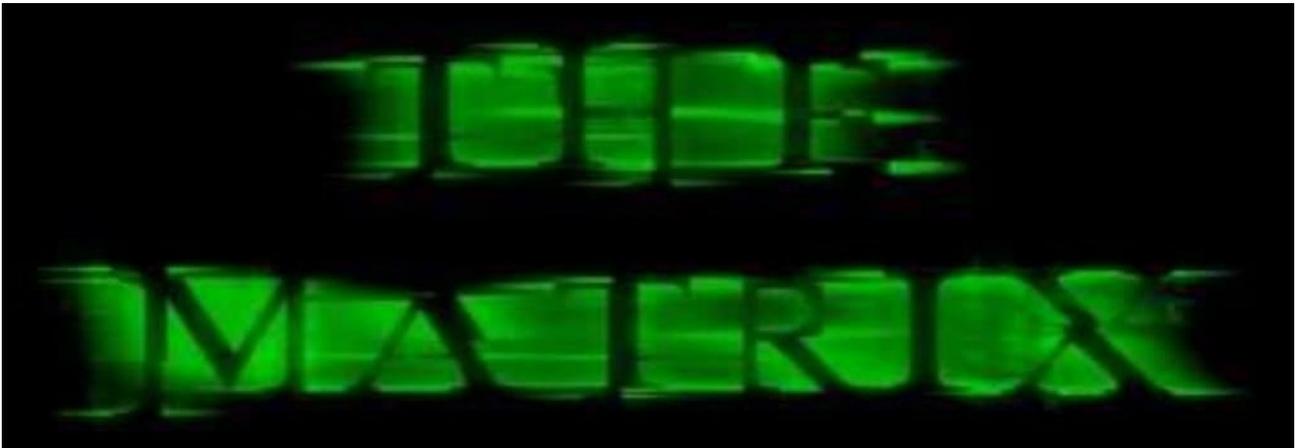


ANALISI GENERALE DEL FILM THE MATRIX



Questo mondo è una beffa, un complesso inganno ordito dalle onnipotenti intelligenze artificiali che ci controllano. Proprio così. Acrobazie fatte con la mente. Esistono due realtà: una è rappresentata dall'esistenza che conduciamo ogni giorno, l'altra è nascosta e non accessibile a tutti.. un mondo virtuale elaborato al computer creato per tenere sotto controllo le persone ...

PERSONAGGI MATRIX

NEO



Keanu Reeves interpreta Thomas Anderson, alias Neo: ovviamente "neo" vuol dire "nuovo" ma è anche l'anagramma di "one", uno, L'Eletto (The One nella versione originale). Thomas è il suo vero nome, il che riporta a San Tommaso, il simbolo del dubbio, che deve vedere per credere. Si dice che Tommaso, che significa gemello, fosse fratellastro del Cristo; fu anche un apostolo riluttante ad ammettere la resurrezione. Rifiutando la verità dei suoi sensi rispetto a Matrix, anche Neo diventa un 'San Tommaso'. Il nome presenta anche un riferimento col vangelo gnostico di Tommaso il quale afferma "Il Regno dei Cieli è dentro l'uomo, e lui non lo sa ". Si narra che

Tommaso non credette nella risurrezione di Gesù finchè non mise la sua mano nel fianco ferito del Cristo. Nelle scene finali Neo entra letteralmente nel fianco dell'Agente Smith e ne provoca la morte. Il cognome Anderson invece vuol dire Figlio dell'Uomo (son=figlio in inglese; andras=uomo in greco, derivante dal nome Adamo). Figlio dell'Uomo è uno dei tanti nomi con cui viene chiamato Gesù Cristo. Il parallelo con Adamo torna nel nome della via dove Neo si incontra con Trinity, sotto il ponte di Adam Street per l'appunto.

MORPHEUS



Il nome è quello del dio greco dei sogni (in effetti Morpheus è il tramite tra il mondo "reale" e Matrix, oppure tra il mondo dei sogni e Matrix).

Nabucodonosor

Un simbolismo onirico è collegato anche al nome della nave, Nebuchadnezzar (Nabucodonosor). Nebuchadnezzar, re di Babilonia, fu istruito in sogno da Dio per distruggere gli abitanti di Gerusalemme che adoravano falsi profeti. Da notare il particolare della placca col nome della nave: "MARK III No. 11, Nebuch., Made in the USA, Year 2069". Il verso della Bibbia Marco 3:11 recita "e gli spiriti impuri, ogniqualvolta vedono Lui, cadono di fronte a Lui e gridano dicendo "Tu sei il Figlio di Dio"".

Zion

Emblematico è anche il nome della città di Zion, Sion, la città di Dio, l'unica città di Matrix in cui gli uomini sono liberi, in questo caso, comunque nelle profondità della terra e non nell'alto dei cieli. Nel Vecchio Testamento la città faceva riferimento esplicitamente a Gerusalemme, mentre nel Nuovo Testamento col nome Città di Dio, oltre che a Gerusalemme ci si riferisce al Paradiso. Simbologgia la Terra Promessa per l'equipaggio della nave.

TRINITY



Trinity è un altro riferimento biblico, ossia la Trinità di Padre, Figlio e Spirito Santo. Oppure può essere interpretato come Corpo, Mente e Spirito oppure Sè, Io e Super-Io. Lo Spirito Santo viene spesso raffigurato come una colomba bianca e nella scena in cui Morpheus blocca i passanti, una colomba bianca è sospesa sopra a Neo e Morpheus...

...come a rappresentare la Trinità di Padre, Figlio e Spirito Santo.

Cypher

"Cypher" è un termine dello slang informatico inglese e significa Zero. Se Neo è "The ONE" abbiamo zero e uno, ossia il sistema binario dei computer. La stanza di Neo all'inizio del film è la 101. Cypher però può anche essere una contrazione di Lucypher, Lucifero, l'angelo diventato diavolo. La maglia del traditore Cypher è bucata proprio sopra al cuore, come a dire che non ha cuore.

Choi e DuJour

Gli amici che si presentano alla porta di Neo, all'inizio del film, si chiamano Choi e DuJour. Benchè vengano pronunciati all'inglese, queste sono ovviamente due parole francesi: Choix Du Jour, ossia Scelta del Giorno. Il fulcro della storia è in fondo la scelta che Neo deve fare tra Matrix e la Realtà, tra pillola blu e pillola rossa.

L'Oracolo



La donna chiamata "l'Oracolo" è vestita come la Sibilla di Delfi dipinta nella Cappella Sistina. La frase "Conosci Te Stesso" della Sibilla di Delfi è riportata sopra la porta della cucina nella casa dell'Oracolo (anche se nel film è in latino, mentre a Delfi era ovviamente in greco). La Sibilla sedeva su un treppiede posto sopra una roccia da cui usciva un

gas dalle profondità della terra che probabilmente provocava la trance. L'Oracolo è seduta su uno sgabello a tre piedi davanti al forno aperto.

Apoc

Abbreviazione di "Apocalypse", cioè Apocalisse. Nella Bibbia, l'Apocalisse è l'ultimo libro, il libro dei simboli. In esso si preannuncia la fine del mondo. In realtà "apocalisse" non significa "fine del mondo" ma bensì "rivelazione".

DIALOGHI SIGNIFICATIVI

Morpheus: Immagino che in questo momento ti sentirai un po' come Alice che ruzzola nella tana del Bianconiglio.

Neo: L'esempio calza.

Morpheus: Lo leggo nei tuoi occhi: hai lo sguardo di un uomo che accetta quello che vede solo perché aspetta di risvegliarsi. E curiosamente non sei lontano dalla verità. Tu credi nel destino, Neo?

Neo: No.

Morpheus: Perché no?

Neo: Perché non piace l'idea di non poter gestire la mia vita.

Morpheus: Capisco perfettamente ciò che intendi. Adesso ti dico perché sei qui. Sei qui perché intuisce qualcosa che non riesci a spiegarti. Senti solo che c'è. È tutta la vita che hai la sensazione che ci sia qualcosa che non quadra nel mondo. Non sai bene di che si tratta, ma l'avverti. È un chiodo fisso nel cervello, da diventarci matto. È questa sensazione che ti ha portato da me. Tu sai di cosa sto parlando...



Morpheus: Ti interessa sapere di che si tratta, che cos'è? Matrix è ovunque, è intorno a noi, anche adesso nella stanza in cui siamo. È quello che vedi quando ti affacci alla finestra o quando accendi il televisore. L'avverti quando vai al lavoro, quando vai in chiesa, quando paghi le tasse. È il mondo che ti è stato messo dinanzi agli occhi, per nasconderti la verità.

Neo: Quale verità?

Morpheus: Che tu sei uno schiavo. Come tutti gli altri sei nato in catene, sei nato in una prigione che non ha sbarre, che non ha mura, che non ha odore, una prigione per la tua mente. Nessuno di noi è in grado purtroppo di descrivere Matrix agli altri. Dovrai scoprire con i tuoi occhi che cos'è. È la tua ultima occasione: se rinunci, non ne avrai altre. Pillola azzurra: fine della storia. Domani ti sveglierai in camera tua e crederai a quello che vorrai. Pillola rossa: resti nel paese delle meraviglie e vedrai quanto è profonda la tana del Bianconiglio. Ti sto offrendo solo la verità, ricordalo. Niente di più.

