Ghost: guerriero zen e portavoce delle idee filosofiche dei Wachowski

A discapito di quello che comunemente si possa pensare, Enter the Matrix, per la sua funzione propriamente integrativa alla trilogia, consiste in uno dei capitoli più importanti dell'universo Matrix, difatti molti degli aspetti affascinanti, tra i quali spicca la caratterizzazione di uno dei personaggi più misteriosi dell'intera vicenda, ossia Ghost, sono interamente ed elusivamente affidati a questo videogioco.

Ghost il fantasma

È ormai risaputo che i nomi assegnati a ciascun personaggio della saga, anche quelli più insignificanti, celano un significato più o meno recondito, e nel caso di Ghost diviene piuttosto facile da intuire. Difatti lo spettatore che non va oltre la visione di "The Matrix Reloaded" non ha la più pallida idea di chi possa essere, ed anche per quanto riguarda le vicende narrate in "Enter the Matrix" solitamente egli svolge un ruolo di "copertura" nei confronti di Niobe. Se si tiene conto, inoltre, che due delle scene di "Enter the Matrix" che ci forniscono importanti informazioni su questo personaggio, e cioè le quelle dell'incontro con Persephone e l'Oracolo, sono da considerarsi parallele e quindi precluse dalla trama principale, che invece prevede Niobe al suo posto, diviene palese come questo personaggio si manifesti esclusivamente come "fantasma". Ghost quindi personaggio fantasma, in quanto è presente ed agisce, ma sempre nell'ombra.
Nonostante ciò, la caratterizzazione del personaggio risulta tutt'altro che superficiale…

Ghost guerriero zen

Che Ghost si rifaccia all'antica disciplina zen è piuttosto chiaro, e la cosa la si può facilmente intuire osservando l'ambientazione del suo personale programma d'allenamento, che infatti riproduce il caratteristico "giardino di rocce" zen giapponese:

Ma questo suo “essere zen” va ben oltre…
Centrale nell’insegnamento zen è l’importanza di una ferrea disciplina, necessaria per poter praticare una meditazione che porti all’illuminazione, considerata come il supremo stato della conoscenza e dell’esistenza. Questa illuminazione non può essere raggiunta razionalmente, ma solo attraverso lunghissime ore di meditazione, per praticare le quali è necessaria appunto una ferrea determinazione e autocontrollo. A questo proposito divengono importanti i già citati dialoghi dell’incontro con Persephone e l’Oracolo:

Persephone (subito dopo il bacio): Oh Cielo. Amore non corrisposto. Lo struggente desiderio di ciò che non avrai mai. Che deliziosa tragedia.

(Da notare che tra tutti coloro che baciano Persephone, Ghost è l’unico a non aver bisogno di un secondo tentativo, e tutto lascia supporre che dipenda da questa sua situazione personale, differente da quelle di Neo o Niobe).

Oracolo: Mi hai fatto una domanda: se lei ti avrebbe mai amato. Ti ho risposto: solo come un amico, come suo fratello.... si, ricordo quel sorriso. Ricordo di averti chiesto cosa stavi pensando, ma non la risposta.
Ghost : Ti ho ringraziato.
Oracolo : Perché?
Ghost : Perché è stata una liberazione.
Oracolo : Da cosa?
Ghost : Dall’aspettativa.
……
Oracolo : Ghost, tu la ami ancora,vero?
Ghost : Tanto quanto lei ama un altro.
Oracolo : E’ difficile il cammino che percorri.
……
Oracolo : Sei una bella persona Ghost. Se sopravviveremo, se potremo andare avanti, mi auguro che sarà con gente come te.

L’atteggiamento di Ghost non solo nell’affrontare questa situazione, ma anche nell’accettarla sembra chiaramente ispirarsi all’autocontrollo ed alla determinazione d’impronta zen. Lo stesso comportamento che ritroviamo, ovviamente, nel suo modo d’affrontare la guerra contro le macchine fuori e dentro Matrix. La disciplina zen, infatti, come storicamente comprovato dalla grandissima diffusione presso la classe militare giapponese tra i secoli XII e XVI, fornisce la disciplina e il rigore di cui un soldato necessita e al tempo stesso lo nobilita dal punto di vista spirituale. Ed è tale che Ghost si dimostra in “Enter the Matrix”, un soldato assolutamente determinato e dedito alla causa, che ritrova nella spiritualità, la forza e le motivazioni per affrontare imprese in apparenza impossibili.

Ma c'è dell'altro: la disciplina zen è un modello religioso che per sue caratteristiche distintive, tra cui quelle sopra citate, non è destinato alle grandi masse, ma solo a pochi illuminati; infatti il suo messaggio fondamentale non è, a differenza del cristianesimo e di altre forme di buddismo, *"prega e sarai salvato"*, ma bensì *"medita per raggiungere l'illuminazione, e potrai quindi porre fine alla tua esistenza, che è fonte di sofferenza"*. Ghost quindi proprio per questo suo stile di vita, proteso verso tale cultura e a causa della selettività intrinseca della stessa, emerge tra i numerosi ribelli di Zion, ed anche se non è certamente l'unico a spiccare, ne è il più importante, visto che ciascuna redpill ha le proprie motivazioni per lottare, si dimostra essere l'unico ad agire sempre, in guerra e in amore, con umani e programmi, in base ad un ideale estetico, cioè quello zen. E non è casuale che un personaggio caratterizzato da questo tipo di unicità impersoni, come ha dichiarato lo stesso Anthony Wong, il vero portavoce delle idee filosofiche dei fratelli Wachowski. Ma anche nel caso in cui volessimo dubitare di tale dichiarazione, liquidandola come mera pubblicità fatta dall'attore verso il proprio personaggio, è importante analizzare per quale motivo, tra tutti i riferimenti a vari filosofi presenti nella saga, le teorie dei tre citati direttamente da Ghost in "Enter the Matrix", ossia Hume, Kierkegaard e Nietzsche, rappresentino, ciascuna a suo modo, ben più di una semplice citazione o riferimento colto, ma piuttosto una vera e propria chiave di lettura dell'opera Wachowski.

Hume e Matrix

Niobe : A che serve?
Ghost : Cosa?
Niobe : Controllare le armi.
Ghost : Non si sa mai.
Niobe : E' un programma. Vengono riprodotte ogni volta allo stesso modo.
Ghost : Hume ci insegna che non importa quante volte lasci cadere una pietra a terra....non saprai che cosa succederà la prossima volta che la farai cadere. Potrebbe finire sul pavimento, ma anche levitare fino al soffitto. L'esperienza passata non può provare il futuro.
Niobe : Quindi?
Ghost : Quindi, non si sa mai.

Il filosofo inglese David Hume (1711-1776) appartiene al movimento degli empiristi, ossia di quei filosofi che ponevano come centrale il problema della conoscenza ed individuavano nei sensi, e quindi nell'esperienza, l'unica fonte possibile di conoscenza per l'essere umano. L'idea quindi è

quella di partire dall'esperienza, da ciò che si può percepire con i sensi, per giungere alla verità, al contrario di una tradizione precedente che giudicava invece i sensi come fuorvianti nella ricerca della verità. Vale la pena di ricordare, a questo punto, come anche il più celebre Locke appartenesse a questa corrente, ne vale la pena perché, pur se senza la "e" finale, il Lock comandante di Zion mostra apertamente il suo carattere empirista e pragmatico, in quanto si cura solo dei fatti concreti e tangibili: l'esercito, le sentinelle, la difesa di Zion, le strategie, ecc. Lock, quindi, sempre in aperta polemica con il sognatore Morpheus, che passa il suo tempo a inseguire oracoli, messia, eletti e profezie, tutti elementi che non possono rientrare nella sua visione del mondo.

Da The Matrix Reloaded:

Morpheus : Va mantenuta una presenza dentro Matrix. Potrebbe contattarci l'oracolo.
Lock : La pianti con queste sciocchezze. Non mi interessano gli oracoli, le profezie o i messia. Mi interessa una sola cosa: impedire a quella armata di distruggere la città e mi servono soldati che obbediscano ai miei ordini.
Morpheus : Col dovuto rispetto comandante, c'è un solo modo per salvare la città.
Lock : Quale.
Morpheus : Neo.
Lock: Dannazione Morpheus, non tutti confidano in quello che confida lei.
Morpheus : Infatti non c'è nessun obbligo.

Da The Matrix Revolutions:

Lock : Tre capitani, una sola nave. Presumo che abbiate perso le altre, seguendo utopistiche soluzioni.
Niobe : Anch'io sono lieta di vederti.
Lock : Il consiglio attende da voi una spiegazione. Mi perdonerete se non ci sarò, ma devo cercare di evitare la disfatta.
Roland : Ma perché? Non capisco, il porto l'abbiamo salvato.
Lock : E' questo il vostro limite. Una visione di insieme che non supera la mezz'ora. Quell'impulso elettromagnetico. ha messo fuori uso tutte le unità APU e tutto l'hardware. Al posto delle macchine, attaccherei subito e in massa. Avreste salvato il porto? Glielo avete servito su un piatto d'argento.

