

## 27 - Matrix (o la dottrina tecnologica del risveglio)

Antonio Cioffi

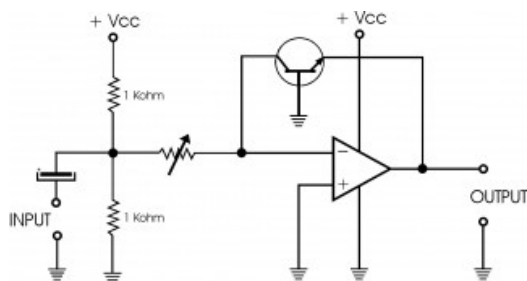


Il *mito* è nelle diverse culture qualcosa di estremamente profondo, la cui importanza difficilmente le spiegazioni psicologiche o sociologiche riescono a ridimensionare. Sia quando la psicologia interpreta le costruzioni mitologiche come proiezioni di tensioni interiori che trovano in questo modo la maniera di sfogarsi, sia quando la sociologia le legge come insiemi di ideali ed aspirazioni che catalizzano con la loro forza il comportamento collettivo, quando cioè – in entrambi questi casi ma anche in molti altri – l'impianto razionale che caratterizza il pensiero moderno crede di riuscire a ridurre l'importanza della componente irrazionale dell'esistenza, ecco che tale componente si ripresenta inaspettatamente, magari camuffata sotto le mentite spoglie di una tendenza *tecnofila*. Ed è indubbio che

l'informatica, con tutto l'apparato epistemico e comportamentale di cui è portatrice, sia recentemente assunta al rango di nuova *mitologia*, veicolo di tutta una nuova concezione dell'uomo e del suo destino.

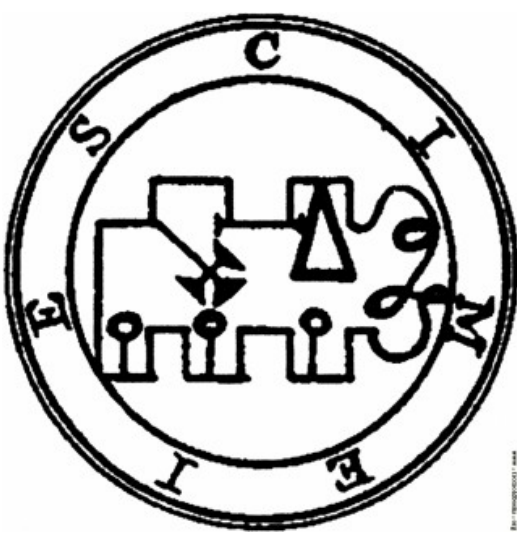
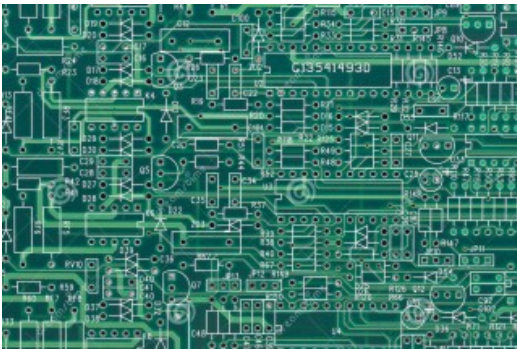
Sarebbe troppo dispendioso in questa sede riassumere pur brevemente il percorso filosofico ed immaginale che - attraverso una sorta di "divinizzazione" della tecnica, confortata dagli innegabili successi ottenuti nel corso del novecento nella sfida alla natura, già avviata ancor prima del Rinascimento - ha condotto all'*estetica pseudometafisica* della *cybercultura* contemporanea; di fatto - come abbiamo già notato - la fantascienza ha rivisto gran parte dei suoi classici *topoi* narrativi, quelli riconducibili alle grandi mitologie del passato presentate in chiave moderna (gli spazi interstellari come cieli trascendenti, gli extraterrestri come angeli e demoni, il potere tecnologico come potere magico), sostituendoli con corrispettivi informatici (il viaggio magico come viaggio in rete o l'invisibile dello spirito come immateriale digitale, per esempio). Così, tutta la narrazione che nella seconda metà del novecento ha accompagnato ed alimentato il progresso scientifico, descrivendolo come viaggio/conquista dello spazio esteriore, si è convertito - o forse *introvertito* - nella dimensione informatica, assumendo i nuovi connotati del viaggio/conquista di uno spazio - di nuovo - *interiore*.