(...)

Agente Smith rivolto a Morpheus: "Desidero condividere con te una geniale intuizione che ho avuto, durante la mia missione qui. Mi è capitato mentre cercavo di classificare la vostra specie. Improvvisamente ho capito che voi non siete dei veri mammiferi. Tutti i mammiferi di questo pianeta d'istinto sviluppano un naturale equilibrio con l'ambiente circostante, cosa che voi umani non fate.



Vi insediate in una zona e vi moltiplicate... vi moltiplicate finché ogni risorsa naturale non si esaurisce. E l'unico modo in cui sapete sopravvivere è quello di spostarvi in un'altra zona ricca. C'è un altro organismo su questo pianeta che adotta lo stesso comportamento. E sai qual'è? Il virus. Gli esseri umani sono un'infezione estesa, un cancro per questo pianeta, siete una piaga, e noi siamo la cura."

Morpheus rivolto a Neo: "Devi lasciarti tutto dietro, Neo: paura, dubbio, scetticismo. Sgombrala tua mente!" "Hai mai fatto un sogno tanto realistico da sembrarti vero? E se da un sogno così non ti potessi più svegliare, come potresti distinguere il mondo dei sogni da quello della realtà?" "Io posso solo mostrarti la soglia, ma sta a te oltrepassarla"

"Che vuol dire reale, dammi una definizione di reale? Se ti riferisci a quello che percepiamo, guardiamo, odoriamo, quel reale sono semplici segnali elettrici interpretati dal cervello"

"Matrix è un sistema. E quel sistema è nostro nemico. Ma quando ci sei dentro, che cosa vedi? Uomini d'affari, insegnanti, avvocati, falegnami. Le proiezioni mentali delle persone che vogliamo salvare. Ma finché non le avremo salvate faranno parte di quel sistema e questo le rende nostre nemiche. La maggior parte di loro non è pronta per essere scollegata, è talmente assuefatta e dipendente dal sistema che combatterebbe per difenderlo..."



"Capirai col tempo, come ho fatto anch'io, che un conto è conoscere il cammino ed un conto è intraprenderlo".

Oracolo: "...Ti inviterei a sederti, ma so che tanto non lo farai. E non preoccuparti del vaso."

Neo: "Quale vaso?" girandosi e rovesciando con il braccio quello che sta su una mensola.

Oracolo: "Quel vaso".

Neo: "Chiedo scusa".

Oracolo: "Ti ho detto di non preoccuparti, lo farò riparare da uno dei miei ragazzi".

Neo: "Come lo sapevi?".

Oracolo: "Oh! E la domanda successiva che ti frulla nel cervello sarà: <Lo avrei rotto lo stesso se lei non avesse detto niente?>

L'ultima scena del film. La voce di Neo dice: "So che mi state ascoltando, avverto la vostra presenza. So che avete paura di noi; paura di cambiare. Io non conosco il futuro, non sono venuto qui a dirvi come andrà a finire. Sono venuto a dirvi come comincerà. Adesso appenderò il telefono e farò vedere a tutta questa gente quello che non volete che vedano. Mostrerò loro un mondo senza di voi. Un mondo senza regole e controlli, senza frontiere e confini, un mondo in cui tutto è possibile. Quello che accadrà dopo dipenderà da loro."

DETTAGLI

Sia Matrix, che Trinity, che Morpheus sono nomi di sintetizzatori musicali realmente esistenti. I sintetizzatori ricreano il suono di strumenti musicali reali, oppure suoni completamente nuovi. Ritroviamo perciò, il concetto della simulazione della realtà. Anche 101 e 303 (i numeri delle stanze che compaiono nel film) sono nomi di sintetizzatori.



Quando Trinity sfonda la finestra del palazzo e atterra sulle scale, ciò che rimane della finestra assomiglia ad un orologio che segna le 3 in punto. Nelle scene iniziali la stanza dove si trova Trinity è la numero 303.

La stanza di Neo è la 101

In 1984 di George Orwell, la Stanza 101 era quella dove le persone venivano rinchiusi e torturati fino a che si convincevano di qualcosa che non era vero (come le persone all'interno di Matrix credono in una realtà non vera). La musica che si sente in sottofondo durante la scena dell'Oracolo è "I'm Beginning to See the Light" (Comincio a vedere la luce) di Duke Ellington. La musica nella discoteca è un pezzo di Rob Zombie dal titolo "Dragula". Il primo verso recita: "Dead, I am the One . . .".



Il brano seguente è "Mindfields" (Campi Mentali) dei Prodigy. Due dei brani originali composti per il film si intitolano: "Bow Whisk Orchestra" e

"Switch or Break Show". Entrambi sono anagrammi di "Wachowski Brothers" (i registi). Altri brani sono "Threat Mix" e "Exit Mr. Hat": entrambi sono anagrammi di "The Matrix". Il brano che suona con i titoli di coda si intitola "Wake up" (Svegliatevi). Come a rafforzare il messaggio che Neo ha appena pronunciato, rivolto indirettamente agli spettatori.



Alla fine del film, l'elicottero atterra sul grattacielo "MMI" ossia 2001 in numeri romani.

Quando Trinity estrae la cimice da Neo, la pioggia sul finestrino dell'auto assomiglia molto al codice di Matrix (i numeri e simboli verdi che scorrono verticalmente sullo schermo).

Lo stesso accade sui vetri del palazzo che vengono puliti dagli operai all'esterno. Anche la cravatta di Morpheus e i quadri all'interno del palazzo dove lavora Neo ricordano molto questa immagine.



In molti passaggi del film quando un personaggio è davanti ad uno specchio o un vetro la sua immagine si muove un po' più lentamente della persona. Ci sono moltissime scene in cui i protagonisti sono riflessi in specchi o oggetti riflettenti (occhiali, maniglie, cucchiaini, vetri, il siero che l'Agente Smith inietta a Morpheus ecc...). I registi spiegano che tra l'altro lo specchio rappresenta un mondo dentro a un altro mondo.

Tutti gli Agenti hanno occhiali da sole di forma quadrata mentre i "ribelli" hanno occhiali tondeggianti. Da quando Cypher decide di tradire i compagni usa anch'egli occhiali quadrati. Il tondo è una forma molto più comune in natura del quadrato (più artificiale).

Nella scena della "Donna in rosso",



ci sono moltissimi gemelli, come se il programma Struttura non avesse creato individui tutti diversi ma avesse creato dei doppioni. Forse un riferimento all'omologazione delle nostre vite, tutte uguali.

Mouse e Cypher hanno delle orecchie "a sventola" nel mondo reale, mentre dentro a Matrix sono normali.

Il numero del fascicolo riguardante Thomas Anderson che l'Agente Smith gli mostra è 3809940TAA. La targa della macchina di Apoc è invece AA034. "AA" è un tipo molto comune di batterie (le cosiddette pile stilo).

Nelle prime scene quasi tutte le battute pronunciate dagli amici di Neo sono in qualche modo profetiche: Choi dice: "...si chiama mescalina, è l'unico modo per volare"; poco dopo: "Esci dal buco", "Hai bisogno di staccare la spina", oltre alla già citata: "Sei il salvatore, il mio Gesù Cristo

personale". Anche il suo boss afferma: "Tu forse pensi di essere speciale, che le regole non si applicano a te..."



Tra i vari programmi di addestramento "caricati" nel cervello di Neo ci sono Ju Jitzu, Karate, Kembo e Drunken Boxing (Boxe da ubriaco). Non è uno scherzo, però: è realmente il nome di un'arte marziale cinese.



La battuta più divertente: "Schiva questa" dice Trinity puntando la pistola alla tempia dell'Agente.

La vicenda inizia e finisce nella camera 303 dell'hotel Heart. Le prime e ultime scene del film mostrano un cursore su uno schermo di computer e un telefono che suona.

I personaggi principali rappresentano ognuno un numero diverso:

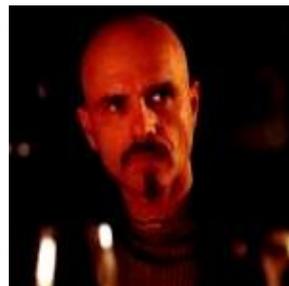
- **Cypher è 0** (come detto è un termine dello slang informatico)
- **Neo è 1** (L'Eletto è The One nell'originale)
- **Switch è 2** (lo switch è un apparecchio informatico simile ad un interruttore che collega alternativamente 2 terminali)
- **Trinity è 3**
- **Apoc è 4** (tra le altre cose, apoc è anche un termine dello slang informatico come cypher e significa 4)
- **Morpheus è 5** (il 5 era il numero sacro del dio dei sogni Morfeo)

RIFERIMENTI FILOSOFICI

Platone

Il film potrebbe in parte essere fatto valere come una rappresentazione del pensiero di Platone. Ricordiamo infatti che già il filosofo greco aveva distinto tra mondo vero e mondo apparente. In particolare Matrix sembra riscrivere il mito della caverna di Platone. Riassumiamolo brevemente: all'interno di una caverna uomini schiavi sono incatenati alla roccia, costretti a guardare di fronte a sé verso il fondo della caverna. Fuori della caverna si erge un muretto, dietro al quale camminano, nascosti, degli uomini che portano sulle proprie spalle statue rappresentanti tutte le cose esistenti...