Ed ecco quindi svelata l'origine del nome di un altro personaggio…

Tornando a Hume, l'aspetto del suo pensiero che maggiormente ci interessa a proposito di Matrix è il suo cosiddetto "empirismo radicale". Riassumendo brevemente, Hume sostiene che se i sensi, le percezioni dell'uomo, sono l'unica fonte possibile di conoscenza, se sono l'unica e sola fonte di certezza, dunque si può considerare "reale" solo ciò che l'uomo consegue nell'attimo della percezione. In poche parole l'uomo può "conoscere", e quindi considerare reali con assoluta certezza, solo le informazioni che i suoi sensi gli forniscono "qui e ora", nel luogo e nell'istante della percezione. Di conseguenza, tutto il resto, tutto ciò che non è direttamente frutto delle percezioni, non può essere considerato reale. Per cui non può essere considerato reale nessun oggetto al di fuori del momento in cui lo percepiamo, non può essere considerata continuata ed unitaria l'esistenza degli oggetti, non può infine essere considerato reale e durevole il mondo. L'intera realtà "esterna" alla percezione umana non può essere conosciuta né giustificata, non può essere quindi considerata reale. Ciononostante l'uomo considera tutto ciò reale, continua a considerare come dotati di esistenza gli oggetti anche quando sono al di fuori del campo delle percezioni, ed è convinto di vivere in una realtà "oggettiva" sottoposta a "leggi", che può studiare e conoscere. Hume sostiene che ciò avviene in quanto l'uomo viene indotto dall'abitudine e dall'immaginazione nonché spinto dalla necessità a credere in tutto ciò, a confidare nell'esistenza e

nella regolarità del mondo. L'uomo sente il bisogno di credere all'esistenza e alla conoscibilità di una realtà esterna in quanto elementi essenziali per la vita umana. Ma, Hume è critico anche nei confronti delle leggi che regolano i fenomeni naturali, in quanto sostiene che l'uomo non fa altro che osservare un fenomeno ripetersi più volte per poi fissarlo come "legge" basandosi sulla sua esperienza, ma in realtà è solo l'abitudine che lo induce a compiere un'operazione di questo tipo, ossia ad attribuire un carattere di "necessarietà" a quella che in realtà è una semplice successione temporale (questo ci riporta al discorso tra Ghost e Niobe). L'abitudine e la necessità di avere certezze, punti fermi, spingono quindi l'uomo a concepire una realtà esterna alle percezioni come "oggettiva" e regolata da leggi. Ed è proprio esaminando l'opera Wachowski nello specifico, che ci si rende conto di quanto tali correlazioni siano evidenti. L'umanità trascorre la sua intera esistenza nei campi dove gli uomini vengono sfruttati dalle macchine come fonte di energia. Ma tutto ciò può avvenire solo grazie al fatto che gli umani sono inconsapevoli e le macchine riescono a mantenerli tali grazie a Matrix, un programma che inviando impulsi al cervello riesce a simulare l'intera esistenza umana. Ma cos'è che inganna l'uomo? Non sono i sensi, in quanto, se ad esempio, per citare Cypher, Matrix invia ad un umano l'impulso del sapore di una bistecca, il senso del gusto si limita a fornire questa informazione. Al contrario, è il cervello ad ingannarlo, in quanto il cervello non si limita a percepire l'informazione fornita dai sensi, ma va oltre e arriva a concepire l'idea della bistecca. La percezione umana in questo caso si limita a fornire semplicemente un determinato tipo di sapore. E questo è un elemento vero, reale, in quanto l'uomo in quel momento, pur se racchiuso nel suo bozzolo, percepisce realmente quel determinato tipo di sapore. Ecco cosa dice Morpheus a tal proposito:

Da The Matrix:

Neo : Questo... non è reale?
Morpheus : Che vuol dire reale? Dammi una definizione di reale, se ti riferisci a quello che percepiamo, a quello che possiamo odorare, toccare, vedere, quel reale sono semplici segnali elettrici interpretati dal cervello.

Ma solo ciò che ci comunicano le percezioni, i sensi, può essere considerato attendibile con assoluta certezza. Tutto il resto, ossia tutto ciò che va oltre quella semplice informazione relativa al sapore, non può essere conosciuto. Potrebbe esserci veramente un ristorante, in quel luogo, in quella città, con quelle determinate persone, in cui si servono quelle bistecche con quel sapore. Ma tutto ciò potrebbe anche non esistere. I nostri sensi, la nostra unica fonte sicura di conoscenza, non possono dircelo, quindi non possiamo saperlo. Quello che i nostri sensi ci comunicano è solo la percezione di ciò che tocchiamo, vediamo, sentiamo, ecc, ma l'esistenza di tutto ciò va oltre il campo delle percezione e quindi è inconoscibile per l'essere umano. In poche parole, citando Hume, i registi rendono Matrix un sistema che inganna non i sensi, ma la mente, esattamente come ci ricorda Morpheus.

Da The Matrix:

Neo : Quale verità?
Morpheus : Che tu sei uno schiavo, Neo... 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.

La mente, come ci dice Hume, è spinta dal bisogno, è indotta dall'abitudine e dall'esperienza del passato. A tal proposito ricordiamo anche cosa dice Morpheus:

Da The Matrix:

Morpheus : Matrix è un sistema, Neo... e quel sistema è nostro nemico... ma quando ci sei dentro, ti guardi in torno e cosa vedi, uomini d'affari, insegnati, avvocati, falegnami, le proiezioni mentali della gente che vogliamo salvare, ma finché non le avremo salvate queste persone faranno parte di quel sistema, e questo le rende nostre nemiche, devi capire che la maggior parte di loro non è pronta per essere scollegata, tanti di loro sono così assuefatti, così disperatamente dipendenti dal sistema, che combatterebbero per difenderlo.

Neo : No... Non è possibile... io non ci credo.
Morpheus : Non ho detto che sarebbe stato facile, ho detto che ti offrivo la verità.
Neo : Indietro non posso tornare, vero?
Morpheus : No, ma se potessi davvero lo faresti? Sento di doverti delle scuse, c'eravamo dati una regola, mai liberare un individuo che abbia raggiunto una certa età, è pericoloso, il cervello stenta a rifiutare passato, l'ho già visto parecchie volte.

E' interessante, a questo punto, notare anche come tale empirismo radicale non porti Hume a teorizzare la necessità di un rifiuto totale dell'intero comportamento umano basato sul credere in una realtà la cui esistenza è impossibile per l'uomo da conoscere e dimostrare. Quello su cui Hume invece insiste è la necessità per l'uomo di abbandonare la pretesa di possedere verità certe e indubitabili.
Tale è ovviamente la pretesa di tutti coloro che vivono dentro Matrix, i quali non dubitano affatto a proposito del tipo di esistenza che stanno conducendo. E lo scopo dei ribelli è proprio quello di convincere gli uomini che vivono in Matrix ad abbandonare le loro sicurezze, la loro rassicurante realtà. Ricordiamo anche qui Morphueus:

Da The Matrix:

Neo : So che cosa cerchi di fare...
Morpheus : Cerco di aprirti la mente Neo, ma posso solo indicarti la soglia... sei tu quello che la deve attraversare.
Morpheus : Devi lasciarti tutto dietro Neo, paura, dubbio, scetticismo, sgombra la tua mente...

Kierkegaard e Matrix

Trinity : Ghost, posso farti una domanda seria?
Ghost : Certo.
Trinity : Credi davvero che Neo metterà fine alla guerra?
Ghost : Si. Ne sono certo.
Trinity : Anche io...ma non so dirti come o perché.
Ghost : Kierkegaard diceva che la fede deve fare a meno dei come e dei perché. La fede non è

razionale. Credo perché è assurdo.
Trinity : Cioè è una follia crederci?
Ghost : Credere a cosa? Che un solo uomo sia in grado di cancellare un'intera stirpe di macchine e porre fine a una guerra secolare? Certamente. E' da matti e proprio per questo dobbiamo crederci. La fede, per sua natura, trascende la logica.

Tra i filosofi di cui ci stiamo occupando senza dubbio Kierkegaard è quello che ha influenzato maggiormente l'opera Wachowski. Tanti e tali sono i riferimenti presenti nella trilogia, che risulta veramente arduo individuare quanto in profondità il pensiero di questo filosofo l'abbia segnata.
Tant'è che i tre film potrebbero essere letti anche solo ed esclusivamente da una prospettiva "Kierkegaardiana".

La scelta

Una prima concezione Kierkegaardiana che risulta essere fortemente radicata nella saga è quella dell'esistenza come possibilità che conduce l'uomo ad una scelta. Ossia, secondo Kierkegaard, l'esistenza non è un'entità necessaria e garantita, ma un insieme di possibilità. E, cosa molto importante, la possibilità è da intendersi tanto in senso positivo quanto negativo. In pratica ogni possibilità favorevole all'uomo è annientata da un infinito numero di possibilità sfavorevoli. Kierkegaard afferma: *"Nella possibilità tutto è ugualmente possibile"*. Di fronte a queste infinite possibilità, a questa infinità del possibile, l'uomo si trova costretto a scegliere, ad effettuare una scelta. La vita è quindi un susseguirsi ininterrotto di scelte che l'uomo deve compiere. E tale è anche la vita di molti dei personaggi di Matrix, primo fra tutti ovviamente Neo, la cui esistenza è il fulcro dell'intera vicenda narrata nei film, come mostratoci chiaramente dalla stessa suddivisione in tre capitoli che simboleggiano nascita, vita, e morte del protagonista. La trilogia ci mostra quindi interamente, a partire dalla nascita, fino ad arrivare alla morte, la vita e di conseguenza le scelte a cui è costretto Neo, e proprio per questo motivo tale personaggio rappresenta il miglior esempio, anche se non l'unico, della presenza e dell'influenza di questa concezione Kierkegaardiana nella Matrice.
Sappiamo, però, che dai Wachowski non possiamo aspettarci nulla di semplice, e quindi prima di analizzare nel dettaglio tutto ciò, è necessario osservare come nella saga questa concezione si fonda con altre due "leggi" che sembrano governare l'intero universo Matrix, in quanto relative sia ad umani che a programmi:

- Lo scopo

Da The Matrix Reloaded:

Oracolo : Siamo tutti qui per fare quello che tutti dobbiamo fare qui.