In questa nuova fantascienza, che percorre ad esempio molte produzioni fumettistiche giapponesi, si sono abbandonate le facili associazioni tra metafisico ed ultra-fisico (Superman), per ripiegare su una letterale *smaterializzazione*, nel non-luogo informatico, della sua stessa fisicità da redimere, che diviene in qualche modo pseudo-spiritualità.



A Table showing the names of the Angels governing the 7 days of the week, with their Signs, Planets, Signs, &c.

Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
Michaël	Gabriel	Camael	Raphaël	Sachiel	Anaël	Cassiel
names of their Stations	names of their Stations	names of their Stations	names of their Stations	names of their Stations	names of their Stations	names of their Stations
Machen.	Shamain.	Machon.	Raquis.	Zebul.	Sagun.	



Ecco dunque che tutta una serie di nuove saghe pseudo-mitologiche

cinematografiche e a fumetti, che miscelano epica tradizionale e tecnologia futuribile nel segno di un neo-cavallerismo dalle velleità archetipiche, contribuiscono a plasmare l'immaginario - dunque il comportamento sociale - delle nuove generazioni, in un universo narrativo dove la carne non necessita più di redenzione perché già fattasi virtuale, *corpo di luce*. In questa prospettiva, l'universo dei videogiochi - in particolare quelli che si presentano nella tecnologia delle *consolle* dedicate - diviene il *corpus hermeticum* di nuove mitologie fanta-tecnologiche e para-spirituali, che descrivono - corroborate proprio dal senso di *fiction* che le caratterizza, unito alla forza di convincimento percettivo dovuto alla simulazione immersiva in *first person* - nuovi modelli collettivi di rappresentazione e di identificazione, non solo in termini psicologici ma anche in termini di appercezione sensoriale.

Come ebbe a scrivere alcuni anni orsono Elemire Zolla nel suo *Uscite dal mondo*,<sup>1</sup> le tecnologie del virtuale - delle quali i videogiochi rappresentano la punta emergente e commerciale - abitano a vivere la propria corporeità in una nuova forma immateriale, psicologica, in qualche modo analoga alla forma animica e miracolosa attribuita tradizionalmente ai santi, agli asceti e agli sciamani dell'antichità; in questo senso, questa tecnologia consente di vivere una inquietante sottospecie di "viaggio nello spirito", che nella sua forma originale è caratterizzato - secondo le antiche tradizioni - proprio dalla coincidenza, in qualche modo onirica, tra soggetto ed oggetto della conoscenza, e dalla immersione in una specie di identità trascendentale con il mondo.

D'altronde, lo stesso concetto di "intelligenza collettiva" - così come è stata teorizzata da alcuni filosofi, fra i quali spicca lo studioso ebreo/francese Pierre Lévi - trasferisce, sul piano dell'esperienza sociale contemporanea, l'idea mitologica di *unità metafisica*: non a caso essa ricorda così da vicino quella *participatiòn mystique* che per l'antropologia caratterizza il senso di unità, in termini etnici e simbolici, nei popoli cosiddetti primitivi, fra i quali, nell'adesione spontanea all'edificio delle credenze metafisiche metabolizzate dal gruppo, il singolo è condotto a sciogliersi mentalmente nella sostanza psichica collettiva.<sup>2</sup> Un po' come accade, in ambito cristiano, nel rito della partecipazione liturgica al *corpo mistico* di Cristo, "corpo" che coincide contemporaneamente con la Chiesa e con l'insieme dei credenti.

Ma per una definizione corretta di "mito" così come si presenta all'interno delle culture tradizionali, occorre rifarsi al pensiero e alle parole di Mircea Eliade, e in particolare al suo scritto *Mito e realtà*. Secondo Eliade il mito narra una vera e propria storia, che pur essendo "sacra", o meglio proprio per questo, è nondimeno *reale*, tanto più reale in quanto informa - con la propria struttura archetipica

- la stessa realtà - in questo senso solo immaginaria ed illusoria - della vita comune. I riti deterrebbero quindi il ruolo di rivivificare ciclicamente - in questo senso - la realtà empirica, riattualizzando l'*evento primordiale* o gli eventi capitali di tale originaria "creazione" del mondo.