...Dietro a questi uomini arde un fuoco che proietta sul fondo della caverna le ombre delle statue; gli uomini schiavi, costretti a guardare davanti a sé e impossibilitati a voltarsi, scambiano le ombre che appaiono sulla parete della grotta per la vera realtà. Se uno schiavo riuscisse a scappare, dice



Platone, inizialmente sarebbe accecato dalla luce del sole, ma poi finalmente riuscirebbe a vedere chiaramente la verità, di cui le ombre sono solo una pallida copia. Se poi volesse tornare nella caverna per rivelare agli altri schiavi la verità, non sarebbe creduto ed anzi verrebbe ucciso. Neo in qualche modo rappresenta l'uomo-filosofo che riesce a uscire fuori della caverna (Matrix) e a vedere finalmente la vera realtà. All'inizio egli è abbagliato dalla luce (come Neo), ma una volta abituatosi e una volta riconosciuta la verità, torna nella caverna, o in Matrix, per liberare gli altri uomini. La verità però fa paura e non tutti gli uomini hanno il coraggio, la costanza, l'interesse di accettarla, e chi invece la proclama rischia anche di fare una brutta fine... Cypher, il traditore del film, rappresenta questa umanità pigra, timorosa, legata alle proprie sicurezze, dunque ostile ai profeti della verità: come dice Cypher, è meglio restare ignoranti piuttosto che conoscere verità che possano stravolgere radicalmente la nostra vita ("L'ignoranza è un bene", afferma).

Cartesio

Matrix può anche essere letto come la trascrizione del dubbio cartesiano. Per Cartesio di tutto posso e devo dubitare: dei miei sensi che spesso mi ingannano, dell'esistenza del mondo esterno, della distinzione tra sogno e realtà, ed anche delle presunte verità matematiche. Chi mi assicura che ciò che vedo esista, oltre che nella mia testa come idea, anche nella realtà? Così come i sensi mi ingannano quando il remo immerso in acqua mi appare spezzato per un inganno ottico, chi non mi dice che essi non mi dicano mai la verità? Ma, per voler portare il dubbio all'esasperazione, chi mi assicura che $2 + 2$ faccia 4 ?...



...Magari sono stato creato da un dio maligno, che si diverte a ingannarmi, mi fa credere che $2 + 2$ faccia 4 , mentre invece fa 5 ... E se fossi stato creato da un genio maligno, il quale impiega tutta la sua onnipotenza per farsi beffe di me, la realtà che mi circonda potrebbe benissimo non esistere fuori dalla mia testa: si potrebbe solo trattare di una sfilza di immagini virtuali inviate al mio cervello dal genio maligno (e così è in Matrix). L'unica cosa che si salva dal dubbio è la mia esistenza come essere pensante: dubito di tutte le cose appena elencate, quindi ci deve essere qualcosa che dubita: ciò che dubita deve per forza esistere. Solo di qui posso cominciare a costruire un sapere certo, saldo e inconfutabile. Anche Neo è chiamato a

mettere in dubbio tutte le sue antiche certezze ed egli lo fa, sebbene con una certa riluttanza iniziale. Ciò che gli è sempre apparso come la verità, è in realtà un inganno, una tremenda impostura, un mondo fittizio costruito ad arte dalle macchine (il genio maligno di Cartesio). Il primo passo per trovare la verità sarà anche per lui prendere consapevolezza di sé, convincersi di essere l'Eletto, riconoscersi come Neo e non come signor Anderson: anche Neo, come Cartesio, è chiamato a mettere in dubbio ogni cosa per prendere atto della propria esistenza come soggetto pensante; e il fatto di esistere come soggetto pensante è l'unica verità certa di cui egli disponga in partenza.

Nietzsche

Tuttavia, in Matrix vi sono anche elementi della filosofia di Nietzsche: in primo luogo, in tutto il film non si fa mai riferimento a Dio, nè per chiedergli aiuto nè per lamentarsi della disastrosa condizione in cui è ridotta l'umanità: Dio non c'è; non è forse questo uno dei tanti aspetti di quel

nichilismo, previsto in modo profetico dallo sfolgorante profeta del Superuomo, che avrebbe imperversato nell'era moderna? Non per niente il libro *Simulacra and Simulation* che Neo prende all'inizio del film, viene aperto al capitolo "On Nihilism". Viene sì profetizzata la venuta di un 'messia', di un salvatore: ma egli esula del tutto dalla sfera divina, è un uomo imbevuto di eroismo (Neo) e, in quanto tale, non può sentire come estraneo tutto ciò che è umano, come la disgrazia e la servitù in cui è ridotta dell'umanità.

Il Super Uomo di Nietzsche può essere rappresentato tramite i richiami a Superman: la scena finale, dove Neo vola verso il cielo con il trench nero ricorda molto il volo di Superman con il mantello rosso. Inoltre Neo e gli altri "ribelli" usano sempre una cabina telefonica per passare da Matrix al mondo reale.



Kant

Anche il pensiero di Immanuel Kant può essere ravvisato in Matrix. Kant sosteneva che il mondo che osserviamo dipende in larga misura dalle proiezioni soggettive della coscienza: non è la realtà indipendente che sembra essere. Per Kant però non è un essere esterno (come il demone maligno di Cartesio) che inganna l'uomo, ma è la sua stessa coscienza. Proiettando all'esterno le nostre esperienze, attribuiamo loro una realtà indipendente e quindi rinunciamo alla nostra libertà. Questa perdita della libertà creativa umana è la matrice del mondo socio-economico nel quale gran parte delle persone si trovano sottomesse ad altre.

Potrebbe sembrare che in questo senso Matrix sia più platonico o cartesiano, piuttosto che kantiano, in quanto il sistema Matrix è esterno all'essere umano. Dalle parole dell'Agente Smith veniamo però a conoscenza del fatto che Matrix deve comunque sottostare ai desideri degli esseri umani per poter funzionare al meglio. E' anche di sapore kantiano il concetto di liberazione proposto dal film. Nella scena finale Neo sostiene che la vera liberazione degli umani non può essere operata da lui ma deve partire da loro stessi. Kant allo stesso modo dice che l'unica società in cui vale la pena vivere è quella dove persone libere governano se stesse. Se uno schiavo viene liberato da un agente esterno è destinato a ritornare schiavo; la liberazione deve partire dalla sua volontà. Anche Morpheus spiega a Neo che non può liberarlo dai suoi condizionamenti, ma può solo indicargli la via.

RIFERIMENTI LETTERARI

Alice nel Paese delle Meraviglie di Lewis Carroll: "Segui il coniglio bianco" viene dalla storia di Alice che segue un coniglio nella sua tana [nel caso di Neo una ragazza con il tatuaggio di un coniglio bianco] per entrare nel Paese delle Meraviglie. "Ti mostrerò quant'è profonda la tana del coniglio" è un'altra allusione di Morpheus al passaggio di Alice nel Paese delle Meraviglie. Anche Tank menziona quest'opera dicendo: "D'ora in poi, Alice, di meraviglie ne vedrai un sacco!". Un riferimento visivo si trova nella lunga caduta di Neo nel tunnel di "scarico" del pod, quando viene scollegato dai cavi (Alice cade nella tana del Bianconiglio e rotola in un tunnel stranamente profondo)...



...Il riferimento al coniglio si ritrova anche in un'allusione obliqua: quando Neo è in attesa dall'Oracolo, alla televisione stanno trasmettendo un film, *Night of The Lepus*, che tratta della storia di un gigantesco coniglio mutante.

Questo procedimento di creazione di simboli attraverso citazioni indirette (quasi un gioco di specchi) si ripete più volte e almeno in un altro caso avviene sempre con il mezzo televisivo: infatti mentre Neo attraversa l'appartamento di una vecchia signora, la televisione sta trasmettendo l'immagine di un uomo minaccioso vestito di nero. Si tratta del Numero 2, dalla serie di telefilm *The Prisoner*, una serie molto orwelliana di un villaggio 'artificiale' dove viene rinchiuso un agente segreto che ha tentato di fuggire dalla propria organizzazione.

Inoltre il 1999, anno di uscita del film, è l'Anno del Coniglio secondo l'astrologia cinese; l'Oroscopo Cinese lo descrive come "un anno generalmente piacevole che porterà nuove speranze nella vita di molti".



Un'altra allusione al romanzo di Carroll si ritrova nella scena in cui Neo tocca lo specchio e la sua mano inizia a trasformarsi, e nelle molte scene dove sono presenti specchi (un evento importante nel viaggio di Alice è l'incontro con uno specchio). Neo vede nello specchio se stesso riflesso, cioè vede il riflesso della sua personalità frammentata.



Tutti noi siamo molteplici, pensiamo di essere integri perché abitiamo un corpo singolo, ma in realtà molte parti che vengono dall'inconscio, dalle nostre infradimensioni, usano il nostro corpo a loro personale discrezione senza che noi possiamo farci nulla. Lo specchio è rotto a simboleggiare lo stato in cui versa la nostra personalità.