Smith : Come lei ben sa le apparenze possono ingannare, il che riporta la nostra conversazione alla ragione per cui siamo qui. Noi non siamo qui perché siamo liberi, siamo qui perché non siamo liberi. Di sottrarsi a questo dato di fatto non c'è ragione. Nel negarlo non c'è scopo perché sappiamo entrambi che senza scopo noi non esisteremmo.
È lo scopo ad averci creati.
È lo scopo che ci connette.
Lo scopo che ci motiva.
Che ci guida.
Che ci spinge.
È lo scopo che stabilisce.

Lo scopo che ci vincola. Noi siamo qui per colpa sua, Signor Anderson. Siamo qui per togliere a lei quello che lei ha cercato di togliere a noi. Lo scopo.
Agente Johnson : Ora tu non sei più necessario.
Fabbricante di Chiavi : Facciamo solo ciò per cui siamo destinati.

Niobe : Tu come le sai queste cose?
Fabbricante di Chiavi : Le so perché le devo sapere. È il mio scopo. È la ragione per cui sono qui. La stessa ragione per cui siamo tutti qui.
Ogni programma o essere umano risulta quindi avere un proprio "scopo". Tale scopo non è però da intendersi come un qualcosa che necessariamente si debba concretizzare, cioè come un qualcosa per cui tutte le azioni sono già scritte e decise, difatti lo si può riuscire a conseguire oppure no (e ciò si ricollega alla concezione di Kierkegaard della possibilità, intesa sempre come possibilità di tutto ma anche del contrario di tutto). Nei film, appunto, programmi ed esseri umani devono lottare per perseguire il proprio scopo, che quindi non è un qualcosa di assolutamente garantito, ma piuttosto è come un qualcosa di "tendenziale". Ciascuno dunque tende necessariamente a realizzarlo, ma lo scopo potrà effettivamente realizzarsi come no, in altre parole, esso rappresenta una sorta di meta ultima su un sentiero posto davanti ad umani e programmi. Questa meta ultima non necessariamente potrà essere raggiunta, ma viceversa necessariamente si tenderà a guadagnarla. Questo però significa che nessuno è in grado di scegliere in totale libertà il proprio scopo. Si può, quindi, percorrere oppure no fino in fondo questo sentiero, ma mai e poi mai si avrà la possibilità di scegliere quale sentiero percorrere.

- Il principio di "causa ed effetto"

Come ci spiega il Merovingio nel suo celebre discorso:

Merovingio : Del resto è così che vanno le cose. Sapete? Esiste un solo principio costante, un solo principio universale ed è l'unica autentica verità. La causalità. Azione. Reazione. Causa... ed effetto.
……
Ecco questa è la natura dell'universo. Contro questa cosa noi lottiamo, la rinneghiamo, ma è una messa in scena, è solo facciata... al di sotto della nostra composta apparenza la verità è che noi siamo assolutamente... senza... controllo... Causalità. Non c'è verso di sfuggirle. Le saremo in eterno assoggettati, la nostra sola speranza, la vostra pace dipendono dal capire questo, dal capire innanzitutto il perché, il perché è ciò che differenzia noi da loro. E voi... da me. Il perché è la sola vera fonte di potere senza di essa siete impotenti.

Tutti quindi, umani e programmi, devono sottostare a questa legge. Ci sono però due programmi la cui posizione nei confronti di questo principio che governa il mondo di Matrix è diversa, il Merovingio e l'Oracolo. Il Merovingio, infatti, a differenza di tutti coloro che lo subiscono inconsapevolmente, ne è conscio; pertanto è come se riuscisse a "leggere" questo principio all'interno della realtà che lo circonda, e a sfruttare questa sua capacità per conseguire sempre più potere. Ma se il Merovingio riesce a "leggere" l'operato di questo principio, l'Oracolo arriva addirittura a "manipolarlo":

Da The Matrix:

Oracolo : Ti inviterei a sederti ma... so che tanto non lo farai, e non preoccuparti del vaso.
Neo : Quale vaso?
[Neo si volta e urtando un vaso lo fa cadere a terra.]

Da The Matrix Reloaded:

Neo : Perché tanta animosità?
Trinity : Tra Morpheus e Lock?
[Neo accenna ad un sì con la testa]
Trinity : Niobe.
Neo : Il capitano Niobe?
Trinity : Era la compagna di Morpheus. Adesso sta con Lock.
Neo : Sai il perché?
Trinity : Morpheus andò dall'oracolo, e da quel giorno tutto cambiò.
Neo : Lo so. Lei fa quell'effetto.

Oracolo : So' che non riesci a dormire. Vedrò di aiutarti. Dai accomodati, siediti questa volta.
Neo : Preferisco restare qui.
Oracolo : Fa' come credi.
Neo : [Si accomoda.] Mi sono voluto sedere.
Oracolo : Lo so.

Da The Matrix Revolutions:

Smith : Il famoso e potente Oracolo, finalmente ti incontro, immagino che tu mi stessi aspettando, ho ragione? L'onnisciente Oracolo non è mai sorpreso, come potrebbe essere d'altronde, sa tutto, se questo è vero come mai lei è qui, se sapeva già del mio arrivo perché, perché non se ne è andata?
[L'Oracolo lo fissa senza dire niente, Smith prende il vassoio con i biscotti e lo getta violentemente contro il muro.]
Smith: Forse sapevi che avrei fatto così forse no, se lo sapevi significa che hai fatto i biscotti e lasciato li il vassoio deliberatamente di proposito, il che significa anche che tu te ne stai seduta li deliberatamente di proposito.
……
Oracolo: Fa quello per cui sei venuto.
Smith: Con piacere.
[Si avvicina all'Oracolo e con essa si duplica.]

D'altra parte è lo stesso Merovingio ad avvertirci riguardo al modo di fare dell'Oracolo:

Da The Matrix Reloaded:

Merovingio : Voi siete qui perché siete stati mandati qui. Vi è stato detto di venire qui e avete ubbidito. Del resto è così che vanno le cose. Sapete? Esiste un solo principio costante, un solo principio universale ed è l'unica autentica verità. La causalità. Azione, reazione. Causa... ed effetto.
Morpheus : Tutto comincia però con una scelta.
Merovingio : No. Errore. La scelta è solo un'illusione creata e posta tra chi ha potere e chi non ne ha.

Ossia quando si ha a che fare con l'Oracolo si è convinti di possedere libertà di scelta, ma in realtà non si fa altro che agire in base ad un catena di "causa-effetto" da lei stessa creata. Proprio a tal proposito è bene ricordare che l'Oracolo è colei il cui potere fa credere agli umani di possedere un'opportunità di scelta a livello inconscio, difatti, come svelato dall'Architetto stesso, senza il suo contributo l'intero sistema non avrebbe modo di funzionare. È ovvio quindi che la ragione per cui il Merovingio odia l'Oracolo va ben oltre il tradimento di Seraph (tradimento che tra l'altro non deve

sorprendere, viste le sue capacità persuasive); il francese brama questa sua capacità, perché se solo riuscendo ad intravedere l'operato di tale principio è riuscito a piazzarsi al comando degli esuli, immaginiamo cosa potrebbe ottenere se riuscisse ad influenzarlo.

Da The Matrix Revolutions:

Merovingio : … curiosamente c'è qualcosa che io vorrei qualcosa che desidero dal giorno in cui sono arrivato qui e che dicono non può essere preso, ma può solo essere dato.
Morpheus : Che cosa?
Merovingio : Gli occhi dell'oracolo.

Le motivazioni per le quali questa sua prerogativa, riassunta nella formula *"gli occhi dell'Oracolo"*, non può essere presa ma solo donata, le possiamo comprendere unicamente osservando cosa accade a Smith che viceversa se ne appropria con la forza. Con quel gesto, infatti, Smith riesce a vedere cosa accadrà fino alla fine, o meglio tutto ciò che l'Oracolo conosce, come ammesso da lei stessa:

Da Enter the Matrix:

Niobe : Una volta mi hai detto di sapere tutto ciò di cui avevi bisogno.
Oracolo : E' vero. Sapevo tutto di questa storia, dall'inizio alla fine.
Niobe : Non capisco.
Oracolo : Nemmeno io posso vedere oltre la fine.

