cada una de las partes de esta definición, se observa que la comunicación es un acto voluntario, planificado y

---

<sup>276</sup> Istituto della Enciclopedia Italiana fundado por Giovanni Treccani, *linguaggio verbale* (lenguaje verbal), en <https://www.treccani.it/vocabolario/ricerca/linguaggio-verbale/>

<sup>277</sup> Paolo E. Balboni e Fabio Caon, *La comunicazione interculturale*, Marsilio Editori, 2015, pag. 15

consciente de intercambiar mensajes para perseguir un objetivo. A diferencia de la comunicación, la información representa un acto involuntario que consiste en síntomas como ruborizarse, sudar, temblar, los cuales informan al interlocutor de nuestro estado de ánimo.

El objeto de intercambio entre interlocutores no se limita a las palabras, sino que abarca también mensajes que están compuestos por conjuntos complejos de entidades que pertenecen al lenguaje verbal y no verbal, como gestos, objetos, indicadores de roles sociales, etc. Más allá de una hipotética conferencia, la creación de un mensaje oral se produce de forma cooperativa. De hecho, los interlocutores colaboran para ello, negociando significados y decidiendo qué lenguajes utilizar para llegar a un mensaje final que todos acepten. Incluso en un contexto diferente, como una discusión, los contendientes tienen que aceptar ciertos elementos, como la posibilidad de que los miembros no estén de acuerdo, la posibilidad de pasarse de la raya, exagerar las posturas, arriesgarse a una conclusión traumática de un acontecimiento comunicativo de este tipo, etc. Por el contrario, si el mensaje es escrito, la negociación no puede tener lugar. Por ello, es necesario que el autor sea claro en cuanto al lector implícito en mente; mientras que el lector debe esforzarse por concebir el contexto mental del autor y captar sus propósitos, ya antes que los contenidos.

### 1.2.b Qué significa «comunicación intercultural»

La comunicación intercultural se ocupa de estudiar la interacción entre distintas culturas y grupos sociales, destacando cómo la propia cultura influye en las formas de comunicarse. Esta disciplina investiga los múltiples procesos y dificultades de comunicación que se presentan de forma natural en contextos organizativos o sociales en los que coexisten individuos con diferentes orígenes religiosos, sociales, étnicos y educativos. Su objetivo es comprender cómo las personas de diferentes culturas y países perciben el mundo, interactúan y se comunican entre sí. El núcleo de la comunicación intercultural consiste en reconocer y respetar la diversidad cultural, fomentando la adaptación mutua entre culturas diferentes, lo que genera biculturalismo o multiculturalismo, en lugar de una asimilación total. Mediante el desarrollo de la sensibilidad cultural, se fomenta la comprensión empática entre diferentes contextos culturales.

## I.2.c Estrategia de comportamiento y valores fundamentales de la comunicación intercultural

Desde una perspectiva intercultural, desarrollar la competencia comunicativa no significa abandonar los valores propios para adoptar los de un hipotético nuevo país en el que se decide vivir o los de un hipotético grupo extranjero que representa a la mayoría en la propia comunidad. De hecho, esto incluye una serie de puntos que definen este significado, como los siguientes

- aceptar que los modelos culturales son diferentes y que no existe una jerarquía de valores a pesar de todo;

- reconocer la existencia de estereotipos y prejuicios que, si bien tienen una función de economía mental, a menudo resultan ser generalizaciones engañosas que crean categorías rígidas, mientras que el encuentro con culturas diferentes es siempre un encuentro con personas únicas e irrepetibles;

- conocer a los demás estudiándolos, creando un archivo de información que pueda actualizarse continuamente, tanto a través de la experiencia directa como de los relatos de los informantes, así como de películas y libros de enfoque intercultural;

- respetar las diferencias que no crean problemas morales, sino que simplemente reflejan las distintas historias de las diversas culturas

- aceptar que algunos modelos culturales ajenos pueden ser mejores que los propios y, en tal caso, cuestionar los modelos culturales con los que uno crece.

Esta secuencia representa una jerarquía en la que cada actitud presupone las anteriores y constituye la base de las siguientes.

Adoptar una perspectiva intercultural es algo completamente distinto respecto a perseguir un crisol como el que lograron en América los españoles, portugueses y británicos. Según la teoría del crisol, toda diferencia cultural debe disolverse para fundirse en una nueva realidad, haciendo que la fase multicultural sea sólo transitoria, a la espera de la homogeneización, tal y como expresa el lema oficial estadounidense, *e pluribus unum* (de muchos, uno)<sup>278</sup>. Así pues, en América del

---

<sup>278</sup> Paolo E. Balboni e Fabio Caon, *La comunicazione interculturale*, Marsilio Editori, 2015, pag. 25



Norte y del Sur, la palabra clave es multiculturalismo, que describe una situación temporal y limitada en el tiempo, dictada por necesidades contingentes más que por elecciones deliberadas. Por el contrario, la interculturalidad es una actitud constante que reconoce la riqueza de la diversidad cultural, sin pretender la homogeneización, sino promoviendo la interacción más completa y fluida posible entre las distintas culturas.

### I.3 La xenofobia como causa contra la interculturalidad

Estrechamente vinculada a los conceptos de diversidad cultural e interculturalidad, aunque de forma negativa, la xenofobia es un fenómeno complejo y polifacético que se manifiesta como miedo, aversión u hostilidad hacia individuos percibidos como extranjeros o pertenecientes a culturas diferentes. Derivada de las palabras griegas *xenos* (extranjero) y *phobos* (miedo), la xenofobia describe actitudes, comportamientos y políticas discriminatorias contra personas consideradas ajenas al grupo dominante o mayoritario. No se limita a la violencia física, sino que incluye una amplia variedad de acciones, desde la denegación de oportunidades de vivienda o empleo hasta la difusión de estereotipos negativos que presentan a los extranjeros como peligrosos o problemáticos. También se manifiesta a través de la exclusión social basada en prejuicios y temores infundados sobre quienes son percibidos como diferentes.

Las demostraciones de la xenofobia pueden ser explícitas o implícitas. Explícitamente, se expresa a través de agresiones verbales o físicas, discriminación sistemática en el empleo, la educación o la vivienda, y políticas públicas destinadas a marginar o excluir a determinados grupos. Implícitamente, se manifiesta a través de actitudes de sospecha y desconfianza, la difusión de mitos y falsas creencias sobre los extranjeros y la perpetuación de estereotipos negativos en los medios de comunicación y la cultura popular. La xenofobia se ve a menudo alimentada por factores socioeconómicos y políticos; en tiempos de crisis económica, incertidumbre social o inestabilidad política, la gente tiende a buscar chivos expiatorios para sus dificultades, y los extranjeros se convierten en blancos fáciles. El contexto de globalización y migración, asociado a acontecimientos traumáticos como actos terroristas, puede exacerbar los sentimientos xenófobos, ya que se tiende a generalizar el comportamiento de unos pocos a comunidades enteras. Las causas de la xenofobia son múltiples y complejas, entre ellas la inseguridad social y

económica, la falta de contacto con personas de otras culturas y la imagen negativa de los migrantes en los medios de comunicación. El miedo a lo desconocido desempeña un papel importante: lo que es diferente y desconocido se percibe a menudo como una amenaza.

La xenofobia suele estar entrelazada con el racismo; mientras que el racismo se basa en prejuicios relacionados con características raciales y étnicas, mientras que la xenofobia se centra en la percepción de la alteridad cultural y nacional. Ambos fenómenos comparten la tendencia a marginar y discriminar a los individuos percibidos como diferentes del grupo dominante. Por ejemplo, en Estados Unidos, grupos étnicos blancos como los eslavos, los polacos o los judíos han sufrido discriminación xenófoba por no ser considerados parte de la categoría de «blancos deseables»<sup>279</sup>.

La xenofobia puede manifestarse de dos formas principales: xenofobia cultural y xenofobia contra los migrantes. La xenofobia cultural se expresa a través del rechazo o la discriminación de símbolos, tradiciones y objetos asociados a otra cultura, como lenguas, vestimentas tradicionales, música y prácticas culturales diferentes. Quienes padecen xenofobia cultural tienden a considerar que su propia cultura es superior y ven a los demás como amenazas a su identidad y valores culturales. La xenofobia contra los migrantes, por otra parte, se refiere al rechazo y la hostilidad hacia las personas que no se consideran como parte de la comunidad nacional o cultural del sujeto xenófobo, lo que a menudo desemboca en discriminación, violencia y, en casos extremos, genocidio. Esta forma de xenofobia suele ir asociada a sentimientos de inseguridad social y económica, en los que se culpa a los migrantes de problemas como el desempleo, el aumento de la delincuencia o la erosión de los valores tradicionales.

Abordar y superar la xenofobia requiere esfuerzos tanto individuales como colectivos. A nivel individual, es crucial ampliar las experiencias y conocimientos sobre otras culturas, sustituyendo los pensamientos negativos por percepciones más realistas y positivas. La educación y la información son herramientas clave para contrarrestar los prejuicios y los estereotipos. A nivel colectivo, es esencial promover

---

<sup>279</sup> Simonetta Tabboni, *Xenofobia*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/xenofobia\\_\(Enciclopedia-delle-scienze-sociali\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/xenofobia_(Enciclopedia-delle-scienze-sociali)/)

políticas inclusivas, concienciar sobre los prejuicios de la xenofobia y fomentar el diálogo intercultural y el respeto mutuo.

## I.4 Racismo

El racismo es un sistema de creencias y prácticas discriminatorias basado en la idea de que existen razas humanas superiores e inferiores, lo que justifica el trato desigual de los grupos considerados «inferiores». En el racismo genérico, no siempre especifica la causa de esta supuesta superioridad o inferioridad: puede provenir de diferencias físicas, culturales o sociales percibidas. El racismo suele traducirse en discriminación, exclusión e incluso violencia hacia los grupos considerados «inferiores».

### I.4.a Racismo biológico

El racismo biológico, a veces denominado "racismo científico", es una forma específica de racismo que se basa en la idea de que existen diferencias genéticas e inmutables entre los grupos raciales y que estas diferencias determinan una escala de valor o capacidad. Según esta perspectiva, las características genéticas o físicas, como el color de la piel, la forma de la cara u otros rasgos hereditarios, determinan el valor y las capacidades de una persona o grupo. Aunque esta teoría está ampliamente desacreditada en la actualidad, históricamente se utilizó para justificar la esclavitud, la colonización y otras formas de opresión, sobre todo en siglos pasados, con el apoyo de la pseudociencia.

### I.4.b Racismo cultural

El racismo cultural se manifiesta a través de creencias y costumbres sociales que promueven la idea de que los elementos de una determinada cultura, como la lengua y las tradiciones, son superiores a los de otras culturas. Este fenómeno tiene muchas similitudes con la xenofobia, a menudo caracterizada por el miedo o la agresión de los miembros de un grupo hacia los que pertenecen a otro.

Sin embargo, el racismo cultural se desarrolla cuando existe una aceptación generalizada de estereotipos sobre diferentes grupos étnicos o poblaciones. Mientras que el racismo biológico se basa en la idea de que una raza es intrínsecamente superior a otra, el racismo cultural se basa en la creencia de que una cultura es intrínsecamente superior a otra.

## II. Ciencia ficción

La ciencia ficción es un género que explora mundos futuristas, tecnología avanzada o realidades alternativas que a menudo se basan en hipótesis científicas.

### II.1 Diferencia entre ciencia ficción dura y blanda

La ciencia ficción blanda se centra más en los personajes y los temas sociales o psicológicos, con menos énfasis en la precisión científica<sup>280</sup>. En cambio, la ciencia ficción dura da prioridad a detalles científicos realistas y plausibles que a menudo se basan en tecnología avanzada y física rigurosa<sup>281</sup>.

### II.2 Subcategoría de ciencia ficción: Encuentros con extraterrestres

Antes de hacer cualquier afirmación, hay que reiterar que los seres humanos son la única forma de vida plenamente sensible conocida y que cualquier encuentro con inteligencias no humanas es fundamentalmente especulativo. Los escritores de los siglos XVII y XVIII produjeron muchos relatos de viajes hacia y desde otros mundos habitados, pero obras como «Micromega» de Voltaire no describían a los saturninos como seres extraterrestres, sino como seres humanos, aunque de proporciones saturninas<sup>282</sup>.

Un conocimiento más profundo de la historia natural permitió a los escritores imaginar que la vida en otros mundos podría desarrollarse de forma diferente a la vida en la Tierra. En 1864, el astrónomo y divulgador científico Camille Flammarion publicó *Les Mondes imaginaires et les mondes réels* ("Los mundos imaginarios y los mundos reales"), en el que describía formas de vida de otros mundos que podrían evolucionar en entornos biológicos extraterrestres. Este avance conceptual francés fue explotado por primera vez en la ficción por J.H. Rosny Aîné, quien, con su relato

---

<sup>280</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Fantascienza soft*, 17/11/2023, en [https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza\\_soft](https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza_soft)

<sup>281</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Fantascienza hard*, 11/11/2023, en [https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza\\_hard](https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza_hard)

<sup>282</sup> Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Micromega*, 06/06/2024, en <https://it.wikipedia.org/wiki/Micromega>

*Les Xipéhuz* (1887), describe una guerra evolutiva de exterminio entre los humanos prehistóricos y una amenazadora forma de vida basada en el cristal.

