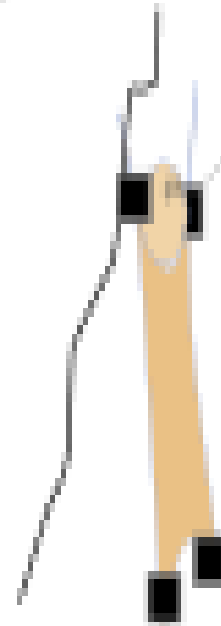
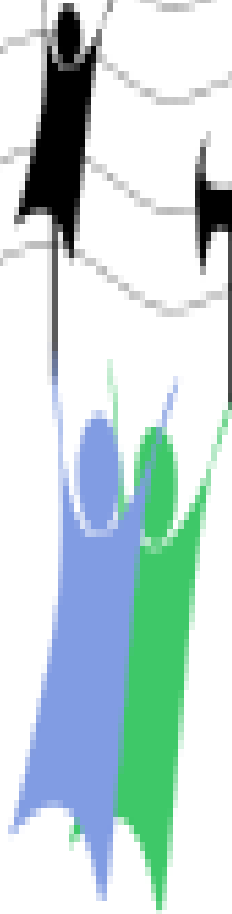


LE BASI DELLA CIVILTÀ CULTURALE OCCIDENTALE

Relatore: dr. sc. Fulvio Šuran, red. prof.
(*Dormitantium Animorum Excubitor*)

IL MITO DELLA CAVERNA „MODERNA” E LE POSSIBILITÀ DI FUGA

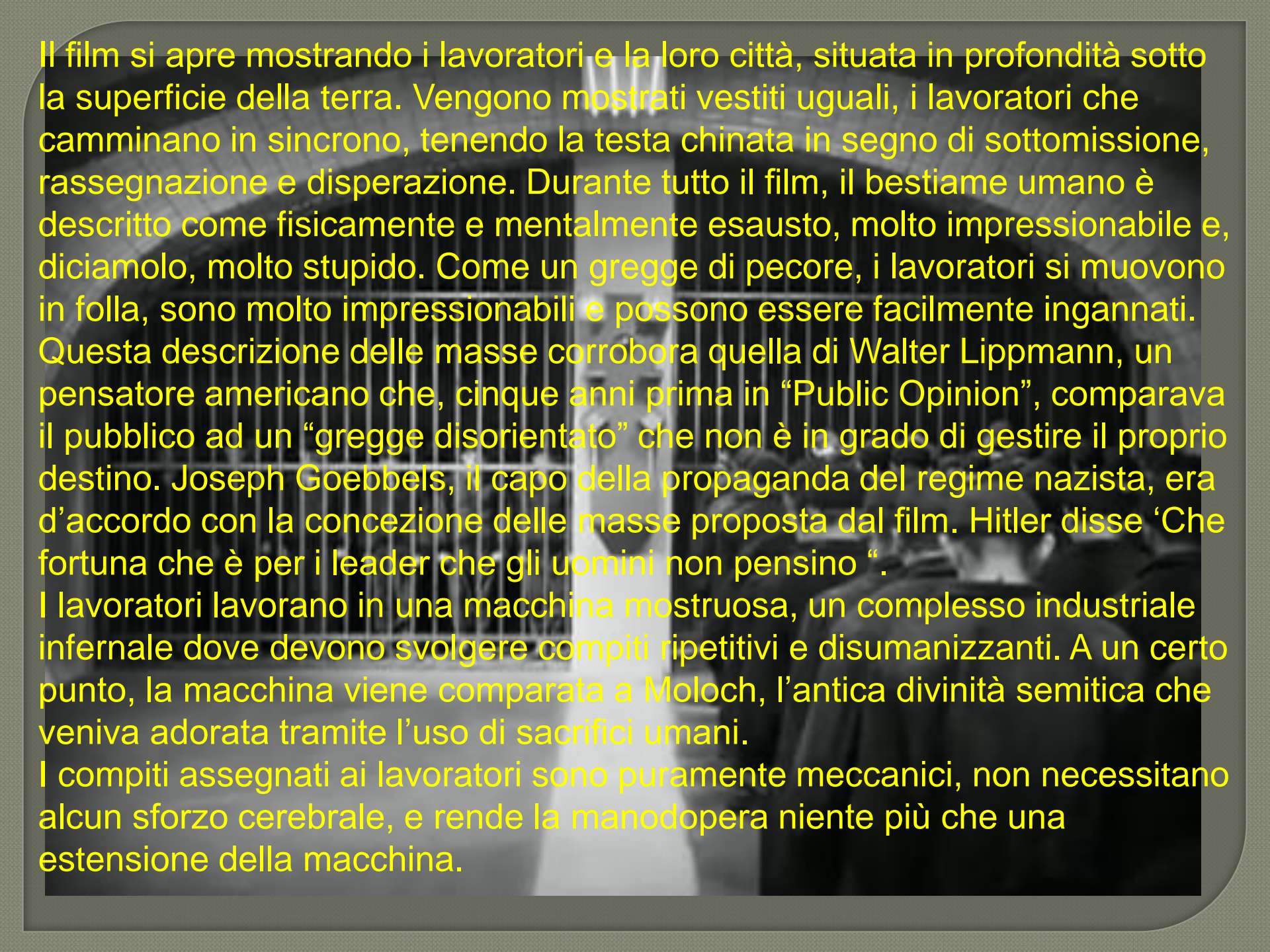




Metropolis è un film muto di fantascienza pubblicato nel 1927 da Fritz Lang, un maestro dell'espressionismo tedesco. Situato in una distopia futuristica divisa in due classi distinte e separate, i pensatori e gli operai, Metropolis descrive le lotte tra le due entità opposte. Sapendo che è stato prodotto nel 1927, vedendo questo film oggi è facile notare come molti degli aspetti “fantascientifici” trovino riscontro nella realtà attuale. Metropolis descrive una società dove il “Nuovo Ordine Mondiale” è già stato attuato e una élite selezionata vive nel lusso, mentre una massa di lavoratori deumanizzati vive in un inferno severamente controllato. La città fu fondata, costruita ed è gestita dall'autocratico Joh Fredersen. Come unico fondatore e sovrano di Metropolis, Fredersen è paragonato al demiurgo gnostico, un semidio che è creatore e signore del mondo materiale.

In **superficie** emergono i palazzi sfavillanti di chi detiene il potere (tra cui **Fredersen**, padre del giovane protagonista Freder), mentre **sottoterra** si estende immensa la città degli operai, che lavorano a gigantesche macchine su turni di 10 ore. Gli operai costituiscono una massa indistinta di persone che si trascinano come zombie dalle loro case alle macchine.