Il fatto che conoscesse tutto dall'inizio alla fine, ovviamente non ci deve sorprendere, se si considera che è stata proprio l'indovina ad aver deciso di giocare la *"partita pericolosa"* di cui parla l'Architetto, stabilendo così di aiutare e non di manipolare semplicemente l'eletto, o meglio d'influenzarlo in modo tale da ottenere la pace (un obiettivo da lei esclusivamente perseguito, difatti quello originario degli umani consisteva nell'annientamento delle macchine). Ed è proprio per questo scopo che ha "creato" l'amore tra Trinity e Neo, piuttosto che manipolarlo secondo il percorso stabilito dalle macchine che avrebbe portato all'ennesimo reload. Ma ciò che è veramente importante notare, è che l'Oracolo sostiene di conoscere tutto dall'inizio alla fine, dove per la "fine" s'intende il momento in cui Smith assimila anche Neo. Smith quindi nel momento in cui s'impadronisce *"degli occhi dell'Oracolo"* è in grado di vedere tutto ciò che lei conosce, dunque anche il momento della sua illusoria vittoria, ma non d'influenzare le altrui azioni tramite il principio "di causa ed effetto", che è ciò a cui ambisce il Merovingio, difatti viene sconfitto proprio in quanto lei stessa non poteva sapere ciò che sarebbe accaduto dopo la cosiddetta "fine".

Abbiamo visto, pertanto, come sia la "scelta" Kierkegaardiana, sia lo "scopo" che si realizza tramite il principio "di causa ed effetto" siano due elementi centrali nel film, ma arrivati a questo punto sorge spontanea una domanda:
Come è possibile che convivano questi due concetti irrimediabilmente inconciliabili? Ossia, come può l'uomo scegliere tra più possibilità tutte egualmente possibili, se la sua scelta è condizionata da queste due forze superiori? Come può la sua scelta essere libera e autentica se per lui è già previsto uno scopo verso il quale egli non può fare a meno di tendere? Come può la sua scelta essere libera e autentica se in fondo anche la sua scelta non è altro che l'ennesimo anello della catena "causa ed effetto"? Del resto non è forse questo il dilemma che tormenta Neo per gran parte della trilogia?

Da The Matrix Reloaded:

Neo (all'Oracolo) : Ma se sai già la risposta come posso fare una scelta ?

Ed è proprio nello sciogliere tale contraddizione che appare evidente come il pensiero di Kierkegaard abbia influenzato profondamente Matrix, ben oltre la semplice adozione da parte dei registi della concezione di scelta continua cui l'uomo è sottoposto a causa delle infinite possibilità dell'esistenza. Difatti per Kierkegaard un altro concetto fondamentale è "l'angoscia". Per il filosofo essa è il sentimento generato nell'uomo dal possibile, ossia è ciò che l'uomo prova dinanzi a questo possibile indeterminato, di fronte a questa infinità del possibile. L'angoscia, appunto, è quel tormento dell'uomo che, a differenza della paura o di altri stati d'animo, non si riferisce a nulla di determinato, a nulla di specifico, di fatto è solo la pura e semplice possibilità a generarla. Ma il punto sostanziale consiste nel fatto che per Kierkegaard l'angoscia non è altro che libertà *finita*; ossia né necessarietà, né libertà astratta (il noto libero arbitrio) due condizioni che, anche se per motivi diametralmente opposti, non comportano una scelta "problematica", bensì libertà finita, cioè limitata e impastoiata. Ovvero, esattamente la stessa condizione nella quale si trova Neo nei primi due film. Egli, infatti, non è totalmente libero, in quanto si trova prima a dover percorrere il sentiero della profezia, che è uno strumento di controllo del mondo delle macchine, e poi ad esser manovrato dall'Oracolo; ma al tempo stesso è lui ad avere l'ultima parola, a dover compiere "la scelta" da cui dipendono le sorti di entrambi i mondi, virtuale e reale. Ecco quindi la condizione di libertà finita o limitata, che genera angoscia. Stato d'animo che è chiaramente visibile in Neo:

Da The Matrix Reloaded:

Trinity : Non riesci a dormire?
[Neo scuote la testa]
Trinity : Mi vuoi raccontare?
Neo : Sono soltanto sogni.
Trinity : C'è qualcosa di cui hai paura?
Neo : Vorrei solo... Vorrei sapere quello che devo fare. Tutto qui. Vorrei delle risposte.

Neo : Stai dicendo che devo scegliere se Trinity deve vivere o morire?
Oracolo : No. Tu hai gia operato la tua scelta. Adesso la devi comprendere.
Neo : No. [Scuotendo la testa.] No, non lo posso fare. Non voglio.
Oracolo : Lo devi fare.
Neo : Perché?
Oracolo : Perché sei l'Eletto.
Neo : E se non ci riesco? Che succede se fallisco?
Oracolo : Allora Zion cadrà, Neo.

A questo punto è chiaro che i Wachowski hanno voluto agguantare l'idea di Kierkegaard della scelta, per legarla alla contrapposta concezione di scopo, che si realizza tramite il principio di causa ed effetto, in modo da creare quella condizione di libertà finita che serve a generare in Neo un altro fondamento Kierkegaardiano, vale a dire l'angoscia. E sebbene tutto ciò già comprovi come il pensiero del filosofo "possibilità-scelta-angoscia" rappresenti la chiave di lettura di ciò che accade a Neo per due terzi della saga, non siamo ancora riusciti a risolvere l'opposizione tra la scelta, che presuppone appunto la libertà di poter optare, e lo scopo che si realizza tramite causa-effetto, che all'opposto impone l'incapacità di poter stabilire il proprio destino.
Apparentemente la soluzione che i film sembrerebbero suggerirci consiste nel fatto che sia lo scopo che il principio di causa-effetto siano punti fermi senza i quali non è possibile interpretare la trilogia, e che quindi l'uomo non può scegliere, o meglio, deve compiere una scelta, ma questa non è libera, in quanto condizionata da queste forze superiori.

Provando quindi ad assumere tale teoria, che non prevede libertà di scelta, come chiave di lettura della saga, ci accorgeremo che è possibile interpretare tutto quanto avviene nei film fino ad arrivare allo scontro finale, dove però assistiamo ad un dialogo che non può essere assolutamente trascurato:

Da The Matrix Revolutions:

Smith : Perché Signor Anderson? Perché? Perché? Perché lo fa? Perché si rialza? Perché continua a battersi? Pensa davvero di lottare per qualcosa a parte la sua sopravvivenza? Sa dirmi di che si tratta ammesso che ne abbia coscienza? E' la liberta? E' la verità? O magari la pace... Ma mi dica che non è l'amore!
Illusioni Signor Anderson, capricci della percezione, temporanei costrutti del debole intelletto umano, che cerca disperatamente di giustificare un esistenza priva del minimo significato e scopo! Ogni costrutto è artificiale quanto Matrix stessa! Anche se ormai devo dire che solo la mente umana poteva inventare una scialba illusione come l'amore!
Ormai dovrebbe aver capito signor Anderson a quest'ora le sarà chiaro lei non vincerà, combattere è inutile.
[Neo si rialza]

Smith : Perché signor Anderson? Perché? Perché persiste?
Neo : Perché cosi ho scelto.

Quindi da un lato, abbiamo Smith che, in quanto programma, intelligenza artificiale, analizza e demolisce tutti gli ideali umani, con particolare enfasi sull'amore e nello specifico tra Neo e Trinity, sia in quanto quell'amore è ciò che incentiva Neo, sia in quanto, essendo venuto almeno in parte a conoscenza dei segreti dell'Oracolo dopo la fusione, si è reso conto che è stato appositamente creato dall'indovina. D'altra parte, invece, la risposta di Neo non lascia spazio ad equivoci; per quanto possa sembrare irrazionale ad un'I.A. come Smith, egli continuerà a lottare per tutti quegli ideali, anzi si sacrificherà per essi, ed è lui ad aver deciso di sacrificarsi: è la sua scelta. A questo punto il dilemma sembra davvero di difficile soluzione, visto che non possiamo negare che le scelte di Neo, e quindi dell'uomo che simboleggia, siano influenzate irrimediabilmente dalle forze superiori precedentemente citate, ma al contempo, in base a questo dialogo, non possiamo neanche negare che abbia la possibilità di compiere la sua scelta. Fortunatamente, anche in questo caso il pensiero di Kierkegaard ci fornisce la soluzione, e quindi la chiave di lettura.
Il filosofo ribadisce infatti, che la vita dell'uomo è costituita dalle scelte, in altri termini l'uomo "vive scegliendo", al punto tale che anche la rinuncia alla scelta è pur sempre una scelta anche se in questo modo l'io dell'uomo rinuncia a farsi valere. Ecco finalmente qual'è lo spazio che nel mondo di Matrix, dominato da forze che non lasciano all'uomo il controllo sulla propria vita, la concezione dei Wachowski riserva alla scelta: l'unica vera scelta che possiede Neo, e quindi l'unica vera scelta dell'uomo, è quella di comprendere prima, e accettare poi, quello che è il proprio ruolo, il proprio scopo nel mondo. Uno scopo che non è stato deciso autonomamente, un ruolo che è stato imposto da forze superiori (l'Architetto, l'Oracolo, il principio di causa-effetto, lo scopo, la profezia, la fede, la predestinazione, ecc.), sul quale tuttavia possiede pur sempre l'ultima parola, visto che è lui a doverlo portare a compimento, è lui a dover "scegliere" di comprenderlo, accettarlo, ed infine realizzarlo con tutta l'angoscia che ne può derivare fino addirittura ad arrivare a sacrificarsi.
Pertanto essendo tale l'unica ed effettiva scelta di Neo, ci apparirà molto più chiara la risposta dell'Oracolo alla fatidica domanda:

Neo : Ma se sai già la risposta come posso fare una scelta?
Oracolo : Perché non sei venuto qui per fare una scelta. La scelta l'hai giá fatta. Sei qui per conoscere la ragione per cui l'hai fatta.

