

# La pergamena e il cucchiaino



**Bambino:** Non cercare di piegare il cucchiaino. È impossibile.

Cerca invece di fare l'unica cosa saggia: giungere alla verità.

**Neo:** Quale verità?

**Bambino:** Che il cucchiaino non esiste. (da *Matrix*)

## Maestri, allievi e cucchiaini

Nel suo tragicomico cammino per diventare il guerriero eletto del Kung Fu, il buffo (e pochissimo marziale) panda Po dovrà scoprire con gran costernazione che la mitica pergamena custodita dal sommo sacerdote, talismano

dello sconfinato potere, non è altro che un prosaico specchio senza una riga di saggezza incisa sopra.

E a noi che ce ne frega? Qui si parla di cinema di fantascienza e Connettivismo, no? Vero, ma non vi sarà sfuggito che la formazione di Po nel simpatico cartoon per bambini *Kung Fu Panda* è in fondo analoga a quella della "Sposa" **Uma Thurman** presso l'inflessibile Pai Mei in *Kill Bill*, fiaba pulp inadattissima ai più piccini, assai simile anche nel *pathei mathos* (apprendimento attraverso il dolore, massima della tragedia greca) cui deve sottoporsi il/la protagonista, oltre che dal punto di vista delle soluzioni strettamente cinematografiche, squisitamente citazioniste: il rapporto maestro-allievo,

le terribili prove... Si arriva persino alla citazione diretta delle singole scene (l'allievo che sale con fatica la lunghissima scala al tempio, il maestro che con un balzo sovrumano salta in equilibrio sulla spada etc.).

Bene, voi dite, e allora? Tarantino – “il Parmigianino del cinema” (definizione di un amico teatrante) – è un citazionista per vocazione: ha distillato nel suo doppio *opus magnum* anni di cinema nipponico delle arti marziali, di Manga e Anime, di telefilm americani (*Kung Fu*, appunto) e via assorbendo mentre, si sa, i registi di cartoon moderni son usi allettare il pubblico dei genitori con strizzatine d'occhio cinefile (oltre che con gag comiche) apprezzabili da parte dell'adulto piuttosto che del bambino, per saggi calcoli di marketing del processo d'acquisto (i biglietti alla fine li comprano gli adulti)...

Tutto torna, quindi, ma *che c'azzecca* tutto ciò colla s/f, ancora una volta?

Ci arriviamo. Ricordate, ormai oltre 10 anni fa, l'esordio della trilogia destinata a imprimere la Nuova Grande Svolta Epocale al cinema di s/f dopo *Blade Runner* (diciamo al cinema tutto, agli sfx, agli spot pubblicitari, ai viceoclip...)?

Sì, parlo proprio di *Matrix*: il più grande distillato di fantascienza Cyberpunk, misticismo orientale, grafica da manga, effetti innovativi (e geniali), situazioni e livelli di sfida da videogame; il film di cui non si parla più, sia perché se n'è parlato fin troppo, sia perché il cinefilo odia 'sporcarsi le mani' con prodotti di successo capiti anche dalle masse (quelli vanno solo esecrati per mostrare d'esser già oltre).

Ricordate la visita all'oracolo-cuoca (ancora una volta un sapiente, una “guida esoterica” per l'incerto protagonista)? Mentre aspetta il suo turno come dal dentista, Neo (ancora un “guerriero eletto”) incontra una sorta di saggio zen bambino che piega cucchiaini metallici, con il quale scambia il dialogo che abbiamo riportato in apertura.

...

**Neo:** *Il cucchiaino non esiste?*

**Bambino:** *Allora ti accorgerai che non è il cucchiaino a piegarsi, ma sei tu stesso!*

Dialogo rivelatore, una vera indicazione di percorso per l'ancora incredulo *forse-eletto*. Rivelazione che

proviene da un bambino-zen mica per caso, perché siamo in pieno dominio della filosofia orientale. Che nel film, non si creda, non è solo il condimento delle più spettacolari cinescazzottate acrobatiche da anni a questa parte. Quello che *Matrix* scava, infatti, va ben oltre - molto oltre - la metafora della matrice. Dove, vi starete chiedendo?