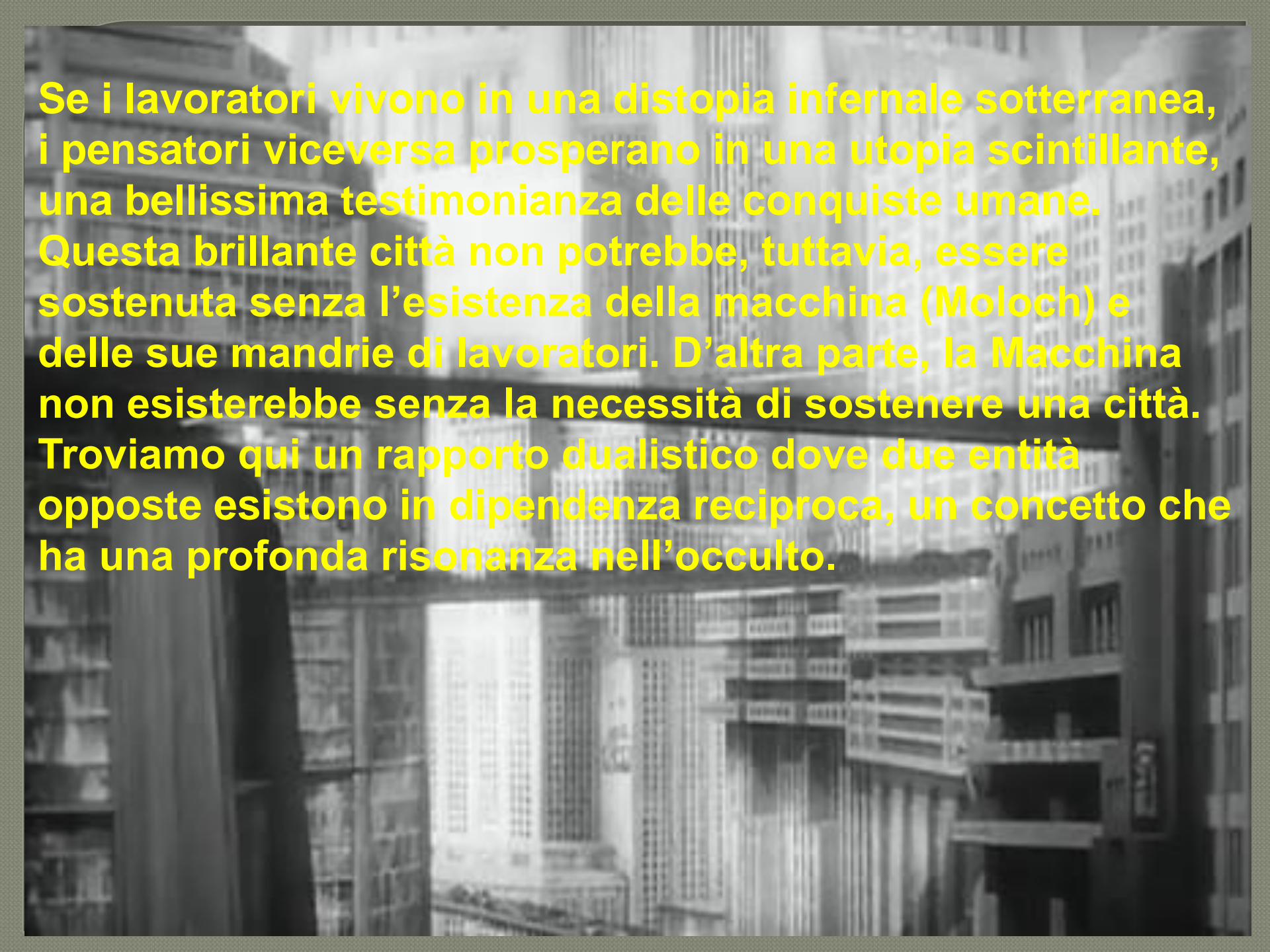




Il film si apre mostrando i lavoratori e la loro città, situata in profondità sotto la superficie della terra. Vengono mostrati vestiti uguali, i lavoratori che camminano in sincrono, tenendo la testa chinata in segno di sottomissione, rassegnazione e disperazione. Durante tutto il film, il bestiame umano è descritto come fisicamente e mentalmente esausto, molto impressionabile e, diciamo, molto stupido. Come un gregge di pecore, i lavoratori si muovono in folla, sono molto impressionabili e possono essere facilmente ingannati. Questa descrizione delle masse corrobora quella di Walter Lippmann, un pensatore americano che, cinque anni prima in "Public Opinion", comparava il pubblico ad un "gregge disorientato" che non è in grado di gestire il proprio destino. Joseph Goebbels, il capo della propaganda del regime nazista, era d'accordo con la concezione delle masse proposta dal film. Hitler disse 'Che fortuna che è per i leader che gli uomini non pensino'.

I lavoratori lavorano in una macchina mostruosa, un complesso industriale infernale dove devono svolgere compiti ripetitivi e disumanizzanti. A un certo punto, la macchina viene comparata a Moloch, l'antica divinità semitica che veniva adorata tramite l'uso di sacrifici umani.

I compiti assegnati ai lavoratori sono puramente meccanici, non necessitano alcun sforzo cerebrale, e rende la manodopera niente più che una estensione della macchina.



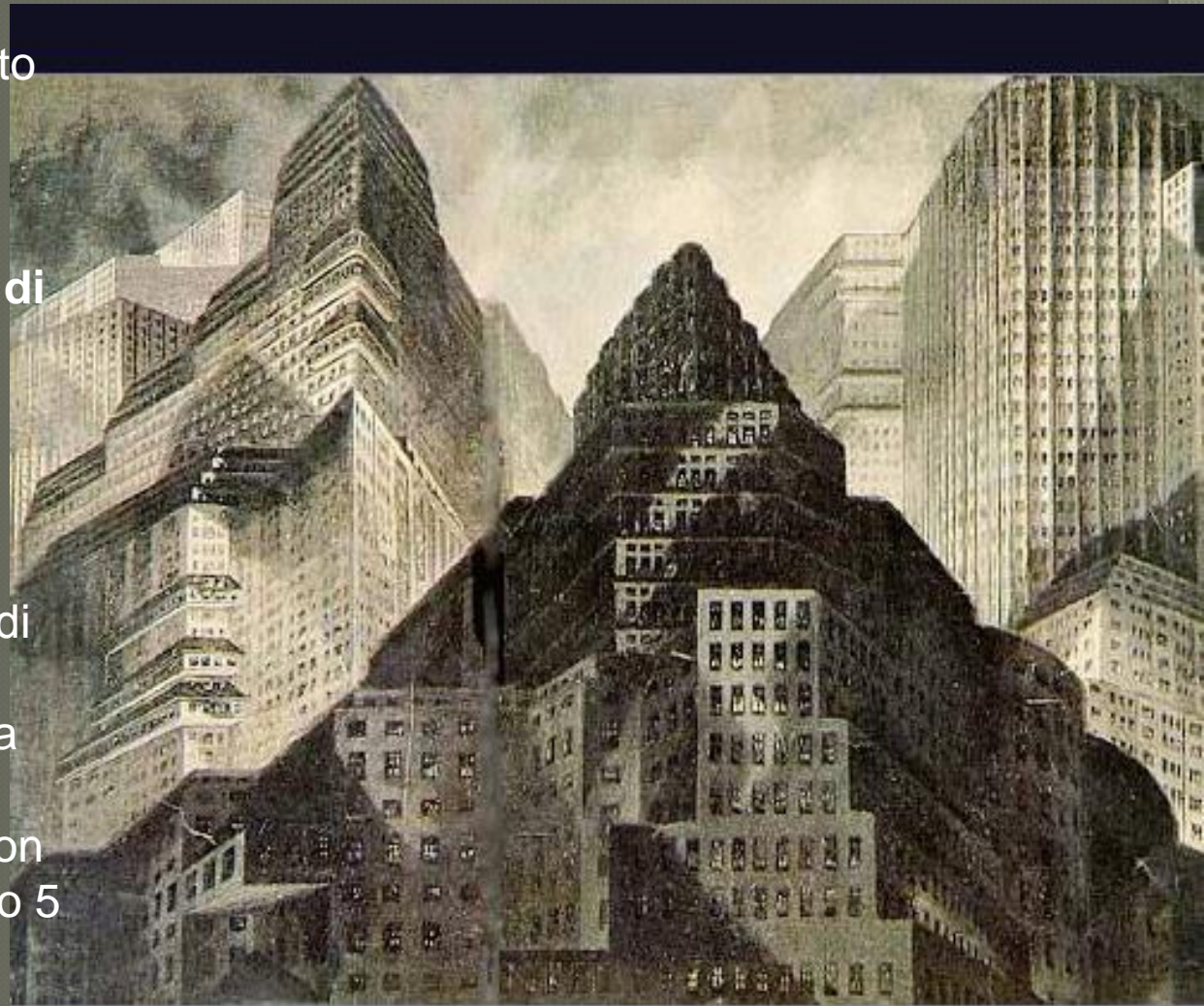
Se i lavoratori vivono in una distopia infernale sotterranea, i pensatori viceversa prosperano in una utopia scintillante, una bellissima testimonianza delle conquiste umane. Questa brillante città non potrebbe, tuttavia, essere sostenuta senza l'esistenza della macchina (Moloch) e delle sue mandrie di lavoratori. D'altra parte, la Macchina non esisterebbe senza la necessità di sostenere una città. Troviamo qui un rapporto dualistico dove due entità opposte esistono in dipendenza reciproca, un concetto che ha una profonda risonanza nell'occulto.

Si tratta di un film intriso di **simbolismi** e di rimandi a un mondo antico -fatto di cattedrali gotiche, catacombe, citazioni bibliche- che punteggia il tessuto futuristico della città fatta di acciaio e tecnologia.