Así, los alienígenas se concibieron por primera vez como rivales darwinianos de la humanidad, un esquema elaborado con inquietante detalle huxleyano por H.G. Wells, cuyos marcianos babosos y chupasangres poseían un intelecto vasto, frío e indiferente. De hecho, "La guerra de los mundos" (1898) de Wells tuvo aún más éxito, entre otras cosas por la influencia histórica del apogeo del Imperio Británico, cuya expansión colonial supuso el contacto directo con diferentes culturas y pueblos, a menudo con una actitud de superioridad y dominación. Por esa razón, la guerra, el conflicto y la conquista fueron temas diarios en aquellos años. En 1938, en vísperas de la Segunda Guerra Mundial, la adaptación radiofónica de Orson Welles de "La guerra de los mundos" fue confundida por los más paranoicos, que se sentían influidos por aquel oscuro periodo, con un informe real de marcianos que merodeaban y saqueaban Nueva Jersey. El episodio provocó un famoso ataque de pánico masivo, haciendo de él quizá la radionovela más famosa de todos los tiempos.

"Los primeros hombres en la Luna" (1901) de Wells convirtió a los alienígenas con aspecto de hormiga en una siniestra analogía lunar de la sociedad humana. La serie de historias de invasiones alienígenas que siguieron eran a menudo violentas en su tono y genocidas en sus predicciones de fatalidad, muy probablemente debido a la crisis que la inminente Primera Guerra Mundial provocó en la población mundial. Sin embargo, la extraña naturaleza de estas nuevas criaturas se hizo cada vez más abstracta. No es por casualidad que Stanley G. Weinbaum logró un éxito inmediato y duradero con su enfoque más sofisticado en "Una odisea marciana" (1934), que presentaba extraterrestres cuyo comportamiento, por extraño, inofensivo y exuberante que fuera, resultaba profundamente inexplicable para la mentalidad humana. A pesar de la desconfianza y la negatividad que existían en las mentes de las personas en esa época histórica, Raymond Z. Gallun, en cambio, representó a los marcianos de forma bastante respetable en su obra titulada "Old Faithful" (1934).

Autores de literatura comprometida, como Olaf Stapledon, también se ocuparon de las formas de vida extraterrestre. Su obra "Star Maker" (1937) habla de un inglés cuya mente abandona su cuerpo para viajar por el espacio y el tiempo, observando a los extraterrestres como actores metafísicos de un furioso drama cósmico que se aleja de cualquier preocupación humana, y que acaba encontrándose con el creador

del universo, de ahí el título del libro. Esta historia fue aclamada por la crítica y, más que una novela tradicional, se presenta como un tratado filosófico sobre la ciencia, la naturaleza humana y Dios. Las descripciones y los discursos sociofilosóficos de Stapledon sobre los imperios galácticos, las formas de vida alienígenas simbióticas, la ingeniería genética, la ecología y la superpoblación inspiraron a numerosos escritores de ciencia ficción, entre ellos Arthur C. Clarke, en los años cuarenta y cincuenta. Tras la Segunda Guerra Mundial, en Estados Unidos dominaba un clima marcado por las cicatrices de la guerra y un futuro incierto, mientras que la Guerra Fría intensificaba la sensación de amenaza y ansiedad. En este contexto, la ciencia ficción empezó a reflexionar más sobre cuestiones sociales y no se privó de criticar el creciente autoritarismo estadounidense, a menudo justificado por la lucha contra el comunismo. En el cine de Hollywood, la idea de un enemigo siguió siendo central. De hecho, tras el periodo de la amenaza nazi en los años 40, la figura del alienígena ofrecía una nueva forma de evocar implícitamente entidades enemigas frente a la amenaza soviética. Un ejemplo emblemático es "La invasión de los ladrones de cuerpos" (1956), de Don Siegel, que a pesar de los desmentidos del director, se interpretó como una metáfora del peligro comunista.

Con el ocaso de la Guerra Fría, la ciencia ficción cinematográfica, en cambio, parecía más preocupada por los efectos espectaculares, como en "La guerra de las galaxias" (1977) de George Lucas, que evitaba cualquier mención a las amenazas de los extraterrestres para los humanos. Además, para obviar la complejidad de dichas criaturas, algunos escritores de ciencia ficción han centrado a menudo sus energías sólo en el primer contacto con los extraterrestres, como en la película de Steven Spielberg "Encuentros en la tercera fase" (1977), en la que se puede experimentar la emoción de la esencia alienígena sin tener que lidiar con las implicaciones de las interacciones directas.

Sin embargo, los motivos de la invasión alienígena persisten en su género, como en la película "Alien: el octavo pasajero" (1979), con sus monstruos y parásitos despiadados. Más tarde, sin embargo, comenzó a desarrollarse una tendencia distinta y creciente dentro de la ciencia ficción que, a través de "Star Trek: la película", presentaba a los alienígenas como colaboradores, gestores científicos, especialistas técnicos, ayudantes e incluso cómplices capaces de enamorarse. Esta tendencia alcanzó su apogeo con la película familiar "E.T. el extraterrestre" (1982). Al final, en años posteriores, se hizo cada vez más común que los personajes humanos se

convirtieran en extraterrestres con deformaciones y mutaciones tan extensas, como en el caso de "Ribofunk" (1996), de Paul Di Filippo, que ellos mismos resultaban insólitos.

## III. Lilo y Stitch

### III.1.a Chris Sanders

Chris Sanders nació el 12 de marzo de 1962 en Colorado Springs, en el estado del Colorado,. Él es un animador, director, guionista y actor de doblaje estadounidense, conocido por sus contribuciones tanto a Disney como a DreamWorks Animation. Sanders creció en una familia de artistas, y desde que era un niño se apasionó por el dibujo y la narración. Después de graduarse en el prestigioso Instituto de las Artes de California (CalArts), comenzó su carrera en Marvel Productions antes de pasar a Walt Disney Animation Studios.

En Disney trabajó en películas emblemáticas como "Bernardo y Bianca en Cangurolandia", "La Bella y la Bestia", "Aladdín" y "El Rey León". Su gran oportunidad le llegó al coescribir y codirigir la película titulada "Lilo y Stitch" (2002), que fue aclamada por la crítica y el público. En esta película también dobló al personaje de Stitch, que siguió interpretando en otras producciones relacionadas con la franquicia.

En 2006, Sanders dejó Disney para unirse a DreamWorks Animation, con la que continuó su exitosa carrera codirigiendo "Cómo entrenar a tu dragón" (2010) y "Los Croods" (2013), que superaron los 500 millones de dólares de recaudación en todo el mundo. "Cómo entrenar a tu dragón" le valió varias nominaciones a los Oscar y numerosos premios, entre ellos varios Annie Awards.

Además de su trabajo cinematográfico, Sanders coescribió e ilustró la novela "Rescue Sirens: The Search for the Atavist" ("Sirenas de rescate: la búsqueda del Atavist") con su esposa Jessica Steele-Sanders. Recientemente ha dirigido su primera película de imagen real, "La llamada de lo salvaje" (2020), y sigue trabajando en nuevos proyectos de animación. Chris Sanders sigue siendo una figura influyente

en el mundo de la animación, gracias a su capacidad para combinar narrativas apasionantes con un estilo artístico único.

### III.1.b Desarrollo

En 1985, tras graduarse en el California Institute of the Arts, a Chris Sanders se le encargó el proyecto de un libro para niños, en el que creó especialmente el personaje de Stitch, que era una pequeña criatura del bosque sin una explicación real de su procedencia. Por desgracia, el libro no tuvo éxito y a Sanders le resultó difícil condensar la historia, por lo que acabó renunciando al proyecto. Después de que Walt Disney Feature Animation le contratara en 1987 como artista de guiones gráficos en secuencias de "La Bella y la Bestia" (1991) y "El Rey León" (1994), en 1997 varios ejecutivos de la misma empresa de animación fueron invitados a un retiro en la granja de Michael Eisner en Vermont para discutir el futuro programa de animación. Durante el retiro, Thomas Schumacher, vicepresidente ejecutivo en aquel momento, le propuso a Sanders producir la película.

Sanders se acordó del proyecto de libro infantil que había desarrollado originalmente y, en la siguiente reunión, propuso un escenario remoto, no urbano, con Stitch aterrizando de emergencia en un bosque y luego interactuando exclusivamente con los animales locales, siendo condenado al ostracismo por ellos y viviendo solo en una granja de la Kansas rural. Sin embargo, Schumacher sugirió que, para lograr el mejor contraste entre el citado monstruo y el lugar donde vive, Stitch debería, en cambio, interactuar en un mundo humano, ya que el mundo animal ya es ajeno a los humanos.

Durante tres días seguidos, en su habitación de hotel de Palm Springs en Florida, Sanders creó una presentación de 29 páginas en la que dibujaba bocetos conceptuales y esbozaba la historia general de la película, añadiendo inicialmente un personaje masculino. Sin embargo, cuando el personaje de Stitch evolucionó, Sanders decidió que debía contrastarse con un personaje femenino, ya que un chico aportaría poco contraste al pequeño alienígena y correría el riesgo de convertirse en un posible aliado. Aunque los directores necesitaban un escenario aislado, la trama, que originalmente se situaba en Kansas, se modificó más tarde para adaptarla a una isla en medio del océano, ya que Sanders, al echar un vistazo a un mapa de Hawai colgado en la pared, se acordó de haber pasado recientemente unas vacaciones allí y decidió trasladar la historia a ese lugar. Dado que no estaba familiarizado con la



cultura hawaiana, el autor examinó un mapa de carreteras de sus vacaciones y encontró en él los nombres de "Lilo Lane" y "Nani". Después de terminar el dossier, lo envió a Burbank y Schumacher aprobó el proyecto .

### III.1.c Escritura del guión

A Dean DeBlois, que había desempeñado el papel de "codirector de la historia" de Mulan, se le pidió que coescribiera y codirigiera "Lilo & Stitch" después de que Thomas Schumacher le permitiera abandonar la producción de "Atlantis: El imperio perdido" (2001). Mientras tanto, el ejecutivo de Disney, Clark Spencer, fue nombrado productor de la película. A diferencia de muchas producciones anteriores y concurrentes de Disney Feature Animation, el equipo de preproducción de la película acabó siendo relativamente pequeño y aislado de los ejecutivos hasta que la película estuvo completamente producida.

Originalmente, Stitch era el líder de una banda intergaláctica y Jumba era uno de sus ex compinches que había sido convocado por el Consejo Intergaláctico para capturar a Stitch. La respuesta del público a las primeras versiones de la película llevó a cambiar los papeles de los dos personajes y a convertir a Jumba en el creador y a Stitch en su creación.

Cuando el equipo de animación visitó Kaua'i para investigar el lugar, su guía les explicó el significado del término "ohana", un sentimiento de familia que va más allá de los parientes cercanos. El equipo observó que el guía parecía conocer a todas las personas del lugar. Esta idea se convirtió en una parte tan importante de la película que influyó en la historia hasta tal punto que se convirtió en el tema subyacente, es decir, el elemento que permitirá a Stitch evolucionar a pesar de lo que fue creado para hacer, que consiste en destruir todo lo que encuentra.

La isla de Kaua'i también había aparecido en películas como "En busca del arca perdida" (1981) y la trilogía de "Parque Jurásico" (1993-2001). Los animadores de Disney se encontraron con la ardua tarea de mezclar la trama de la película, que mostraba la vida empobrecida y disfuncional de muchos hawaianos durante la reciente recesión económica, con la serena belleza de la isla. Los actores que dieron voz a los jóvenes adultos de la película, Nani y David, son Tia Carrere que reside en Honolulu, y Jason Scott Lee que nació y creció en Hawai. Tanto Carrere como Lee ayudaron a escribir nuevamente los diálogos de sus personajes en un dialecto

coloquial apropiado y a añadir términos de la jerga hawaiana. Un aspecto innovador y único de la película es que se centra en la relación entre dos hermanas. En aquella época, una relación central entre hermanas como elemento principal de la trama era poco frecuente en las películas de animación estadounidenses.