In questo senso va pure interpretata la dottrina buddhista, che si differenzia dalle altre forme mitologiche tradizionali per il carattere esplicito delle sue affermazioni, palesemente metafisiche: il buddhismo, infatti, è detto anche la "dottrina del risveglio". Il suo scopo principale è di condurre l'asceta alla *realizzazione dell'irrealtà del mondo*, del suo carattere transitorio e in qualche modo arbitrario, per risvegliare l'essere che "dorme" sopito nelle costruzioni illusorie di *Maya*, costretto a vagare senza fine fra le correnti del *Samsara*, l'oceano cosmico del divenire. In questo modo verrebbe a cessare il dolore dell'esistenza, dell'*ex-sistere*, dello "stare fuori" dal vero Essere, che in quanto tale è "vuoto", al di là di ogni qualificazione.<sup>3</sup>

Credo che *The Matrix*<sup>4</sup> sia in un certo senso - almeno per quanto riguarda l'immaginario che descrive - il capolavoro cinematografico degli anni '90, un po' come *Blade Runner* lo è stato degli anni '80. La pellicola è estremamente significativa per l'indagine che stiamo conducendo, per molti motivi. Innanzitutto per il soggetto fantastico, che abbandona definitivamente i temi fantascientifici connessi allo spazio - diciamo così - "analogico", nei quali, come abbiamo visto, il viaggio intergalattico riveste di un carattere materialistico i temi tradizionali delle grandi mitologie del passato. Ma poi soprattutto perché il soggetto, oltre a raccontare una storia esplicitamente "sacra" - o pseudo tale - si configura fundamentalmente come una moderna *parabola del risveglio spirituale*, confermando completamente l'ipotesi di Zolla - precedentemente ricordata - circa una possibilità implicita alle tecnologie della realtà virtuale di condurre verso la consapevolezza di una radicale illusorietà di ogni empirico senso di realtà.

La trama racconta di un mondo futuribile, in tutto simile al nostro, ma composto in realtà da una simulazione virtuale generata da un computer - *Matrix* - finalizzata al controllo l'umanità, e di come il personaggio protagonista - Neo, novello profeta e salvatore - allertato dai sentori tipici narrati da ogni storia sacra tradizionale (premonizioni, inquietudini e coincidenze), gradualmente raggiunga la consapevolezza di tale "inganno" cosmico, e quindi - attraverso intricate e cavalleresche peripezie - favorisca il risveglio degli uomini imprigionati nel grande sogno che abitano, e che appare loro come la realtà. Non occorre soffermarsi sul fatto che moltissimi indici narrativi del film sembrano desunti - addirittura nei nomi (la città Zion, il personaggio Morpheus e lo stesso Neo) - dalle grandi tradizioni metafisiche e religiose dell'antichità; questo, oltre ad essere tipico

della letteratura del genere ed essere già stato abbondantemente praticato dalla cinematografia fantastica degli ultimi trent'anni,<sup>5</sup> conferma peraltro la vocazione principale della fantascienza, che ha lo scopo esplicito di affrontare temi mitologici spiegandoli con argomentazioni pseudo-scientifiche; ciò che invece c'è di nuovo in questa pellicola, è la citazione esplicita del tema principale di ogni narrazione mitico-religiosa, quello del *risveglio spirituale*.

Ogni dottrina metafisica poggia sull'ipotesi - che talora come nell'induismo e in particolar modo nel buddhismo assume un profilo totalizzante - che la realtà che ci troviamo a vivere non sia che sogno, illusione, inganno, o - nel migliore dei casi, come nello stesso cristianesimo - episodio secondario e marginale di fronte alla totalità metafisica del nostro essere. Secondo una tradizione profetica dell'Islam, "*l'uomo dorme, e quando muore si sveglia*", e come noto - e già ricordato - il buddhismo assume anche la denominazione di "dottrina del risveglio". Il Buddha stesso è detto "il risvegliato", colui che - grazie alla meditazione e secondo un destino (*dharma*) metafisico che ne vuole fare uno strumento di risveglio per l'umanità intera - si rende conto dell'illusorietà della realtà, del suo sostanziale non-essere, pervenendo dall'ignoranza (*avidya*) alla conoscenza (*vidya*). In questa dottrina, a intessere l'apparenza della realtà è una divinità che si chiama *Maya*, regina, con i suoi veli, dell'apparenza illusoria delle cose.<sup>6</sup>

*Maya*, come *Matrix*, intesse con il suo potere demiurgico l'apparenza della realtà nelle coscienze degli esseri umani che - in questo modo - non scorgono la realtà autentica che si nasconde sotto i suoi veli, e - vittime dell'ignoranza - sono destinati a vivere in eterno di sogno in sogno, tormentati dal dolore esistenziale.