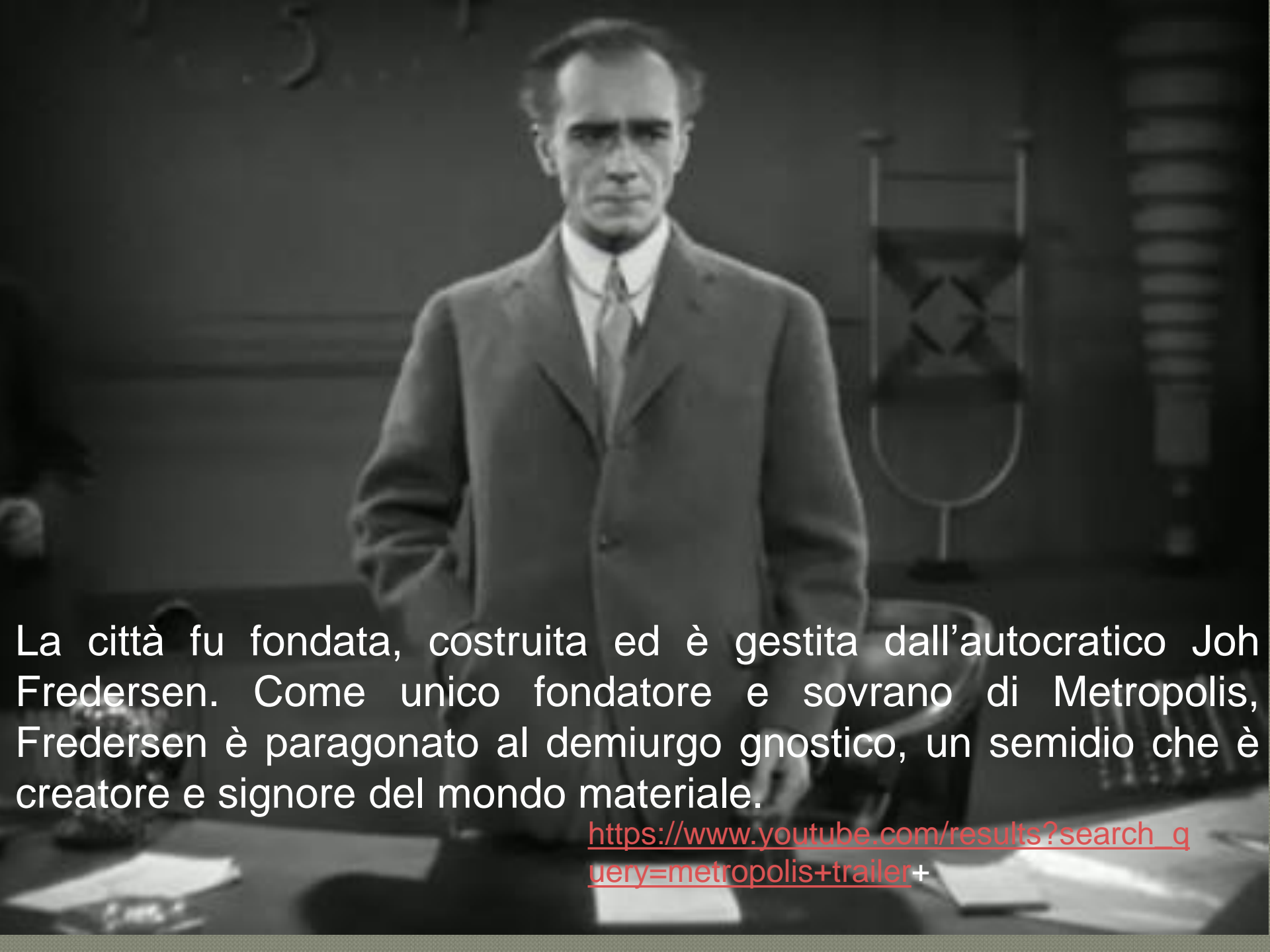
I simbolismi sono moltissimi, a cominciare dalla “**nuova Torre di Babele**”, che troneggia imponente sulla città, sede del “cervello” di Metropolis che controlla tutto il comparto energetico.

La torre è cinta da una corona di punte che ricorda quella della **Statua della Libertà**, la quale a sua volta ricorda l'iconografia della regina **Semiramide** [1], con la differenza che nel film ci sono 5 punte anziché 7: punte che dall'alto ricordano una **stella a cinque punte rovesciata**.

Altro edificio simbolico è l'insieme di palazzi a forma di **piramide** con cui si apre il film.



Dawn, oil and gouache on cardboard. Part of opening sequence.
(c) Filmmuseum Berlin - Deutsche Kinemathek.

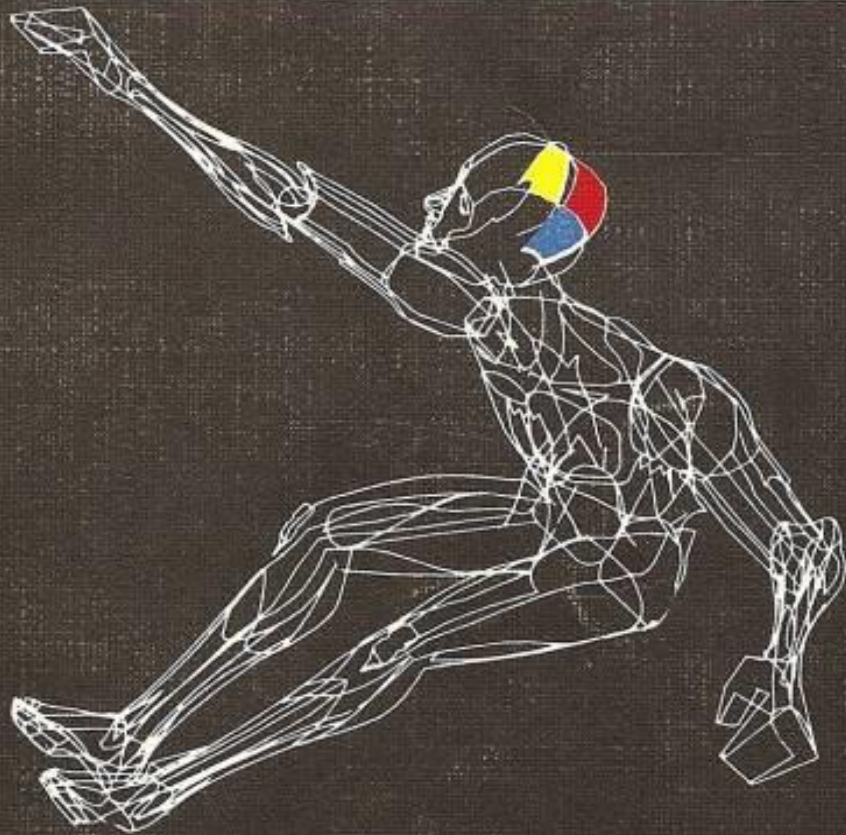


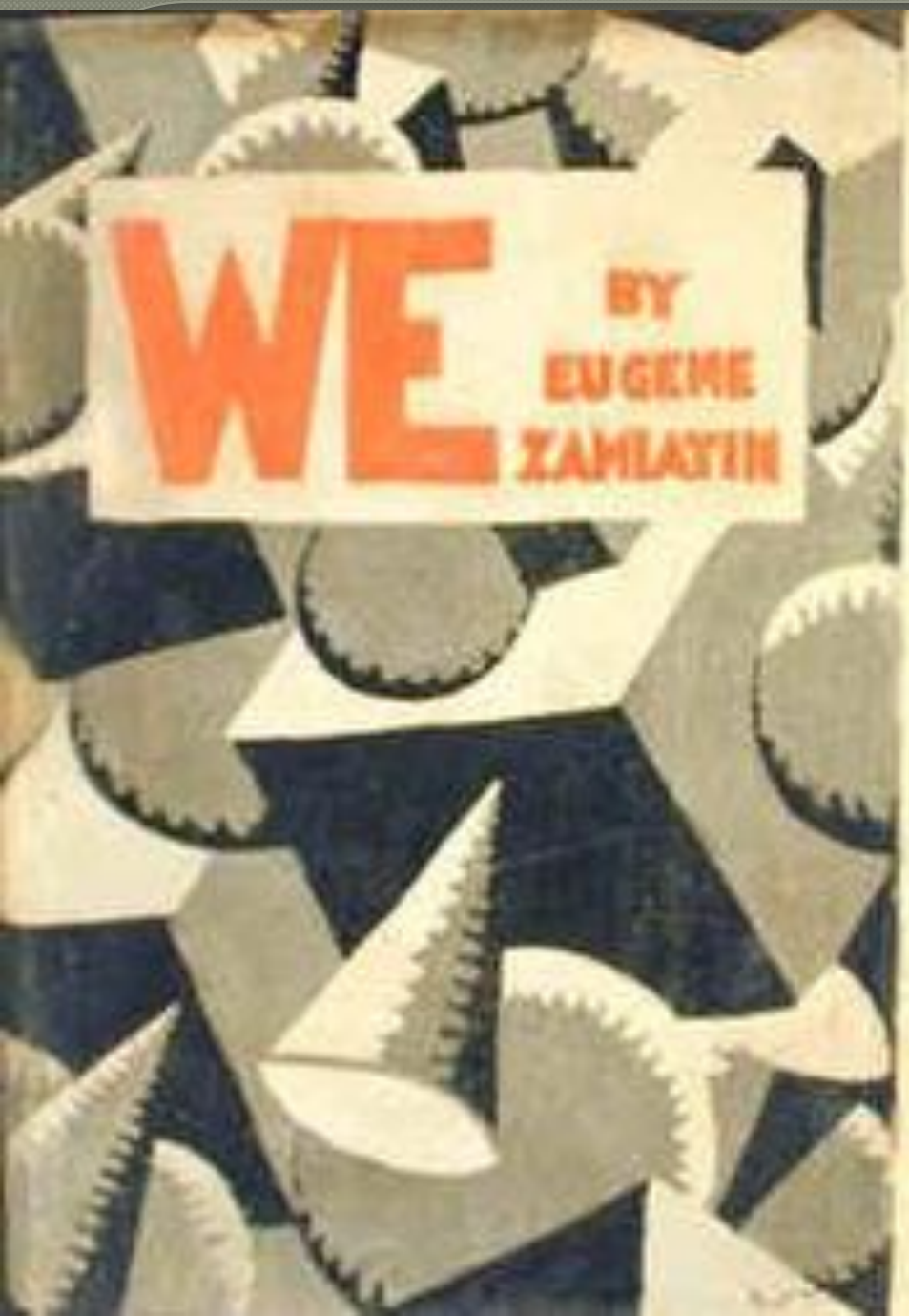
La città fu fondata, costruita ed è gestita dall'autocratico Joh Fredersen. Come unico fondatore e sovrano di Metropolis, Fredersen è paragonato al demiurgo gnostico, un semidio che è creatore e signore del mondo materiale.