Quindi prima d'essere scollegati dal Sistema di condizionamenti la personalità riacquista integrità; ecco perché lo specchio si ricompone: Neo sta per conoscere e concretizzare la reale immagine di sé.

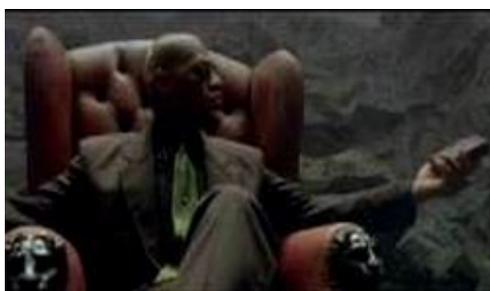
Simulacra and Simulation di Jean Baudrillard: Il libro dove Neo nasconde i programmi, all'inizio del film, si intitola "Simulacra & Simulation".

Ponendolo nella scena iniziale, gli autori ci suggeriscono di fare attenzione ai simulacri e al simbolismo nel resto del film. La frase che Morpheus pronuncia rivolto a Neo "Benvenuto nella tua nuova desertica realtà" ("Welcome to the desert of the real" nell'originale) è la parafrasi del primo capitolo di questo libro filosofico. Baudrillard sostiene che il nostro mondo non è più "reale" ma bensì "iperreale", una simulazione della realtà sconnessa da ciò che prima era



reale; inoltre la maggior parte delle persone in Occidente preferisce questa simulazione alla realtà effettiva.

Da questa base si sviluppano i simulacri, copie di cose ricreate all'infinito finché non rimane più traccia di qualcosa di originale. La simulazione è la norma al mondo d'oggi e non va confusa con la "rappresentazione". Una rappresentazione può essere usata per distinguere le cose false in quanto per definizione una rappresentazione riguarda una cosa esterna e diversa. Una simulazione invece proclama sé stessa come la reale istanza di ciò che viene simulato, e non una cosa esterna ad essa. In una simulazione non è possibile distinguere dove finisce il falso ed inizia il vero, perché all'interno della simulazione tutto è contraffatto. Il reale, scrive Baudrillard, viene prodotto da cellule miniaturizzate, matrici e banchi di memoria, modelli di controllo - e può essere riprodotto all'infinito partendo da questi elementi. Non ha più bisogno di essere razionale in quanto non esiste più un modello al quale essere confrontato. Deve soltanto essere operativo ed efficace.



Questo naturalmente è il concetto che sta dietro al mondo virtuale descritto nel film. "Hai vissuto in un mondo dei sogni creato da un computer, Neo", dice Morpheus.

Baudrillard scrive: "È sempre una questione di dimostrare il vero attraverso l'immaginario; provare la verità attraverso lo scandalo, provare la legge attraverso la trasgressione, provare il lavoro attraverso lo sciopero, provare il sistema

attraverso la crisi..."

Un esempio della iperrealtà, continua Baudrillard, sono le simulazioni al computer che i media ci propinano quando non esistono filmati per illustrare l'evento (ad esempio incidenti, fatti di guerra o addirittura eventi sportivi). L'iperrealtà ci viene spacciata come realtà anche se ovviamente è filtrata attraverso gli interessi di chi ci mostra questo materiale.

Uno degli aspetti più evidenti dell'iperrealtà sono i giganteschi centri commerciali presenti soprattutto negli USA, nei quali andare a fare compere diventa un evento in sé e non è più direttamente correlato all'acquisizione di cose che realmente ci servono. Si fa shopping solo per aver qualcosa da fare. Si comprano cose di cui non si ha bisogno, che in certo senso loro stesse ci hanno trovato attraverso l'esperienza dello shopping, la pubblicità e il marketing. Questo è ancora più vero con l'emergere dell'E-Commerce, dove il denaro non passa materialmente di mano e si scelgono gli articoli solo attraverso foto e descrizioni scritte su un monitor.

Dicendoci cosa è di moda e cosa no, cosa è giusto, cosa è sbagliato, cosa pensare e cosa dire, i governi, le aziende e i media ci impongono cosa fare e cosa essere. Questa è ovviamente una simulazione della libertà di scelta: possiamo scegliere qualunque cosa dal menù, ma non possiamo creare noi il menù.

Il capitolo sul Nichilismo è particolarmente importante nello schema simbolico del film ed è per questo che i fratelli Wachowski hanno deciso di citarlo così prominente nel film.



Baudrillard discute un nuovo tipo di nichilismo, non così semplice come il classico "Dio è morto". Invece il nichilismo moderno è basato sull'inerente "sparizione" delle cose. Perciò non solo il significato ma anche l'apparenza delle cose è messa in discussione. Il risultato è la generale e completa indifferenza presente tra le masse, anche tra chi si proclama "religioso". L'Agente Smith descrive a Morpheus lo stato del mondo con questa frase: "Miliardi di persone che vivono le loro vite.... incoscientemente". Questo è il risultato di ciò che Baudrillard chiama simulazione e ipersimulazione. La TV distrugge il significato delle cose, ad esempio, rovescia e simula la realtà. Ultimamente sono molto popolari i "reality show": non siamo più noi a vedere la TV, lei vede noi.

Molti di noi si sentono come parti di un meccanismo in un vasto sistema di macchine. Baudrillard sostiene che la maggioranza delle persone è perfettamente soddisfatta di esistere in questo sistema tecno-politico-economico che non ha significato al di là del proprio fine. La politica usa la gente per qualunque fine si prefigga; interessi esterni influenzano e controllano il governo che è al momento al potere; le corporations e i governi invadono la nostra vita privata, ci controllano e manipolano i nostri consumi.

Non Ho Bocca e Devo Urlare di Harlan Ellison

Durante il suo incontro con l'agente Smith, Neo si ritrova senza bocca mentre invece vorrebbe urlare per chiedere aiuto.

La trama di questo libro di H. Ellison racconta che dopo che un sistema informatico globale diventa consapevole ed intelligente, comincia a combattere contro gli umani per il controllo. Alla fine vince e come vendetta imprigiona alcuni esseri umani in un mondo artificiale creato dallo stesso sistema di computer. Un passaggio del libro ricorda da vicino il dialogo in cui l'Agente Smith racconta a Morpheus quanto odia gli umani.



RIFERIMENTI RELIGIOSI

Matrix e il Cristianesimo. Neo ha molte similarità con il Messia (nelle prime scene gli viene detto, in tono scherzoso: "Grazie molte, sei il mio salvatore, il mio Gesù Cristo personale." E pochi secondi dopo "Tu non esisti"). Come già detto il significato del nome della protagonista femminile, Trinity, richiama ovviamente la Trinità cristiana.



Il tema della rinascita (come nella tradizione cristiana) è ovvio nelle scene dove Neo viene salvato dai "gusci" creati dalle macchine per sfruttare gli esseri umani. Assomiglia molto ad un feto, glabro e ricoperto da una sostanza vischiosa. Appena dopo scende in un tunnel molto profondo e cade in una pozza d'acqua dalla quale viene recuperato dal Nabucodonosor: essendo appena "rinato", questo passaggio rappresenta il battesimo. In quel momento lui finalmente

"vede la luce" (si lamenta che gli occhi gli fanno male, e Morpheus risponde "È normale, non li hai mai usati"). Il riferimento alla vita di Cristo più diretto però è nel finale quando egli muore e "risorge" grazie a Trinity. La scena tra l'altro rimanda a due altri classici della letteratura infantile, La Bella Addormentata Nel Bosco, anche se in questo caso è la donna che fa rinascere l'uomo. In questa fiaba classica, la bella addormentata viene spesso interpretata come la Coscienza. E Biancaneve, nella quale ella viene risvegliata dal bacio del Principe Azzurro, e in questa fiaba i sette nani rappresentano i 7 vizi capitali (vedi i nomi).

Neo rimane morto per esattamente 72 secondi, ossia 3 volte 24. Gesù è risorto dopo 3 giorni.

Nella scena finale, Neo vola verso il cielo, rappresentando l'Ascensione. Il tema della rinascita di Neo è presente 4 volte: Neo, si dice nel film, dovrebbe essere la reincarnazione del primo uomo che è riuscito a liberarsi da Matrix e a far fuggire i primi ribelli; Neo ha una vita diurna "parallela" come Thomas Anderson, dunque ha due vite; come già detto, Neo viene risvegliato a nuova vita quando viene scollegato da Matrix e infine viene riportato in vita dal bacio di Trinity.



Una volta che Neo ha finalmente compreso la realtà che lo circonda e la differenza tra matrix e realtà, inizia a operare cose che paiono "miracoli" nel mondo virtuale di matrix (volare, schivare le pallottole, ecc...). Due volte durante il film viene invocato il verificarsi di miracoli per risolvere la situazione.

Molto spesso sia Neo che i compagni imprecano dicendo "Gesù!", "Cristo!" oppure "Dio santo!".

Il film è uscito nel weekend di Pasqua (negli USA) ossia quando si celebra la resurrezione di Cristo.