Ossia la scelta è già stata compiuta dall'Oracolo, o se vogliamo, da un Neo inconsapevolmente condizionato da essa. Ma tale influenza non porterà a nulla se Neo non sceglierà di portarla a termine, ed è proprio per questo motivo che è necessario comprendere la scelta e su questo punto, infatti, l'Oracolo insiste ancora:
Neo : Stai dicendo che devo scegliere se Trinity deve vivere o morire?
Oracolo : No. Tu hai giá operato la tua scelta. Adesso la devi comprendere.

E per evidenziare quanto sia importante la scelta di comprendere/accettare/realizzare il proprio scopo, ecco che i Wachowski la legano al destino di Zion prima, dell'intera umanità poi, ed infine di tutti e due i mondi, umano e delle macchine, in Revolutions.

Neo : No, non lo posso fare. Non voglio.
Oracolo : Lo devi fare.
Neo : Perché?
Oracolo : Perché sei l'Eletto.
Neo : E se non ci riesco? Che succede se fallisco?
Oracolo : Allora Zion cadrà, Neo.

Riassumendo, Kierkegaard sostiene che anche se l'uomo vi rinunciasse effettuerebbe comunque una scelta (quella appunto di non scegliere), ma così facendo rinuncerebbe al proprio io; i Wachowski riprendono ed implementano tale concetto sottolineando metaforicamente, che ciò comporterebbe la fine dell'umanità, anzi la fine di qualsiasi mondo.
Detto questo ci appare molto più chiaro anche l'ultimo dialogo della trilogia:

Da The Matrix Revolutions:

Seraph : Lei ha sempre saputo?
Oracolo : Oh no, no, al contrario, ma ho molto creduto, ho molto creduto.

La domanda di Seraph è quanto meno legittima; l'Oracolo che ha manipolato tutti, soprattutto Neo, allo scopo di ottenere la pace, grazie al potere che le consente di influenzare e di agire direttamente sul principio di causa-effetto, poteva sapere quale sarebbe stata la conseguenza, l'effetto ultimo e finale del suo operato?
L'Oracolo risponde al contrario di aver creduto. Creduto in Neo, e nel fatto che avrebbe scelto di accettare e portare a termine il proprio compito.
In conclusione possiamo affermare che un tema centrale della saga è quello dell'importanza della conoscenza e del potere che ne deriva, come ama ricordarci il Merovingio. E' ovvio che se si viene a conoscenza di cosa è Matrix si può vincere la legge di gravità e compiere atti incredibili. La conoscenza dona quindi libertà, ma i registi sembrano voler sottolineare che la conoscenza massima consiste proprio nel divenire consapevoli di come non si è liberi, bensì sottoposti a forze superiori. Al tempo stesso la libertà massima consiste nel poter scegliere di rifiutare quello che è lo scopo, il percorso, il destino che queste forze ci hanno riservato. Mentre la massima virtù consiste nel comprenderlo, accettarlo e portarlo a termine. A questo punto, probabilmente, non sarebbe inopportuno poter considerare Matrix anche come una riflessione sull'intero significato dell'esistenza umana.

La scelta in Matrix: Neo

Dopo aver chiarito, tramite una lunga premessa, l'intricato interagire di scelta, scopo e causa ed effetto presente in Matrix, è necessario analizzare nello specifico, passo per passo, il cammino

percorso da Neo, allegoria del cammino compiuto dall'uomo, per comprendere quanto la concezione filosofica di scelta di stampo Kierkegaardiano rappresenti la principale chiave di lettura dell'opera filmica.
Da The Matrix:

Rhineheart : La disciplina non è il suo forte signor Anderson, lei pensa di essere speciale, che le regole in qualche modo non la riguardino... inutile dire che si sbaglia. Siamo una delle dieci società software del mondo, perché ogni dipendente è consapevole di far parte di un tutto, se un dipendente ha un problema anche la società ha un problema.
E' il momento di operare una scelta signor Anderson: o lei sceglie di sedersi in orario alla sua scrivania da oggi in poi, o sceglie di cercarsi un'altra scrivania da un'altra parte spero di essere stato chiaro.
Neo : Si signor Rhineheart, è stato chiaro.

Morpheus : Non c'è tempo Neo, la finestra alla tua sinistra, avvicinati, aprila, puoi usare il ponteggio per arrivare sul tetto.
Neo : No, non se ne parla, tu sei pazzo.
Morpheus : Ci sono due modi per uscire da questo edificio, uno è grazie al ponteggio, l'altro è in stato di arresto. Corri comunque un rischio, sta a te decidere.
Neo : Ma guarda che situazione, perché proprio a me, che cosa ho fatto, non sono nessuno, non ho fatto niente, niente. Qui ci resto secco. Accidenti.

Agente Smith : Come può vedere dalla quantità di carte, la tenevamo d'occhio da diverso tempo signor Anderson. A quanto pare lei sta vivendo due vite distinte. In una di queste lei è Thomas A. Anderson programmatore per un rispettabile società informatica, è iscritto alla previdenza sociale, paga regolarmente le tasse e... aiuta le vecchiette gettando per loro l'immondizia.
L'altra vita lei la passa al computer, è una celebrità tra gli hacker col sopranome di Neo, e di fatto ha commesso ogni crimine concepibile e attualmente perseguibile. Una di queste vite ha un futuro, l'altra invece no.

Morpheus : Ti interessa sapere, di che si tratta... che cos'è? [Neo annuisce.]
Morpheus : Matrix è ovunque, è intorno a noi, anche adesso nella stanza in cui siamo. E' quello che vedi quando ti affacci alla finestra, o quando accendi il televisore, l'avverti quando vai a lavoro, quando vai in chiesa, quando paghi le tasse... è il mondo, che ti è stato messo davanti agli occhi per nasconderti la verità.
Neo : Quale verità?
Morpheus : Che tu sei uno schiavo, Neo... 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 purtroppo è in grado 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 [Nella mano sinistra.]
Pillola rossa: resti nel paese delle meraviglie e vedrai quanto è profonda la tana del bianconiglio [Nella mano destra.]
Ti sto offrendo solo la verità... ricordalo, niente di più.

La fase iniziale della trilogia, dunque, è un'inequivocabile rappresentazione della concezione Kierkegaardiana di un'esistenza che costringe l'uomo, posto di fronte alle infinite possibilità, a continue scelte, tra le quali ovviamente spicca la celeberrima scelta tra pillola rossa e pillola blu. Ma questi primi dialoghi, servono anche ad evidenziare un elemento sostanziale che aiuta a comprendere l'apparente libertà di scelta posta dall'Oracolo, cioè il rifiuto da parte dell'eletto del

proprio ruolo. Neo, infatti, da un lato viene accusato per il suo comportamento sfuggevole alle regole del sistema, ma al tempo stesso quando le cose divengono pericolose non si sente pronto, quindi fugge di fronte alle proprie responsabilità. Una condizione che in particolar modo divine evidente dopo il suo ingresso nella desertica realtà:

Da The Matrix:

Oracolo : Ma, tu conosci già quello che sto per dirti?
Neo : Non sono l'Eletto.
Oracolo : Scusa ragazzo, tu hai dentro tanta energia, ma agisci come se stessi aspettando qualcosa.
Neo : Cosa.
Oracolo : La tua prossima vita, forse, chi può dirlo. E' così che vanno queste cose.[Neo ride.]
Oracolo : Cosa ridi?
Neo : Morpheus, lui, lui mi aveva quasi convinto.
Oracolo : Lo so, povero Morpheus, senza di lui saremo perduti.
Neo : Perché hai detto senza di lui?
Oracolo : Sei sicuro di volerlo sapere?
Oracolo : Morpheus crede ciecamente in te, e né tu, né i suoi, né io riusciremo a convincerlo del contrario. Crede in te al punto, che finirà col sacrificare la sua vita, per salvare la tua.
Neo : Cosa?
Oracolo : Presto sarai obbligato a fare una scelta, si perché da un lato ci sarà Morpheus che rischierà la vita, dall'altro la tua in pericolo. Uno di voi due dovrà morire, chi sarà dipenderà da te.

Questo, appunto, è il primo chiaro esempio di come l'Oracolo ponga scelte illusorie; di fatto, l'atto d'offrire la scelta consiste nel porre l'azione, la causa, allo scopo di ottenere la reazione, l'effetto, ambito. L'Oracolo, infatti, proponendo di scegliere tra la salvezza di Neo e quella di Morpheus, pone in realtà una scelta fittizia, visto che in seguito si salveranno entrambi. Difatti ella agisce in modo che Neo, non ancora convinto, assecondato nella sua insicurezza verso il proprio ruolo, decidendo di salvare Morpheus, arrivi concretamente alla consapevolezza d'essere l'eletto, e affinché questa presa di coscienza avvenga tramite il legame con Trinity. Infatti, il legame tra l'eletto e l'amore per Trinity è il perno su cui si fonda l'intero piano dell'indovina, che non a caso dichiara che "*essere l'eletto è (come) essere innamorato*". Piano che successivamente si concretizzerà con la scelta posta dall'Architetto, tra la salvezza di Trinity, ovvero amore specifico o la salvezza dell'intera umanità, amore generico, indifferenziato. Due alternative che sono rispettivamente emanazione dell'Oracolo e dell'Architetto, difatti privilegiare la vita della singola persona a discapito dell'intera umanità è il trionfo dell'irrazionalità sulla logica, un aspetto tipicamente umano che non può essere compreso dalle macchine.
Detto questo, per comprendere le problematiche derivanti da questa scelta illusoria è necessario esaminare i seguenti dialoghi:

Da The Matrix Reloaded:

Neo : E a questo punto la domanda più ovvia diventa... Come posso fidarmi di te.
Oracolo : Bingo. Non c'è dubbio, è un bel dilemma. E la cosa più brutta è che non hai modo alcuno per capire se io sia qui per aiutarti o no. Quindi dipende solo da te. In poche parole, ragazzo mio, devi decidere se accettare quello che io ti dirò, o rifiutare. Dolcetto?
Neo : Tu sai già se l'accetterò, vero?
Oracolo : Se non lo sapessi bell'oracolo sarei.
Neo : Ma se sai già la risposta come posso fare una scelta?