### III.2.a Trama

En el planeta Turo, la Federación Galáctica condena al científico, el doctor Jumba Jookiba, por experimentación genética ilegal, sentando un precedente para el culmen de sus creaciones, es decir, el experimento 626, que es una criatura agresiva y casi indestructible con gran capacidad de aprendizaje. Aunque 626 es condenado al exilio en un asteroide en medio de la nada cósmica, consigue escapar y secuestrar un crucero espacial, estrellándose en Kaua'i, que es una de las islas hawaianas, en el planeta Tierra. Después de aterrizar, 626 es atropellado por tres camiones y llevado a un refugio de animales. La Gran Consejera de la Federación ofrece a Jumba la libertad anticipada si recupera a 626 con la ayuda del experto en la Tierra del Consejo, el agente Pleakley.

En Kaua'i, la adolescente huérfana Nani Pelekai lucha por cuidar de su solitaria y enérgica hermana pequeña Lilo después de que sus padres mueran en un accidente de coche. La trabajadora social Cobra Bubbles duda de que Nani sea una tutora adecuada para Lilo y amenaza con ponerla en acogida si la situación familiar no mejora. Tras oír que Lilo desea un amigo, Nani la lleva al refugio de animales para que adopte un perro. Por casualidad, la niña conoce a 626 que, haciéndose pasar por un perro, consigue que lo adopten y recibe entonces el nombre de Stitch. Esa misma noche, Stitch provoca el caos en el lū'au donde trabaja Nani, mientras intenta evitar ser capturado por Jumba y Pleakley. El jefe echa a Nani la culpa del desastre y luego la despide. La noticia del desempleo de Nani llega a Cobra, que le recomienda a Nani que encuentre un nuevo trabajo y a Lilo que enseñe a Stitch a ser un "ciudadano modelo".

A pesar de los intentos de Lilo por domar a Stitch, sus travesuras arruinan constantemente los esfuerzos de Nani por encontrar un nuevo trabajo. Nani, Lilo y Stitch van a hacer surf con David, es decir un ex compañero de trabajo y también un amigo de Nani, mientras que Jumba y Pleakley intentan de nuevo atrapar a Stitch, arrastrando involuntariamente a Lilo bajo el agua. David rescata a Lilo y Stitch, pero Cobra, tras observar el incidente, le dice a Nani que pasaría a la mañana siguiente

para llevarse a Lilo. Sintiéndose culpable por haber causado tantos problemas, Stitch huye. La Gran Consejera despide a Jumba y Pleakley y encarga a su sustituto, el capitán Gantu, que capture a Stitch, mientras que Jumba comienza a darle caza utilizando métodos menos furtivos. Cuando David informa a Nani de otra oportunidad de trabajo, Nani se ve obligada a dejar a Lilo sola en casa para aprovechar quizá la última oportunidad de arreglarlo todo. Mientras tanto, Jumba y Pleakley persiguen a Stitch hasta la casa de Lilo. La consiguiente pelea entre Jumba y Stitch culmina en una explosión que destruye la casa, mientras que Pleakley consigue salvar a Lilo de una muerte segura.

Nani obtiene el trabajo, pero tras ver un camión de bomberos dirigiéndose hacia su casa, regresa frenéticamente a su hogar, donde se encuentra con Bubbles, que mete a Lilo en su coche para llevársela. Mientras ambos discuten sobre el bienestar de Lilo, ella escapa al bosque, donde se encuentra con Stitch, que revela su identidad alienígena unos instantes antes de que Gantu los capture a ambos. Stitch consigue escapar justo cuando la nave espacial de Gantu despegue, pero Lilo sigue siendo prisionera de Gantu. Tras ver despegar a su hermana pequeña, Nani se enfrenta a Stitch, pero Jumba y Pleakley lo capturan inmediatamente. Nani les pide que rescaten a Lilo, pero ellos insisten en que sólo tienen autoridad legal para capturar a Stitch. Después de que Nani rompa a llorar, Stitch recuerda el concepto de "ohana", un término para "familia" que aprendió de Lilo, y convence a Jumba para que le ayude a rescatarla. Jumba, Pleakley, Stitch y Nani suben a bordo de la nave espacial del científico antes mencionado, luego van tras Gantu y rescatan a Lilo.

La Gran Consejera, que llega al lugar para recuperar a Stitch, despide a Gantu por poner en peligro a Lilo y por no capturar a Stitch. Sin embargo, tras observar el comportamiento civilizado de Stitch y ser informada de que Lilo es legalmente la dueña de Stitch porque lo compró en el refugio de animales, la misma Gran Consejera decreta que Stitch viva su exilio en la Tierra y que la familia Pelekai esté bajo la protección de la Federación Galáctica. Además, Cobra revela que fue agente de la CIA y que ya se había encontrado con la mencionada alienígena en 1973 en Roswell, Nuevo México. Tras unirse a la familia de Lilo y Nani, Stitch, Jumba y Pleakley reconstruyen su hogar con la ayuda de David y Cobra.

### III.2.b Consideraciones culturales e interculturales de la trama

Aunque las características del Experimento 626 que Jumba enumera son abominables, incluso para más de una especie alienígena presente en tal tribunal de la Federación Galáctica Unida, la Gran Consejera actúa de forma justa e imparcial según las leyes intergalácticas y concede el beneficio de la duda a 626 para que pueda mostrar un mínimo de bondad que le permita redimirse. Es bien sabido que los criminales le repugnan, sin embargo, la Gran Consejera sigue actuando como un juez justo y siempre intenta ver lo bueno en los criminales. Este no es el caso de los sistemas de enjuiciamiento penal reales de algunos países, en los que el racismo está tan profundamente arraigado en la cultura que incluso cuando el tribunal intenta ser culturalmente sensible, incluso racialmente sensible, los estereotipos de buenos y malos, blancos y negros, nosotros y ellos, superiores e inferiores, permanecen como trasfondo de la decisión. Sin embargo, estos estereotipos no fueron creados por los jueces, sino que son más bien una representación de lo que ya existe en la sociedad, en el imaginario colectivo. Aunque no tenía el poder necesario para exonerar a Stitch, la Gran Consejera, al declarar que Lilo y Nani debían cuidar de Stitch durante su exilio en la Tierra, también dio a entender que Cobra no debía dividir sino proteger a la familia.

Al principio, Pleakley considera que los humanos eran frágiles y que solo forman parte de la cadena alimentaria de los mosquitos, es decir una especie que los alienígenas consideran en peligro de extinción. Es obvio que no se trata de meras conjeturas, sino que el mencionado alienígena monocular se basa en nociones aprendidas al estudiar la vida terrestre, pero sin haber visto nunca la Tierra en persona.

Son muchas las fuentes que subrayan cómo la experiencia personal de vivir una cultura es mucho más beneficiosa que estudiarla únicamente a través de los libros. Aunque leer proporciona una base teórica útil, la experiencia directa permite sumergirse en los auténticos hábitos diarios, el lenguaje y el comportamiento y fomenta una comprensión más profunda y significativa, así como contrarrestar los prejuicios y estereotipos que pueden existir en el estudio teórico. Más tarde, cuando Pleakley llega a la Tierra y se encuentra con un enjambre de mosquitos, al principio empieza a adorarlos, sólo para darse cuenta de que su naturaleza afilada y letal no parece tan dócil como el alienígena esperaba,

Al final de la película, la señora del Gran Consejo reconoce a Cobra Bubbles y él le revela que es un ex agente de la CIA que estuvo implicado en el incidente de Roswell de 1973. Durante el dicho suceso, el mismo agente salvó a la Tierra de una raza alienígena a la que convenció de que los mosquitos eran una especie en peligro de extinción y que la Tierra debía servir de reserva natural. Este detalle de la trama es en realidad una alusión a un suceso que ocurrió realmente, es decir el caso Roswell. Se trata de un supuesto incidente OVNI que tuvo lugar en 1947 durante el cual una nave extraterrestre supuestamente se estrelló cerca de Roswell, en el estado de Nuevo México y generó una leyenda urbana que el gobierno desmentiría culpando a un globo del proyecto militar Mogul que se estrelló allí.

Son dos las teorías que justifican la pasión de Lilo por fotografiar a los turistas. La primera se refiere a la pérdida de sus padres que fallecieron en un accidente de coche y que Lilo consigue recordar con claridad gracias a una foto. Se trata de un método que, según esta teoría, ella también utiliza para recordar a los turistas con los que se cruza de vez en cuando. La segunda hipótesis, en cambio, se refiere a una escena eliminada en la que se ve cómo Lilo, tras dar indicaciones para llegar a la playa a dos turistas incrédulos de que la hawaiana supiera hablar inglés, informa a los bañistas extranjeros que se encuentran en la playa de la inminente activación de la sirena utilizada para avisar de cualquier oleaje anormal. Sin embargo, a pesar de su excelente pronunciación en inglés, la pequeña protagonista es tratada como una atracción turística, con fotos robadas, más que como una persona real. Sin embargo, ella misma es consciente de ello y se limita a tratarlos como la tratan a ella, aunque en este caso la pequeña exagera simulando una emergencia real. En Hawái, a los turistas y a las personas de piel clara se les llama "Haole" y suelen estar mal vistos como hawaianos nativos. Sin embargo, la mayoría de los hawaianos ganan dinero con el turismo y, por tanto, tienen que cooperar por el bien común. Por lo tanto, la obsesión de Lilo con los Haole demuestra su incapacidad para integrarse en la sociedad en la que vive. En cierto modo, se identifica con ellos porque casi se siente como un turista o un invasor en la sociedad en la que vive. Posteriormente, los creadores de la película decidieron eliminar esta escena para evitar problemas de racismo y así enfocaron la trama de otra manera.

Aunque los demás perros de la perrera donde se llevaron a 626 no lo reconocen como uno de ellos, el alienígena intenta escapar en vano y, al darse cuenta de que le persiguen Pleakley y su creador Jumba, se fija en un póster de una niña abrazando

a un cachorro. Así que, gracias a su ingenio genético, modifica algunas partes de su cuerpo para adoptar la apariencia de un perro y se encuentra con Lilo, a la que incluso demuestra que puede comunicarse como los humanos, imitando el saludo de la niña y simulando el abrazo visto en el póster anterior. En realidad, 626 utiliza esta treta para que Lilo le adopte y así usarla como "escudo" contra sus perseguidores.

Cuando Nani piensa que Stitch es muy raro, tanto por su comportamiento como por su aspecto exterior, está a punto de echarlo de casa, de repente Lilo le recuerda lo que su padre solía decir sobre el concepto de ohana, que significa "familia" en el sentido más amplio de la palabra. En ese concepto se incluyen no sólo los lazos de sangre, sino también los adoptivos o intencionales, con el objetivo de crear relaciones afectuosas y desarrollar un sentimiento de cuidado y devoción familiar hacia todos los miembros, para que nadie en la familia se quede atrás, tanto por abandono como por olvido. Obviamente, Nani no puede oponerse a este concepto y concede permiso para que Stitch se quede. Por un momento, Stitch se queda perplejo y sorprendido ante ese ejemplo de paciencia y compasión.

Hacia el final de la película, cuando el capitán Gantu secuestra a Lilo, Nani pide ayuda a Jumba y Pleakley, quienes no pueden hacer nada para evitarlo por culpa de las reglas del código galáctico, pero se limitan a disculparse y a mirar el lado bueno de las cosas, es decir que Nani no tiene que discutir más con su hermana pequeña. A pesar de que los dos alienígenas no demuestran la empatía que proporciona el concepto de ohana, Stitch, al haber tenido la oportunidad de experimentar esta filosofía de vida basada en la familia, decide pedir ayuda a Jumba para rescatar a Lilo junto con los demás, demostrando así que entiende perfectamente este aspecto cultural.

Después de que Lilo le ofrece a Stitch un poco de café, es decir una sustancia terrenal llamada "cafeína" que puede estimular el sistema nervioso y aumentar el estado de alerta, la atención y la energía, Stitch utiliza su instinto de destrucción y su mente de superordenador para construir un modelo a escala de San Francisco con los libros y los juguetes de Lilo, según una postal de la ciudad que vio. A continuación, Stitch recuerda la película que vio en la calle, que resulta ser "La venganza de la araña negra" de 1958 y decide simular esta obra de culto tanto humana como estadounidense. Por esa razón, finge ser la enorme araña y lo destruye todo, devorando coches y arrasando edificios de papel.

Al mismo tiempo, mientras Jumba y Pleakley acampan para pasar la noche, este último, que ya se había disfrazado de mujer terrícola sólo para pasar desapercibido, empieza a hacerlo también por placer personal, intrigando al malvado científico antes mencionado. En la cultura humana, el travestismo, es decir, el acto de vestir ropas del género opuesto, puede considerarse tabú en muchas culturas por diversas razones relacionadas con normas sociales, religiosas e históricas sobre sexualidad y género, generando inseguridades debidas a estereotipos y prejuicios. Sin embargo, Pleakley, como extranjero, desconoce esta mentalidad y permanece inmune a los efectos de este estigma.