Oltre al Cristianesimo, in Matrix troviamo molti riferimenti al **Buddhismo**.

Uno dei fondamenti del Buddhismo è la consapevolezza che per raggiungere l'illuminazione bisogna riconoscere che la realtà che ci circonda è solo un'illusione.

Il mondo fittizio chiamato Matrix ricorda l'idea buddhista del **Samsara**, la quale insegna che la realtà che percepiamo è solamente l'insieme delle proiezioni sensoriali create dai nostri desideri, e non quindi una realtà oggettiva esterna. Morpheus allo stesso modo spiega a Neo che "...questo sei tu o meglio la tua immagine residua di sé, del tuo io digitale". "Ma questo non è reale?" cerca di replicare Neo, poco convinto. "Che vuol dire reale, dammi una definizione di reale? Se ti riferisci a quello che percepiamo, guardiamo, odiamo, quel reale sono semplici segnali elettrici interpretati dal cervello".

Secondo il Buddhismo (e secondo Matrix), l'idea di realtà basata soltanto su esperienze sensoriali, ignoranza e desideri personali, tiene l'uomo imprigionato in una illusione, dalla quale è possibile liberarsi riconoscendo la falsa natura della realtà e l'errato senso di identità.

Il Buddhismo richiede un preciso sforzo individuale per poter raggiungere l'Illuminazione, così come **Morpheus dice a Neo di non essere in grado di**



spiegare cos'è Matrix: "Sto cercando di liberare la tua mente, Neo. Ma posso solo mostrarti la soglia, sta poi a te oltrepassarla."

Gli umani sono intrappolati in un cerchio di illusioni e la loro stessa ignoranza li tiene prigionieri, completamente dipendenti dalle loro interazioni con il Programma e le esperienze sensoriali che esso produce. Queste false proiezioni sono rinforzate dall'enorme desiderio di credere che ciò che sperimentano sia effettivamente la realtà. Questo desiderio è così forte che Cypher tradisce i suoi compagni pur di poter ritornare al mondo illusorio di Matrix. Cypher tradisce il gruppo, in cambio di una bistecca, per così dire:



in pratica sceglie di essere cosciente di sé soltanto come essere materiale (di carne) e rifiuta la sua parte spirituale. È interessante il fatto che durante il colloquio con gli Agenti, Cypher chieda di essere "una persona importante, magari un attore", inserendo perciò un ulteriore elemento di finzione all'interno del mondo già fittizio in cui si troverà a vivere. Inoltre insiste sul fatto di non voler ricordare assolutamente niente di tutto ciò che ora conosce. Curiosamente veniamo a

conoscenza del suo vero nome, ossia Reagan (l'ex presidente americano era un attore e ora soffre della sindrome di Alzheimer, la quale tra l'altro causa perdita di memoria).

La scena cambia bruscamente e dal lusso del ristorante in cui si trovano Cypher e gli Agenti si passa all'interno della Nabuchednazzar, dove il gruppo si sta alimentando con il "rancio" preparato da Dozer. Vestiti quasi di stracci, nutriti male e rinunciando a tutte le comodità, i ribelli stanno seguendo la Via di Mezzo insegnata dal Buddha, che raccomanda di evitare sia le distrazioni materiali che l'assoluto ascetismo, in modo da poter compiere nel modo migliore il proprio lavoro.

La scena del bambino che piega il cucchiaino si ispira a una vecchia tradizione tibetana, tant'è che il bambino è vestito da monaco.



Quella di piegare i cucchiaini era una pratica nei monasteri 'shaolin', i monaci guerrieri, per insegnare una cosa sola: che è impossibile piegare il cucchiaino perché in realtà esso non esiste ("Non cercare di piegare il cucchiaino, è impossibile. Cerca invece di realizzare la verità, che non c'è nessun cucchiaino, e ti accorgerai che sei tu a piegarti."). Il cucchiaino è energia e come tale non ha una reale densità. Come

ci viene confermato anche dalla fisica quantistica la materia non è materia ma è energia collassata; collassata in base a cosa? In base ai nostri schemi mentali.

Pertanto il cucchiaino appare così perché è così che ci aspettiamo che appaia, esso è il frutto della nostra osservazione. Se cambiamo il nostro modo di osservare le cose esse collasseranno secondo i nuovi schemi mentali o se siamo bravi come Neo alla fine del film, quando raggiunge la Maestria, ne vedremo la sua reale natura energetica.

Neo vede Matrix per ciò che è, ha smesso di vivere nel sogno della sua mente, nella distorsione dei suoi schemi; egli vede. Il bambino dice a Neo che giungendo a questa verità scoprirà che è lui a piegarsi e non il cucchiaino. Questo conferma che siamo noi ad influenzare la realtà che ci circonda e non il contrario. E questo come vale per gli oggetti vale per le persone e le situazioni.



Il personaggio di Neo ha molte altre caratteristiche che lo avvicinano a motivi buddhisti: Morpheus crede che sia il liberatore originale reincarnato e Neo appare come un bodhisattva, un illuminato che si rifiuta di entrare nel nirvana fino a che tutti gli spiriti non siano stati illuminati (curiosamente Keanu Reeves ha recitato la parte del Principe Siddharta Guatama nel film Piccolo Buddha di Bernardo Bertolucci).

Nel film ci sono però molti riferimenti anche allo Gnosticismo. Gli gnostici intendevano il Dio come un'entità che raramente si lascia coinvolgere da questo mondo. Questo Dio ha come suoi sostituti un gruppo di una trentina di creature spirituali chiamate eoni; tutti assieme questi eoni formano il pleroma, la 'pienezza'. Per inciso, eone in Inglese è "Eon", altro anagramma di "Neo".

Nella mitologia Gnostica un eone di nome Sophia (saggezza) generò un essere spirituale, Demiurgo, dai grandi poteri ma dalla scarsa intelligenza che credeva d'essere il dio definitivo. Questo essere prese una parte dell'essenza divina del pleroma e con essa plasmò il mondo creato e gli Arconti, i guardiani e i difensori del mondo. È facile tracciare un parallelo tra queste figure e gli agenti Smith, Brown e Jones del film:



essi sono responsabili del mantenimento dell'ordine e della sottomissione alla realtà artificiale; lo stesso Morpheus non fa che confermare la cosa quando dice "controllano tutte le porte, hanno tutte le chiavi". Dunque Sophia rappresenta il genere umano che crea Demiurgo ossia l'Intelligenza Artificiale che porterà alla costruzione di Matrix.

Secondo la visione gnostica, ogni essere umano, volente o nolente, serve questo falso dio in una specie di sonnambulismo. Il mondo illusorio che le IA hanno posto di fronte agli occhi dell'umanità per nascondere la verità si ricollega al Demiurgo, al falso Dio, che mise assieme un mondo raffazzonato e che non è altro che un'estensione corrotta del Vero Dio (come detto la somiglianza è avvalorata dalla corrispondenza tra la figura degli Agenti e quella degli Arconti). Questo parallelo con lo gnosticismo si fa più evidente con le parole dell'Agente Smith in cui descrive il primo mondo creato da Matrix, il "mondo perfetto", che non sarebbe altro che un parallelo con la visione gnostica del Giardino dell'Eden.

Morpheus come personaggio nei confronti di Neo svolge una funzione analoga a quella di San Giovanni Battista ed è anche un equivalente del Pro-padre gnostico, il padre di tutti noi, minacciato dal Demiurgo (Matrix) e che è salvato da Cristo (Neo).

CONSIDERAZIONI FINALI

La prima volta che vediamo Neo, sta dormendo: la sua Coscienza dorme, la sua Essenza prigioniera dorme. Questo è lo stato iniziale in cui tutti quanti ci troviamo all'inizio del Cammino. Abbiamo una domanda nella testa che ci porta a cercare. Per la maggior parte del tempo dormiamo, siamo addormentati. Pensiamo che perché il corpo è sveglio lo siamo anche noi, ma non è affatto così.



Siamo identificati in tutto ciò che ci circonda, siamo identificati con la nostra collera, con il nostro orgoglio, con l'ingordigia ed il bisogno di affermarci, di scalare la vetta, di diventare importanti, di essere apprezzati da tutti, ma soprattutto siamo meccanici, siamo macchine umane. Subiamo l'influenza esterna incapaci di vedere la realtà perché siamo addormentati. Siamo privi della capacità di 'fare', giriamo intorno alle cose, subendo accidentalmente la vita e così facendo ci accadono sempre le stesse cose. Ci toccano un pulsante emotivo e saltiamo come il giocattolo fuori dalla scatola. Siamo pieni di preconcetti, di opinioni sbagliate a cominciare dall'idea che abbiamo di noi stessi, su cosa siamo su ciò che siamo. Siamo molto di più di quello che crediamo di essere, ma non lo sappiamo più. Siamo pieni di buchi come il povero Neo quando viene scollegato. Meccanici ed addormentati ed è così che inizia la nostra storia perché è proprio da questo sonno che ci vogliamo risollevarci. Matrix ha te. E tu devi uscire.

