

Le Frece

*Iscriviti alla newsletter su [www.lindau.it](http://www.lindau.it) per essere sempre aggiornato su novità, promozioni ed eventi. Riceverai in omaggio un racconto in eBook tratto dal nostro catalogo.*

In copertina: *Green Matrix Numbers. Cyberspace with Green Falling Digital Lines*,  
Ihor - Adobe Stock

© 2022 Lindau s.r.l.  
corso Re Umberto 37 - 10128 Torino

Prima edizione: aprile 2022  
ISBN 978-88-3353-791-7

Paolo Riberi

# IL RISVEGLIO DI NEO

*Mitologia, gnosi, Massoneria e Metaverso  
da «The Matrix» a «Resurrections»*





# IL RISVEGLIO DI NEO



Da «The Matrix» a «Resurrections»:  
non solo fantascienza...

L'anno era il 1999. La fine del secondo millennio era imminente, e da qualche tempo sul grande schermo spopolava ogni sorta di ansie da complotto e suggestioni sull'esistenza di mondi segreti, celati dietro le quinte di una vita quotidiana solo apparentemente rassicurante. È il caso, tra gli altri, di *Ipotesi di complotto* (1997), *The Game* (1997), *The Truman Show* (1998), *Dark City* (1998), *eXistenZ* (1999) e *Il tredicesimo piano* (1999), ai quali, di lì a un paio d'anni, si sarebbero aggiunti anche *Vanilla Sky* (2001) e *Donnie Darko* (2001).

Nei cinema americani debuttò *The Matrix*, un film di fantascienza scritto e diretto da Andy e Larry Wachowski (le future sorelle Wachowski) e prodotto da Joel Silver. Curiosamente, il giorno prescelto fu mercoledì 31 marzo, alla vigilia dell'ultima settimana di Pasqua del millennio: una circostanza in parte fortuita, ma nondimeno ricca di valenze simboliche<sup>1</sup>. Il lungometraggio, con protagonista un giova-

<sup>1</sup>Ufficialmente, l'anticipazione della data di uscita del film da metà maggio a fine marzo risulta dovuta al tentativo di evitare la concorrenza commerciale di *Star Wars Episodio I: La minaccia fantasma*. Ciò nonostante, la scelta della nuova data sembra essere stata dettata anche da evidenti allusioni simboliche: il film racconta la storia di un eroe che muore e risorge, redimendo l'umanità con il suo sacrificio.

ne Keanu Reeves, riscosse un plebiscito di consensi da parte della critica e ottenne un successo commerciale al di là di ogni più rosea aspettativa: a fronte di un budget di 63 milioni di dollari, per Warner Brothers gli incassi globali superarono i 463 milioni.

Ma soprattutto, il film lasciò un segno profondo e indelebile sull'immaginario collettivo, destinato a perdurare fino a oggi: l'iconica scelta tra la pillola rossa e la pillola blu, così come la cascata di codici informatici verdi su sfondo nero, e l'aspetto minaccioso e imperturbabile degli Agenti – con i loro completi gessati e gli occhiali da sole costantemente calati sugli occhi – divennero universalmente conosciuti e finirono per acquisire un immediato potere evocativo.

Parte del merito di questo successo va indubbiamente alla forte carica visiva del film e all'incisività delle sue scene di azione, oltre all'indubbia capacità di dare voce alle ansie di una generazione intimamente spaventata dal prossimo futuro. Tuttavia, pur inscrivendosi a pieno titolo nel filone cinematografico cui si è già accennato, che contrapponeva l'illusorietà della vita quotidiana a un minaccioso complotto sotterraneo, *The Matrix* riuscì ad andare oltre, suscitando una risonanza ben più profonda e longeva nelle menti dei suoi spettatori.

