

Quest'ultima, come già l'arte, **consente di oltrepassare le manifestazioni fenomeniche della volontà**, rendendo l'uomo consapevole delle dolorose conseguenze a cui essa conduce; a differenza dell'esperienza artistica, però, non si limita a una contemplazione disinteressata e individuale di un mondo ideale, ma **implica un impegno pratico a favore del prossimo**. Nell'etica, infatti, **l'uomo** supera il principio di individuazione e **cessa di considerare se stesso come un individuo contrapposto ad altri**, cioè come espressione di bisogni e interessi che lo portano necessariamente al conflitto; al contrario, opera in modo da far convergere il proprio io e quello dei suoi simili, riconoscendo – al di là delle separazioni e delle divisioni della realtà fenomenica – la sua volontà come espressione dell'unica volontà universale che accomuna tutti gli esseri.

La filosofia nel cinema



Nirvana

REGIA: Gabriele Salvatores

INTERPRETI: Diego Abatantuono (Solo), Christopher Lambert (Jimi Dini), Sergio Rubini (Joystick), Stefania Rocca (Naima), Amanda Sandrelli (Maria), Emmanuelle Seigner (Lisa)

GENERE: fantascienza

SOGGETTO E SCENEGGIATURA: Gabriele Salvatores, Pino Cacucci

MUSICHE: Mauro Pagani, Federico De Robertis

PRODUZIONE: Italia 1997

DURATA: 114 minuti

Trama

Il protagonista del film, Jimi, inventa videogiochi di grande successo per una multinazionale informatica giapponese, la Okosama Starr, un'entità astratta e simbolica che incarna lo spirito più spregiudicato e amorale del capitalismo; è un uomo ricco, vive in un quartiere protetto dell'Agglomerato del Nord, una città avveniristica, in cui le case sono gestite da centraline elettroniche in grado di interagire con i proprietari, arrivando a interpretare le loro esigenze e prodigando consigli e suggerimenti sulle attività da svolgere. Tutt'intorno si estendono sterminate periferie etniche – Marrakech, Shanghai Town, Bombay City... –, in cui convivono tradizioni antichissime e stili di vita psichedelici, saggi religiosi e delinquenti, avventurieri, trafficanti di organi, uomini tecnologicamente “modificati” e prostitute virtuali. A questa “realtà” si affianca, nel film, quella del videogioco Nirvana, a cui Jimi sta lavorando e in cui il protagonista, Solo, ha subito una trasformazione radicale: a causa di un virus, infatti, ha sviluppato una sorta di coscienza che lo rende consapevole della illusorietà del mondo in cui vive, del fatto, cioè, che si tratta di un gioco, in cui tutto accade sempre secondo schemi ripetitivi e preordinati e in cui i personaggi sono invenzioni virtuali, strumenti di una volontà esterna. Jimi e

Solo diventano amici e le loro vicende, in qualche modo, si intrecciano nel comune tentativo di trovare una via di uscita dall'infelicità: Solo, in attesa dell'“estinzione” del gioco, affronta il ciclo inesorabile di morte e rinascita previsto dal software; Jimi abbandona la sua esistenza comoda e protetta e si immerge nelle viscere della città con l'obiettivo di cercare la donna che ama e, nello stesso tempo, di aiutare Solo, cancellando il videogioco Nirvana custodito negli archivi segreti della Okosama Starr. Per far questo si avvale dell'aiuto di due personaggi, simbolo di una gioventù ribelle, nauseata dalla realtà, animata dal sogno di evasione, di avventura e di verità: Joystick, un hacker perseguitato da nemici e creditori, mezzo cieco perché ha venduto le cornee sostituendole con protesi elettroniche, ma abilissimo e in grado di “volare” attraverso i circuiti senza farsi individuare; e Naima, pirata informatica dai capelli blu, rimasta priva di memoria ma capace di inserire nella sua mente ricordi altrui. Solo desidera uscire dal gioco; Jimi, forse, insegue il medesimo obiettivo e per questo intraprende un percorso insieme autodistruttivo e liberatorio, che lo porterà a “navigare” nei recessi più profondi della propria mente. Su tutti, continua e ossessiva, scende la neve, che indistintamente ricopre ogni cosa e persona cancellandone l'identità.