Il livello più immediato di lettura è il concetto sociologico di Grande Fratello, di sistema che ci ingabbia tutti, nutrendosi della nostra linfa vitale e assicurandoci la sopravvivenza in uno stato di quiete o di quasi morte che ci nega la libertà e soprattutto la coscienza, la conoscenza di ciò che realmente accade. Una versione cyberpunk del *Truman Show*, che pure può essere letto in chiave esoterica.

Ma, a un livello ancor più profondo di lettura, la *matrice* ci conduce niente meno che al concetto di anima e di reincarnazione. Un'anima che per poter evolvere ha bisogno di assumere una forma più “densa” e che, per farlo, deve rinunciare, per lo spazio-tempo di quella data vita, all'immenso sapere e potere accumulato fin lì, tornando un essere finito e mortale la cui anima necessariamente si assopisce nell'acquisire sembianze umane, ma che solo grazie a quei confini può sviluppare un ulteriore livello di coscienza. Ed è esattamente del risveglio della coscienza che *Matrix* ci parla. Poiché, postula, quella che stiamo vivendo non è la vera realtà ma una sorta di ologramma appunto in cui le singole anime condividono esperienze, utili sì alla loro crescita, ma non sufficienti al vero balzo evolutivo, per compiere il quale è necessario un passo ulteriore e decisivo: il risveglio.

Il momento in cui Neo viene scelto da coloro che diventeranno le guide del suo viaggio iniziatico – una sorta di rinascita, non casuale la scelta del nome che evoca il nuovo nato (Neo) – corrisponde a tutti quei momenti nella vita di ognuno in cui si ha l'opportunità di guardare al di là del *velo* e di scegliere. Ma scegliere che cosa? Scegliere se continuare a sopravvivere, accontentandosi della *gabbia* – reale ma soprattutto mentale – in cui si è nati e cresciuti, o compiere il passo di cui si diceva prima e vivere affrontando la realtà, spesso scomoda e dolorosa, ma al contempo densa di nuove opportunità. E arriviamo dunque al grande dilemma: pillola rossa o pillola blu? Ovvero al concetto di libero arbitrio: il pote-

re è nelle nostre mani dunque, se lo vogliamo, ma esso rappresenta una grande responsabilità che non tutti sono pronti ad affrontare, poiché ognuno ha comunque il proprio percorso. E cosa rappresentano, nella cosmogonia appena esposta, le macchine, Sion e la guerra in corso? Ovviamente la tanto acclamata e sempiterna lotta tra il bene e il male, la via della coscienza contro la negazione di essa e della sua libertà. Coloro che scelgono di vivere affrontando la realtà e sviluppando il proprio senso critico compiono uno sforzo enorme, la cui spinta proviene dalla necessità di evolversi, che ne rappresenta al contempo il costo e il beneficio. Ma chiunque oltrepassi la soglia vive, da quel momento in poi, mosso dal desiderio e dall'intima necessità di risvegliare a propria volta le coscienze altrui. Poiché ogni singola anima non è altro che una stilla della grande energia originale da cui l'universo ha preso inizio e che a essa farà ritorno una volta compiuto il suo percorso attraverso l'esperienza terrena, in tutte le sue molteplici sfaccettature. Questo significa che si è tutti parte di uno stesso tessuto e che l'evoluzione di uno influenza e accresce quella dell'altro.

Similmente visionaria è l'interpretazione che può essere data del pregevole dittico ***Ghost in the shell*** di **Mamoru Oshii**, ambientato in un futuro nel quale l'essere umano e la macchina si mescolano al punto da non potersi più distinguere non solo nelle loro parti "meccaniche" e quindi fisiche, ma anche dal punto di vista dell'*identità*, intellettuale e spirituale. Il concetto di anima qui è più che mai esplicito e quindi, dal punto di vista del messaggio che vuole passare ricopre un ruolo differente. *Matrix*, per tutti coloro che condividono la visione sopraesposta, rappresenta una vera e propria *wake up call* indirizzata a tutte le anime pronte a risvegliarsi e a coglierne l'ampiezza. *Ghost in the shell* è invece una riflessione colta e sofisticata che parte dal presupposto di concetto di anima condivisa.