E' come se il novecento finalmente avesse verificato che l'insieme delle sue rappresentazioni non consistesse nient'altro che in un'illusione, e dunque - con la realtà virtuale - tentasse di dare consistenza in qualche modo reale a questo sogno. L'obiettivo - per esempio - di conquistare lo spazio cosmico, di trovare al di là dei limiti naturali del cielo fisico una ragione all'insondabile mistero dell'esistenza terrena, sublimandolo nella ricerca - realmente metafisica - di forme "extraterrestri" di vita, si è rivelato - alla fine del millennio - un'utopia, esattamente un sogno. Ecco allora che l'elettronica - che non ci ha permesso di arrivare su Marte - ci permette però di vivere come collettività questo sogno, dando ad esso un corpo meta-fisico (o se si preferisce pseudo-spirituale) totalmente credibile, coinvolgente, immersivo, interattivo.

E quando non c'è più differenza fra sogno e realtà, fra percezione soggettiva e mondo empirico, quando - ancor meglio - la realtà empirica si sostanzia di "oggettiva" materia onirica - come appunto

accade in ogni realtà virtuale - quale paradigma di priorità del vero sul falso invocare? Se la bistecca virtuale di *The Matrix* ha - per le virtuali papille gustative del "sognatore" che la degusta - un sapore migliore di una bistecca vera, quale principio invocare per scegliere la seconda alla prima? Quando la psicologia e la biotecnologia sapranno evitarci gli scompensi fisici e mentali dovuti alla sola frequentazione del mondo virtuale di contro a quello reale - o meglio attuale - perché dedicarci alla banalità della veglia se le soddisfazioni del sogno saranno totali? Per citare il film, alla fine sceglieremo la pillola blu o la pillola rossa, quella del risveglio?

In questo discorso interviene il livello che potremmo definire del "limite". Si tratta in fondo dei limiti - determinati da priorità etiche - che si stabiliscono fra livelli ontologici della realtà. Confrontato con la realtà virtuale, un film lascia in fondo insoddisfatti, per gli stessi limiti tecnologici relativi all'artificialità della postura fisica e mentale a cui la sua fruizione ci obbliga nell'esperienza pur virtuale in cui consiste la sua visione; il limite della virtualità è - nella forma dello spettacolo - ancora insufficiente, per poter aspirare a mettersi in concorrenza con la realtà, e dunque i due livelli di esistenza, quello mentale e quello fisico, possono convivere dando vita a tutto l'insieme dei meccanismi compensatori dell'equilibrio psicologico. Ma quando tale limite si sposta e si innalza al di sopra di un certo livello, allora l'equilibrio si spezza, esattamente come quando una droga smette di fare danni fisici. Quale paradigma di valore invocare, per giustificare il rifiuto di assumerla?

L'uomo ha veramente cominciato ad oltrepassare i limiti da quando ha rifiutato la metafisica, e come portatore di un pensiero e di un'etica "laica" si è avventurato oltre le colonne d'Ercole delle rappresentazioni tradizionali. Oggi si trova a dover rifondare principi - anche parodisticamente - spirituali, i soli che possano intervenire a dare il senso della misura, e dell'unità perduta delle cose.

Note

- [1.](#) Elemire Zolla, *Uscite dal mondo*, Adelphi Edizioni, Milano 1992.
- [2.](#) Tale concetto di "partecipazione mistica" ha un grande rilievo nel pensiero analitico di C. G. Jung, per il quale detiene un'importanza fondamentale nello studio dei fenomeni psicologici primitivi, quegli stessi fenomeni che sono alla radice - secondo lo psicologo svizzero - sia della creazione dei miti sia, *mutatis mutandis*, dei comportamenti inconsci dell'uomo moderno.
- [3.](#) Questo anche se all'esistenza contingente è comunque attribuito un valore, seppure relativo, come è testimoniato dalla parola del Buddha: "*mille volte meglio credere nella realtà del mondo piuttosto di avere*

*una falsa idea della sua irrealtà", e dalla stessa pratica iniziatica, estremamente rigorosa e per niente permissiva, come peraltro vorrebbero credere e far credere certi seguaci occidentali di tale dottrina.*

[4.](#) *The Matrix*, un film uscito nel 1999 diretto da Andy e Larry Wachowski con Keanu Reeves, Laurence Fishburne e Carrie-Anne Moss. Gli straordinari effetti speciali sono dovuti al supervisore John Gaeta. *Messiah*, un videogioco sviluppato dalla *TeamEgo* per la *Shiny Entertainment*.

[5.](#) Si veda a tale proposito il mio studio *La cinepresa di Arianna, Presenza e manipolazione del mito nella cultura di massa*, uscito presso la Casa Editrice All'insegna del Veltro, di Parma, nel 1988.

[6.](#) Un testo estremamente attendibile sul buddhismo è *La dottrina del risveglio* di Julius Evola, ristampato da Sheiwiller, Milano.