Più sarai schiavo della società, dei condizionamenti sociali, del giudizio altrui, delle regole e più dovrai avere una buona immagine di te stesso. Più dovrai avere una buona immagine di te stesso e più giudicherai e sarai disturbato dagli atteggiamenti del tuo prossimo. Ma quegli stessi atteggiamenti in realtà sono in te, loro sono solo il tuo specchio. Finirai per comportarti come un complessato e continuerai ad essere comunque uno schiavo.



"Come tutti gli altri sei nato in catene in una prigione che non ha sbarre, che non ha odore. Una prigione per la tua mente.", dice Morpheus. È dentro te stesso, nella tua stessa mente che le regole devono essere abbattute. Chi combatte fuori di se contro i mulini a vento è destinato a fallire.

Matrix quindi è controllo, è mondo virtuale elaborato, studiato a tavolino per un unico scopo: tenerci sotto controllo al fine di convertirci tutti in una PILA, in un consumatore. "Fintanto che esisterà Matrix, l'uomo non sarà mai libero" - significa che l'uomo Deve liberarsi della sua mente, dalla menzogna del suo condizionamento. Deve però anche liberarsi dei condizionamenti esterni, del Sistema che lo manovra e lo controlla.

Ma se comprendiamo, allora tutto cambia perché quel lavoro comincia ad avere un senso ed un significato: palestra psicologica, terreno di gioco, paesaggio psicologico esteriore. Il mondo fuori di noi è il risultato del nostro stato interiore è la proiezione dei nostri schemi mentali, è la proiezione delle nostre idee purtroppo spesso sbagliate su di noi e su gli altri. Noi attraverso la nostra mente

influenziamo la realtà. La verità è che il cucchiaio non esiste; ad un livello profondo siamo tutti una cosa sola, dunque non esiste un cucchiaio separato ed esterno a me, siamo un tutt'uno con il resto del Creato.



"Non pensare di esserlo. Convincitene!". Morpheus cerca di svegliare Neo; lo costringe a vedere in se stesso il suo reale potenziale, cerca di aprirgli la mente. Questo purtroppo è un problema comune all'inizio dell'evoluzione personale perché siamo pieni delle nostre convinzioni, pieni dei nostri pregiudizi soprattutto su noi stessi, sul nostro essere diversi. Questo ci ha fatto cadere sotto i colpi del giudizio altrui ed ora non crediamo più in ciò che siamo. Il cammino non è per chi è titubante; indugiare significa cadere, ricadere nel sonno. Bisogna convincersi di avere il gran potenziale che realmente possediamo.

La società, da quando nasciamo, cerca di convincerci che non siamo nulla, ma questo è il suo compito, questo è il compito di Matrix. Il punto è che c'è qualcosa nel mondo che non ti convince, non ti ha mai convinto del tutto; hai sempre intuito questa verità, non sai cos'è ma lo hai sentito. E' così che ti è stata nascosta la verità, la tua vera natura, la tua reale natura divina.

Quando è esortato a saltare tra i due grattacieli Neo cade clamorosamente, ma Cypher commenta **"la prima volta cadono tutti"**;

questo a mostrarci non solo il cinismo e l'invidia di Cypher, ma anche il fatto che chi compie l'Opera è veramente chiunque. Egli cade come tutti perché tutti hanno la possibilità di diventare l'eletto, e tutti cadono come Neo quando stanno cominciando a muoversi nel cammino.



Naturalmente, agli albori del nuovo millennio, una vicenda basata sulle filosofie e religioni occidentali e orientali non sarebbe stata accolta favorevolmente dal grande pubblico.

La patina fantascientifica che avvolge Matrix è confezionata in maniera ideale per essere recepita da un pubblico moderno ed è nello stesso tempo resa ancor più appetibile da effetti speciali innovativi.

Ma spero di aver dimostrato che Matrix non è solo un bel film di fantascienza. Ci si può fermare ad ammirare la storia coinvolgente e la realizzazione impeccabile ed innovativa. Ma la Matrice va ben oltre; va interpretata. I personaggi non volano né fermano pallottole solo per il gusto di farlo. Non corrono sui muri solo per dimostrare l'efficacia degli effetti speciali. Non scappano appesi al filo di un elicottero solo perché è una scena ad alto impatto visivo.

Lo fanno perché si elevano durante la ricerca della risposta alla domanda che accomuna il genere umano. Lo fanno perché solo scevri da condizionamenti, da regole imposte, da realtà apparenti, possono essere veri uomini. Liberi. E nell'ultima scena Neo esorta anche noi a liberarci di tutti i preconcetti, i pregiudizi, le futilità che condizionano la nostra esistenza e lottare contro le regole del Sistema dal quale non siamo in grado di svincolarci; dobbiamo svegliarci ed accorgerci che "viviamo in una realtà fittizia" e che questo mondo ci sta rendendo schiavi.

PRIGIONIERI DEL MONDO

Il nuovo Medio Evo



La trilogia di Matrix ha affascinato molti che hanno visto e rivisto i film, lasciato indifferenti altri e suscitato emozioni di rigetto in altri ancora. Independentemente dalle reazioni provocate, questi film hanno fornito un'idea della verità, non importa quanto modificata per fini pratici necessari per la creazione di un film. La chiesa cattolica accusava, processava e scomunicava e perfino arrostiva chi sosteneva che la terra non fosse piatta. In quegli anni pieni di ignoranza c'era chi era totalmente indifferente al fatto che la terra fosse piatta o sferica, chi dava in escandescenze solo a sentir parlare della

possibilità che il mondo fosse diverso da quanto allora sostenuto e pochi invece erano entusiasti e sentivano sollievo e quel senso di libertà che deriva dalla chiarezza che si forma nella nostra mente quando veniamo a conoscenza di un frammento della verità. Ma quello era il Medio Evo! Oggi nessuno sosterrrebbe l'idea che la terra è piatta, vista l'evidenza del fatto che ci possiamo girare attorno e di fatto ci giriamo attorno anche solo per fare le vacanze.

Oggi, in questa società tecnologicamente avanzata, dove possiamo vederci al telefono da una parte all'altra del mondo, dove possiamobeh, basta che guardi la TV per l'elenco di quello che possiamo fare.... Oggi, dicevo, siamo di nuovo nel Medio Evo, anche se reso affascinante dalla marea di immagini splendide che ci bombardano da ogni parte.

L'essere spirituale

Per spiegare meglio questa ultima asserzione devo fare una parentesi e parlare della questione spirituale, una questione che è una patata bollente che mollerei volentieri per evitare l'insofferenza che questo argomento suscita in molti. Questa insofferenza nasce dal fatto che siamo nati e siamo stati educati nel seno della cristianità e del cattolicesimo. Non è questo un attacco alla chiesa cattolica ma solo una spiegazione di come credenze basate su dogma abbiano fatto sì che molti ripudiassero la loro natura spirituale. Un dogma non necessita spiegazione ma esige fede al di là della sua comprensione e questo a molti giustamente non piace. Un mistero assilla e rode un individuo, un pò come quando si hanno dei dubbi e degli indizi molto forti che il proprio partner stia facendo le corna ma non si ha mai la certezza, tanto per dare un'idea. E' una situazione estenuante e a quel punto o si decide di continuare un rapporto, ormai logoro e segnato dall'odio represso e non più sostenuto dall'amore, nella speranza di cogliere l'altro con le mani nel sacco, o si molla il partner.

Quello che si intende qui come essere spirituale non è qualcosa che è associato con la preghiera, ascoltare prediche, l'esser buoni nella speranza che una volta che si muore questo spirito andrà in paradiso, un luogo o non luogo di cui non sappiamo se esiste o cosa in realtà sia. Non siamo un

corpo che ha uno spirito, come non siamo un'automobile che ha un conducente, ma siamo uno spirito che ha un corpo. Siamo un qualcosa di immateriale e al di là del tempo che esiste e creiamo degli effetti sulla materia. Questo non ha nulla a che fare con le chiese, con l'attesa che la messa giunga finalmente all'"andate in pace" per andare a prendere l'aperitivo con gli amici al bar della piazza, con l'essere buoni, con la preghiera, con incensi, candele e processioni, rosari, riti e culti, paradiso e inferno. Anche un criminale è un essere spirituale che si differenzia da chi si comporta nel rispetto dei propri simili solo per le azioni e gli effetti distruttivi che crea. Il fatto di credere di essere un corpo dipende dall'identificazione con esso, un po' come quando parteggiamo per il protagonista di un film, in una certa misura ci identifichiamo con esso. Solo che quando usciamo dal cinema ritorniamo, si fa per dire, "noi stessi", e solo qualche mente labile continua ad essere il personaggio del film appena visto. Quanti Rambo ci sono in giro ancora?

L'essere spirituale sei tu. Una "cosa" è quello che è: una mela è una mela, che ci creda o no. L'essere spirituale è, per fare un paragone, il conducente. Il corpo è la macchina e la mente è la centralina elettronica. La centralina può essere programmata per far funzionare la macchina con certe prestazioni o con altre.

L'essere spirituale usa il mondo per interagire con altri esseri spirituali. E come una lavagna su cui scrive messaggi che possono essere letti da altri.

Possiamo chiudere qui la parentesi sullo spirito, necessaria solo perchè senza di essa alcuni riferimenti non potrebbero rendere comprensibile il resto dell'articolo.