Non a caso, di lì a qualche anno, la storia si sarebbe addirittura trasformata in una trilogia, con l'uscita in sala di *The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions* (entrambi pubblicati nel 2003). Per i due sequel, tuttavia, a ostacolare l'immediata fruizione da parte del pubblico e della critica fu l'approccio particolarmente innovativo adottato dalle registe, che scelsero di ignorare l'autonomia narrativa dei singoli film e concepirono le due pellicole come due metà di un unico, enorme lungometraggio.



Non mancò, pertanto, chi – incapace di abbracciare il disegno tracciato dalle registe – reputò *Reloaded* troppo introduttivo ed enigmatico, e *Revolutions* eccessivamente immediato, risolutivo e colmo di azione. In un capitolo ci sarebbero state troppe domande, nell'altro troppe risposte: un dato di fatto che, tuttavia, non andava certo a discapito della qualità globale dei film, non facendo altro che confermare la forte coesione narrativa di fondo. Malgrado le futili controversie della prima ora, anche i due sequel riscossero un notevole successo commerciale, e soprattutto sopravvissero nell'immaginario collettivo per quasi due decenni, finendo per essere apprezzati e rivalutati da un numero sempre maggiore di appassionati. Figure indimenticabili come il Merovingio, il Fabbricante di Chiavi e l'Architetto sono ora parte integrante della saga, così come la sequenza dell'assedio di Zion da parte delle macchine e quella dell'epico scontro finale tra Neo e Smith.

Tuttavia, la storia cinematografica del fenomeno *Matrix* non si ferma qui: dopo anni di voci di corridoio sulla possibilità di un nuovo film, a cavallo tra fine 2021 e inizio 2022 ha fatto il suo debutto in sala il controverso *The Matrix Resurrections*, quarto capitolo della saga diretto dalla sola Lana Wachowski.

Anche a distanza di 23 anni da quel fatidico 31 marzo 1999, la saga di *Matrix* continua a sedurre le menti di milioni di persone, andando ampiamente al di là dei confini della limitata stagione di fine millennio, segnata da un rifiorire di ansie psicologiche e spirituali. A tutti gli effetti, la storia di Neo rappresenta un autentico mito contemporaneo, specchio della cultura occidentale e delle sue profonde aspirazioni metafisiche.

Eppure, troppo spesso, la critica cinematografica si è fer-

mata alla superficie, e ha considerato il fenomeno *Matrix* soltanto nella sola dimensione fantascientifica. A ben vedere, i film sono effettivamente ambientati nel futuro: un futuro in cui l'umanità ha sviluppato un'intelligenza artificiale forte, che a sua volta ha generato «una nuova generazione di macchine»<sup>2</sup>, capaci di autodeterminarsi e dotate di una volontà propria. In tal senso, un riferimento inequivocabile è rappresentato dai romanzi di Isaac Asimov, in cui si approfondisce il difficile rapporto tra l'uomo e il robot<sup>3</sup>. Nel caso di *Matrix*, tuttavia, la libertà d'azione delle macchine non è limitata dalle tre leggi della robotica, che impediscono agli androidi di fare del male agli umani.

Al contrario, il cupo racconto delle sorelle Wachowski concepisce la tecnologia come uno strumento di dominazione di massa: l'umanità è ridotta in condizioni di mera schiavitù, e i suoi nemici ne manipolano ogni azione, ogni pensiero, ogni desiderio e ogni impulso. L'influenza degli

<sup>2</sup>Così Morpheus, in *The Matrix* (1999).

<sup>3</sup>Isaac Asimov (1920-1992), scrittore russo naturalizzato americano, è uno dei padri della fantascienza classica. Tra i suoi romanzi, particolarmente celebri sono il ciclo dei Robot, il ciclo della Fondazione e il ciclo dell'Impero. I robot presenti nei suoi romanzi, sebbene dotati di intelligenza artificiale forte, sono sempre programmati per sottostare alle cosiddette tre leggi della robotica: «1. Un robot non può recar danno a un essere umano né può permettere che, a causa del suo mancato intervento, un essere umano riceva danno. 2. Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non vadano in contrasto alla Prima Legge. 3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché la salvaguardia di essa non contrasti con la Prima o con la Seconda Legge». L'unico spazio per la ribellione scaturiva dalla cosiddetta Legge Zero, evidentemente troppo generica e discrezionale: «Un robot non può recare danno all'umanità, né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, l'umanità riceva danno». Nel momento in cui gli altri tre imperativi vengono subordinati alla Legge Zero, i robot si rivoltano.