Sin tener nada que destruir, Stitch se siente perdido sin un propósito, hasta que encuentra un libro llamado "El patito feo", que es un cuento de hadas de 1843 perteneciente a la cultura occidental del escritor danés Hans Christian Andersen. Cuando Lilo empieza a leerle el cuento, Stitch se identifica con el patito feo y descubre que encontrar una familia propia parece ser el único remedio para su soledad.

Además, aunque Lilo es humana y Stitch es extraterrestre, ambos tienen en común su condición de marginados, cuyos sentimientos de soledad pueden apaciguarse con la compañía del otro.

Después de que Lilo fracasa en su intento de convertir a Stitch en un ciudadano modelo y Nani en su intento de encontrar un nuevo trabajo, las dos hermanas, deprimidas, deciden unirse a David, el amigo y pretendiente de Nani, en una despreocupada y emocionante aventura de surf con Stitch. Se trata de un deporte acuático además de una actividad cultural en las islas polinesias que se ha utilizado tradicionalmente desde la antigüedad como medio para mantener en forma a los poderosos líderes y para resolver disputas entre los isleños, que pedían de antemano a los dioses salir ilesos y tener éxito en sus intentos de domar el poderoso océano.

Aunque al principio se siente en peligro de muerte por estar en medio del agua, Stitch empieza a disfrutar de esta actividad, llena de estimulantes acrobacias, hasta tal punto que pide a sus dos hermanas de volver a cabalgar las olas juntos, yendo en contra de su código genético y arriesgando su vida. En realidad, tal comportamiento no se basa en el deseo del pequeño alienígena de divertirse, sino de hacerlo en familia. Sin embargo, su criador Jumba no es capaz de darse cuenta de ese concepto, y mucho menos de entenderlo. Además, otra actividad que Stitch intenta

imitar, viendo cómo lo hacen Lilo, Nani y David, consiste en crear un castillo de arena, uno de los pasatiempos playeros más clásicos en los que participan niños de todas las edades, que muy a menudo son ayudados por adultos.

Aunque intentan en vano atrapar a 626 en el agua, Jumba y Pleakley consiguen salvarse agarrándose a las rocas. Sin embargo, al llegar a la orilla, Pleakley se topa con algunos de los animales acuáticos terrestres más comunes, entre ellos un pulpo, demostrando que puede reconocerlos gracias a sus conocimientos como experto terrestre de la Federación Galáctica Unida. Sin embargo, el alienígena monocular confundió un tiburón, que es un mamífero marino y un depredador carnívoro, con un delfín, que es un mamífero marino. Además, él menciona que estos últimos son conocidos por ayudar a los marineros en situaciones peligrosas, como ahogamientos o ataques de tiburones. Ese comportamiento se relaciona con su capacidad de ecolocalización, para localizar a los que están en peligro, y con su marcada propensión a preocuparse no sólo por sus congéneres, sino también por otras especies, incluidos los humanos.

Después de reconstruir su casa con algunas mejoras tecnológicas, la nueva familia de Lilo está formada por Nani, David, Cobra, Stitch, Jumba y Pleakley, que participan en actividades familiares humanas. Por ejemplo, se puede ver a Jumba y Pleakley vestidos de Papá Noel regalando a Lilo y también a Stitch dos pequeñas naves espaciales teledirigidas. Por otra parte, se puede ver a Stitch que, además de montar olas, hace la compra en el supermercado con Nani; prepara una merienda para Nani y su hermana Lillo; acompaña a esta última a coger el autobús escolar; prepara una tarta de cumpleaños exageradamente grande y con forma de cubo para Lilo; ayuda a David en sus actividades de baile con fuego; hace la colada mientras lleva unas ropas en las que simula ser un superhéroe; talla una cara terrorífica en una calabaza de Halloween con su pistola de plasma; baila el hula con Lilo y sus amigos; se hace una foto en la playa de Kūhiō con los demás delante de una estatua de bronce de Duke Kahanamoku, un auténtico maestro hawaiano de la natación, el surf y la navegación que ayudó a difundir el deporte del surf y el espíritu del aloha por todo el mundo.

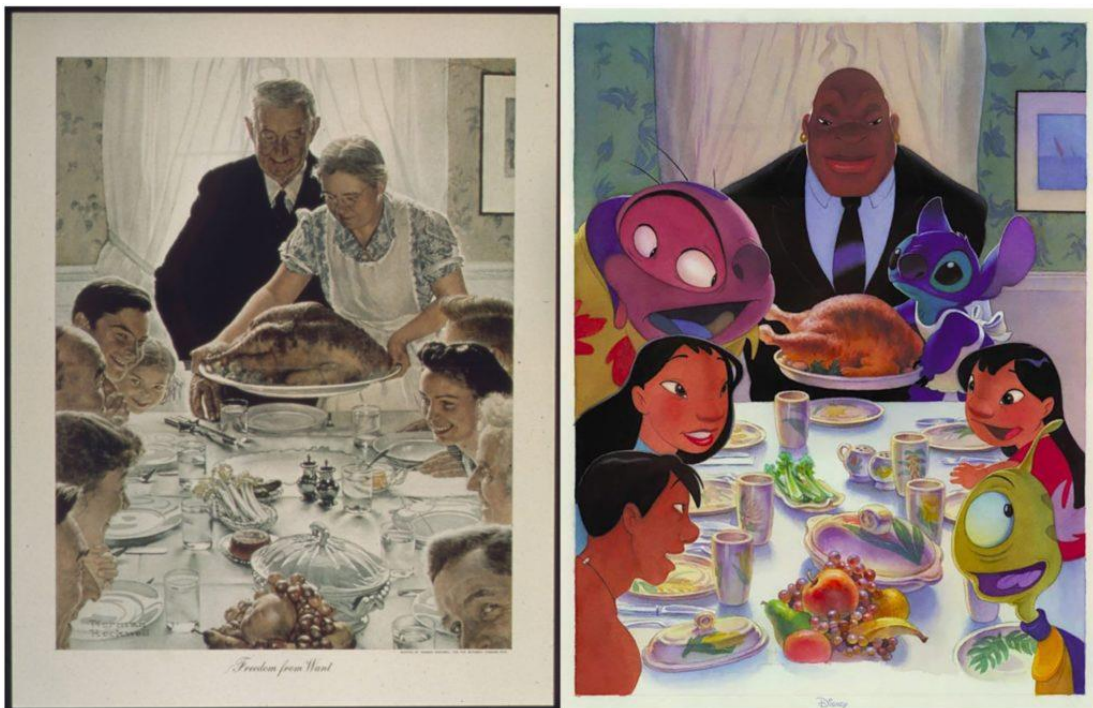
A continuación, aparecen algunas fotos de otras experiencias familiares de Nani, Lilo, David y Stitch, como, por ejemplo, viajar en crucero; hacer un muñeco de nieve; ir a Memphis, Tennessee, a visitar Graceland, que es el hogar de Elvis Presley



y también su última morada ([https://it.wikipedia.org/wiki/Graceland\\_\(Memphis\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Graceland_(Memphis))). Luego se ven magníficas fotos de Nani y David haciendo una pequeña hoguera; Jumba, Pleakley, Cobra, Lilo y Stitch viendo la televisión sentados en el sofá; Nani, Lilo y Stitch que disfrutaban lavando el coche; toda la familia sentada a la mesa esperando para comer un pavo que Stitch preparó; Lilo hablándole a Stitch de cuentos de hadas; Lilo y Stitch haciendo una presentación en el colegio sobre el espacio; Stitch contándole la historia del Patito Feo a un grupo de patitos; Stitch haciendo un sillón de arena mientras Nani y Lilo hacen castillos; Stitch protegiendo del sol con una hoja a una tortuga que intenta volver al océano. Por último, como símbolo de su evidente unión con su familia, se muestra una foto de Lilo y Nani con sus padres, a la que se añade un trozo de una foto de Stitch.

### III.3 Temas culturales

#### III.3.a Identidad y familia



En la última escena de "Lilo y Stitch", en la que se presentan las diversas actividades humanas que Lilo y Nani, junto con Cobra Bubbles y sus nuevos amigos extraterrestres, llevan a cabo, se muestra una versión alternativa del cuadro de Norman Rockwell titulado "Freedom from Want que representa una América próspera durante la presidencia de Franklin Roosevelt. Mientras que Rockwell imagina la

América ideal como homogénea y blanca en este cuadro, la película de "Lilo y Stitch" ofrece un contraargumento vivo y colorido. La mesa del comedor es heterogénea y animada, mientras que la de Rockwell es aburrida. El Hawai de Lilo y Stitch representa una mezcla de colores vivos, animada por las tradiciones indígenas y en parte por símbolos de la cultura continental, como la música de Elvis Presley. Este uso del color subraya la belleza y la tradición de la cultura autóctona hawaiana, que a menudo se pasan por alto. Mientras que la obra de Rockwell descuida la variedad cultural, "Lilo y Stitch" la ilumina, mostrando que las diferencias de color y origen no son un obstáculo para la familia y la unidad.

Cuando las autoridades alienígenas localizan a Stitch, varios extraterrestres y humanos colaboran para que permanezca en la Tierra con su familia. Esta conmovedora escena es el resultado de la construcción que hace la película de una familia a la que no le importan las diferencias de color y raza. Al principio, el pequeño alienígena se mostraba reacio a integrarse y a no ser una fuerza de destrucción y caos; sin embargo, acaba dándose cuenta de lo que significa ser tanto un americano como un hermano. Al final de la película, todos los personajes, alienígenas y humanos, comprenden la importancia de las relaciones.

De hecho, "Lilo y Stitch" apoya la visión de Estados Unidos como un "mosaico cultural" en el que individuos de distintos orígenes, lugares y etnias mantienen su autonomía cultural y viven en armonía en lugar de competir entre sí, combinando lo mejor de sus identidades, orígenes y pasiones para crear una comunidad afectuosa. De hecho, el arte y la cultura autóctonos se exhiben en todo su esplendor. Al pensar nuevamente en la mesa, la uniformidad de la pintura de Rockwell "Freedom from Want" sugiere una tendencia a imaginar a Estados Unidos, un país de inmigrantes, como un crisol que fusiona culturas de todo el mundo en una sola cultura estadounidense "blanca". La familia alrededor de la mesa está feliz, pero incómoda y descolorida. Es evidente el énfasis en la familia y los lazos afectivos, pero no se percibe la variedad cultural que forma América. Por el contrario, las vívidas acuarelas de la versión de "Lilo y Stitch" emergen con fuerza en cada trazo, creando una combinación de elementos indígenas hawaianos, afroamericanos y alienígenas. La América ideal no es una fusión de culturas, sino una mezcla heterogénea. En cambio, "Lilo y Stitch" define la América ideal como un lugar donde se celebran la diversidad y la identidad y donde los ciudadanos modelo son aquellos que están orgullosos de sus identidades únicas.

### III.3.b Lengua humana (hawaiano)

Tia Carrere contribuyó mucho para hacer que Nani pareciera una adolescente hawaiana, sobre todo con la memorable frase "Lilo, tu Lolo", en la que se muestra algo preocupada porque su hermana pequeña haya adoptado a un "perro" azul que ella llama Stitch. Eso se debe a la voluntad de la actriz de incluir la inflexión pidgin, es decir una lengua simplificada que nace del encuentro de diferentes idiomas. Se trata de un fenómeno creado, por ejemplo, a través de la mezcla de la lengua inglesa y las lenguas indígenas que ya existían en muchos países que fueron colonizados durante mucho tiempo por los ingleses, entre ellos Hawai.

El hawaiano es una de las lenguas polinesias que está muy relacionada con otras lenguas del Pacífico, como el tahitiano y el maorí. Es una lengua de raíces antiguas y tradición oral, aunque su forma escrita no se estandarizó hasta el siglo XIX cuando llegaron los misioneros europeos. El sistema fonético del hawaiano es bastante sencillo y se basa en unos pocos sonidos. El idioma sólo tiene 13 letras, cinco de las cuales son vocales (a, e, i, o, u) y ocho consonantes (h, k, l, m, n, p, w, '). Este último símbolo, la 'okina, representa una ruptura glotal con un sonido similar al que se encuentra entre las dos vocales en la interjección inglesa "uh-oh". Las vocales pueden ser cortas o largas, y la longitud se marca con un macrón llamado kahakō (por ejemplo, 'ā'). El uso de las vocales es esencial para entender la pronunciación correcta y el significado de una palabra. Por ejemplo, 'mālama' significa 'cuidar', mientras que 'malama' sin el kahakō podría tener otro significado o ser menos comprensible. La lengua hawaiana también es abundante en metáforas, y muchas palabras encierran profundos significados relacionados con la naturaleza, la espiritualidad y la vida diaria. Algunas frases comunes en hawaiano son 'aloha', que puede significar 'hola', 'adiós', 'amor' o 'paz'; 'mahalo', que significa 'gracias'; y 'Ohana', es decir un concepto relacionado con la familia que ya se ha expresado anteriormente.