https://www.youtube.com/results?search_query=metropolis+trailer+

Noi

Zamjatin





Noi è un romanzo dello scrittore russo Evgenij Ivanovič Zamjatin scritto tra il 1919 e il 1921 e pubblicato per la prima volta nel 1924. Il titolo è il termine che nella lingua russa corrisponde appunto al pronome "noi".

È un romanzo a carattere satirico ambientato nel futuro ed è spesso considerato un capostipite del genere dell'utopia negativa o distopia. In esso il totalitarismo e il conformismo caratteristici dell'Unione Sovietica del primo Novecento vengono portati agli estremi, dipingendo un'organizzazione statale che individua nel libero arbitrio la causa dell'infelicità, e che pretende di controllare matematicamente le vite dei cittadini attraverso un sistema di efficienza e precisione industriale di tipo tayloristico.

La storia è raccontata in prima persona dal suo protagonista, D-503, sotto forma di un diario che raccoglie sia le sue osservazioni di lavoro come ingegnere che le sue disavventure con un gruppo di resistenti noto come *Mefi* (dal nome Mefistofele). Il diario ha lo scopo di raccontare la felicità finalmente conseguita dai cittadini dello Stato Unico e di presentarla alle civiltà extraterrestri che la nave spaziale alla cui costruzione D-503 sovrintende, l'Integrale, incontrerà nel suo viaggio.



ALDOUS HUXLEY

Il mondo nuovo
Ritorno al mondo nuovo

CLASSICI MODERNI



Il mondo nuovo (*Brave New World* nel titolo originale) è un romanzo fantascientifico dello scrittore inglese Aldous Huxley (1894-1963) di stampo **distopico**, come ad esempio *1984* di George Orwell e *Fahrenheit 451* di Ray Bradbury. *Il mondo nuovo*, pubblicato nel **1932**, descrive infatti un mondo del futuro (attorno al 2540 circa) in cui tutta la Terra è sotto il potere di dieci “controllori” e **l'intera società è rigidamente controllata tramite pratiche scientifiche** che vanno dal controllo delle nascite all'indottrinamento psicologico fino alla selezione, per via eugenetica, della razza umana. Nella visione negativa di Huxley, nata come satira dei racconti utopici di Herbert George Wells (1866-1946), rientrano anche le tensioni del periodo storico in cui vive l'autore, come la diffusione della produzione di massa e l'americanizzazione dei costumi, gli sconvolgimenti politico-sociali successivi alla Prima guerra mondiale e alla Rivoluzione russa, l'affermarsi dei totalitarismi in Europa e i rischi per la libertà dell'individuo nelle società contemporanee.

Ambientato nell'*anno di Ford 632*, corrispondente all'anno 2540 della nostra era, il romanzo descrive una società il cui motto è "Comunità, Identità, Stabilità". A seguito di una devastante guerra di nove anni (iniziata negli anni quaranta), l'intero pianeta viene riunito in un unico Stato, governato da dieci "Coordinatori Mondiali". La popolazione ignora il motivo della propria situazione attuale: sa solo che il passato era caratterizzato dalla barbarie. Solo i coordinatori sanno come la presente società sia nata e come fosse in precedenza.

Gli esseri umani in questa società sono divisi in caste, create tramite un ritardo controllato dello sviluppo degli embrioni ottenuto tramite privazione dell'ossigeno, in modo da influenzarne il futuro sviluppo fisico e intellettuale. Le tre caste inferiori sono formate da gruppi di gemelli identici, ottenute indebolendo gli embrioni fino a farli frammentare.

La casta *alfa* consiste degli individui destinati al comando, i *beta* coprono incarichi amministrativi che richiedono un'istruzione superiore, ma senza le responsabilità del comando. Le tre caste inferiori sono le *gamma*, *delta* e *epsilon* in grado decrescente di intelligenza. Gli *epsilon* sono creati e addestrati per occuparsi dei lavori più umili e nelle condizioni più dure senza lamentarsene. In genere, tutti gli individui sono sottoposti a condizionamento mentale per conformarsi al ruolo che ricopriranno nella società. All'interno di ogni casta vi sono poi sottogruppi indicati da *plus* e *minus*, che indicano la conformità al condizionamento pre- e post-natale ricevuto, e modulano il successo sociale di ogni individuo. Tutti gli abiti che ogni individuo indossa, anche quando non è al lavoro, sono del colore distintivo della propria casta: per gli *alfa* è il grigio, per i *beta* è viola, per i *gamma* è verde, per i *delta* kaki e per gli *epsilon* nero.

Al tradizionale processo di educazione viene sostituito uno di condizionamento psicofisico, che inizia sin dal concepimento. Ad esempio agli individui destinati a riparare i jet in volo è fornito più preparato nutritivo mentre sono posti a testa in giù, per associare tale posizione (solitamente scomoda) al benessere; il processo viene poi proseguito durante l'infanzia attraverso la ripetizione ipnopedica continua di slogan. Il condizionamento viene considerato una pratica normale in questa società, tanto che gli individui usano il termine "condizionato" al posto di "educato". Ognuno viene indottrinato ad amare la propria collocazione sociale, il colore dei vestiti che indossa, la vita cui sarà destinato per la casta cui appartiene. Come "rimedio" per ogni eventuale infelicità, alla popolazione viene fornito un medicinale chiamato *soma*, in realtà una droga euforizzante e antidepressiva, garantendo così un ulteriore controllo della popolazione.

Le caste inferiori, prodotte per clonazione, mostrano una forte mentalità gregaria, ma anche gli individui delle caste superiori, dove da un embrione si ottiene un solo individuo adulto, sono condizionati ad accettare il sistema di caste e le consuetudini sociali che discendono da esse. Nel corso del romanzo, spesso i personaggi citano gli slogan imparati durante il condizionamento che hanno ricevuto. È considerato normale essere molto mondani, avere una vita sessuale totalmente promiscua fin da piccoli, allontanare i pensieri negativi con il *soma* (che ha come unico effetto negativo quello di essere letale se assunto in dosi massicce), praticare sport ed essere, in genere, buoni consumatori. È invece inaccettabile passare del tempo in solitudine, essere monogami, rifiutarsi di prendere il *soma* ed esprimere opinioni critiche nei confronti degli altri e della società.

https://www.youtube.com/results?search_query=brave+new+world+trailer



1984 (*Nineteen Eighty-Four*, in lingua originale) è un romanzo di **Eric Arthur Blair** (1903-1950), meglio conosciuto come **George Orwell**, pubblicato nel 1949. Il titolo, che indica l'anno nel futuro in cui sono ambientate le vicende narrate, deriva dall'inversione delle due cifre finali dell'anno in cui Orwell inizia la stesura del romanzo.

1984 può essere a ragione considerato come uno dei primi e più importanti esempi di **romanzo distopico**. L'opera infatti - secondo il neologismo coniato da John Stuart Mill nel 1868 - è un'**utopia negativa**, che **descrive** pessimisticamente un futuro cupo in cui, **dopo una guerra** nucleare, il mondo è diviso in **potenze totalitarie**; l'Inghilterra fa parte della macro-nazione dell'Oceania, governata da un regime che si ispira ad una forma radicale di socialismo. Il romanzo, pubblicato pochi anni dopo la conclusione del secondo conflitto mondiale e dopo un'altra importante opera di Orwell (*La fattoria degli animali*, 1945), si presenta come un'**aperta critica** al regime stalinista.