## Panda o messia?

Ma veniamo al dunque: dove s'incontrano Po, Neo e la sposa Uma Thurman?

Andiamo con ordine. Partendo dal soggetto, preso in prestito dalla cultura orientale, *Kung Fu Panda* si per-

cepisce già come piuttosto rivelatore dell'intento degli autori. Ma qual è questo messaggio nella bottiglia che passa tra il duro allenamento e lo scontro con l'avversario? O forse bisognerebbe chiedersi qual è o cosa rappresenta quest'avversario?

La storia è di per sé già vista e rivista: l'allievo che sogna di diventare un campione e, malgrado le enormi difficoltà e le resistenze iniziali del maestro, grazie a impegno e buona volontà, vince dubbi e paure e sconfigge il nemico. È l'elogio della determinazione.

Fin qui non ci si scosta di un millimetro dal sogno americano del *self made man*. E allora cosa ci sta dicendo in più, questo benedetto Panda? La pergamena, che è l'oggetto del contendere tra buoni e cattivi è, come abbiamo detto, semplicemente uno specchio. Nessun segreto, nessuna rivelazione, niente pozioni per la felicità o la vita eterna; solo il volto riflesso di chi la osserva. Come a dire "Non starete cercando fuori ciò che è dentro, o lontano ciò che è vicino? Vuoi vedere che c'è qualcuno che ci mena per il naso e quel qualcuno ce lo abbiamo piantato sul collo?"

Schopenhauer lo definì *Velo di Maya*, mutuando dall'induismo un concetto metafisico e gnoseologico dalle svariate interpretazioni, tutte riconducibili all'idea di un sottile confine che separa l'individuo dalla percezione della verità e che basterebbe un soffio a far cadere, ma che sa bene ingannare l'occhio di chi lo cerca, salvo non usi la giusta chiave.

Allora c'è una chiave da trovare, una missione da compiere? L'unica vera missione da compiere e chiave da trovare è accettare che non ce n'è alcuna, perché tutto ciò che si cerca e di cui si ha davvero bisogno per riuscire è già qui, ora. Siamo noi a creare il labirinto e a dar vita al Minotauro e siamo sempre noi a vincerlo o a lasciarci sconfiggere. Noi siamo i registi occulti e gli attori protagonisti.

Ed è qui che Po e Neo vanno a braccetto. Entrambi vengono designati in quanto eletti, ma nessuno dei due lo è nel senso proprio del termine; cercano in sé la forza per adempiere alla *profezia*, la trovano – poiché ognuno di noi è l'*eletto* del proprio percorso – e solo nel momento in cui, grazie alla guida del guru, rivolgono lo sguardo allo *specchio* non accontentandosi delle apparenze, vedono qualcosa che già c'era ma che solo la nuova

prospettiva consente loro di afferrare. In sostanza, il pacioso Panda, con l'aria di non parere, ci ammolta una lezione di filosofia niente male, che affonda le radici fin nell'ermetismo e nella più antica tradizione orientale; il messaggio si lascia leggere a vari livelli, com'è giusto che sia, sempre per non smentire il suddetto ermetismo che cospargeva di simboli ogni testo che solo un iniziato avrebbe potuto cogliere.

## Cuoocere biscotti per un eroe, per un film

Ma non si doveva parlare di cinema? Come no, e infatti eccoci anche agli utili consigli pratici per aspiranti registi! Notate infatti come tutte le figure di "guru spirituale" di cui abbiamo parlato assolvano, nelle rispettive storie, il medesimo ruolo che gli esperti di sceneggiatura a Hollywood chiamano del "mentore".