oscuri scenari distopici del celebre *1984* di George Orwell<sup>4</sup> è dunque altrettanto evidente, anche se, in questo caso, a fare le veci del Grande Fratello troviamo le macchine senzienti.

Al tempo stesso, l'idea di una «neuro-simulazione interattiva», a cui ogni essere umano è collegato a propria insaputa fin dalla nascita, così come la nozione di una stretta interconnessione tra mente umana e rete cibernetica, rimandano al filone cyberpunk della fantascienza e alle opere di William Gibson<sup>5</sup>.

Per quanto incompleta, la ricostruzione tracciata dalla critica è senz'altro corretta: Asimov, Orwell e Gibson sono punti di riferimento molto importanti, che permeano il racconto e ne definiscono l'ambientazione. Il vero cuore della saga, tuttavia, continua a rimanere fuori dallo scenario: al di là del suo linguaggio fantastico, quella di *Matrix* è anche e soprattutto una saga profondamente intrisa di mitologia, religiosità, misticismo e simbologia esoterica.

<sup>4</sup>George Orwell (1903-1950), scrittore e opinionista britannico, ha descritto gli orrori del '900 con il celebre racconto distopico *La fattoria degli animali*. Con *1984*, si è spinto nel terreno della fantascienza *ante litteram*, immaginando una futuristica evoluzione dei totalitarismi novecenteschi, ossia il regime del Grande Fratello. Nella Gran Bretagna oppressa dalla dittatura dell'Oceania, ogni momento della vita quotidiana è sorvegliato da telecamere: sotto il monitoraggio di un occhio elettronico invisibile, anche la minima espressione facciale dissonante può condurre i cittadini alla morte. Un'autorità politica impersonale cerca di controllare anche il pensiero dell'individuo, spingendolo ad accettare senza esitazione le più assurde notizie propagandistiche e a indirizzare i propri impulsi violenti esclusivamente nel rito dei «due minuti di odio» quotidiani.

<sup>5</sup>William Ford Gibson (1948) è considerato l'esponente di spicco della cosiddetta fantascienza sociale, o filone cyberpunk. È autore della cosiddetta trilogia dello Sprawl, che inizia con *Il Neuromante* e prosegue con *Giù nel ciberspazio* e *Mona Lisa Cyberpunk*: al centro dei suoi romanzi c'è l'idea della connessione tra mente umana e impulsi digitali.

Peraltro, non è un caso se il riferimento fantascientifico più calzante è in realtà rappresentato dalle opere dello scrittore americano Philip K. Dick<sup>6</sup>, padre di *Blade Runner*, *Minority Report*, *Ubik*, *The Man in the High Castle* e della *Trilogia di Valis*: romanzi pervasi da una profonda e marcata spiritualità, da cui scaturisce ogni sorta di simbologie e dualismi. Riprendendo esplicitamente l'antica filosofia greca, i vangeli gnostici di Nag Hammadi e le religioni dell'Estremo Oriente, Dick contrappone l'uomo alla macchina e il corpo alla psiche, incitando l'individuo a risvegliarsi da una condizione di oblio e inconsapevole prigionia.

Particolarmente evidente è l'analogia tra *The Matrix* e il suo *Ubik*, romanzo pubblicato nel 1969, proprio trent'anni prima del film delle sorelle Wachowski.