1984

In breve la trama del film



«Chi controlla il passato controlla il futuro. Chi controlla il presente controlla il passato.»

Il trentanovenne Winston Smith conduce una squallida esistenza nel superstato di Oceania. L'ambientazione è nella Londra del 1984, la città è stata stravolta dalla rivoluzione e dalle guerre atomiche che Orwell immaginò nel 1948, all'epoca della stesura del suo romanzo. Winston lavora come impiegato in un cubicolo presso il Ministero della Verità: il suo compito è quello di riscrivere la storia in conformità con l'ordine del giorno che i suoi superiori, senza alcun contatto umano, gli comunicano tramite un impianto di posta pneumatica. Un esempio del suo lavoro è quello di cancellare l'esistenza di un eroe di guerra diventato un sovversivo; sceglie un soldato a caso caduto in battaglia e lo sostituisce al posto dell'altro. Da quel momento in poi in ogni giornale e libro di storia apparirà la faccia e il nome del nuovo soldato mentre del primo si troveranno solo riferimenti al fatto che è una spia nemica.

Il capo indiscusso del regime è il Grande Fratello, il cui volto invade i teleschermi (muniti di telecamere nascoste, in modo da controllare capillarmente la popolazione) e i manifesti della propaganda. Winston è un uomo ossessionato da ricordi dolorosi e deluso da un mondo illiberale che è accecato dall'ortodossia nei confronti dell'ideologia dominante (Ingsoc, la cui dottrina è basata sul Bispensiero). Il protagonista inizia a testimoniare il suo malcontento in un diario segreto, commette cioè lo psicoreato, il delitto di eterodossia che il regime combatte con la sorveglianza e con gli stravolgimenti culturali (in primis, la nascita di una nuova forma di linguaggio: la neolingua, che prevede l'eliminazione di tutto il lessico che ha finalità intellettuali, con la convinzione che una volta che la lingua corrente sarà ridotta a poche decine di parole al massimo nessuno potrà esprimere discorsi di ribellione o sovversivi).

La vita di Winston subisce una svolta quando incontra Julia, una ragazza ventiseienne che gli dichiara il suo amore, e che inizia nascostamente a frequentare. Inoltre Winston viene contattato da O'Brien. Quest'ultimo è un gerarca del Partito Interno che, con uno stratagemma, consegna a Winston il saggio *Teoria e prassi del collettivismo oligarchico*, il testo con cui gli uomini che resistono al Sistema di Potere trovano risposte sulle origini e sui presupposti del Sistema stesso.

Perennemente in cerca di sotterfugi per non essere scoperti, Winston e Julia riescono a trovare un rifugio per i loro incontri in una piccola stanza nei quartieri riservati ai proletari, ovvero in quella zona della città meno sorvegliata perché abitata dalla massa operaia semianalfabeta. Traditi dal signor Charrington (membro della Psicopolizia), proprietario della stanza, i due amanti vengono arrestati e condotti separatamente nel Ministero dell'Amore, ove Winston scopre che O'Brien, incaricato della sua condanna, lo aveva ingannato, solo per accertare la sua eterodossia. A Winston verrà rivelato che in realtà non esiste nessun vero movimento sovversivo in seno alla nazione. Infatti questo è stato accuratamente creato dallo stato per stanare i futuri sovversivi e per creare nemici che il popolo possa odiare (infatti ogni sovversivo è costretto a confessare in televisione una serie immaginaria di crimini in modo da aumentare ancora di più l'odio verso di loro e la fedeltà verso lo stato).

Attraverso una serie di sofisticate torture, anche psicologiche, O'Brien conduce Winston verso la totale redenzione. Winston è comunque destinato alla condanna definitiva, ma deve giungere al totale e sincero pentimento, perché il regime non tollera che il condannato sia punito e l'eresia perduri. L'ultima tortura è quella che raggiunge lo scopo, O'Brien accompagna Winston lungo un corridoio fino alla porta della stanza 101 (l'immagine viene proposta più volte all'interno del film quasi in forma profetica); dietro quella porta i condannati sono torturati attraverso la loro maggiore fobia.

Per Winston è stata preparata una gabbia di grossi topi da fogna, animali che lo ripugnano e spaventano anche nei suoi incubi notturni. Di fronte alla minaccia dei topi, Winston rinnega tutto il suo pensiero e anche l'amore per Julia. Il film si chiude con Winston che incontra brevemente Julia; entrambi sono ora riabilitati, i loro discorsi e atteggiamenti rendono evidente come ora credano nel Partito e che i sentimenti tra loro siano ormai deteriorati. Infine, Winston rivolge le parole "Ti amo", dette tante volte a Julia, all'immagine del Grande Fratello.

https://www.youtube.com/results?search_query=1984+trailer+ita

è un romanzo di fantascienza di Ray Bradbury (1920-2012) pubblicato a puntate sulla rivista «Playboy» nel 1953 e nato a partire da un racconto breve dello stesso autore del 1951, *The Fireman*, edito in Italia in due puntate sulla rivista «Urania» con il titolo *Gli anni del rogo*. In Italia è noto anche con il titolo *Gli anni della fenice*.

Fahrenheit 451 - il titolo allude alla temperatura a cui la carta prende fuoco: nel Sistema Internazionale, circa 233° C - appartiene al filone della fantascienza distopica, insieme con altri celebri romanzi come *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley (1932) o *1984* (1949) di George Orwell, e descrive una società futura (all'incirca dieci anni dopo la data di pubblicazione) in cui una dittatura totalitaria ha impedito la lettura e il possesso di libri, considerati un pericolosissimo strumento di libero pensiero e che quindi vengono bruciati da uno specifico corpo di polizia. *Fahrenheit 451* è così una riflessione sul ruolo della lettura e dei mass-media e sulla libertà dell'individuo nella società contemporanea, oltre che poter essere letto come una satira del periodo del maccartismo negli Stati Uniti degli anni Cinquanta.



In breve la trama del film

Una pattuglia di pompieri dall'aspetto futuribile esce dalla caserma e si dirige verso un appartamento, dove l'uomo che vi abita riceve una telefonata che l'esorta a scappare; i pompieri entrano alla ricerca di libri e il primo che trovano è *Don Chisciotte*, nascosto in una lumiera, e durante la perquisizione trovano molti altri libri, anche all'interno di un finto televisore, e dopo averli accumulati in cortile li incendiano con un lanciafiamme. Montag, uno dei pompieri della squadra, prima del rientro alla base, riceve la notizia che è prossimo a una promozione; egli è un tipo riservato e taciturno, e il capitano lo apprezza proprio per queste sue doti; rientrato a casa comunica la novità alla moglie ma lei è molto interessata ad uno spettacolo interattivo in televisione, nel quale gli spettatori possono recitare insieme ai protagonisti, e alle sue pillole.



I pompieri, infatti, hanno il compito di distruggere i libri, che sono stati proibiti e aboliti in quanto rendono la vita triste: la filosofia cambia come la moda delle gonne lunghe e corte, dando agli uomini il libero arbitrio o la vita predestinata; i romanzi invece fanno credere che le vite immaginarie dei protagonisti possano essere vissute anche dai lettori, causando frustrazione, e solo bruciandoli tutti gli uomini saranno veramente uguali e felici. I libri sono stati sostituiti dalla televisione, che fa sia da sostituto dei libri scolastici, sia da fonte di divertimento. Una vicina di casa cerca di far conoscere a Montag il mondo della lettura, e gli chiede se ha mai letto qualcuno dei libri che ha bruciato. La curiosità lo spinge a provare, e il primo libro che questi legge è *David Copperfield* di Charles Dickens al quale seguiranno molti altri fino a prendere coscienza del buio in cui lui e tutti i componenti della società sono stati rinchiusi.

Egli cercherà di combattere il sistema ma verrà tradito dalla moglie e obbligato a usare il lanciafiamme contro i propri libri ma, prima di farlo, indirizza il lanciafiamme verso il proprio letto e verso la tv, in segno di disprezzo per il tradimento perpetrato dalla moglie, e poi, incitato dal capitano, verso i libri (si notano *Moby Dick* e Franz Kafka).