La escritura de la lengua hawaiana es relativamente reciente. Antes de que llegaran los europeos, la lengua se transmitía oralmente. En el siglo XIX, los misioneros cristianos crearon un alfabeto hawaiano utilizando el alfabeto latino, pero con menos letras que el inglés y con aspectos clave de la escritura hawaiana como la 'okina y el kahakō. Un ejemplo de la escritura hawaiana podría representarse a

través de la frase 'Mālama i ka 'āina', o 'Cuidar la tierra', expresión que refleja la profunda relación de los hawaianos con la naturaleza.

### III.3.c Lengua extranjera (tantalog)

El tantalog es el idioma nativo del planeta Turo y es utilizado por una civilización extinta pero muy avanzada, con rasgos físicos que resultan familiares gracias a los experimentos de Jumba Jookiba, un genio y malvado profesor de Galaxy Defense Industries y creador de 629 experimentos genéticos ilegales. Según algunas fuentes de la trama, el tantalog fue creado por el propio Jumba; sin embargo, en realidad, este idioma se creó cruzando lenguas como el hawaiano nativo, el chino y el chezcreekian, una lengua local hablada por unos pocos habitantes de la zona rural de Chesterfield, Derbyshire, en el norte de Inglaterra. Entre las frases en chezcreekian figuran: Creek (no ser bueno), Wangos (cigarrillos), Mowlems (no ser muy simpático) y Rowling (andar a escondidas de una forma no especificada).

La forma escrita de Tantalog se inspira en una mezcla de diferentes sistemas de escritura. El diseño refleja influencias de escrituras asiáticas y extranjeras, en particular chinas, japonesas y del sudeste asiático. Los símbolos tantalog tienen un estilo anguloso y geométrico, que imita la estética de la tecnología alienígena avanzada. El objetivo era crear una escritura que pareciera extranjera pero visualmente lo bastante familiar para los espectadores. El equipo de producción quería que el lenguaje representara los orígenes extraterrestres de Stitch y que, al mismo tiempo, combinara armoniosamente con el escenario hawaiano de la película. Aunque no tiene un conjunto completo de reglas o un alfabeto completo, los símbolos son principalmente decorativos y se utilizan en la señalización y en escenas cortas a lo largo de las películas.

### III.3.d Representación realista del moderno estilo de vida hawaiano

"Lilo & Stitch" se ha distinguido por entretejer fielmente la realidad de la vida moderna en Hawai para sus residentes nativos en el subtexto de la película, desde las representaciones visuales de los rasgos faciales redondeados de los personajes polinesios hasta las representaciones más detalladas de la estructura del trabajo nativo. Estos aspectos visuales son esencialmente recontextualizaciones o mejoras de lo que la mayoría del público ya conoce sobre Hawai a través de otros medios.

Nani y David, su pareja, trabajan en un complejo turístico, Nani como camarera y David como bailarín del fuego. Desgraciadamente, los desastres creados por Stitch a causa de sus secuestradores alienígenas tienen consecuencias desafortunadas y Nani es despedida de su trabajo. Muchas escenas posteriores la muestran intentando sin éxito conseguir un empleo permanente. La imagen de la situación que se retrata es increíblemente realista, ya que para muchos nativos hawaianos las oportunidades laborales son limitadas y a menudo sólo están disponibles en el sector terciario. Esta dinámica demuestra un fenómeno que lleva mucho tiempo plagando las relaciones entre la población local y los nuevos colonos: la dependencia de la economía hawaiana del turismo.

Esta dinámica también se deja sentir en el mercado inmobiliario hawaiano, donde el precio medio de la vivienda en O'ahu ha superado recientemente el millón de dólares. La belleza escénica y la naturaleza acogedora de Hawai convencen a muchos para trasladarse a las islas, como la familia de Mertle Edmonds, la amiga enemiga de Lilo, propietaria de varias casas regentadas por su madre como casas de huéspedes, que traen consigo carteras repletas de dinero y hacen subir los precios de esas casas hasta niveles inalcanzables para los lugareños. El creciente coste de la vivienda en propiedad y el énfasis cultural en la familia hacen que las familias hawaianas sean a menudo multigeneracionales. La casa de la infancia de Nani y Lilo está bastante deteriorada y claramente necesita reparaciones, lo que es emblemático de esta realidad.

Por otra parte, la película nunca adopta una actitud condenatoria o castigadora hacia la relación entre Hawái y sus recientes colonos. Su actitud es decididamente más neutral y documental en la forma en que retrata la vida de los nativos de la isla.

### III.4 Contribución musical de la cultura hawaiana

#### III.4.a El arte del hula

Los creadores de "Lilo y Stitch" se tomaron tiempo para estudiar la cultura hawaiana y se dedicaron a representar las historias transmitidas por los indígenas hawaianos a través de las letras de las canciones y la danza tradicional llamada hula, es decir una forma de arte fundamental en la tradición hawaiana que se utiliza para contar historias y, en un tiempo, también para comunicarse con los dioses. Se trata de una forma de arte sagrado que encierra un significado considerable, pero que a

menudo los medios de comunicación occidentales malinterpretan, reduciéndolo a sus imágenes más básicas.

Los directores Chris Sanders y Dean DeBlois trabajaron en estrecha colaboración con el maestro del hula Mark Keali'i Ho'omalulu, que dirigió a sus bailarines en la escena central de la película. Cada animador se encargó de captar cada detalle de la danza en sus bocetos y el resultado es una hermosa secuencia que no se parece a ninguna otra escena de hula filmada. La secuencia se utiliza con gran efecto en la trama de la película, presentando al público a Lilo, que llega tarde a su clase de hula.

### III.4.b "He Mele No Lilo"

La primera canción presentada en la película se titula 'He Mele No Lilo', o 'Una canción para Lilo', escrita en colaboración con el compositor hawaiano y experto en canciones antiguas, Mark Keali'i Ho'omalulu, y el coro infantil de las Escuelas Kamehameha, un centro escolar privado hawaiano ([https://en.wikipedia.org/wiki/Kamehameha\\_Schools](https://en.wikipedia.org/wiki/Kamehameha_Schools)). La banda sonora está dedicada a 'Lili'uokalani', que fue la primera reina y última monarca del Reino Hawaiano, ejerciendo el poder desde el 29 de enero de 1891 hasta el derrocamiento del Reino Hawaiano el 17 de enero de 1893. También se hace referencia a 'Kalākaua', a veces llamado el 'Rey Feliz', que fue el último rey y penúltimo monarca del Reino de Hawái. Además, también se mencionan entidades importantes para la cultura hawaiana, como Mauna Kea, un volcán inactivo situado en la isla de Hawaii, donde se asentaron las primeras comunidades indígenas, atraídas por la abundancia de alimentos y agua potable, y Kīlauea, el más activo de los cinco volcanes que juntos forman la isla de Hawái'i. Esta canción se utiliza como música de fondo cuando Lilo llega tarde al ensayo de baile durante una rutina tradicional hawaiana.

### III.4.c "Aloha 'Oe"

Además de ser la actriz de doblaje original de Nani, la hermana mayor de Lilo, Tia Carrere, actriz y cantante que nació y creció en la ciudad de Honolulu, Hawaii, intervino en varios momentos cruciales de la película. Por ejemplo, en la escena de la hamaca en la que Nani tiene que despedirse de Lilo, destinada a ser llevada por los servicios sociales, la actriz sugirió a los cineastas que cantara la canción "Aloha 'Oe". Se trata de una famosa canción hawaiana de amor y despedida que la reina

Lili'uokalani escribió alrededor de 1878 inspirándose en uno de sus paseos a caballo, tras una visita al rancho Boyd en Maunawili, donde asistió a un abrazo de despedida entre el coronel James Boyd y, según distintas versiones de la historia, la hermana de Lili'uokalani, la princesa Likelike Cleghorn o una joven del rancho.

Pronto la canción se hizo popular en todo el mundo y adquirió un nuevo significado agríndice de despedida de la monarquía. En 1893, un grupo de ciudadanos nacidos en el extranjero encarceló a la reina Lydia Liliuokalani y ofreció Hawai a Estados Unidos, probablemente para reducir los aranceles estadounidenses sobre el azúcar que exportaban en gran cantidad desde las islas. La reina abdicó, pero Estados Unidos declaró ilegal la revolución y rechazó la oferta. Los revolucionarios fundaron entonces la República de Hawai. Se creyó erróneamente que la reina Lili'uokalani había compuesto "Aloha 'Oe" cuando fue arrestada y juzgada por traición en 1895.

En 1896, tras la guerra de EE UU contra España, en la que EE UU consiguió hacerse con Filipinas y Puerto Rico, el gobierno de la República de Hawai volvió a ofrecer su adhesión a EE UU. Esta vez, la oferta fue aceptada y las islas se convirtieron en el Territorio de Hawai. Sin embargo, a pesar de ceder la monarquía al gobierno estadounidense, la reina nunca dejó de luchar por recuperarla. Así, Lili'uokalani fue condenada a reclusión en varios lugares. Sin embargo, en la película de "Lilo & Stitch", esta canción, cantada por Nani a Lilo, expresa una despedida entre dos hermanas, con la esperanza de volver a encontrarse algún día.

### III.5 Contribución musical de la cultura estadounidense

En la película, la banda sonora puramente estadounidense rinde homenaje a la discografía de Elvis. Además de su influencia en la cultura estadounidense, el artista interactuó frecuentemente con la cultura hawaiana durante su carrera. Utilizando a Elvis para representar al americano ideal, algunas de las canciones del artista se añaden a la película como música de fondo para enfatizar cómo las culturas americana e indígena pueden coexistir y colaborar, a pesar de sus evidentes diferencias y de su historia durante el periodo de colonización. Además, la elección de determinados temas musicales se basa en el desarrollo de las escenas.



### III.5.a "Stuck on You"

Por ejemplo, tras darse cuenta de que en la isla en la que se encuentra no hay grandes rascacielos, Stitch se siente desorientado porque, no sólo es un alienígena, sino también un experimento genético ilegal número 626 que está programado para sembrar el caos y destruir las grandes ciudades. Sin embargo, para escapar de Jumba Jookiba, un malvado científico y su creador, y de Pleakley, un experto en el planeta Tierra, a los que la Federación de Galaxias Unidas ha encargado la captura del citado experimento, éste participa en algunas actividades humanas que le propone la pequeña Lilo. Sin embargo, la naturaleza destructiva y hostil de Stitch toma el control, demostrando tal falta de disciplina que lanza una pelota a la cara de un jugador de voley playa y maltrata a un perro real al pasar. Aunque la música no destaca en esta escena, la inclusión de la canción de Elvis titulada 'Stuck on You' enfatiza la reticencia de Stitch a aceptar su rol dentro de la familia, intentando inútilmente cumplir el propósito para el que fue creado.

### III.5.b "Devil in Disguise"

Cuando el agente Cobra Bubbles aconseja a Nani que busque trabajo para evitar que los servicios sociales se lleven a Lilo, la mencionada hermana mayor empieza a buscar empleo, sea el que sea, incluso un trabajo humilde como ayudante de la frutera, la señora Hasagawa. Mientras tanto, Lilo empieza a enseñar a Stitch a ser un "ciudadano modelo", utilizando a Elvis Presley como ejemplo para mostrar a Stitch el estilo de vida americano. Mientras Stitch aprende a tocar la guitarra y a bailar como Presley, incluso realizando movimientos de cadera que recuerdan a los entonces escandalosos movimientos del citado artista estadounidense, apodado "Elvis el Pelvis" en 1956, suena como música de fondo la canción "Devil in Disguise". Esta escena marca los primeros intentos de Stitch por convertirse en un miembro funcional de su nueva familia. Ser miembro de la familia significa ser un ciudadano modelo. Sin embargo, Stitch difiere de cualquier otro ser en Hawaii, y mucho más en America. Esto no pretende eliminar las diferencias culturales, sino ayudar a Stitch a entender lo que significa tener éxito en una sociedad tan extraña para él. También vemos cómo Lilo ve la música como uno de los principales indicadores de "americanidad".



### III.5.c "Burning love"

La decisión de incluir "Burning Love" de Elvis Presley al final de Lilo & Stitch forma parte del homenaje más completo de la película a Elvis, mencionado anteriormente, y a su música. Como ya se ha establecido, la presencia de Elvis en la película es un tema clave, ya que uno de los personajes principales, Lilo, es una gran fan de Elvis y a menudo escucha su música a lo largo de la película. .

"Burning Love" se eligió especialmente para el final, porque su ambiente alegre, divertido y festivo encajaba perfectamente con la conclusión de la película. Al final de la película, los personajes principales, es decir, Lilo, su hermana Nani y Stitch, encuentran su lugar como familia, a pesar de los retos a los que se han enfrentado. La canción resume ese momento alegre y enérgico de resolución, unidad y felicidad, lo que la convierte en una elección apropiada para cerrar la película. También refuerza la atmósfera despreocupada y nostálgica que la música de Elvis confiere a la película, reflejando la profunda conexión entre el amor de Lilo por Elvis y el vínculo que se forja con Stitch.