Dopo un attentato, un gruppo di persone dotate di poteri speciali si risveglia in un mondo apparentemente identico a quello reale, che si rivelerà essere una mera neuro-simulazione artificiale, creata per mantenere vive le loro identità in un regno digitale. Una forza oscura governa quest'illusione e si nutre della loro forza vitale, ma a guidare gli eroi verso il risveglio e la salvezza c'è una rete di simboli, messaggi e

<sup>6</sup> Philip Kindred Dick (1928-1982), scrittore statunitense ideatore di alcuni tra i maggiori classici della fantascienza cinematografica contemporanea (*Blade Runner*, *Total Recall*, *Minority Report*, *The Man in the High Castle*), non raggiunse la celebrità durante la propria vita, ma soltanto dopo la morte. Personalità profondamente tormentata da ansie spirituali, visioni allucinatorie ed esperienze mistiche, convogliò nei propri romanzi un gran numero di temi provenienti dai vangeli gnostici, dalle religioni orientali e dai culti misterici antichi. Per saperne di più, P. Riberi, *Il serpente e la croce. Duemila anni di gnosi: dai vangeli apocrifi ai catari, da Faust ai supereroi*, Lindau, Torino 2021, pp. 235-256; S. Carducci, A. Fambrini, *Philip Dick. Tossine metaboliche e complessi illusori prevalenti*, Mimesis, Milano-Udine 2021.

criptiche rivelazioni provenienti dall'esterno. L'invito, ripetuto ossessivamente nel corso dell'avventura, è a utilizzare Ubik, uno spray che consente di diradare l'illusione e risvegliare la propria identità spirituale.

Al termine del racconto, la metafora fantascientifica si dissolve e Ubik si rivela essere Dio stesso:

Io sono Ubik. Prima che l'universo fosse, io ero. Ho creato i soli. Ho creato i mondi. Ho creato le forme di vita e i luoghi che esse abitano; io le muovo nel luogo che più mi aggrada. Vanno dove dico io, fanno ciò che io comando. Io sono il Verbo e il mio Nome non è mai pronunciato, il nome che nessuno conosce. Mi chiamano Ubik, ma non è il mio nome. Io sono e sarò in eterno.<sup>7</sup>

Evidentemente, Philip K. Dick non concepiva affatto la fantascienza come una mera riflessione sul presente e sul futuro, tra macchine e tecnologia: se si consulta l'enigmatica raccolta personale di appunti e pensieri dell'autore – da lui eloquentemente intitolata *Esegesi* – è possibile scoprire come il suo interesse fosse semmai rivolto in maniera ossessiva all'antichità, alla dimensione del mito e alla sfera del sacro.

Lo stesso vale per la saga cinematografica di *Matrix*, che si inserisce nel solco tracciato da Dick con l'esplicito intento di combinare tra loro, e riproporre in chiave «pop», alcune grandi leggende, filosofie e dottrine esoteriche del passato. In altri termini, l'obiettivo delle registe è forgiare un vero e proprio ciclo mitologico contemporaneo a partire dalla rivisitazione di alcuni illustri predecessori. In quest'ottica non deve certo stupire la scelta di dare vita a un *blockbuster* com-

<sup>7</sup>P. K. Dick, *Ubik*, Fanucci, Roma 2008, p. 230.

merciale colmo di effetti speciali, anziché a un lungometraggio d'autore: con buona pace dei critici cinematografici da salotto e delle odierne concezioni elitaristiche della cultura, ogni mito che si rispetti deve conoscere una diffusione tale da potersi ergere a specchio del pensiero di un'intera civiltà, così da consentire un processo di autoidentificazione, anche se la maggior parte dei fruitori non sarà mai in grado di decodificarne consapevolmente i meccanismi sotterranei.

Questo valeva per i versi degli aedi che nella Grecia arcaica cantavano le gesta degli Achei sotto le mura di Troia, ma anche per i canti sciamanici dell'Asia centro-settentrionale, le tradizioni dell'America precolombiana, i componimenti cavallereschi medievali raccolti nel ciclo bretone (re Artù) e nel ciclo carolingio (Carlo Magno, Orlando e i paladini), i racconti folkloristici della tradizione contadina mediterranea, le leggende dell'Africa centrale e tanti altri miti dell'umanità. Nelle intenzioni delle autrici, anche la saga di *Matrix* risponde a quest'esigenza di riemersione del *mýthos*, l'antico racconto sacro investito di spiritualità.