Egli cerca di salvare un libro ma il capitano se ne accorge e gli punta la pistola contro ma Montag riesce a ucciderlo con il lanciafiamme; inizia così la sua fuga da ricercato e alla fine si unirà agli "uomini libro", che cercano di preservare il contenuto dei libri imparandone a memoria il testo e in seguito bruciandoli per evitare che gli siano tolti.

https://www.youtube.com/results?search_query=fahrenheit+451+movie+trailer+ita

BENVENUTI NEL 23° SECOLO

L'unica cosa che non potete avere
in questo perfetto mondo di totale piacere
è il vostro 30° compleanno

LA FUGA DI LOGAN



Logan ne ha 2?

METRO-GOLDWYN-MAYER presenta UNA PRODUZIONE SAUL DAVID "LA FUGA DI LOGAN"
MICHAEL YORK JENNY AGUTTER RICHARD JOURNAN ROSCOE LEE BRIDGEMAN TARIAN FRANCETT MAJORS e PETER WOODWARD
Sceneggiatura di DAVID ZELAS GOODMAN Regia del romanzo "LOGAN'S RUN" di WILLIAM F. NOLAN e GEORGE CLAYTON JOHNSON
Musica di JERRY GOLDSMITH Presentato da SAUL DAVID Regia di MICHAEL ANDERSON Scenari di TERRY AD e METROCOLOR

La fuga di Logan (*Logan's Run*) è un romanzo di fantascienza distopica del 1967 scritto a quattro mani da William Francis Nolan e George Clayton Johnson

L'omonimo film è del 1976, diretto da Michael Anderson ed è considerato un film di culto, con la sua miscela di sociologia, fantascienza ed allegoria ad ampio raggio.

https://www.youtube.com/results?search_query=la+fuga+di+logan+trailer+ita

Nel 2116 la sovrappopolazione del pianeta ha reso necessario un intervento legislativo che ha fatto sì che ogni individuo abbia una vita massima prestabilita di 21 anni. Ogni individuo nell'ultimo giorno di vita (vale a dire al giorno precedente il suo ventunesimo compleanno) viene portato in un luogo in cui viene ucciso in una cerimonia. Il controllo dell'età è garantito tramite l'uso di cristalli colorati impressi nel palmo della mano destra di ogni individuo. Il colore del cristallo varia a seconda dell'età della persona che lo porta diventando nero nell'*ultimo giorno*

Molte persone non condividono questa politica e per evitare di farsi uccidere cercano di scappare, per questo esiste un corpo apposito di persone incaricate di catturare queste persone ed eliminarle tramite una speciale pistola.

Logan 3 è uno di questi agenti, ma nutre una crescente simpatia per i fuggitivi e arrivato al suo *Ultimo giorno* decide di scappare anch'egli infilandosi in alcuni vecchi tunnel della metropolitana abbandonata in cerca della comunità di fuggitivi per potersi unire a loro.

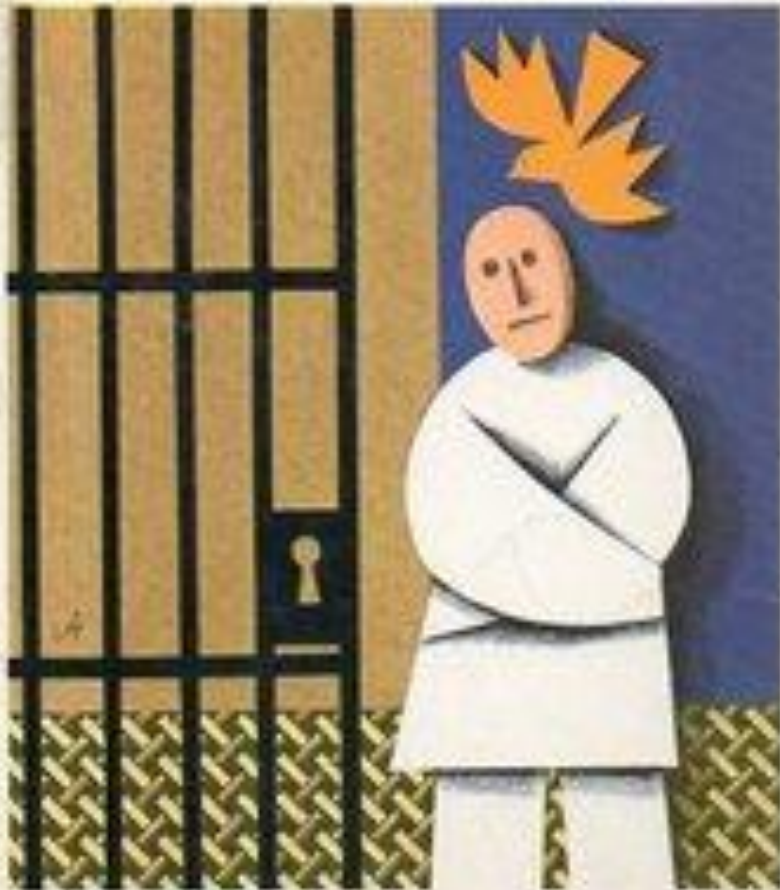
Colori dei cristalli

Colore	Età
Giallo	Nascita fino a 7 anni
Blu	Da 7 fino a 14 anni
Rosso	Da 14 fino all'Ultimo giorno (21 anni)
Rosso/nero	Ultimo giorno (21 anni)
Nero	Fine dell'Ultimo giorno (Morte)

Ken Kesey

**QUALCUNO
VOLO' SUL NIDO
DEL CUCULO**

ROMANZO



HEZZOLI

Qualcuno volò sul nido del cuculo (*One Flew Over the Cuckoo's Nest*) è un romanzo di Ken Kesey, scritto nel 1959 e pubblicato a New York nel 1962, ambientato in un ospedale psichiatrico dell'Oregon.

https://www.youtube.com/results?search_query=qualcuno+vol%C3%B2+sul+nido+del+cuculo+trailer+ita



L'omonimo film è del 1975, diretto da Miloš Forman.

In breve:

All'Ospedale Psichiatrico di Stato di Salem, nel 1963, arriva un uomo di nome Randle Patrick McMurphy. Il dottor Spivey, primario della struttura, spiega a McMurphy che dovrà essere trattenuto solo per essere vagliato, per determinare cioè se la sua malattia mentale sia reale o solo simulata.

Pur sapendo di essere sotto osservazione, McMurphy tiene in reparto un comportamento anticonformista verso le regole che disciplinano la vita dei degenti: fa il verso ad un paziente nativo americano imitando una danza tribale, non prende la sua medicina giornaliera sputandola in faccia ad un altro paziente e gioca a basket da solo.

Quando gli viene negato di poter vedere le partite di baseball in TV, propone di sfondare la finestra con un pesante lavabo, cosa che tutti desidererebbero fare, ma non riesce a sollevarlo dal pavimento. Successivamente si improvvisa radiocronista di un'immaginaria partita di baseball, sobilla gli altri degenti a fare rumore e così si inimica la caporeparto, la signora Ratched. Qualche giorno dopo McMurphy organizza una goliardata impossessandosi dell'autobus a servizio dell'ospedale e usandolo per condurre gli altri pazienti a pescare su una barca rubata, spacciando sé e gli altri per un gruppo di medici dell'istituto stesso. Giocando a carte vince tutte le sigarette dei suoi compagni e la caporeparto è costretta a razionarle. Ne nasce un violento parapiglia e, invece di tenersi fuori, come fanno tutti ad eccezione di un altro paziente e del nativo americano, il corpulento sordomuto Bromden, con cui ormai il protagonista ha fatto amicizia soprannominandolo "grande capo", si scaglia contro un infermiere. A seguito di ciò, viene sottoposto ad elettroshock nel tentativo di placarlo.

Sull'esempio di McMurphy, i degenti decidono di provare ad esprimere liberamente le proprie necessità e di opporsi alla rigida disciplina imposta dalla caporeparto. McMurphy, tra tutti i pazienti del suo reparto, instaura un'amicizia in particolare con Billy Bibbit, un ragazzo introverso e affetto da balbuzie, e con Bromden, e comprende quella che lui chiama "la disonestà di fondo di Mildred", per poi decidere, assieme ai degenti, di cercare di smontarla. I pazienti si rendono conto che, malgrado la propria malattia, sono comunque persone rispettabili e provano ammirazione per le aspirazioni libertarie di McMurphy. Questi, però, si rende conto che l'ospedale psichiatrico non è un luogo adatto a lui, ed è convinto di poterlo lasciare alla scadenza della pena; dopo 68 giorni, però, un inserviente gli fa notare che non è così. Allora McMurphy ritiene opportuno tentare la fuga. McMurphy scopre poi che Bromden, da sempre, si finge sordomuto, quando in realtà sente e parla benissimo, e che avrebbe anche le capacità di evadere, ma è troppo spaventato dalle possibili conseguenze e dal mondo esterno; tuttavia ritrova nella figura ispiratrice di McMurphy la forza per andarsene. I due decidono allora di scappare insieme in Canada. Dopo aver corrotto la guardia di turno, organizzano una festicciola notturna per dare l'ultimo saluto ai compagni, facendo persino entrare di soppiatto due donne di facili costumi.