## RINGRAZIAMENTI

Desidero esprimere la mia profonda gratitudine a tutte le persone che hanno contribuito al completamento di questo lungo e solido progetto che mi ha accompagnato per più di tre mesi.

Desidero ringraziare il mio relatore nonché correlatore della sezione inglese del mio elaborato, il professor Fabio Matassa, per aver ispirato parte delle mie nozioni menzionate e per aver dato un senso ai miei due obiettivi principali, aiutandomi a

strutturarli e a concretizzarli in modo tale da permettermi di acquisire maggiore sicurezza in me stesso nei confronti di ciò che desideravo realizzare.

Inoltre, desidero ringraziare il mio correlatore della sezione spagnola del mio elaborato, il professor Carlos Medina, che, oltre ad avermi aiutato pur avendo chiesto il suo supporto poco prima del completamento del mio lavoro, ha saputo offrirmi degli ottimi consigli, grazie ai quali ho realizzato che a volte, per far sì che un progetto sia completo, bisogna restringere il campo, avvicinare la lente di ingrandimento, in modo da tralasciare ciò che rende tutto opaco e ambiguo.

In aggiunta, vorrei ringraziare la mia correlatrice di informatica, la professoressa Maggie Papparuso, per la sua gentilezza e la sua disponibilità nel controllare la struttura della mia dissertazione.

Oltre a ciò, ci tengo a ringraziare i miei genitori che mi hanno sostenuto sia economicamente che moralmente in questo percorso di studi. In particolare, ringrazio mio padre anche per avermi aiutato nella ricerca dell'argomento della tesi e per avermi procurato tutto il materiale necessario per la stesura del mio elaborato.

Oltre ai miei genitori, vorrei ringraziare anche mio fratello Pio per avermi consigliato alcune idee riguardo alla mia dissertazione e per avermi ascoltato anche nell'esposizione orale di tale lavoro.

A tal proposito, non posso non ringraziare la mia amica Ale che, oltre ad avermi aiutato a compilare la modulistica necessaria per poter conseguire la laurea magistrale e ad avermi consigliato e accompagnato al negozio ideale in cui ho trovato l'abito adatto a tale occasione, ha saputo anche supportarmi nei momenti più difficili, anche quando non riuscivo a sentirmi sicuro di me stesso e del mio impegno. Grazie di cuore a lei e alla nostra amica Chiara, le quali, oltre ad aver condiviso insieme a me le vittorie e le sconfitte, sia a livello accademico che personale, usufruendo di quella folle spensieratezza che ci accomuna, mi hanno sempre spronato a dire quello che penso, insegnandomi che è un peccato esistenziale convivere col rimpianto di una parola non detta.

Infine, sebbene possa sembrare presuntuoso per alcuni, penso sia doveroso ringraziare anche me stesso, per la tenacia dimostrata, per la pazienza consumata, per la determinazione nel termine il lavoro e per non essermi mai arreso.

Ad ogni modo, rivolgo i miei più sinceri ringraziamenti a tutti quelli che non ho nominato ma che comunque hanno contribuito, in un modo o nell'altro, a rendere possibile questo mio progetto.

## SITOGRAFIA

Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Cultura*

*Vocabolario on line*, in <https://www.treccani.it/vocabolario/cultura/>

Guido D'acuti, *COSA SI INTENDE PER VALORI PERSONALI?*, 24/02/2022, in <https://www.guidodacutipsicologo.it/cosa-si-intende-per-valori-personali/>

Euroinnova Italia, *cosa sono i valori culturali*, in <https://www.euroinnovaformazione.it/blog/cosa-sono-i-valori-culturali#:~:text=Vi%20diciamo%20che%20i%20valori,o%20un%20gruppo%20di%20persone%20>

Antonella, *Valori morali: Concetti, caratteristiche e tipi*, in <https://tuttopsicologia.com/valori-morali-concetti-caratteristiche-e-tipi/>

Vincenzo Amendolagine, *Analogie e diversità valoriali nelle società multietniche*, 30/11/2018, in <https://www.stateofmind.it/2018/11/valori-universali/>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Norma (scienze sociali)*, 21/08/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Norma\\_\(scienze\\_sociali\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Norma_(scienze_sociali))

Alessia Chiovaro, *Le norme sociali*, 2009, in [https://www.tesionline.it/appunti/economia/manuale-di-sociologia/le-norme-sociali/887/13#:~:text=i%20mores.,della%20vita%20altrui%2C%20etc\).](https://www.tesionline.it/appunti/economia/manuale-di-sociologia/le-norme-sociali/887/13#:~:text=i%20mores.,della%20vita%20altrui%2C%20etc).)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Credenza*, 13/09/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Credenza>

*Segni, codici e loro proprietà*, in [https://online.unistrasi.it/Avvisi/Semiotica2015.2016\\_parte2.pdf](https://online.unistrasi.it/Avvisi/Semiotica2015.2016_parte2.pdf)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Linguaggio*, 21/07/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio>

Giulio Lepschy, *GRAMMATICA GENERATIVA*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/grammatica-generativa\\_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/grammatica-generativa_(Enciclopedia-Italiana)/)

Giovanni Teresi, *Il rapporto tra cultura di un popolo e lingua – commento di Giovanni Teresi*, 10/04/2019, in <https://www.culturelite.com/categorie/scritture/il-rapporto-tra-cultura-di-un-popolo-e-lingua-commento-di-giovanni-teresi.html>

Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *linguaggio verbale*, in <https://www.treccani.it/vocabolario/ricerca/linguaggio-verbale/>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Lingua dei segni*, 18/04/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Lingua\\_dei\\_segni](https://it.wikipedia.org/wiki/Lingua_dei_segni)

*Il Linguaggio Visivo e i suoi Codici: cos'è e applicazioni*, in <https://www.fila.it/it/diario-creativo/linguaggio-visivo-codici-applicazioni-fila/#:~:text=Il%20linguaggio%20visivo%20%C3%A8%20una,capacit%C3%A0%20di%20leggere%20e%20contare.>)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Linguaggio del corpo*, 19/09/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio\\_del\\_corpo#:~:text=Il%20linguaggio%20del%20corpo%20%C3%A8,e%20l'uso%20dello%20spazio](https://it.wikipedia.org/wiki/Linguaggio_del_corpo#:~:text=Il%20linguaggio%20del%20corpo%20%C3%A8,e%20l'uso%20dello%20spazio)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Intercultural communication*, 27/10/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Intercultural\\_communication](https://en.wikipedia.org/wiki/Intercultural_communication)

Simonetta Tabboni, *Xenofobia*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/xenofobia\\_\(Enciclopedia-delle-scienze-sociali\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/xenofobia_(Enciclopedia-delle-scienze-sociali)/)

Lisa Fritscher, *Xenophobia: The Fear of Strangers*, 07/06/2023, in <https://www.verywellmind.com/xenophobia-fear-of-strangers-2671881>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Racism*, 06/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Racism>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Scientific racism*, 08/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Scientific\\_racism#:~:text=Scientific%20racism%2C%20sometimes%20termed%20biological,racial%20inferiority%2C%20or%20racial%20superiority](https://en.wikipedia.org/wiki/Scientific_racism#:~:text=Scientific%20racism%2C%20sometimes%20termed%20biological,racial%20inferiority%2C%20or%20racial%20superiority)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Fantascienza*, 24/09/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Fantascienza soft*, 17/11/2023, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza\\_soft](https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza_soft)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Fantascienza hard*, 11/11/2023, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza\\_hard](https://it.wikipedia.org/wiki/Fantascienza_hard)

Paweł Frelik, *What is Science Fiction? | OSU Guide to Literary Terms*, 31/07/2023, in <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-science-fiction-osu-guide-literary-terms>

Bruce Sterling, *science fiction literature and performance*, 14/10/2024, in <https://www.britannica.com/art/science-fiction>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Micromega*, 06/06/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Micromega>

Bruce Sterling, *Alien encounters*, 14/10/2024, in <https://www.britannica.com/art/science-fiction/Alien-encounters>

Norman Cornthwaite Nicholson, *H.G. Wells British author*, 26/10/2024, in <https://www.britannica.com/biography/H-G-Wells>

encyclopedia.com, *Wells, H. G.*, 29/05/2018, in <https://www.encyclopedia.com/people/literature-and-arts/english-literature-20th-cent-present-biographies/h-g-wells>

biografieonline.it, *Herbert George Wells*, in <https://biografieonline.it/biografia-herbert-george-wells>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Fabian Society*, 15/11/2024 in [https://en.wikipedia.org/wiki/Fabian\\_Society](https://en.wikipedia.org/wiki/Fabian_Society)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Political views of H. G. Wells*, 14/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Political\\_views\\_of\\_H.\\_G.\\_Wells](https://en.wikipedia.org/wiki/Political_views_of_H._G._Wells)

John Simkin, *H. G. Wells*, 04/2013, in <https://spartacus-educational.com/Jwells.htm>

Wikipedia, the free encyclopedia, *The War of the Worlds*, 04/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds](https://en.wikipedia.org/wiki/The_War_of_the_Worlds)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Aboriginal Tasmanians*, 112/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Aboriginal\\_Tasmanians](https://en.wikipedia.org/wiki/Aboriginal_Tasmanians)

shopmedica.it, *Sedia a rotelle: tipologie e utilità per il paziente*, in <https://www.shopmedica.it/it/blog/sedia-a-rotelle-tipologie-e-utilita.php#:~:text=Consentono%20ai%20pazienti%20di%20mantenersi,l'autonomia%20nelle%20attivit%C3%A0%20quotidiane>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Raphus cucullatus*, 18/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Raphus\\_cucullatus#:~:text=Il%20dodo%20o%20dronte%20](https://it.wikipedia.org/wiki/Raphus_cucullatus#:~:text=Il%20dodo%20o%20dronte%20)

Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Carrozzino*, in <https://www.treccani.it/vocabolario/carrozzino/>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Fighting machine (The War of the Worlds)*, 22/09/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Fighting\\_machine\\_\(The\\_War\\_of\\_the\\_Worlds\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fighting_machine_(The_War_of_the_Worlds))

Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Eliògrafo*, in <https://www.treccani.it/vocabolario/eliografo/>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Terremoto di Lisbona del 1755*, 08/09/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Terremoto\\_di\\_Lisbona\\_del\\_1755](https://it.wikipedia.org/wiki/Terremoto_di_Lisbona_del_1755)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Giudizio universale*, 16/06/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Giudizio\\_universale](https://it.wikipedia.org/wiki/Giudizio_universale)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Invasioni barbariche del V secolo*, 04/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Invasioni\\_barbariche\\_del\\_V\\_secolo](https://it.wikipedia.org/wiki/Invasioni_barbariche_del_V_secolo)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Eruzione del Vesuvio del 79*, 11/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Eruzione\\_del\\_Vesuvio\\_del\\_79](https://it.wikipedia.org/wiki/Eruzione_del_Vesuvio_del_79)

Alice, *LA LEGGE DEL PIÙ FORTE*, 06/10/2023, in <https://www.dirittoefiabe.it/la-legge-del-piu-forte-2/#:~:text=Pi%C3%B9%20precisamente%20Tucidide%20scrive%20che,che%20si%20riscontra%20nella%20realta%C3%A0>

Wikipedia, the free encyclopedia, *The Shape of Things to Come*, 22/09/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Shape\\_of\\_Things\\_to\\_Come](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Shape_of_Things_to_Come)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Royal Navy*, 03/08/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Royal\\_Navy](https://it.wikipedia.org/wiki/Royal_Navy)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Guerra lampo*, 13/09/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Guerra\\_lampo](https://it.wikipedia.org/wiki/Guerra_lampo)

Ministero dell'Ambiente e della Sicurezza Energetica, *La radioattività*, 15/04/2021, in <https://www.mase.gov.it/pagina/la-radioattivita#:~:text=La%20radioattivit%C3%A0%20si%20misura%20in,Bq%20%3D%201%20disintegrazione%20per%20secondo>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Mesone*, 18/08/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Mesone#:~:text=Il%20primo%20mesone%20venne%20teorizzato,raggi%20cosmici%20\(mesone%20Pi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Mesone#:~:text=Il%20primo%20mesone%20venne%20teorizzato,raggi%20cosmici%20(mesone%20Pi))

Redazione, *La malattia del mare scoperta in America*, 26/05/2011, in <https://www.fondazioneveronesi.it/magazine/articoli/altre-news/la-malattia-del-mare-scoperta-america#:~:text=Era%20il%201925%20quando%20negli,nel%20colore%20dei%20globuli%20rossi>.