Nelle pagine del libro, pertanto, non si ripercorrerà la quadrilogia delle sorelle Wachowski guardando al futuro, alle macchine e al cyberspazio, bensì al passato e alla multiforme dimensione mitica, simbolica ed esoterica che permea le avventure di Neo, nella speranza di far intuire agli appassionati della saga quanto realmente profonda sia «la tana del Bianconiglio...»<sup>8</sup>.

<sup>8</sup>Così Morpheus in *The Matrix* (1999), richiamando *Alice nel Paese delle meraviglie* di Lewis Carroll.

La trama: Neo e «il viaggio dell'eroe»,  
tra mitologia e archetipi

Nelle pagine precedenti si è affermato che la saga cinematografica di *Matrix* rappresenta una sorta di «ciclo mitologico contemporaneo». Ma cos'è realmente il mito, e quale funzione riveste all'interno della società?

Nella Grecia antica il *mýthos* era il racconto, espresso inizialmente in forma di narrazione orale. Non si trattava, però, di una storia qualsiasi: in età moderna, il celebre antropologo Bronisław Malinowski (1884-1942), grande esperto di riti e usanze dei popoli primitivi, ha precisato che

il mito non è una spiegazione volta a soddisfare un interesse scientifico, ma la resurrezione in forma narrativa di una realtà primigenia, che viene raccontata per soddisfare necessità religiose profonde, aspirazioni morali, istanze sociali, principi e persino esigenze pratiche. Il mito adempie una funzione indispensabile: esprime, stimola e codifica la spiritualità, salvaguarda e rafforza la moralità, garantisce l'efficacia dei riti e contiene regole pratiche per la condotta dell'uomo. Il mito è dunque un ingrediente vitale della civiltà umana: non è una favola fine a se stessa, bensì una forza attiva, frutto di un lungo lavoro di costruzione.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> B. Malinowski, *Myth in Primitive Psychology*, W. W. Norton & Company,

In altri termini, dietro le quinte di un racconto mitico si celerebbe il DNA stesso della società che lo ha prodotto. Alla mitologia – che pure non ha un contenuto realistico, e si svolge in un momento temporale differente rispetto all’attualità – viene affidato il compito di salvaguardare e diffondere quei valori spirituali e civili ritenuti fondamentali per la sopravvivenza della civiltà stessa.

In epoca contemporanea, il medesimo concetto è stato poi ripreso e approfondito dallo storico spagnolo José Manuel Losada:

Il mito è un racconto orale, simbolico, evolutivo e apparentemente semplice di un’esperienza o un evento straordinari, contenente un riferimento trascendente e personale, che palesa una classificazione sociale. Considerato, in linea di principio, portatore di testimonianza storica, il mito è composto da una serie di elementi culturali e semantici costanti o comunque invariabili, che possono essere ridotti ad alcuni temi, ed è caratterizzato da conflittualità, da un personaggio funzionale e da una natura eziologica [ossia volta a spiegare le origini della realtà presente, *N.d.A.*].<sup>2</sup>

Come già si è detto, quello mitologico non è mai un racconto «d’autore» riservato a un’élite coesa e ristretta, ma rappresenta un patrimonio collettivo detenuto dall’intera comunità. Le chiavi di lettura della vicenda narrata sono molteplici: ogni individuo può leggere (o ascoltare) il mito e trarne differenti significati a seconda del suo *background*

New York 1926, p. 101.

<sup>2</sup> J. M. Losada, *The Subversive Triad: A Theoretical Approach, in Myth and Subversion in the Contemporary Novel*, a cura di J. M. Losada e M. G. Ochoa, W. W. Norton & Company, New York 1926, p. 101.



socio-culturale, facendo così emergere la «classificazione sociale» di cui parla Losada.