L'ubriachezza vanifica la fuga e McMurphy si addormenta sul pavimento, insieme a tutti gli altri, esausto per la baldoria. La mattina successiva la Ratched trova il reparto sottosopra con molti degenti addormentati per terra, e tra questi Billy, che nel frattempo si era tranquillizzato e aveva smesso di balbettare, a letto con una delle ragazze. Billy, di fronte all'ennesima violenza psicologica subita (la minaccia della caposala di riferire ciò che ha fatto alla madre, di cui Billy ha molto timore), ricomincia a balbettare, viene colto dalla paura ed in preda ad un attacco di follia si suicida. Di fronte all'evidente responsabilità della Ratched, McMurphy ha un attacco violento e aggressivo e tenta di strangolarla, e sta per riuscirci quando un inserviente lo stordisce. Di fronte a quest'ultimo episodio la commissione medica si convince che McMurphy è un malato pericoloso e che questa sua aggressività vada curata con una lobotomia.

Mentre tutti i degenti si chiedono dove sia finito e qualcuno pensa che sia effettivamente scappato, una notte McMurphy, appena operato e totalmente istupidito, viene ricondotto in reparto. Bromden, quando vede il suo amico in queste condizioni, senza più coscienza e forza di volontà, decide di non abbandonarlo al suo destino e, convinto che non valga la pena di lasciarlo vivere in quello stato, lo uccide soffocandolo con un cuscino. Poi strappa da terra il pesante lavabo di marmo (quello che lo stesso McMurphy, all'inizio, aveva cercato invano di sradicare), lo scaglia contro una finestra e fugge dalla breccia, correndo lontano verso la libertà, in Canada.

MATRIX

Con la regia: Andy Wachowski, Lana (Larry) Wachowski . Con Belinda McCorry, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano, Julian Arahanga, Keanu Reeves. Anno: 1999. **È certamente la**

migliore allegoria moderna della caverna di Platone

All'inizio di The Matrix un hacker di nome Neo si addormenta davanti al computer e un misterioso messaggio appare sullo schermo: Svegliati, Neo.

Questa frase racchiude in sé la succinta trama del film, ossia la lotta contro l'imprigionamento in un mondo 'materiale' che è in realtà un software di simulazione creato da una Intelligenza Artificiale (AI) al fine di schiavizzare la umanità, perpetuando la ignoranza sotto forma di una percezione illusoria denominata Matrix.

Matrix rappresenta una visione del mondo che richiama vivamente alla mente diverse tappe della tradizione filosofica occidentale. Il protagonista, Neo (interpretato da Keanu Reeves), da qualche tempo vive assillato da interrogativi cui non riesce a dare risposte che lo soddisfino: è come se, dentro di sé, avvertisse che in ogni atomo della realtà che lo circonda c'è qualcosa che non quadra. Egli viene contattato da Morpheus, un famigerato 'pirata virtuale' ricercato dalle autorità: quest'ultimo è infatti convinto che Neo sia un uomo al di fuori del normale, destinato a salvare l'intera umanità dal dramma che la affligge; ma di che dramma si tratta? Morpheus ha contatto Neo proprio perché si è accorto che ha presagito questo dramma che si protrae da secoli ed è convinto che spetti a lui aiutarlo: l'intero genere umano è soggiogato alle macchine, delle quali un tempo si serviva: dopo una ribellione da parte di queste ultime, i ruoli si sono invertiti: le macchine sfruttano gli uomini per sopravvivere e li tengono incatenati, avvalendosi della loro energia.

Nell'ambito delle percezioni, il mondo che abbiamo ogni giorno sotto gli occhi é reale, ma nell'ambito della realtà, esso é una beffa, non esiste: si tratta solo di immagini virtuali inviate al nostro cervello dalle macchine che ci tengono schiavi. Dunque, ogni cosa che ci circonda non ha un fondamento al di fuori della nostra mente: le macchine, le case e le strade non sono altro che immagini virtuali inviate al nostro cervello dalle macchine dominatrici; il mondo intero é un programma (Matrix appunto), un inganno ordito dalle onnipotenti intelligenze artificiali che ci controllano.

Naturalmente Neo, per quanto avesse potuto presagire che qualcosa non andava, era lungi dall'immaginare tutto questo e, in un primo tempo, non riesce a capacitarsene.

https://www.youtube.com/results?search_query=matrix+trailer+ita

Questo é il dialogo del primo incontro tra Neo e Morpheus:

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

Neo: L'esempio calza.

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

Neo: No.

Morpheus: Perché no?

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

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

Neo: *Di Matrix.*

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

Neo: *Quale verità?*

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

(....)

Morpheus: Hai mai fatto un sogno tanto realistico da sembrarti vero? E se da una sogno così non ti potessi più svegliare, come potresti distinguere il mondo dei sogni da quello della realtà?

Neo, sebbene in un primo momento si dimostri alquanto reticente, decide di collaborare con Morpheus e di tornare nel 'mondo vero' per poi combattere contro le macchine e liberare l'umanità dalle catene. Dunque Morpheus induce Neo ad assumere una pastiglia, con un effetto formidabile: Neo si libera dalle catene dalle quali era avviluppato e termina la propria esistenza come schiavo delle intelligenze artificiali: apre gli occhi per la prima volta. Infatti, quel che fino ad allora aveva visto, non erano altro che immagini virtuali percepite dal suo intelletto, e non dai suoi occhi:

Morpheus: Benvenuto nel mondo vero.

Neo: Sono morto, vero?

Morpheus: Tutto l'opposto.

Alla fine Neo vede Matrix come realmente è: nient'altro che righe verdi di codice di programmazione.

Nella scena conclusiva Neo, introdottosi nuovamente in Matrix, da un telefono pubblico promette alla gente che "tutto è possibile" e vola via sopra la città.

In parte, il film costruisce la sua visione della realtà alludendo alle numerose tradizioni religiose che portano avanti l'idea che il problema fondamentale che affligge l'umanità sia la ignoranza e che la soluzione a tale problema sia la conoscenza o il risveglio.

Due delle tradizioni religiose da cui il film attinge sono il cristianesimo gnostico ed il buddismo.

Sebbene le due dottrine differiscano in modo sostanziale, esse concordano nel ritenere che il problema della ignoranza possa essere risolto mediante il riorientamento della visione dello individuo rispetto al regno materiale.

Le due dottrine tendono inoltre a riferirsi alla figura di una guida che aiuti chi è ancora intrappolato nel mondo delle illusioni, la figura del redentore gnostico o del bodhisattva, che accede volontariamente in quel mondo con lo scopo di condividere la propria conoscenza liberatrice, facilitando la fuga a chiunque sia in grado di comprendere. Nel film, questa figura è incarnata da Neo, il cui nome è l'anagramma di One.

Sebbene lo faccia in chiave moderna, il film trae volutamente spunto da numerose tradizioni. Tra le tante, riteniamo che le chiavi di lettura del cristianesimo gnostico e del buddismo illustrino bene il paradigma globale di The Matrix, quello della dormiente ignoranza in un mondo onirico risolta da un risveglio alla conoscenza o illuminazione. Attingendo sincretisticamente da queste due antiche tradizioni e fondendole in una singola visione tecnologica del futuro, il film costruisce un nuovo insegnamento che sfida il pubblico a porre in discussione ciò che considera 'realtà.'

Il messaggio del film è schiacciante: "Svegliati!" Il concetto è ribadito con forza dalla canzone finale del film, Wake Up!, realizzata - giustamente - dai Rage Against the Machine.

Gnosticismo, Buddismo e lo stesso film concordano sul fatto che l'ignoranza ci renda schiavi di un mondo illusorio e materiale, la liberazione dal quale passa attraverso l'illuminazione con l'aiuto di un insegnante o una figura guida. Tuttavia, riguardo ciò che avviene dopo il risveglio, il film diverge nettamente da gnosticismo e buddismo.

Entrambe queste tradizioni sostengono che quando gli esseri umani giungono al risveglio si lasciano alle spalle il mondo materiale. Al contrario, il "deserto del reale" nel film è un mondo materiale e tecnologico in cui i robot coltivano gli esseri umani per ricavarne energia; Neo è in grado di apprendere le arti marziali in pochi secondi attraverso una connessione dati applicata sul retro del suo cervello.