Giustizia e carità
come virtù
fondamentali

Questo obiettivo è conseguito innanzitutto in “negativo”, limitandosi a **non compiere azioni che possano ledere la volontà degli altri**; si ha così l’affermazione della virtù della giustizia, che si realizza esteriormente nel **diritto**. Ma può essere conseguito anche in “positivo” attraverso la carità, cioè la **volontà di fare del bene al prossimo**: tale virtù comporta un **sentimento di compassione** (dal latino *cum + patior*, “soffro insieme”), che può nascere solamente in colui che, riconoscendo il proprio dolore come analogo a quello degli altri, supera l’egoismo. Egli sviluppa un **amore disinteressato** e un atteggiamento di **pietà universale**.

Le virtù della giustizia e della carità si limitano però a negare la volontà individuale, eliminando il conflitto tra uomo e uomo. Un più alto grado del processo di liberazione

Spunti di riflessione

La perdita del confine tra apparenza e realtà

Fin dalle prime scene, il film di Salvatores disorienta lo spettatore, facendogli attraversare diversi livelli di realtà e richiamando la sua attenzione sul tema dell’apparenza e della realtà come sogno o finzione. Le prime parole che si sentono, fuori campo, mentre ancora scorrono i titoli di testa, provengono da un videomessaggio lasciato a Jimi da Lisa, la sua donna, prima di andarsene per sempre: sono parole dolci ma amare, malinconiche, pronunciate da una giovane in crisi di identità, confusa di fronte alle scelte da compiere, alla difficoltà nel trovare un senso alla vita quotidiana, all’amore che sente ma di cui le sfugge il significato più autentico, al di là del bisogno e della dipendenza. Jimi ascolta la voce di Lisa e ne rimane sconvolto; nella sua esistenza si crea come una sospensione, un varco da cui può osservare l’assurdità delle sue giornate, trascorse in una condizione di privilegio ma senza “verità”, nell’inganno e nell’illusione di una felicità impossibile. A rafforzare l’effetto straniante sono i dialoghi con Solo, il quale scardina le residue certezze del protagonista, mettendo in dubbio la distinzione tra virtuale e reale, apparire ed essere. Jimi, come gli altri personaggi del film, si muove al confine tra la consapevolezza e l’ingenuità, tra il bisogno profondo e umano di amore e l’esigenza lucida di evadere da ogni pensiero e desiderio, proprio come gli “angeli” virtuali, i quali possono volare nel mondo dei circuiti elettronici soltanto riuscendo a fare il vuoto nella propria mente.

La necessità di sospendere il “gioco”

Si tratta di temi sui quali, come abbiamo visto, è incentrata la filosofia di Schopenhauer: l’idea che il mondo sia soltanto «una mia rappresentazione», una costruzione artificiosa e fallace della mente, che è portata dalla sua stessa natura a incatenare i fenomeni in

un ordine deterministico, efficace e oppressivo al tempo stesso; ma anche la consapevolezza della tristezza della condizione umana, del dolore che deriva dalla volontà, l’impulso cieco e irrazionale che spinge le persone a desiderare cose sempre nuove, rinnovando continuamente la tensione, la mancanza e l’infelicità.

I personaggi del film ne sono l’incarnazione più evidente, nella loro diversa ma comune ansia di sopravvivenza, che li spinge a muoversi – nella dimensione virtuale del gioco e in quella, non meno illusoria, della “realtà” – come un branco di animali affamati per le vie della città buia, nel tentativo incessante di trovare qualcosa che possa attenuare l’insoddisfazione. Essi sono sopraffatti da bisogni e desideri che, nel mondo del futuro descritto dal regista, vengono immaginati ancora più urgenti, imperiosi, esasperati da una realtà tecnologica e consumistica che ha raggiunto esiti estremi, in cui ogni ambito della vita privata e collettiva è sottoposto al controllo da parte di un’autorità repressiva e ogni valore o diritto sembra ormai esautorato dalla logica del mercato globale.

Schopenhauer indica alcune vie di liberazione dal dolore: l’arte, la morale e l’ascesi; nel film l’unica vera soluzione sembra essere quella dell’interruzione del gioco, della sospensione dell’attività e della volontà. Chi continua la “partita” – come Joystick, Naima e Maria (la compagna di Solo nel videogioco) – deve sviluppare una straordinaria capacità di adattamento, diventare leggero, un “angelo” appunto, in modo tale da non lasciarsi “bruciare” il cervello; chi è più fragile, o forse soltanto più consapevole – come Solo e Jimi –, non ha altra possibilità che lasciare tutto, andarsene, riconoscere l’inconsistenza della realtà e smettere di giocare: «un fiocco di neve», ecco quello che Solo diventerà quando Jimi avrà cancellato il software di Nirvana; «un fiocco di neve che scende e non si posa in nessun posto».