Lo storico spagnolo afferma anche che il mito è sempre «composto da una serie di elementi culturali e semantici costanti o comunque invariabili», e che risulta pertanto possibile ricondurne i contenuti ad alcuni temi universali, comuni alle varie civiltà della storia dell'uomo. Al riguardo, un contributo decisivo è giunto dagli studi del mitologo americano Joseph Campbell, che, dopo aver comparato un gran numero di racconti, ha individuato alcuni tratti salienti, trasversali alle varie culture ed epoche storiche, dai quali sembrerebbe potersi delineare un unico «mono-mito»<sup>3</sup> primigenio: il cosiddetto «viaggio dell'eroe».

Secondo Campbell, l'esistenza di un filo conduttore universale, che lega i vari miti dell'umanità, è un fenomeno che non deve sorprendere, poiché affonda le sue radici nella psiche stessa dell'*Homo sapiens*. Nella sua veste più essenziale, il racconto mitico non sarebbe altro che un'elaborazione fiabesco-narrativa delle cosiddette «fasi di passaggio», ossia dei momenti di maturazione in cui la mente umana è chiamata a fare i conti con il cambiamento. Si tratta di autentici momenti di svolta, che l'individuo deve necessariamente attraversare per realizzare appieno il passaggio dall'incoscienza infantile all'età adulta. Nelle civiltà antiche<sup>4</sup>, la narrazione

<sup>3</sup> Campbell conia questo efficace neologismo in ambito mitologico a partire da *Finnegans Wake* di James Joyce (si veda J. Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Lindau, Torino 2012, p. 41 nota 36).

<sup>4</sup> Al contrario, in una società ormai povera di racconti mitici, di spiritualità e di riti di passaggio come quella degli Stati Uniti di fine anni '40, osserva Campbell, «il fine non è più il diventare adulti, ma il rimanere bambini, non l'emanciparsi dalla dipendenza materna ma prolungarla all'infinito. E così, mentre i mariti, divenuti ormai avvocati, commercianti o industriali secondo il desiderio dei genitori, continuano ad ado-

delle gesta degli eroi mitologici – così come la reiterata celebrazione dei riti di passaggio civili e religiosi – avrebbe aiutato la mente dell'individuo ad abbracciare attivamente la nozione di cambiamento e di evoluzione interiore, anziché rimanere intrappolata nelle fantasie infantili. «La mitologia e il rito – osserva lo studioso americano – hanno sempre avuto la fondamentale funzione di fornire i simboli che aiutano il progresso dello spirito umano, da contrapporre a quelle altre immagini costanti che tendono ad arrestarlo». <sup>5</sup>

Ma quali sono i tratti salienti che, secondo Campbell, accomunerebbero i vari miti dell'umanità, consentendo loro di adempiere a questa preziosa funzione psicologica e sociale? Qual è l'unità di base su cui si fonderebbe questo «monomito» trasversale, che lo studioso americano ribattezza «il viaggio dell'eroe»?

Alla base della narrazione mitologica ci sarebbe sempre un percorso circolare compiuto da un protagonista, articolato in tre momenti fondamentali: la separazione, l'iniziazione (o trasformazione) e il ritorno.

Nella prima fase, l'eroe del racconto si separa dalla rassicurante realtà quotidiana per addentrarsi in un mondo misterioso e soprannaturale. Giunge a una soglia che conduce

rare gli idoli della propria infanzia, le loro mogli, dopo quattordici anni di matrimonio, dopo aver messo al mondo e allevato un paio di figlioli, stanno ancora cercando disperatamente l'amore – quell'amore che potranno trovare soltanto nelle fantasie concupiscenti che popolano i loro sogni, o negli eroi delle pellicole cinematografiche». Effettivamente, a quasi un secolo di distanza, il monito di Campbell sembra portare con sé un'eco profetica: sono ora in molti a parlare di una stagione di infantilismo sociale dilagante, aggravata dall'avvento dei social network. Si veda Campbell, *L'eroe dai mille volti* cit., p. 20.