Realtà o illusione?

Consideriamo ora una immagine di un oggetto riflesso in uno specchio. Tutti sappiamo che se un oggetto viene posto di fronte a uno specchio piano, nello specchio medesimo se ne vede un'immagine esatta, (non consideriamo che la destra appare essere la sinistra ecc. per ragioni di semplicità). L'immagine riflessa appare essere all'altro lato dello specchio nella posizione opposta dove si trova l'oggetto reale. Ma quel che conta osservare a proposito di questo fenomeno è che un oggetto può vedersi in un luogo in cui non esiste nulla che gli corrisponda. Allo stesso modo il mondo familiare delle forme, dei colori, dei suoni ecc. che vediamo al di fuori di noi e nel quale conduciamo la nostra vita, è formato da un processo misterioso di proiezione mentale. Le vibrazioni, trasmesse attraverso gli organi di senso al cervello, arrivano alla nostra mente. La nostra mente a sua volta, da quelle vibrazioni, forma un'immagine che noi percepiamo e che riproiettiamo inconsapevolmente fuori di noi, ed appunto tale proiezione produce l'impressione di un mondo "reale". In realtà questa impressione del mondo solido e tangibile, familiare, all'esterno, è pura illusione. L'immagine del mondo che vediamo è un'immagine virtuale, nel senso che gli oggetti che vediamo fuori di noi non vi si trovano affatto. Che essi appaiano là si fonda sul mondo esterno di atomi e di molecole e sulle loro vibrazioni che stimolano gli organi di senso, e successivamente, attraverso la mente, l'essere spirituale, che è la base ultima dell'immagine. La mente produce l'interazione tra spirito e materia e inoltre proietta i risultati di tale interazione fuori di sé, quali immagini virtuali. Questa proiezione all'esterno da parte della mente crea l'illusione che il mondo che consideriamo reale esista.

Il fatto che l'immagine del mondo che vediamo sia un'illusione non comporta la negazione del mondo fisico. Il mondo fisico è costituito solamente da vibrazioni, impulsi che stimolano l'essere spirituale, attraverso gli organi di senso, a produrre l'immagine del mondo così come lo vediamo. Quando attraversiamo il soggiorno dalla porta d'ingresso alla finestra, stiamo osservando un corpo, il nostro corpo che compie una serie di movimenti. Sentiamo il peso del corpo, percepiamo la durezza delle piastrelle o il tappeto morbido, ma queste sono solo sensazioni percepite dal senso del tatto, vediamo gli oggetti presenti della stanza che si ingrandiscono mentre il corpo si avvicina ad essi, ma di nuovo sono serie di immagini percepite tramite la vista che ci danno l'idea di movimento, e questo vale per i suoni, i sapori, i colori ecc. In realtà noi, intesi come esseri spirituali immateriali non abbiamo una posizione nello spazio o movimento ma ne creiamo l'apparenza tramite la proiezione di immagini, senza esserne consapevoli, credendo di essere quel corpo (un'immagine, se pur molto complessa,) che apparentemente si muove in uno spazio (altre immagini). Questa identificazione nel corpo, al punto di credere di essere il corpo stesso, è così profonda che, unita alla credenza dell'esistenza illusoria del mondo, rende quasi impossibile accettare la verità e di fatto costituisce la nostra prigionia senza sbarre.

Prendiamo in considerazione i colori. Tutto quello che la scienza sa è che le vibrazioni di luce di una certa frequenza danno l'impressione di un determinato colore. Essa conosce solo l'aspetto oggettivo del fenomeno ma la ragione per cui una certa frequenza di vibrazione comporti l'impressione di un determinato colore, la scienza non può dirlo. Il mondo fisico della scienza e un mondo di atomi e molecole turbinanti mosse dal gioco di diversi tipi di energie. Il mondo mentale che scaturisce dalla nostra coscienza assumendo come strumento il mondo fisico è qualcosa di assolutamente diverso dal mondo fisico, sebbene ne dipenda. Vi è un abisso tra l'uno e l'altro, abisso che la scienza non è stata capace di colmare, ne potrà colmare finché non terrà conto della Realtà che si esprime attraverso i fenomeni della coscienza.

Un essere spirituale ha poteri immensi, limitati soltanto dal veicolo in cui si identifica. In realtà è più grande delle cose che è in grado di concepire. Il far credere che sia un corpo che si muove in uno spazio limitato per quanto grande possa essere è il modo in cui lo si imprigiona. Ma questo avviene solo quando si dimentica della sua vera natura. Chi o che cosa fa sì che questo avvenga fa parte della ricerca del perché dell'esistenza dell'essere umano.

Alcune religioni si sono occupate di questa ricerca, hanno raccolto frammenti di questa verità, ma anziché usarli per aiutare l'uomo a diventare libero li hanno usati per controllarlo ulteriormente a beneficio delle gerarchie ecclesiastiche. Questo ha fatto sì che molti si allontanassero da esse ma il vero danno è che molti hanno rinnegato la propria natura spirituale (il che significa la totale negazione della propria esistenza a favore di una fittizia) avendo associato tutto ciò che è spirituale con il controllo di tali poteri, che sono una cosa ben distinta. L'essere spirituale è sempre esistito, le religioni sono venute dopo. Quelle valide sono solo quelle che agiscono in direzione del recupero della consapevolezza e della verità, non del loro affossamento.

L'immensa prigionia

Immaginiamo che ci sia una enorme isola che ha la funzione di prigionia senza sbarre e senza guardie per un gruppo di ergastolani. La distanza dalla terraferma è tale che è impossibile con le

risorse dell'isola ipotizzare una fuga e che quindi ormai tutti sono rassegnati all'idea che saranno costretti a condurre la propria esistenza fino al momento della morte su quell'isola. Quello che avverrà in seguito è che in qualche modo si organizzeranno per vivere al meglio possibile in comunità, con una sorta di codice di condotta o leggi, fossero pure a livello della legge del più forte. Si formerebbero delle gerarchie, diritti, doveri e privilegi. Una forma di società. Se poi in qualche modo si rendesse possibile, con qualche forma di ipnotismo, far loro credere che esiste solo quell'isola e che quello è tutto il mondo che c'è e che non sono in una prigione, otterremmo degli esseri inconsapevoli e qualcuno magari sarà pure felice, se ha un buon tenore di vita, anche se relativo. Ma la cosa più importante, per il responsabile della colonia penale, è che non si può nemmeno pensare di fuggire da una prigione se non sai che sei in una prigione! E possono anche permettersi letteralmente di dimenticarsi di quella colonia penale, perché non scapperà mai nessuno da lì.

The Truman Show è un buon esempio e include anche il fatto che a volte il meccanismo si inceppa e qualcuno può cominciare a chiedersi se il mondo è tutto quello che conosce o se c'è dell'altro. Delle domande a volte ci passano per la mente. Chi sono io veramente? Cosa ci faccio qui su questo pianeta che gira intorno al sole che si muove a sua volta in una galassia che a sua volta gira intorno a qualcos'altro? Qual'è lo scopo per cui sono qui? Sono domande che arrivano dalla nostra vera essenza. Molti non se le pongono più. La scienza si occupa di studiare la struttura della prigione, non della sua funzione. Gli scienziati sono persone inconsapevoli al pari degli altri. Si sono dimenticati di essere anch'essi degli ergastolani che farebbero meglio ad impegnarsi a cercare una via di fuga invece di studiare come è fatta la prigione per renderla più accogliente. Per questo dare soldi alla ricerca è uno spreco di risorse.

Siamo in questa prigione, tutti ergastolani, colpevoli o innocenti non è la questione rilevante, ma il fatto che lo abbiamo dimenticato lo è. Non cerchiamo la via di uscita con la dedizione che la situazione richiederebbe. Siamo immersi in un sonno ipnotico, ed è per questo che la pubblicità funziona. Anche su chi non acquista i prodotti per ripicca. Una reazione avversa è comunque stata provocata.

Positioning

Stesso prodotto, effetti differenti. La tecnica che fa funzionare la pubblicità si chiama POSITIONING, posizionamento. Significa che un oggetto che non ha alcuna reale relazione viene posizionato su un differente oggetto che si vuole che tu compri, utilizzando le sensazioni ed emozioni che il primo è in grado di stimolare e che dalla tua mente vengono erroneamente attribuite al secondo, che per sua natura è incapace di farle risvegliare in te.

Si tratta dell'applicazione del meccanismo dell'illusione, lo stesso che ci mantiene felici e contenti nella prigione. Anche le parole vengono usate con lo stesso metodo. Se leggiamo la parola "tette" pochi di noi avranno una reazione neutra, sia uomini che donne, dovuto a tutto ciò che a questa parola è associato, di piacevole, spiacevole, o neutro. Se poi leggiamo "davvero un bel paio di tette" saranno ancora meno coloro i quali non avranno alcuna reazione, il che comprende anche quelli che reprimono le loro emozioni e diranno a se stessi "a me non fa nessuna reazione".

Tutte le sindromi inventate dalla psichiatria non sono altro che interpretazioni di questo meccanismo modificato dalla fantasia del singolo psichiatra che ne ha dato il nome, dal complesso di Edipo alla sindrome del pene piccolo.