Oracolo : Perché non sei venuto qui per fare una scelta. La scelta l'hai giá fatta. Sei qui per conoscere le ragioni per cui l'hai fatta. Credevo che a questo fossi arrivato ormai.
……
Neo : E perché non posso vedere quello che le succede?
Oracolo : Non possiamo mai vedere al di là delle scelte che non ci sono chiare.
Neo : Stai dicendo che devo scegliere se Trinity deve vivere o morire?
Oracolo : No. Tu hai giá operato la tua scelta. Adesso la devi comprendere.
Neo : No, non lo posso fare. Non voglio.
Oracolo : Lo devi fare.
Neo : Perché?
Oracolo : Perché sei l'Eletto.
Neo E se non ci riesco? Che succede se fallisco?
Oracolo : Allora Zion cadrà, Neo.

Se il precedente dialogo aveva lo scopo di farci comprendere come l'uomo, cioè Neo, non è libero di scegliere in quanto condizionato da forze superiori, dal seguente si deduce che, nonostante tutto, tale condizione comporta comunque una personale scelta, cioè quella di comprendere e di assumersi le responsabilità derivanti dal proprio ruolo con tutta l'angoscia che ne deriva. Un concetto tanto importante da essere ribadito dall'Oracolo, in vista dell'incontro con l'Architetto, per ben due volte. Dunque Neo, sotto l'influenza dell'Oracolo, ha *già* scelto Trinity a discapito del resto dell'umanità. Una scelta che tuttavia il protagonista l'aveva resa propria ancor prima del dialogo con l'indovina, come evidenziato allegoricamente dalla sequenza nella quale da una parte è inquadrato il popolo di Zion unito "fisicamente" nel ballo, mentre contemporaneamente, ma separatamente, Neo si unisce fisicamente alla propria amata. Da un lato, quindi, tutta Zion, dall'altro solo Trinity, ecco la scelta già compiuta dall'eletto:

Ad ogni modo, vi è un'ulteriore sequenza intrisa di riferimenti al pensiero Kierkegaardiano.

Architetto : Matrix è più vecchia di quanto tu immagini. Io preferisco contare partendo dalla comparsa della prima anomalia fino al manifestarsi della successiva. Questa è la sesta versione.

[L'inquadratura stringe su uno dei Neo presenti nei monitor, e da questo Neo prosegue il discorso]

Neo : Ci sono solo due possibili spiegazioni. O nessuna me l'ha mai detto. O nessuno lo sa.
Architetto : Precisamente. Come stai senza dubbio intuendo l'anomalia è sistemica e crea pericolose fluttuazioni anche nelle più semplici equazioni.

[Ancora l'inquadratura stringe su uno dei Neo presenti nei monitor, e da questo Neo prosegue il discorso]

Neo : La scelta. Il problema è la scelta.

……
Architetto : Il che ci porta infine al momento della verità, in cui la vostra fondamentale imperfezione finalmente si manifesta e l'anomalia può rivelarsi nella sua doppia veste di inizio... e di conclusione. Ci sono due porte. La porta alla tua destra conduce alla sorgente e alla salvezza di Zion. Quella alla tua sinistra riconduce a Matrix. A lei, e alla tragica fine della tua specie. Come tu hai ben riassunto... il problema è la scelta.

Una scena incredibilmente rappresentativa, anche dal punto di vista visivo, della concezione di possibilità e di scelta enunciata dal filosofo. I Neo posti sui vari monitor raffigurano i possibili Neo; ossia ogni frase pronunciata da ognuno di essi rappresenta una delle possibilità, una delle possibili frasi che Neo potrebbe dire; lo schermo sul quale la telecamera stringe consiste nella frase che Neo *sceglie* di dire. Inoltre, esattamente come afferma Kierkegaard, appena una scelta viene compiuta l'uomo si trova immediatamente di fronte ad una nuova, ed ecco che l'inquadratura stringe su un altro Neo e proprio da esso prosegue il dialogo con l'Architetto. Pertanto il concetto del filosofo di vita come insieme d'infinite possibilità e susseguirsi di scelte, rappresenta l'unica chiave di lettura che ci può far comprendere il significato figurativo della sequenza.
In ogni caso, proseguendo nell'analisi, non si può far a meno di notare che subito dopo il superamento del problema della comprensione, al protagonista, si presenta quello di riuscire a portare a termine il proprio scopo. Nel capitolo finale della trilogia, infatti, Neo non esita più dinanzi alla scelta, non dubita sulla libertà di scelta, ha compreso ed accettato, dopo l'ultimo dialogo con l'Oracolo, quanto il suo sacrificio sia indispensabile; Neo, quindi, ha finalmente compiuto la sua autentica e personale scelta ed è determinato a portarla a termine, come evidenziato dai seguenti dialoghi:

Neo : Signori, so che il tempo è contro di noi, e mi dispiace per la mia lunga assenza, ma volevo essere sicuro.
Trinity : Sicuro di che?
Neo : Ora so cosa devo fare.
Morpheus : Cosa?
Neo : Non c'è un modo per dirlo, lo dico e basta, devo prendere una delle due navi.
Roland : Cosa?
Morpheus : Per andare dove?
Neo : La città delle macchine.

[Roland ride.]

Neo : Lo so è difficile comprendere.
Roland : No, al contrario vedo che sei diventato matto.
Neo : Devo andarci per forza.
Roland : Non ce la farai, in cento anni nessuna nave è riuscita ad avvicinarsi a meno di 100 Km .
Neo : Io devo tentare.
Morpheus : E' questo che ti ha detto l'Oracolo?
Neo : No.
Roland : E' assurdo, se vuoi suicidarti ragazzo accomodati pure, ma fallo senza sprecare una delle nostre navi.
Neo : Dovete fidarvi di me, ci devo andare.

Neo, dunque, per la prima volta, si dichiara *"sicuro"* a tal punto da ribadire per ben due volte come il suo sia in realtà un dovere (*"so cosa **devo** fare", "ci **devo** andare")* e come se non bastasse rafforza il concetto affermando che il *"tentativo"* non gli è stato dettato dall'indovina. Quindi nonostante il suo sia un dovere, un compito, non scelto ma assegnato, egli sceglie in completa autonomia di portarlo a compimento. Ed è proprio nel dialogo finale che si risolve tutto, anche da un punto di vista Kierkegaardiano.

Neo : Finirà Stasera.
……
Smith : Perché Signor Anderson? Perché? Perché? Perché lo fa? Perché si rialza? Perché continua a battersi? Pensa davvero di lottare per qualcosa a parte la sua sopravvivenza? Sa dirmi di che si tratta ammesso che ne abbia coscienza? E' la liberta? E' la verità? O magari la pace... Ma mi dica che non è l'amore!
Illusioni Signor Anderson, capricci della percezione, temporanei costrutti del debole intelletto umano, che cerca disperatamente di giustificare un'esistenza priva del minimo significato e scopo! Ogni costrutto è artificiale quanto Matrix stessa! Anche se ormai devo dire che solo la mente umana poteva inventare una scialba illusione come l'amore!
Ormai dovrebbe aver capito signor Anderson a quest'ora le sarà chiaro lei non vincerà, combattere è inutile.

[Neo si rialza]

Smith : Perché signor Anderson? Perché? Perché persiste?
Neo : Perché così ho scelto.

"Finirà stasera" non una semplice minaccia, ma una constatazione; per fermare Smith è necessario il sacrificio dell'eletto e Neo è stato infine capace di operare tale scelta. Ecco quindi, che l'aver operato una reale, libera scelta proprio all'interno della Matrice, sommo simbolo di "controllo", rappresenta l'ultimo motivo, il più forte, e l'unico elemento al quale Smith, capace di demolire sia il mondo virtuale che quello reale, compresi i relativi ideali, non può opporre nulla.

In conclusione, il significato filosofico di possibilità e di scelta enunciato dal filosofo ci permette di comprendere l'intero cammino percorso dal protagonista, ma tale concetto non riguarda solo lui…

La scelta in Matrix: Niobe e Soren

Nella saga ci sono almeno altri due esempi eclatanti di personaggi che compiono una scelta significativa; la scelta in questione consiste nel soccorrere la Nabucodonosor, e i protagonisti sono i capitani Niobe e Soren.

Senza dubbio, non si può far a meno di notare che anche nel caso di Niobe la scelta risulta essere l'ennesimo frutto dell'intricata catena di causa-effetto manovrata dall'Oracolo. Ciò è evidenziato dal fatto che mentre un tempo Morpheus e Niobe costituivano una coppia felice, dal momento in cui Morpheus si reca dall'indovina, il loro legame affettivo termina bruscamente. Da quel momento, infatti, l'indovina indirizza Morpheus verso la ricerca dell'Eletto, mentre Niobe verso la sua antitesi, Lock, il più pragmatico tra gli uomini. In altre parole l'Oracolo rende Morpheus "credente" e Niobe "scettica".