Inoltre, la battaglia contro la Matrix è possibile solo grazie alla tecnologia - cellulari, computer, programmi di formazione software. Dunque lasciarsi alle spalle la Matrix nel film equivale a risvegliarsi in un triste cyber-mondo, che è il mondo materiale reale.

O forse no.

Sono presenti numerosi indizi cinematografici nella scena del programma 'struttura' (rappresentata da uno spazio bianco), che suggeriscono come il "deserto del reale" che Morpheus mostra a Neo potrebbe non essere la realtà ultima.

Dopotutto Morpheus - il cui nome è tratto dal dio dei sogni - mostra a Neo un mondo "reale" che neanche lui ha mai visto.

La rappresentazione del mondo reale avviene nello schermo di un televisore con il logo "Deep Image".

Inoltre per tutto il film i riflessi negli occhiali da sole di Morpheus, così come le molte immagini riprodotte da monitor televisivi, inducono lo spettatore attento a coltivare la idea che possano esistere molteplici livelli di illusione.

Ad esempio quando la telecamera zooma sulle immagini dei televisori e lo spettatore "entra" in quelle immagini, le quali si trasformano da remote in presenti. Inoltre, l'intera scena si svolge allo interno di un programma denominato 'struttura' dopo che Neo è stato debitamente avvertito di non lasciarsi trarre in inganno dalle apparenze.

Sebbene la percezione sensoriale non sia una fonte attendibile per giudicare la realtà, Morpheus stesso ammette che: "per molto tempo io stesso non lo credetti, fino a che non vidi i campi [degli esseri umani destinati alla produzione di energia] con i miei occhi ... a quel punto dovetti prendere atto della evidenza della verità."

Anche se in ultima analisi il film non sancisca un rifiuto completo del regno materiale, esso afferma la superiorità della capacità umana di immaginazione e di realizzazione sulla limitata "intelligenza" della tecnologia. Se espressa in termini di materia / spirito, corpo / mente, hardware / software o illusione / verità, il messaggio finale sembra essere che possono esistere livelli di realtà metafisica al di là di ciò che possiamo percepire normalmente, e il film ci spinge ad aprirci alla possibilità di risveglio ad essi.

ETHAN HAWKE

UMA THURMAN

GATTACA

LA PORTA DELL'UNIVERSO

COME PUOI NASCONDERTI SE STAI FUGGENDO DA TE STESSO?

Gattaca - La porta dell'universo

(*Gattaca*) è un film del 1997 di Andrew Niccol, interpretato da Ethan Hawke, Uma Thurman e Jude Law.

È una pellicola di fantascienza, accostata al filone del biopunk: legata ad aspetti sociologici e psicologici, è ambientata in un futuro prossimo in cui sono emerse nuove lotte di classe tra chi è nato programmato geneticamente e chi è venuto al mondo con un patrimonio genetico naturale.

In breve:

In un prossimo futuro è possibile far nascere esseri umani con un corredo genetico praticamente perfetto, selezionato dai genitori su di un gruppo di cellule embrionali. Tramite questo processo, si possono prevedere in anticipo le future condizioni fisiche e di salute dei nascituri tanto che, in definitiva, alcuni di loro vengono generati senza imperfezioni, come se fossero "costruiti" su misura.

COLUMBIA PICTURES PRESENTA
JERSEY FILMS ANDREW NICCOL ETHAN HAWKE UMA THURMAN "GATTACA - LA PORTA DELL'UNIVERSO"
ALAN ARKIN JUDE LAW LOREL DEAN ERNEST BORGINO MICHAEL NYMAN COLLEEN ATWOOD LISA ZENO DJURAN
JAN ROELS SURVOMIR ICDAK DANNY DE VITO MICHAEL SHAMBERG STACEY SHER
1997 ANDREW NICCOL

Tramite l'analisi del DNA, ricavabile da qualsiasi fluido personale, le aziende effettuano la ricerca di personale più consono al posto di lavoro, anche se questa pratica è formalmente illegale. In realtà, sostanzialmente, la società risulta di fatto divisa in due categorie: i *validi*, cioè esseri dal corredo genetico perfetto, che vengono scelti per ricoprire i ruoli più prestigiosi della comunità, e i *non validi*, ovvero le persone nate coi loro genomi naturali, destinati allo svolgimento dei lavori più umili e relegati ai margini della vita sociale. Per scelta volontaria dei suoi genitori, Vincent viene concepito in modo naturale, senza l'intervento della scienza. Fin dalla nascita gli viene diagnosticata la stessa debolezza cardiaca del padre, che lo dovrebbe portare, secondo i calcoli svolti a partire dalle analisi del suo sangue, a morire prima dei trent'anni. Vincent è dunque etichettato come *non valido*, mentre per la nascita di suo fratello minore Anthony, i genitori richiedono i miglioramenti genetici che lo faranno catalogare come *valido*. Fin da piccolo Vincent sogna di diventare un astronauta e, una volta diventato adulto, abbandona la famiglia, da cui si è sempre sentito incompreso e talvolta trascurato, per provare a entrare a Gattaca, l'ente aerospaziale responsabile delle missioni interplanetarie. Tuttavia, nonostante conosca praticamente a memoria tutti i libri di testo per l'esame di ammissione, sa di non poter superare l'analisi genetica che verrà effettuata sul suo sangue, una pratica che tutte le aziende, aggirando la legge con la scusa di un comune esame anti-droga, mettono in atto.

GATTACA



https://www.youtube.com/results?search_query=gattaca+trailer+ita

Con l'aiuto di un misterioso individuo, Vincent decide quindi di "comprare" l'identità di Jerome Morrow, un atleta *valido* nato geneticamente perfetto che, divenuto paraplegico a seguito di un incidente, si è ora ritrovato completamente estromesso da un mondo che richiede la perfetta idoneità fisica, che lui ha e non può sfruttare. Contando su di una vaga somiglianza fisica, Vincent si sottopone clandestinamente a diversi interventi chirurgici e ad allenamenti intensivi, riuscendo a nascondere giornalmente la sua vera identità attraverso l'uso di sacche di sangue e urina di Jerome, che presenta alle analisi. In questo modo riesce a entrare a Gattaca, diventando immediatamente uno dei migliori ricercatori e suscitando l'interesse di Irene, una sua collega. Proprio nell'imminenza della prima sua missione spaziale, però, uno dei direttori di volo viene ucciso. Sul luogo del delitto viene trovato un ciglio di Vincent, e ciò porta a galla l'esistenza di un *non valido* all'interno dell'agenzia. Nell'indagine che segue Vincent si trova a un passo dall'incriminazione ma, con l'aiuto di Irene e di Jerome, riesce a farla franca. L'autore dell'omicidio era il responsabile del programma spaziale, preoccupato per il rischio che il budget dei lanci spaziali venisse decurtato.

Uno dei detective che hanno investigato sul caso, sotto mentite spoglie, si rivela però essere il fratello minore Anthony. Costui è intenzionato a denunciarlo per la truffa messa in atto ma, dopo una sfida in mare a chi arrivava a nuotare più lontano come facevano sempre da piccoli, Anthony comprende che il *non valido* Vincent è riuscito a realizzarsi nella vita nonostante il suo scadente corredo genetico, e decide così di lasciargli vivere la sua vita. Giunto al momento della partenza, a causa di un esame delle urine a sorpresa, Vincent viene smascherato dal medico dell'azienda ma, inaspettatamente, quest'ultimo cancella il risultato delle analisi e lo lascia andare. Egli già sapeva che Vincent non era chi diceva di essere, tuttavia suo figlio lo ammirava non per il suo status di astronauta, ma per essere riuscito ad arrivare dove era arrivato pur essendo un *non valido*. Vincent riesce quindi a coronare il suo sogno partendo per un viaggio spaziale verso Titano, mentre Jerome, dopo aver assicurato all'amico abbastanza suo sangue e urine per poter continuare a sostituirlo per un lungo tempo, sceglie di togliersi la vita.

https://www.youtube.com/results?search_query=equilibrium+trailer+ita

ed altri ancora come

0



https://www.youtube.com/results?search_query=atto+di+forza+trailer+ita

Ed altri ancora a voi la ricerca e il commento.

Per quanto riguarda la letteratura basti ricordare lo scrittore e matematico (logico)

LEWIS CARROL e la sua ...



https://www.youtube.com/results?search_query=alice+nel+paese+delle+meraviglie+trailer+ita



ALICE'S
ADVENTURES IN WONDERLAND.

BY
LEWIS CARROLL.

WITH FORTY-TWO ILLUSTRATIONS

BY
JOHN TENNIEL.

London
MACMILLAN AND CO.
1864.

[The right of translation is reserved.]