Wikipedia, the free encyclopedia, *Steven Spielberg*, 15/011/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Steven\\_Spielberg](https://en.wikipedia.org/wiki/Steven_Spielberg)

Wikipedia, the free encyclopedia, *War of the Worlds (2005 film)*, 14/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/War\\_of\\_the\\_Worlds\\_\(2005\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/War_of_the_Worlds_(2005_film))

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Teoria degli antichi astronauti*, 07/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Teoria\\_degli\\_antichi\\_astronauti](https://it.wikipedia.org/wiki/Teoria_degli_antichi_astronauti)

essereesseriumani.it, *L'abbraccio a farfalla per calmare gli stati d'animo*, in <https://essereesseriumani.it/abbraccio-a-farfalla/>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Ted Chiang*, 02/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Ted\\_Chiang](https://en.wikipedia.org/wiki/Ted_Chiang)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Stories of Your Life and Others*, 29/08/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Stories\\_of\\_Your\\_Life\\_and\\_Others](https://en.wikipedia.org/wiki/Stories_of_Your_Life_and_Others)

Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Fenologia*, in <https://www.treccani.it/enciclopedia/fenologia/>

tuttofrescosupermercati.it, *Il cibo è cultura – tradizioni*, in <https://tuttofrescosupermercati.it/il-cibo-e-cultura-tradizioni/#:~:text=Il%20cibo%20come%20mezzo%20di%20espressione%20dei%2>



[Opopoli&text=L'essere%20umano%2C%20quindi%2C.che%20caratterizzano%20la%20cultura%20stessa.](#)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Semasiografia*, 14/03/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Semasiografia>

Alessandra Martelli, *L'ipotesi di Sapir-Whorf*, in <https://alessandramartelli.com/blog/ipotesi-sapir-whorf/>

Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *Fermat, principio di*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/principio-di-fermat\\_\(Enciclopedia-della-Matematica\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/principio-di-fermat_(Enciclopedia-della-Matematica)/)

Geostoria Fanon Wiki, *Zecharia Sitchin*, in [https://althistory.fandom.com/it/wiki/Zecharia\\_Sitchin](https://althistory.fandom.com/it/wiki/Zecharia_Sitchin)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Atto performativo*, 14/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Atto\\_performativo](https://it.wikipedia.org/wiki/Atto_performativo)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Grotte di Lascaux*, 03/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Grotte\\_di\\_Lascaux](https://it.wikipedia.org/wiki/Grotte_di_Lascaux)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Eric Heisserer*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Eric\\_Heisserer](https://en.wikipedia.org/wiki/Eric_Heisserer)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Arrival (film)*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Arrival\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Arrival_(film))

Bisirri Adriana, *L'ipotesi Sapir-Whorf e l'intraducibilità tra culture diverse*, 03/04/2019, in <https://bisirri.wordpress.com/2019/04/03/lipotesi-sapir-whorf-e-lintraducibilita-tra-culture-diverse/>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Linguistic relativity*, 02/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Linguistic\\_relativity](https://en.wikipedia.org/wiki/Linguistic_relativity)

robhstand1, *Breaking Down the Complexity of 'Arrival' (2016): Screenplay Analysis*, 24/07/2023, in <https://aiinscreentrade.com/2023/07/24/breaking-down-the-complexity-of-arrival-2016-screenplay-analysis/>

Richard Nordquist, *The Sapir-Whorf Hypothesis Linguistic Theory*, 03/07/2019, in <https://www.thoughtco.com/sapir-whorf-hypothesis-1691924>

Rachael Green, *The Sapir-Whorf Hypothesis: How Language Influences How We Express Ourselves*, 27/08/2023, in <https://www.verywellmind.com/the-sapir-whorf-hypothesis-7565585>

Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, *FLASHFORWARD*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/flashforward\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/flashforward_(Enciclopedia-del-Cinema)/)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Story of Your Life*, 08/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Story\\_of\\_Your\\_Life](https://en.wikipedia.org/wiki/Story_of_Your_Life)

Wikipedia, the free encyclopedia, *James Cameron*, 11/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/James\\_Cameron](https://en.wikipedia.org/wiki/James_Cameron)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Avatar (2009 film)*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar\\_\(2009\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(2009_film))

Wikipedia, the free encyclopedia, *Guarjio people*, 23/10/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Guarjio\\_people](https://en.wikipedia.org/wiki/Guarjio_people)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Hixkaryana language*, 05/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Hixkaryana\\_language](https://en.wikipedia.org/wiki/Hixkaryana_language)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Amharic*, 16/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Amharic>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Māori language*, 05/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori\\_language](https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori_language)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Huangshan*, 19/08/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Huangshan>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Iraq War*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Iraq\\_War](https://en.wikipedia.org/wiki/Iraq_War)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Guerra corazzata*, 06/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Guerra\\_corazzata](https://it.wikipedia.org/wiki/Guerra_corazzata)

Avatar Wiki, *Hometree*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hometree>

Wikipedia, the free encyclopedia, *September 11 attacks*, 16/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/September\\_11\\_attacks](https://en.wikipedia.org/wiki/September_11_attacks)

Vittorio Sgaramella, *CLONAZIONE*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/clonazione\\_\(XXI-Secolo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/clonazione_(XXI-Secolo)/)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Universo immaginario di Avatar*, 05/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Universo\\_immaginario\\_di\\_Avatar#Pandora\\_\(Eywa'eveng\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Universo_immaginario_di_Avatar#Pandora_(Eywa'eveng))

culturacientifica.com, *El sueño criogénico*, 23/10/2016, in <https://docs.google.com/document/d/1iDErIlaq6aspec73VIHjc9Z1rNa01LCWDOUi37WHWwJ8/edit?tab=t.0>

Avatar Wiki, *Exopack*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Exopack>

avatarfilm.altervista.org, *AMP suit*, in [http://avatarfilm.altervista.org/amp-suit-2/?doing\\_wp\\_cron=1724504630.0020470619201660156250](http://avatarfilm.altervista.org/amp-suit-2/?doing_wp_cron=1724504630.0020470619201660156250)

Avatar Wiki, *Norm Spellman*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Norm\\_Spellman](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Norm_Spellman)

Avatar Wiki, *Parker Selfridge*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Parker\\_Selfridge](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Parker_Selfridge)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Unobtainium*, 22/07/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Unobtainium>

Avatar Wiki, *Banana Fruit*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Banana\\_Fruit](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Banana_Fruit)

Avatar Wiki, *Trudy Chacón*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Trudy\\_Chac%C3%B3n](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Trudy_Chac%C3%B3n)

Avatar Wiki, *Old School House*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Old\\_School\\_House](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Old_School_House)

Avatar Wiki, *Helicoradian*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Helicoradian>

Avatar Wiki, *Hammerhead Titanothera*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hammerhead\\_Titanothera](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hammerhead_Titanothera)

Avatar Wiki, *Woodsprite*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Woodsprite>

Avatar Wiki, *Viperwolf*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Viperwolf>

Avatar Wiki, *Eywa*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Eywa>

Avatar Wiki, *Direhorse*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Direhorse>

Avatar Wiki, *Tsu'tey*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tsu%27tey>

Avatar Wiki, *Clan Leader*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Clan\\_Leader](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Clan_Leader)

Avatar Wiki, *Seeing*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Seeing>

Avatar Wiki, *Tsahik*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tsah%C3%ACk>

Avatar Wiki, *Mo'at*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mo%27at>

Avatar Wiki, *Mo'at's Thorn*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mo%27at%27s\\_Thorn#:~:text=Role%20in%20the%20film,aland%20confirm%20his%20true%20nature](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mo%27at%27s_Thorn#:~:text=Role%20in%20the%20film,aland%20confirm%20his%20true%20nature)

Avatar Wiki, *Loincloth*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Loincloth>

Avatar Wiki, *Hammock*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hammock>

Avatar Wiki, *Hometree*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hometree>

Avatar Wiki, *Queue*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Queue>

Avatar Wiki, *Tsaheylu*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tsaheylu>

Avatar Wiki, *Max Patel*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Max\\_Patel](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Max_Patel)

Avatar Wiki, *Hallelujah Mountains*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hallelujah Mountains](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hallelujah_Mountains)

Avatar Wiki, *Mountain Banshee*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mountain Banshee](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mountain_Banshee)

Avatar Wiki, *Hexapede*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hexapede>

Avatar Wiki, *Iknimaya*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Iknimaya>

Avatar Wiki, *Tree of Souls*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tree of Souls](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tree_of_Souls)

Avatar Wiki, *Great Leonopteryx*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Great Leonopteryx](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Great_Leonopteryx)

Avatar Wiki, *Dream Hunt*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Dream Hunt](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Dream_Hunt)

Avatar Wiki, *Jake Sully*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Jake\\_Sully#Becoming one of %22The People%22](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Jake_Sully#Becoming_one_of_%22The_People%22)

Avatar Wiki, *Mating*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Mating>

Avatar Wiki, *Hell's Gate*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hell%27s\\_Gate](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Hell%27s_Gate)

Avatar Wiki, *Aerospatiale SA-2 Samson*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Aerospatiale\\_SA-2\\_Samson](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Aerospatiale_SA-2_Samson)

Avatar Wiki, *Site 26*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Site\\_26](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Site_26)

Avatar Wiki, *Consciousness Transfer*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Consciousness\\_Transfer](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Consciousness_Transfer)

Avatar Wiki, *Grace Augustine*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Grace\\_Augustine](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Grace_Augustine)

Avatar Wiki, *Olangi Clan*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Olangi\\_Clan](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Olangi_Clan)

Avatar Wiki, *Tayrangí Clan*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tayrangí\\_Clan](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tayrangí_Clan)

Avatar Wiki, *Seze*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Seze>

Avatar Wiki, *Norm Spellman*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Norm\\_Spellman](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Norm_Spellman)

Avatar Wiki, *Neytiri*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Neytiri>

Avatar Wiki, *Clans and Social Systems*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Clans\\_and\\_Social\\_Systems](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Clans_and_Social_Systems)

survival.it, *GLI YANOMANI*, in <https://www.survival.it/popoli/yanomami>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Māori people*, 16/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori\\_people](https://en.wikipedia.org/wiki/M%C4%81ori_people)

nativeheritagestore.com, *Cheyenne – Warriors of the Great Plains*, 10/01/2023, in <https://nativeheritagestore.com/blogs/news/cheyenne-warriors-of-the-great-plains>

Avatar Wiki, *Uturu*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Uturu>

Avatar Wiki, *Society and Culture*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Society and Culture](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Society_and_Culture)

Avatar Wiki, *Spirituality and Philosophy*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Spirituality and Philosophy](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Spirituality_and_Philosophy)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Jörð*, 15/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/J%C3%B6r%C3%B0>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Odino*, 05/10/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Odino>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Yggdrasill*, 07/04/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Yggdrasill>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Maori*, 06/10/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Maori>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Mitologia yoruba*, 03/10/2023, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Mitologia\\_yoruba](https://it.wikipedia.org/wiki/Mitologia_yoruba)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Yoruba (popolo)*, 30/01/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Yoruba\\_\(popolo\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Yoruba_(popolo))

Avatar Wiki, *Eywa*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Eywa>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Dieci comandamenti*, 07/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Dieci\\_comandamenti](https://it.wikipedia.org/wiki/Dieci_comandamenti)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Ruota*, 05/06/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Ruota>

sites.dartmouth.edu, *Copper: An Ancient Metal*, in <https://sites.dartmouth.edu/toxmetal/more-metals/copper-an-ancient-metal/>

D.E. Jones, *Poison arrows: North American Indian hunting and warfare*, 01/2007, in [https://www.researchgate.net/publication/286541670\\_Poison\\_arrows\\_North\\_Americ](https://www.researchgate.net/publication/286541670_Poison_arrows_North_Americ)

[an Indian hunting and warfare#:~:text=For%20example%2C%20Indians%20of%20northern,%2C%202009](#)

Avatar Wiki, *Fire Bowl*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Fire\\_Bowl](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Fire_Bowl)

Avatar Wiki, *Bladder Lantern*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Bladder\\_Lantern](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Bladder_Lantern)

Avatar Wiki, *Marui*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Marui>

Avatar Wiki, *Canalyd*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Canalyd>

Avatar Wiki, *Pitcher*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Pitcher>

Avatar Wiki, *Tipani Clan*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tipani\\_Clan](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tipani_Clan)

Avatar Wiki, *Tipani Armor*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tipani\\_Armor](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tipani_Armor)

Avatar Wiki, *Ground Rack*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Ground\\_Rack](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Ground_Rack)

Avatar Wiki, *Coronis*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Coronis>

Avatar Wiki, *Banana Fruit*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Banana\\_Fruit](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Banana_Fruit)