Il maestro di *Karate Kid*, Obi Wan in *Star Wars*, Merlino in *Excalibur*... Praticamente ogni saggio, mago e così via che lo sterminato bacino del Fantasy da anni ci offre corrisponde a questa figura, che deve fungere nella storia da guida spirituale per il protagonista nell'avventura che lo attende. Come l'oracolo che dimessamente, in una prosaica cucina, cuoceva i biscotti offrendo un assaggio "di conoscenza" al perplesso Neo. Come il brutale Pai Mei, la cui sola inflessibilità ha portato la Sposa a superare gli apparenti limiti del corpo, permettendole poi di salvarsi la vita spezzando il legno con la forza di una sola mano, una volta imprigionata in una bara sottoterra.

Infatti, non solo nel Fantasy abitano i mentori, bensì in tutto il cinema in generale, perché – come dimostrano i tre diversissimi esempi di film di cui abbiamo fin qui parlato – ogni storia "che funziona" contiene bene o male alcuni ingredienti-base irrinunciabili, e il mentore è uno di quelli. Perché, ci spiegano maestri del calibro di **Chris Vogler** (autore del saggio-bibbia degli sceneggiatori "*Il viaggio dell'eroe*", basato sugli studi di mitologie e religioni comparate di **Joseph Campbell**), il racconto (letterario, cinematografico) segue un andamento che nei suoi tratti essenziali si ritrova appunto nei cicli mitologici classici (tutti, dall'*Iliade* al *Graal*, dal *Kalevala* al *Mahabharata*, ma pensate a cos'è **Virgilio** per **Dante** nella *Commedia*). Nei miti e... Nelle favole. Lì è il nocciolo primordiale di ogni narrazione: e per quello ne rinveniamo più vistosamente i tratti nel genere Fantasy (che

nell'immaginario contemporaneo ha preso il posto dei miti classici) e nelle fiabe per bambini, perché in quelle narrazioni semplici, che devono risultare immediatamente assimilabili dalle menti dei bambini, gli ingredienti narrativi sono esposti in maniera più diretta, più... *Elementare* (perdonate il *calembour*).

E quest'esigenza d'immediata comprensione che porta inevitabilmente all'immedesimazione è un mero escamotage per coinvolgere maggiormente e quindi rendere più godibile la lettura/visione, o ha invece a che fare intrinsecamente col contenuto? Ma entrambi, che diamine: saremo forse noi a separare artificialmente forma e sostanza?

Una narrazione che "tiene" necessita infatti di un eroe che si evolva nel corso della trama: se è già forte e spacca tutto dall'inizio, alla fine siamo di fronte a un telefilm di **Chuck Norris**. Ma se l'eroe nemmeno sa di esserlo e dubita d'aver la forza richiesta a sconfiggere il Male, tenta di nascondersi alla pugna, trema di paura e poi, sentendosi perso, si risolve alla battaglia finale pronto a perire e per non dover accettare che i suoi amici si sacrificino invano... *Be'*, allora noi siamo con lui fino alla morte!

E se alla fine la morte è quella del cattivo (come accade in tutti i titoli succitati), fateci caso, nessuno di noi grida "che banalità, è scontato!". Ma perché? Perché noi partecipiamo: dicesi empatia; la favola e il mito scrostano il bambino che dormiva in noi e noi sudiamo, piangiamo e gioiamo con lui. Con l'Eroe sofferto e maturo. Con Ulisse, con Artù, con Orlando, con Neo... Perché, da dove nasce questa empatia istintiva cui la nostra ragione, i mille film già visti, non sanno resistere? Forse proprio dalla dimensione filosofico mistica che sta profondamente alla radice di tutto e che muove ogni umana ricerca. Di sé, dell'Arte, del proprio cammino nel mondo. Del Senso.

In *Matrix*, nella lotta fra il bene e il male, il primo afferma l'esistenza della coscienza e ne chiede la liberazione mentre il secondo la nega, cercando semplicemente di tenerla sopita; non si tratta solo di mettere insieme dei colpi di scena: scopo principale dei *risvegliati* è risvegliare a propria volta, ma senza correre il rischio di essere messi in croce.

A voi la scelta: pillola rossa o pillola blu? Ovvero: Spaghetti o Kung Fu?