



**Introduzione:** DemonStar è un videogioco shareware sviluppato da Mountain King Studios; basato sul loro precedente gioco Raptor: Call of the Shadows. È un gioco sparatutto a scorrimento verticale dall'alto in basso con un tema spaziale. Il gioco condivide molte somiglianze con la serie Raiden. DemonStar presenta vari potenziamenti, tra cui bombe intelligenti e altri potenziamenti che modificano i tipi di proiettili che la nave del giocatore spara. La versione completa del gioco presenta 18 livelli. Alla fine di ogni livello c'è una nave boss che il giocatore deve distruggere.

**La flotta:** La Terran flotta sta sviluppando un nuovo prototipo di caccia stellare, il RaptorX, e il giocatore è un pilota collaudatore di quel prototipo. Improvvisamente, il Xidus Armada Fleet, acerrimo nemico del Terran flotta (da allora Galactix), lancia un attacco a tutto campo a sorpresa sul Terran flotta che li sorprende con la guardia, distruggendo tutti i combattenti Raptor nel processo, salvare i pochi RaptorX prototipi che sono stati via in fase di test. Ora il giocatore deve combattere attraverso il Xidus flotta da sola, distruggere la loro arma finale, nome in codice il DemonStar, e salvare il resto della flotta terrestre.

**Release:** Oltre al gioco originale, sono stati rilasciati due titoli aggiuntivi: "DemonStar Secret Mission 1" e "DemonStar Secret Mission 2". DemonStar è stata inclusa tra le altre dieci partite nel CD "Space Arcade Collection" di Greenstreet software. È stato descritto nel pacchetto gioco CD-ROM Arcade Classics, che ha caratterizzato altri titoli eGames come la Speedy Eggbert e Pazzo Drake.



**Clicca QUI per scaricare Demonstar**



**Clicca QUI per il mirror alternativo**







⚠ **ALLERTA SPOILER!** ⚠

[Easter EGG] **Citazione Matrix:** *Matrix è un mondo virtuale elaborato al computer, creato per tenerci sotto controllo, al fine di convertire l'essere umano... Hai mai fatto un sogno tanto realistico da sembrarti vero? E se da un sogno così non dovessi più svegliarti? Come potresti distinguere il sogno dalla realtà? È la realtà? Matrix non è reale? Che cosa vuol dire "reale"? Dammi una definizione di "reale". Se per reale ti riferisci a quello che percepiamo, a quello che possiamo odorare, toccare e vedere, quel "reale" sono semplici segnali elettrici interpretati dal cervello. Il tuo aspetto attuale è quello che noi chiamiamo: Immagine residua di sé. La proiezione mentale del tuo IO digitale!*

*Grande fu la magnificenza mentre davamo alla luce I  
A (Mōrphēus)...*



**Che cosa è matrix:** Il film comincia con lui che vive una vita priva di senso, passando giornate a fare l'hacker, esplorando e violando i confini informatici e rompendo ogni barriera virtuale. Sin da subito si pone come personaggio in contrasto con le regole, con la struttura, lui è uno che ama cambiare, eviscerare e penetrare i segreti e anche scettico dato che nessuna struttura regge davanti a lui. E questo premunisce la sua futura missione: lui che violava le regole dei computer è in realtà prigioniero dei computer, e violerà le regole per uscirne ancora una volta.

All'inizio lui sta dormendo (vive nel mondo illusorio dei sogni) e viene svegliato da una chat: "Svegliati Nøø".



Mentre la riceva e già sveglio, è come se lui fosse ancora nel sogno in qualche modo.

Non accetta questo messaggio inizialmente, cerca di riprendere il controllo (e preme *control*) e cerca di evadere la domanda (e preme *esc*).

Qualcuno però busa alla sua porta, è un suo contatto che vuole dei file illegali che lui nasconde dentro un libro di filosofia

importantissimo per la trama: **ԿՄԻՆԱԿՔԱ ԷՏ ԿՄԻՆԱԿՔԱՄ** |

Guarda un po che secondo il filosofo autore di questo libro la società attuale è appunto scettica, nichilistica e post-scettica, post-nichilistica e post-modernista, tutti i valori sono crollati e sono relativi, tutte le certezze sono crollate, ogni cosa è relativa e non c'è più un senso alla vita e alle cose, tutto appare casuale, neutro e noi siamo completamente distaccati da questa realtà, indifferenti. Insomma la descrizione di questo filosofo rappresenta la "perfezione": Il nichilismo passivo-nicciano.

E ora che dopo la morte di un <sup>DIO</sup> ora vive la vita priva di senso crogiolandosi nella sua miseria ed incapacità di prendere in mano il suo destino. Ed è questa la situazione dell'uomo, privo di certezze, di senso che vive nella paura e nel dubbio.

La stanza 101 che rappresenta la paura, il nichilismo passivo più assoluto, la mancanza di ogni luce. E il nichilismo passivo come sfugge a questa situazione? Ovviamente con la cultura delle droghe, la fuga dalla realtà e dal mondo dei sogni, crogiolarsi dalle illusioni perché la realtà è ormai un'orribile deserto.