Da The Matrix Reloaded:

Neo : Perché tanta animosità?
Trinity : Tra Morpheus e Lock?
Trinity : Niobe.
Neo : Il capitano Niobe?
Trinity : Era la compagna di Morpheus. Adesso sta con Lock.
Neo : Sai il perché?
Trinity : Morpheus andò dall'oracolo, e da quel giorno tutto cambiò.
Neo : Lo so. Lei fa quell'effetto.

Conseguentemente, quando Lock si trova a dover predisporre la difesa di Zion, "influenzato" dalla suo legame affettivo con Niobe, decide che quest'ultima non dovrà prendere parte allo scontro:

Da Enter the Matrix:

Lock : Niobe, devo dirti una cosa. E' un piano di contrattacco per difenderci dalle macchine con l'IEM.
Niobe : Quante navi?
Lock : Tutte…eccetto la tua.
Niobe : Cosa?
Lock : Ho convinto il consiglio che la Logos era troppo piccola. L'IEM troppo debole per essere utile…
Niobe : Non è vero.
Lock : Forse no. Ma ormai è fatta.
Niobe : Jason, sono un capitano come tutti gli altri.
Lock : No, non come tutti. Tu sei la donna che amo.
Niobe : Non è giusto.

Lock : Mi dispiace ma ho dovuto. Non potevo abbandonarti, Niobe. Non potevo.

Niobe ovviamente, da buon capitano, contrariata, appena ne ha la possibilità sceglie di offrirsi come volontaria per soccorrere la Nabucodonosor, e così facendo, inconsciamente, non fa altro che ricoprire il ruolo assegnatogli dall'indovina. Difatti la presenza di Niobe nella vicenda, come del resto quella dello stesso Morpheus, si rivelerà fondamentale affinché Neo riesca nel suo intento. Quindi un'ulteriore chiaro esempio di come l'Oracolo influenzi gli uomini verso direzioni che essi stessi, dal loro semplice punto di vista, non possono neppure lontanamente intuire, direzioni prefigurate per scopi ben precisi. Del resto fu essa stessa a chiarificare che:

Dunque lo scopo del singolo risulta essere solo il frammento di un disegno più ampio e seppur tutto ciò sembri prefigurare un sistema in cui la volontà umana non può interferire, gli uomini sono in realtà costretti a scegliere e a sopportare quello stato d'angoscia enunciato da Kierkegaard.

Nel caso del capitano Soren, invece, ci troviamo di fronte ad una chiara citazione incastonata dai registi per omaggiare il filosofo, difatti Soren non è altro che il suo nome di battesimo (Soren Kierkegaard, 1813-1855). E la cosa la si deduce dal fatto che la caratterizzazione di questo personaggio si limita quasi unicamente alla scelta di soccorrere la Nabucodonosor. Infatti, a differenza di Niobe, non ci viene detto nulla di rilevante a proposito di quest'ultimo, se non appunto, il fatto che compie una scelta, tra l'altro rilevante, visto che ne decreterà il sacrificio insieme al suo equipaggio, cosa che pone ancor di più l'attenzione sul suo aver scelto. Dunque una caratterizzazione utilizzata quasi esclusivamente per raffigurare il concetto stesso di scelta, e per di più quest'ultima sembrerebbe rappresentare l'unica scelta veramente libera, cioè non influenzata dalla causalità, quindi una sorta di licenza poetica che i Wachowski si prendono allo scopo di rendere omaggio al filosofo che li ha tanto e profondamente ispirati.

I tre stadi dell'esistenza

Sebbene non centrale come la triade possibilità-angoscia-scelta, anche la concezione dei tre stadi dell'esistenza illustrata da Kierkegaard ha di certo influenzato l'opera Wachowski. Riassumendo, il filosofo descrive tre stadi dell'esistenza, quello estetico, quello etico e quello religioso, spiegando che tra questi livelli dell'esistenza non c'è continuità, ma rottura radicale, ossia è necessaria una scelta per passare da uno stadio all'altro, ulteriore rafforzamento, quindi, del concetto di vita caratterizzata irrimediabilmente da scelte, scelte radicali e totali. Ma è analizzando nello specifico ogni singolo stadio enunciato, che divengono evidenti le attinenze con la saga:

- *Lo stadio estetico:*

Lo stadio estetico è quel livello dell'esistenza durante il quale l'individuo vive nell'appagamento del piacere, nella continua ricerca di ciò che può esservi d'interessante nella vita e nel fuggire, quindi, tutto ciò che è banale, insignificante e meschino. La vita estetica è però caratterizzata da un limite, che conduce prima alla noia e poi alla disperazione, vale a dire la ciclicità. Nel film è lampante che le figure del Merovingio e di Persephone, con il loro modo di vivere, i luoghi in cui vivono e le persone di cui si circondano, sono utilizzate allegoricamente proprio per simboleggiare il concetto di vita "estetica". Senza contare poi la ciclicità dell'esistenza del francese; sebbene Matrix subisca periodicamente il processo di reload, egli, in quanto esule, riesce sempre a sopravvivere, difatti è uno dei programmi più antichi, ma la sua vita è sempre identica, monotona e ripetitiva, visto che ogni volta si trova a dover riaffrontare l'eletto di turno e tutto ciò che ne consegue. Inoltre, esattamente come esposto da Kierkegaard, mentre il Merovingio mostra i chiari segni della noia, Persephone palesa quelli della disperazione, infatti in più occasioni sente il disperato bisogno di percepire emozioni. Persephone, quindi, cerca di rivivere, tramite il suo particolare potere, quelle emozioni e quei sentimenti che la vita di tipo estetico non è in grado d'offrire. Infine entrambi, in quanto coppia, rappresentano la concezione dell'amore tipica dello stadio estetico, concezione secondo la quale una coppia di persone può essere felice solo grazie alla propria eccezionalità.

- *Lo stadio etico:*

Lo stadio etico è per definizione "lo stadio della scelta", idea che da subito richiama alla mente

molte sequenze della saga ed in particolare quella del dialogo tra Neo e l'Architetto. Nello specifico questo stadio è definito come quello durante il quale l'uomo abbandona la concezione estetica, che privilegia l'eccezionalità, per adeguarsi ad un modello, che prevede dei doveri che bisogna accettare e portare a termine con fedeltà. Difatti l'incontro con l'Architetto corrisponde esattamente al momento in cui Neo si rende conto di non essere l'eccezione, ossia l'Eletto, ma solo l'ennesima anomalia che si ripete ciclicamente. Senza contare che proprio in quella scena Neo manifesta tutta la sua fedeltà verso quello che considera il suo vero dovere, cioè salvare Trinity, anche a rischio di sacrificare l'intera umanità. Kierkegaard afferma, inoltre, che questo stadio dell'esistenza è caratterizzato dalla *"scelta che l'uomo fa di se stesso"*, e l'uomo compiendo questa scelta viene a conoscenza della propria storia, storia che riguarda anche i rapporti con gli altri, e proprio nel momento in cui l'uomo sembra isolarsi, dal resto dell'umanità, a causa di tale scelta, finisce in realtà per ricongiungersi ad essa. In pratica esattamente ciò che accade a Neo, che scegliendo di salvare Trinity sembra isolarsi dal resto dell'umanità, quando in realtà proprio grazie alla sua scelta si otterrà la pace in favore di tutti. Il pensatore, oltre a ciò, sottolinea che nel momento in cui l'uomo viene a conoscenza della propria storia, non può rinnegare nulla della stessa, neanche gli aspetti più dolorosi. E nel film Neo è il primo essere umano a far conoscere a tutti gli uomini uno degli aspetti più dolorosi della loro storia, e cioè che non esiste nessuna profezia e nessun Eletto, dunque che essi stessi sono solo ulteriori strumenti di controllo gestiti dalle macchine. Dice Kierkegaard che a questo punto l'uomo si pente e riconosce non solo la propria colpevolezza, ma anche la colpevolezza di ciò che ha ereditato. In Matrix, infatti, tutti i problemi inerenti la condizione d'eletto che Neo si trova a dover affrontare sono in effetti "problemi ereditati", proprio in quanto egli eredita tale condizione e non potrebbe essere altrimenti in una realtà basata sulla ripetizione eterna degli stessi ruoli.