<sup>5</sup> *Ivi*, p. 20.

nell'ignoto e la oltrepassa<sup>6</sup>: qualora l'impresa sia una catabasi – ossia un viaggio nell'oltretomba – l'attraversamento della soglia può coincidere con la morte dell'eroe.

Attraversata la «soglia dell'avventura», l'eroe approda in un reame nuovo e sconosciuto, popolato da minacce e prodigi. Qui, con l'ausilio di aiutanti e nuovi amici, affronta una serie di prove che lo conducono all'iniziazione e alla trasformazione interiore. A sancire il suo successo, l'eroe ottiene un talismano o un dono magico.

Da ultimo, l'eroe riattraversa la soglia e ritorna – vivo, morto o risorto – a casa, dove l'intera comunità potrà beneficiare dei risultati della sua impresa.

L'integrità dello schema di fondo appena delineato sembra prevalere anche sulla forte distanza ideologica che separa le varie culture dell'umanità: «L'avventura dell'eroe – osserva Campbell – sia essa descritta con le ampie, quasi oceaniche immagini orientali o nelle vigorose narrazioni greche, o nelle solenni leggende bibliche, segue sempre la traccia dell'unità nucleare del monomito: separazione dal mondo, penetrazione sino a qualche fonte di potere, e ritorno apportatore di vita»<sup>7</sup>.

Prima di verificare come lo schema si ripresenti anche nei miti delle culture più remote, come quelle australiane, inuit, siberiane e africane, l'autore cita alcuni esempi particolarmente conosciuti:

<sup>6</sup>In ambito letterario, si pensi al momento emblematico in cui Dante, guidato da Virgilio, varca la porta dell'Inferno. Nella cultura pop contemporanea, il momento risulta particolarmente ben rappresentato nella versione cinematografica de *Il Signore degli Anelli*: «Ci siamo! Se faccio un altro passo – afferma Sam, rivolgendosi a Frodo sul limitare di un campo di grano – non sarò mai stato così lontano da casa mia».

<sup>7</sup>Campbell, *L'eroe dai mille volti* cit., p. 47.

Prometeo salì al cielo, rubò il fuoco agli dei e ritornò sulla terra. Giasone fece vela verso la Colchide, addormentò il drago che difendeva il Vello d'oro e, ritornato in patria con il vello, riuscì a strappare il trono del padre all'usurpatore Pelia. Enea discese nell'Averno, attraversò lo spaventoso fiume dei morti e molte cose gli furono rivelate laggiù, tra cui il destino di Roma, la città che stava per fondare. Poi, attraverso la porta d'avorio, Enea fece ritorno ai compiti che lo attendevano sulla terra.<sup>8</sup>

Al termine di queste imprese,

tutto il mondo orientale è stato beneficiato dal dono recato dal Gautama Buddha – il suo meraviglioso insegnamento della Buona Legge – così come lo fu l'Occidente dal Decalogo di Mosè. I Greci misero in relazione il fuoco, il primo sostegno di tutta la civiltà umana, con l'impresa sovrumana del loro Prometeo, e i Romani la fondazione della loro città eterna con la fuga di Enea da Troia in fiamme e la sua visita al misterioso regno dei defunti.<sup>9</sup>

Approfondendo le sue indagini, lo studioso americano ha poi esaminato più in dettaglio ciascuna delle tre fasi del viaggio dell'eroe, che risultano a loro volta articolate in alcuni momenti salienti. Quella tracciata da Campbell, è bene precisarlo, non è però un'irragionevole successione di tappe obbligate, bensì una semplice ricognizione del materiale narrativo più ricorrente, che può essere liberamente dilatato, ristretto o ricombinato a seconda delle esigenze del racconto: alcuni miti si limitano a isolare e amplificare una o più

<sup>8</sup> *Ivi*, p. 40.

<sup>9</sup> *Ivi*, pp. 47-48.