La parola "tette" può far venire alla mente un sacco di altre cose e mi diverto a farne una lista: la mamma, poppare, grosse, piccole, a pera, a base larga, sode, mollicce, cadenti, belle, brutte, senza tette, tettona, rammarico (aveva davvero due belle tette...), l'invidia di chi ne è carente, la soddisfazione di chi le possiede, il potere di chi le ha e le usa (guardare ma non toccare) come fanno girare la testa quando ti passano a fianco facendoti interrompere il discorso, come fissano lo sguardo, i fischi del buzzurro, i commenti fra amici, il reggiseno, senza reggiseno, scollatura, come sobbalzano dolcemente quando una donna cammina veloce (spesso intenzionalmente) abbronzate, dirompenti, ecc. La lista potrebbe continuare a lungo, ma questa basta per indicare cosa può rievocare nelle menti una parola. Questo vale per moltissime parole e immagini e il sesso funziona egregiamente a questo scopo perché è la sensazione più gradita dalla maggioranza.

L'accostamento di una bella donna di fianco a una inerte bottiglia di acqua minerale ne incrementa l'acquisto. Le sensazioni che derivano fanno sì che si acquisti l'acqua convinti di "acquistare" ciò che la ragazza rappresenta. Una ulteriore illusione in un mondo illusorio. Ed è così che ci viene venduto il mondo in cui crediamo di vivere.

Quella in cui ci troviamo è davvero una prigione molto grande. Le multinazionali della chimica, della farmaceutica, delle derrate alimentari, del mondo della salute e della malattia, del denaro usano l'illusione per venderci la loro merce e fanno capo ad individui che muovono i fili nel teatrino del mondo, ma sono pur essi prigionieri della grande prigione in cui tutti i giochi, per quanto allettanti e gratificanti servono solo a tenerci molto occupati in modo che non ci vengano in mente strane idee balzane e che qualcuno possa scrivere cose assurde come questa. Ma non si può annientare completamente un essere e, anche se dopo eoni, inesorabilmente le domande inerenti alla nostra natura, prima timidamente, poi con maggiore insistenza e infine con veemenza appaiono nella nostra mente.

CARCERI MENTALI



Viviamo veramente in Matrix?

Le prove potrebbero rivelare se siamo parte di una simulazione di un computer gigantesca, però la domanda reale è se vogliamo saperlo.

Interrogarsi sulla realtà come non si è mai fatto prima.

Forse la nostra esistenza è stata "sequestrata" milioni di anni fa da entità di dimensioni più elevate e adesso siamo prigionieri dentro una matrice fittizia?

Se è così, allora questa prigione di menti ha una porta ben aperta e possiamo scegliere di uscire da essa quando vogliamo. Tutto ciò che si richiede è che ci risvegliamo dal sonno affinché si possa vedere la porta e volere veramente uscire e “sconnetterci”. Il 22 gennaio 2015, **Eric Schmidt**, amministratore delegato di Google, ha detto all'élite, riunita a Davos, che internet sarebbe sparito presto.

“Internet ...ci saranno tanti indirizzi IP dovuto all'IPv6, tanti dispositivi, tecnologie indossabili, cose con cui interagire che nemmeno si percepiranno, saranno parte della nostra vita per tutto il tempo”.

Se siamo tutti on-line, tutti connessi tutto il tempo, 24 ore al giorno, 7 giorni alla settimana..

Che cosa significa realmente la realtà adesso?

Philip K. Dick, dice “viviamo in una realtà programmata dal computer e l'unico indizio che abbiamo di questo, è quando cambia una variabile e si produce una qualche alterazione nella nostra realtà”.

Siamo in una fase nella quale la nostra vita sta incominciando a districarsi sempre più in una realtà virtuale.

La nostra vita si sta sviluppando sempre di più frequentemente con la comunicazione virtuale, attraverso apparati tecnologici di moda e reti sociali e ormai sembra che non possiamo più vivere senza di loro, quando nemmeno esistevano solo pochi anni fa.

Ora molti di noi hanno più amici in internet che amici con cui parlano nella vita reale, l'attrazione per un interesse comune crea circuiti di compagni in internet che per alcuni arrivano ad essere più importanti delle persone reali delle nostre comunità ed ambienti fisici. Le nostre vite si sono trasformate in un'interminabile catena di dati da monitorare, localizzare, raccogliere ed analizzare senza nemmeno guardare gli occhi della persona che lo fa.

Chi controlla questo mondo virtuale? Chi lo possiede? Per caso abbiamo il controllo di noi stessi? Siamo Liberi? Prendiamo le nostre proprie decisioni o sono i dispositivi che decidono la nostra vita per noi?

Trascendendo il tempo negli stati di coscienza senza l'ego il nostro senso del tempo è relazionato con l'ego.

Appena l'ego si vede perturbato in qualche modo, o messo in sconcerto, allora il tempo decelera radicalmente o sparisce completamente. Questo vuol dire che in un certo senso, la nostra esperienza del tempo lineare che fluisce regolarmente è una sorta d'illusione creata dall'ego. Il programma di Matrix sta crollando, l'umanità gli sta scappando di mano. Tutto il tempo siamo potenziati dal nostro stesso risveglio e dal conseguente compromesso con la verità, ma anche dal cambiamento vibratorio essenziale che stiamo sperimentando.

L'inevitabile risveglio, una volta che diventiamo coscienti dell'esistenza di un mondo fabbricato che pensavamo fosse reale e che la nostra natura non è quella che ci hanno detto, non si può tornare indietro.

David Icke (massone e propagandista new age), il 6 gennaio 2015, in un'intervista disse: *“Noi siamo coscienza ed abbiamo esperienze attraverso un computer biologico chiamato corpo-mente, che ci permette di sperimentare una certa gamma di frequenze che noi chiamiamo mondo fisico. Ebbene, la gamma, la fase in cui questi individui stanno applicando il loro sistema di controllo è il corpo-mente ed ha la sua gamma di frequenze.*

Quando uno apre la sua mente alla Coscienza, cioè quello che i cristiani denominerebbero anima e molte altre religioni e credenze differenti chiamano in modi diversi, al fare questo, questo potere incomincia a manifestarsi nel corpo, nel computer corpo-mente, allora il sistema di controllo non può combattere con ciò perché questo non è il suo campo di frequenza, non ha potere per combattere questo. Quando abbiamo un sentimento intuitivo, è un sapere, non dobbiamo calcolarlo o spiegarlo, solo saperlo, perché? Perché proviene da qualcosa che sta oltre questa realtà manipolata e che ci può condurre attraverso il labirinto del mondo che è stato creato da noi, qualcosa che l'intelletto non ha nessuna possibilità di fare e che per me è il cammino di ritorno a casa.

A tal proposito, credo che questo sapere intuitivo è quello che terrorizza il sistema. La conoscenza non è mai negativa, la conoscenza elargisce sempre potere, non importa che conoscenza sia, perché ci proporziona una migliore idea della situazione che abbiamo di fronte. Vi dirò quello che è negativo, l'ignoranza. L'ignoranza è negativa. Questo è quello che ci ha portato a questa situazione. Guardiamo attraverso questa piccola gamma di frequenze che chiamiamo luce visibile, la quale appena esiste, e crediamo che tutto quello che vediamo e le forme umane sulla Terra siano l'unica cosa che esiste e l'unica realtà.

Ci sono infinite realtà multiple, non siamo il nostro nome, non siamo il nostro lavoro, non siamo la nostra razza, siamo coscienza che ha queste esperienze e quando uno ricorda questo, allora quest'incredibile potere entra nella nostra vita, è semplicemente quanto di più elevato di noi stessi che si esprime perché abbiamo aperto la nostra mente e gli abbiamo permesso di entrare dentro. Ed allora quello che chiamiamo miracolo diventa possibile, includendo quello che molte persone vedono ora come un miracolo, che è abbattere questo sistema di controllo, perché crollerà. Collasserà. La coscienza gli metterà fine perché è costruito nella mente, e la coscienza e la mente sono come un lottatore di sumo ed un malaticcio di 12 chili di peso.

Questo è quello che dobbiamo fare, dobbiamo incominciare a scagliarci su loro, scagliarci sul sistema, smettere di cooperare con quello, smettere di essere intimoriti da quello e saremo sorpresi. Il potere che questo sistema ha sull'umanità è quello di persuadere l'umanità che ha potere su lei, è un trucco della mente, un gioco della mente, e quando uno si lancia contro questa gente, uno si rende conto che in realtà sono solo un prodotto dell'immaginazione delle persone. Il potere non è lì, vogliono solo farci credere che c'è, perché allora ci sottometeremo a loro”, conclude.

Loro, quelli che hanno creato la “Matrix”, ci manipolano per farci lavorare, consumare...e per non fare domande?

Se vogliamo un “risveglio”, un libero arbitrio reale... non sarebbe conveniente risvegliare la coscienza che ha la capacità e il potere per uscire dalla manipolazione di questo carcere mentale?

“RIPRENDIAMO IN MANO LA NOSTRA VITA”

...o almeno proviamoci!