- *Lo stadio religioso:*

Lo stadio religioso è lo stadio durante il quale l'uomo deve anteporre a tutto il principio religioso, una condizione, dunque, che comporta anche la sospensione della morale in favore appunto della religione. Essendo, però, la sospensione della morale un qualcosa che non può essere compreso dagli altri, come effetto collaterale comporta l'abbandono in solitudine di colui che compie tale scelta. Il vero problema legato a tale condizione non è tanto la solitudine in senso stretto, quanto il fatto che l'individuo viene abbandonato a se stesso proprio di fronte ai problemi derivanti dalla scelta effettuata in favore della fede e a discapito della morale. Esattamente la condizione di Neo, che in solitudine si trova a dover compiere delle scelte che i suoi compagni non riescono a comprendere. Ma è interessante notare il fatto che Kierkegaard sostenga che il vero dilemma per chi compie la scelta religiosa, scelta che vuole e giustifica la sospensione della morale, consiste nel comprendere come si possa *"essere certo d'essere l'eletto"*, come si possa *"essere certo d'essere l'eccezione giustificata"*, cioè essere colui che è destinato ad un compito tanto speciale da potersi permettere di sospendere l'etica. Non a caso Neo per buona parte dei film è dubbioso sul fatto d'essere veramente l'eletto. Ma non finisce qui, in quanto Kierkegaard aggiunge che non c'è modo di trovare una risposta a questo interrogativo, bensì vi è un solo segno indiretto che può fornire tale certezza, ossia l'angoscia dell'incertezza d'essere l'Eletto, esattamente la stessa angoscia che

colpisce, che come abbiamo visto precedentemente, il protagonista del film. Viste le innumerevoli assonanze, si può quindi sostenere che anche in questo caso i registi abbiano voluto prendere spunto dallo stadio religioso enunciato dal filosofo, se non fosse che l'unica vera differenza sta nel fatto che i Wachowski sostituiscono quello che in Kierkegaard è la fede in dio, con l'amore. Per Kierkegaard l'eletto è colui che ha fede e segue la via della religione, mentre in Matrix l'Eletto, Neo, è colui che è innamorato.

La fede

L'importanza della fede osservata da un punto di vista Kierkegaardiano, ci riporta direttamente al dialogo durante il quale Ghost cita appunto il pensatore:

Trinity : Ghost, posso farti una domanda seria?
Ghost : Certo.
Trinity : Credi davvero che Neo metterà fine alla guerra?
Ghost : Si. Ne sono certo.
Trinity : Anche io...ma non so dirti come o perché.
Ghost : Kierkegaard diceva che la fede deve fare a meno dei come e dei perché. La fede non è Razionale. Credo perché è assurdo.
Trinity : Cioè è una follia crederci?
Ghost : Credere a cosa? Che un solo uomo sia in grado di cancellare un'intera stirpe di macchine e porre fine a una guerra secolare? Certamente. E' da matti e proprio per questo dobbiamo crederci. La fede, per sua natura, trascende la logica.

Ovviamente, mentre Kierkegaard argomenta da un punto di vista filosofico la fede in dio, nel film, come emerge chiaramente dal sopraccitato dialogo, viene trattata allegoricamente la fede in Neo, ma d'altra parte, in Matrix egli è senza dubbio una divinità. In ogni caso, per il filosofo la fede rappresenta l'unico mezzo per fuggire la disperazione che scaturisce nell'uomo di fronte al possibile, poiché l'esistenza è caratterizzata da un'instabilità radicale provocata appunto dalla possibilità. La fede, al contrario, si appella alla stabilità massima che è dio, cioè il principio di ogni possibilità. Credere genera, quindi, un capovolgimento paradossale dell'esistenza, e il pensatore, infatti, definisce la fede come assurdità, paradosso e scandalo.

Ghost : Credere a cosa? Che un solo uomo sia in grado di cancellare un'intera stirpe di macchine e porre fine a una guerra secolare? Certamente. E' da matti e proprio per questo dobbiamo crederci. La fede, per sua natura ,trascende la logica.

Ecco quindi che in Matrix il credere in Neo, alla maniera di Ghost, è contraddistinto esattamente dalle stesse caratteristiche d'assurdità, paradosso e scandalo descritte da Kierkegaard come fondamenti della fede. Ma non solo, per il filosofo il paradosso è costituito anche dalla stessa trascendenza di dio cosa che implica appunto una distanza infinita tra l'uomo e dio. A tutto ciò corrisponde in Matrix il paradosso, l'assurdità della natura stessa di Neo, ossia della natura di un uomo nato all'interno del sistema, ma capace non solo di divenire onnipotente all'interno dello stesso, ma anche di trascenderlo, come chiarificato dalla sequenza nella quale egli riesce a fermare le sentinelle. Senza contare la distanza, il distacco, tra Neo e gli altri uomini, raffigurato attraverso la sequenza nella quale il popolo di fedeli di Zion lo accoglie porgendo doni come avviene con un messia. Per non parlare dell'isolamento, della solitudine che si troverà a dover affrontare proprio durante il suo lungo e già di per sè impervio cammino. Tuttavia, sebbene Kierkegaard sostenga che la distanza infinta tra l'uomo e dio, per quanto intimo possa esserne il rapporto, è tale da escluderne

qualsiasi familiarità, non si può far a meno di notare che nel film avvenga esattamente l'opposto, visto che in Matrix esiste, appunto, un rapporto privilegiato tra Neo e Trinity, senza il quale egli non potrebbe essere l'Eletto, il dio di Matrix. Tutto ciò, dunque, sembrerebbe prefigurare un allontanamento da parte dei registi dalle tematiche Kierkegaardiane, ma se si tiene conto del valore allegorico attribuito ai nomi dei protagonisti (Neo/101 l'eletto, Trinity/303 la trinità) appare chiaro come questo legame costante tra Neo e Trinity rappresenti simbolicamente quella natura di "uno e trino" caratteristica del dio del cristianesimo. Neo e Trinity, in virtù di ciò, sono infatti sempre in connessione, e dal momento che i Wachowski sono stati meticolosi fino all'inverosimile questo rapporto privilegiato, non l'hanno reso solo teorico, ma anche pratico; l'esempio lampante è riposto, infatti, nella sequenza al termine del Burly Brawl in Reloaded, durante la quale Trinity mentalmente riesce ad intimare la fuga al suo amato. Da questo punto di vista, quindi, Neo e Trinity possono essere considerati un'unica entità, e ciò sottolinea ulteriormente come Neo in Matrix possa essere un "dio" solo grazie a Trinity proprio in quanto è tramite l'amore che si realizza la fusione di unità e trinità. Dunque i registi attribuiscono all'amore un'importanza molto significativa ed anche se sappiamo essere questo amore "costruito" artificialmente dall'Oracolo l'importanza non ne viene lesa in quanto la trilogia ci insegna proprio a non tracciare distinzioni di valore tra naturale e artificiale, tra reale e virtuale. Del resto furono gli stessi Wachowski, in The Matrix Rivisited, a cercare di spiegare proprio l'essenza di questo rapporto agli stessi Keanu Reeves e Carrie-Anne Moss, che appaiono piuttosto perplessi sul finale di "The Matrix" (la questione era: "come fa Trinity a sapere che Neo non è più connesso e quindi l'IEM può essere lanciato?"):

Infine, non si può far a meno di notare che l'intero Revolutions, incentrato appunto sulla fede in Neo, aiuti a rafforzare le precedenti individuazioni:
- Il rovesciamento paradossale dell'esistenza, rappresentato dal popolo di Zion che combatte, grazie alla fede in Neo, una battaglia riconosciuta senza dubbio impossibile da vincere.
- La distanza tra gli uomini e dio, raffigurata dai ribelli che combattono presso Zion mentre Neo si dirige a 01.
- Il legame tra Neo e Trinity ulteriormente evidenziato dal momento in cui lei diventa i suoi occhi nel mondo degli uomini, mentre lui può vedere solo il mondo delle macchine. Trinity vede la luce del sole in un mondo, Neo la luce delle macchine in un altro mondo, due piani differenti eppure legati inevitabilmente, ecco l'unicità del dio di Matrix simboleggiata dai Wachowski.

Il singolo e il sistema

Concludendo questa lunga analisi, infine, si può affermare che l'ultimo riferimento al pensiero di Kierkegaard, che si riscontra chiaramente in Matrix, consiste nell'importanza che esso attribuisce al singolo in opposizione al sistema. Un'opposizione che a dire il vero riflette l'obiezione che Kierkegaard fece alla filosofia di Hegel. Difatti, Hegel professa un sistema nel quale ogni aspetto della realtà non è altro che un particolare che può essere ricondotto all'universale, una manifestazione finita che può essere generalizzata e ricondotta all'infinito. Al contrario Kierkegaard

vi si oppone ribadendo l'importanza del singolo; l'uomo non può essere un particolare da ricondurre all'universale, in quanto il singolo vive un'esistenza personale e soggettiva tale da non poter essere in alcun modo categorizzata e generalizzata proprio in quanto diversa da quella di tutti gli altri uomini. Questa opposizione tra singolo e il sistema in effetti, nel film, rappresenta l'opposizione tra Neo e Matrix. Ossia Matrix è un sistema creato e retto dall'Architetto, a proposito del quale l'Oracolo dice: *"…non è in grado di comprender**le*** (le scelte dei singoli), *gli sono estranee. Per lui sono soltanto variabili di una equazione. Una alla volta, ciascuna variabile va calcolata, quindi riconteggiata. Questo è il suo scopo: bilanciare l'equazione"*. Ecco il particolare che va ricondotto all'universale. Neo, invece, è l'Anomalia, ossia la variabile senza controllo, al di fuori dei controlli, che può far collassare l'intero sistema. Questo in quanto Neo è un singolo, con una propria storia, le proprie scelte, l'amore per Trinity, e tutto ciò non può essere semplicemente calcolato, riconteggiato e ricondotto all'universale. Anzi, nel tentativo di ristabilire l'equilibrio si sviluppa Smith in reazione a Neo, il quale, prima ancora che il protagonista con il suo sacrificio faccia nascere la nuova Matrice, riesce, nell'intento di creare il proprio mondo, a cancellare Matrix così come fu concepita in origine, vale a dire come sistema di controllo.