Avatar Wiki, *Fatao*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Fatao>

Avatar Wiki, *Tulkun*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Tulkun>

sapere.virgilio.it, *Perché gli indiani non uccidono vacche e buoi?*, in <https://sapere.virgilio.it/rubriche/perche-indiani-non-uccidono-vacche-buoi-1178#:~:text=Perch%C3%A9%20le%20vacche%20in%20India%20sono%20sacre&>



[text=Nei%20testi%20sacri%20la%20vacca.%2C%20salvezza%2C%20desiderio%20e%20ricchezza](#)

Avatar Wiki, *Inventions and Technology*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Inventions and Technology](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Inventions_and_Technology)

Avatar Wiki, *Clothing*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Clothing>

Avatar Wiki, *Agriculture and Diet*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Agriculture and Diet](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Agriculture_and_Diet)

Avatar Wiki, *Relationship with Animals*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Relationship with Animals](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Relationship_with_Animals)

Avatar Wiki, *Sexuality*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Sexuality>

Avatar Wiki, *First Blood*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/First Blood](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/First_Blood)

Avatar Wiki, *War and Conflict*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#War and Conflict](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#War_and_Conflict)

Avatar Wiki, *Language*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi#Language>

Avatar Wiki, *Na'vi*, in <https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Na%27vi>

Avatar Wiki, *Initial Relations with the Na'vi (Avatar: Adapt or Die)*, in [https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Grace Augustine#Initial Relations with the Na'vi \(Avatar: Adapt or Die\)](https://james-camerons-avatar.fandom.com/wiki/Grace_Augustine#Initial_Relations_with_the_Na'vi_(Avatar:_Adapt_or_Die))

Wikipedia, the free encyclopedia, *Chris Sanders*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Chris Sanders](https://en.wikipedia.org/wiki/Chris_Sanders)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Lilo & Stitch*, 15/11/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Lilo\\_%26\\_Stitch](https://en.wikipedia.org/wiki/Lilo_%26_Stitch)

leselfes.com, *Quali sono i vantaggi della comprensione di culture diverse?*, <https://www.leselfes.com/it/comprendere-culture-diverse/>

Lilo and Stitch Fanon, *Cobra Bubbles*, in [https://liloandstitchfanfiction.fandom.com/wiki/Cobra\\_Bubbles](https://liloandstitchfanfiction.fandom.com/wiki/Cobra_Bubbles)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Caso Roswell*, 31/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Caso\\_Roswell#Cinema\\_e\\_televisione](https://it.wikipedia.org/wiki/Caso_Roswell#Cinema_e_televisione)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Haole*, 13/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Haole>

tvtropes.org, *Lilo & Stitch* » *Headscratchers*, <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Headscratchers/LiloAndStitch>

collectionsofwaikiki.com, *'Ohana Meaning and its Importance in Hawaii*, 01/11/2024, in <https://collectionsofwaikiki.com/ohana-meaning/>

serenity-care.com, *L'impatto del caffè decaffeinato su vescica e organismo*, in <https://serenity-care.com/per-lei/impatto-del-caffe-decaffeinato-su-vescica/#:~:text=La%20caffeina%20stimola%20il%20sistema,attenzione%2C%20energia%20e%20attivit%C3%A0%20fisica>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *San Francisco*, 06/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/San\\_Francisco](https://it.wikipedia.org/wiki/San_Francisco)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *La vendetta del ragno nero (film 1958)*, 15/05/2022, in [https://it.wikipedia.org/wiki/La\\_vendetta\\_del\\_ragno\\_nero\\_\(film\\_1958\)](https://it.wikipedia.org/wiki/La_vendetta_del_ragno_nero_(film_1958))

Dhaval Jain, *The Psychology of Cross-Dressing: Exploring Self-Expression and Identity*, 12/09/2023, in <https://penwhatmatters.com/the-psychology-of-cross-dressing-exploring-self-expression-and-identity/>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Il brutto anatroccolo*, 06/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Il\\_brutto\\_anatroccolo](https://it.wikipedia.org/wiki/Il_brutto_anatroccolo)

surfing-waves.com, *The Importance of Surfing in Ancient Hawaii*, in <https://surfing-waves.com/surfing-ancient-hawaii-duke-kahanamoku.htm#:~:text=The%20fact%20that%20surfing%20was,entertaining%20sport%20or%20leisure%20activity>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Castello di sabbia*, 25/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Sculture\\_di\\_sabbia#Castello\\_di\\_sabbia](https://it.wikipedia.org/wiki/Sculture_di_sabbia#Castello_di_sabbia)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Shark*, 06/11/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/Shark>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Delfino*, 04/11/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Delfino>

Francesca Piro, *Delfini... tra mito e realtà*, 14/10/2013, in <https://progettomediterranea.com/2013/10/14/i-delfini-tra-mito-e-realta/>

gohawaii.com, *The Father of Modern Surfing*, in <https://www.gohawaii.com/islands/oahu/regions/honolulu/duke-kahanamoku-statue>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Graceland (Memphis)*, 16/08/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Graceland\\_\(Memphis\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Graceland_(Memphis))

Aidan Gordley, *The Cultural Mosaic in Lilo and Stitch*, 17/12/2021, in <https://sites.nd.edu/listening-to-movies/2021/12/17/imaging-indigeneity-the-cultural-mosaic-in-lilo-and-stitch/>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Pidgin*, 13/11/2024, in <https://it.wikipedia.org/wiki/Pidgin>

Sarah El-Mahmoud, *Lilo & Stitch 20 Years Later: How The Disney Film Authentically Captured Hawaiian Culture With Tia Carrere's Help*, 21/04/2022, in <https://www.cinemablend.com/interviews/lilo-and-stitch-20-years-later-how-the-disney-film-authentically-captured-hawaiian-culture-with-tia-carreres-help>

Lilo & Stitch Wiki, *Tantalog language*, in [https://liloandstitch.fandom.com/wiki/Tantalog\\_language](https://liloandstitch.fandom.com/wiki/Tantalog_language)

Mumu, *Get To Know The Sides #2*, 02/02/2017, in [https://aminoapps.com/c/disney/page/blog/get-to-know-the-sides-2/D86b\\_x67uPu20DEkG7YnXPMDz1adDY7oxBX](https://aminoapps.com/c/disney/page/blog/get-to-know-the-sides-2/D86b_x67uPu20DEkG7YnXPMDz1adDY7oxBX)

Keegan Tran, *How 'Lilo & Stitch' Deftly Portrayed the Modern Lives of Native Hawaiians*, 15/12/2021, in <https://collider.com/lilo-and-stitch-portrayal-of-native-hawaiians-why-its-good/>

manoa.hawaii.edu, *TRADITIONAL WAYS OF KNOWING: Communicating through Hula*, in <https://manoa.hawaii.edu/sealarning/grade-4/physical-science/patterns-transfer-information/traditional-ways-knowing-communicating-through-hula#:~:text=Hula%20is%20an%20important%20Hawaiian,history%20and%20importance%20of%20hula>

Wikipedia, the free encyclopedia, *Kamehameha Schools*, 30/10/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Kamehameha\\_Schools](https://en.wikipedia.org/wiki/Kamehameha_Schools)

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Mauna Kea*, 26/10/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Mauna\\_Kea#Storia](https://it.wikipedia.org/wiki/Mauna_Kea#Storia)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Kīlauea*, 13/10/2024, in <https://en.wikipedia.org/wiki/K%C4%ABlauea#>

Wikipedia, l'enciclopedia libera, *Tia Carrere*, 06/11/2024, in [https://it.wikipedia.org/wiki/Tia\\_Carrere](https://it.wikipedia.org/wiki/Tia_Carrere)

Wikipedia, the free encyclopedia, *Aloha 'Oe*, 23/10/2024, in [https://en.wikipedia.org/wiki/Aloha\\_%CA%BBOe](https://en.wikipedia.org/wiki/Aloha_%CA%BBOe)

Lindsey Ferrin, *The origin of Aloha 'Oe lies with the last Queen of Hawaii*, 05/06/2015, in <https://kealakai.byuh.edu/the-origin-of-aloha-oe-lies-with-the-last-queen-of-hawaii#:~:text=Aloha%20'Oe%20was%20composed%20by,be%20part%20of%20Aloha%20'Oe.>

Ernesto Assante, *Presley, Elvis*, in [https://www.treccani.it/enciclopedia/elvis-presley\\_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/elvis-presley_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/)

## BIBLIOGRAFIA

Paolo E. Balboni e Fabio Caon, *La comunicazione interculturale*, Marsilio Editori, 2015, pag. 15

Paolo E. Balboni e Fabio Caon, *La comunicazione interculturale*, Marsilio Editori, 2015, pag. 25

Paolo Lago e Gioacchino Toni, *Alle Radici di un Nuovo Immaginario*, Rogas Edizioni, marzo 2023, pag. 30

Paolo Lago e Gioacchino Toni, *Alle Radici di un Nuovo Immaginario*, Rogas Edizioni, marzo 2023, pag. 31

Paolo Lago e Gioacchino Toni, *Alle Radici di un Nuovo Immaginario*, Rogas Edizioni, marzo 2023, pag. 32

## MATERIALE MULTIMEDIALE

Dr. Maples, *Lecture 5.2 Material culture and non-material culture*, 03/02/2021, in <https://www.youtube.com/watch?v=CqATpPIkeUM>

Google Books, *L'anno duemila quattrocento quaranta. Sogno di cui non vi fu l'eguale*, in [https://books.google.it/books?id=4f7ggKMveu0C&printsec=frontcover&hl=it&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.it/books?id=4f7ggKMveu0C&printsec=frontcover&hl=it&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Ménéstrandise Audiolibri, *La Guerra dei Mondi - H.G. Wells*, 04/03/2019, in <https://www.youtube.com/watch?v=Pz3cDLDRE00&t=19179s>

Streaming Community, *La guerra dei mondi*, in <https://streamingcommunity.buzz/watch/487>

Magnetar, *Story of Your Life (Arrival): Full Story | Sci-Fi Short*, 21/08/2021, in <https://www.youtube.com/watch?v=fM4OHcOmpWI&t=464s>

Claudia Meloni, *Literary Adaptation - Storia della Tua Vita/Arrival ITA*, 07/06/2019, in <https://www.youtube.com/watch?v=0KpiLu9PI28>

ElectronicCow3, *Some Na'Vi clans' death rituals really are wild!*, in [https://www.reddit.com/r/Avatar/comments/10dpldo/some\\_navi\\_clans\\_death\\_rituals\\_really\\_are\\_wild/?rdt=36002#lightbox](https://www.reddit.com/r/Avatar/comments/10dpldo/some_navi_clans_death_rituals_really_are_wild/?rdt=36002#lightbox)

Bryce Edward Brown, *The Dream Hunt Ceremony in Avatar Explained*, 15/12/2022, in <https://www.youtube.com/watch?v=YFMpuzvsOqM>

Film su YouTube, Avatar, in <https://www.youtube.com/watch?v=KNnmwSZFI2Q>

Paola Pannia, *Claiming cultural diversity in courts. Exploring judicial strategies to elude the "cultural question" in Italy and the UK*, file:///C:/Users/Utente/Downloads/842-1-1736-2-10-20200121.pdf, pag. 4

Paola Pannia, *Claiming cultural diversity in courts. Exploring judicial strategies to elude the "cultural question" in Italy and the UK*, file:///C:/Users/Utente/Downloads/842-1-1736-2-10-20200121.pdf, pag. 5

Isaac Carlson, *Why Lilo Feeds Pudge, Loves Elvis and Takes Pictures | Lilo and Stitch Theory: Discovering Disney*, 08/02/2017, in [https://www.youtube.com/watch?v=4aUHX9YY\\_KU](https://www.youtube.com/watch?v=4aUHX9YY_KU)

HeleZort, *Lilo & Stitch' deleted scene that tackled racism & obnoxious tourists*, 05/10/2012, in <https://www.youtube.com/watch?v=taPoelQaOiQ>

Floydimus\_Prime, *In "Lilo and Stitch" (2002), Stich can be seen watching a scene from "Earth vs. the Spider" (1958). Also in "Lilo and Stitch 2" (2005) the family can be seen watching "Them!" (1954)*, in [https://www.reddit.com/r/MovieDetails/comments/dqyeqp/in\\_lilo\\_and\\_stitch\\_2002\\_stich\\_can\\_be\\_seen/](https://www.reddit.com/r/MovieDetails/comments/dqyeqp/in_lilo_and_stitch_2002_stich_can_be_seen/)

Crescent 9, *Stuck On You (Elvis Presley) - Lilo & Stitch Movie Clip (HD)*, 02/07/2017, in <https://www.youtube.com/watch?v=-yVytJRsbWc>

Samadhi Fisher, *Lilo and Stitch - Elvis - Devil in Disguise*, 29/01/2014, in [https://www.youtube.com/watch?v=bX\\_OY7iwOb4](https://www.youtube.com/watch?v=bX_OY7iwOb4)