Nel gruppo di persone che lo hanno cercato c'è una ragazza con il tatuaggio del *Coniglio Bianco* che lo invita in un pub, e lui li segue proprio in una discoteca dove: la droga e la perdita di sé e l'illusione sono all'ordine del giorno, quel PUB rappresenta il massimo degrado post-moderno massimo dell'uomo, la perdizione.

??: "Immagino che tu ora ti senta come Alice che ruzzola nella tana del bianconiglio". E non è lontano dalla normalità, proprio come Alice sta scavando nel tunnel delle "cose": Dalla normalità verso l'assurdo, verso il mondo simil-sogno. Lui gli chiede se crede al destino ottenendo una risposta negativa (NO), perché non ama l'idea di non essere in controllo delle proprie azioni (tema del libero arbitrio). Scelta estremamente importante: Pillola blu (ritornare alla sua vita normale, credere in quello che vuole: relativismo, nichilismo e così via, ritornare alla società normale e banale e ritenuta "razionale" così come lui la conosce), o la Pillola rossa (restare nel paese delle meraviglie, ha come significato la mela dell'eden: il frutto proibito che apre gli occhi all'uomo mostrandogli la verità, è la pozione di Alice che la rende più piccola abbastanza per passare la porta, è una droga che lo fa entrare in un mondo ancora più assurdo, ancora più nei sogni, nel paese delle meraviglie).



**Filosofia di matrix:** Inizia ora il suo addestramento collegando il proprio cervello in "struttura" in cui tutti i dati possono essere caricati. Le armi, gli oggetti, gli scenari (come in un videogioco). Matrix in questa parte diventa effettivamente come un videogioco che ricordiamo è la forma d'arte che permette all'artista di creare mondi e di essere al centro dell'opera d'arte, proprio come avviene in matrix in cui lo scenario, i personaggi, le armi, tutto viene disegnato e persino le abilità.

Scaricando in testa tutto il Kung-Fu (mind downloading), e in poche ore diventa un maestro di arti marziali (un'esempio di ciò che le tecnologie del futuro ci porteranno), ma lui cerca sempre di ricordargli che tutto ciò che li circonda non è reale, è una illusione, un programma e come tale ha delle regole che possono essere infrante se la mente (colei che percepisce il programma) le distorce convincendosi. L'illusione, il sogno smette di funzionare quando ti accorgi che stai sognando e a quel punto diventa un sogno lucido dove sei tu in controllo.

Deve libere la mente e comprendere l'illusione attorno a lui e convincersi di essere forte: è la filosofia delle arti marziali, superare i propri limiti fisici, andare oltre il punto di rottura del muscolo e del dolore massimo, ogni volta sfondare il muro più alto (matrix rende precisamente la filosofia dell'arte marziale e il controllo del proprio corpo, il superamento del limite unito a concezione di filosofia orientale: come sgomberare la mente dalle illusioni).

Matrix è una sorta di gigantesca internet dove tutte le menti sono computer collegati, e tutti stanno giocando in un gigantesco gioco in multi-player, la rete deve sforzarsi di mantenere coerenti gli input e gli output a tutti i cervelli coordinandoli, senza creare contraddizioni, come tale alcune menti possono hackerare la mente, e le menti sono padrone di ciò che percepiscono, e matrix deve sincronizzare queste modifiche, queste magie e miracoli con quello che è anche gli altri vedono. In una parola, matrix è come usare i "trucchi" in una partita multi-player, alla fine il server mostra ciò che hai fatto a tutti, e alla tua magia vale per tutto il mondo condiviso.

Lui ora decide di addestrarlo in una prova importantissima: il salto della fede. Bisogna compiere un salto nel buio affidandosi ad una fede molto forte, bisogna gettarsi come per morire. Se lo si fa con timore e con dubbio si rischia di cadere male e quindi rompersi le ossa, se invece si cade con fiducia assoluta ecco che il salto riesce e si sopravvive, quindi deve saltare da un palazzo all'altro convincendosi che è possibile, lasciandosi alle spalle tutto (paura; scetticismo), sgomberare la mente.

Tutti cadono per la prima volta in matrix, è sbagliando che si impara.

Ma ora deve mettere da parte quel dubbio, il dubbio che ha fatto parte del suo aspetto nichilistico e post moderno deve essere ora superato, è tempo di abbandonare il dubbio e passare alla volontà di potenza.

Vi sono diversi stadi umani: In un primo stadio l'uomo è come il cammello che porta il peso delle credenze, delle tradizioni e della morale, in un secondo stadio l'uomo diventa un leone, uccide il suo limite, si libera da delle catene. Ma a quel punto rimane vittima dei cosiddetti surrogati del limite, il limite è morto, ma il suo cadavere è ancora in giro sotto altre spoglie. Ed ecco che lui ora è lo stato, è la scienza, è la legge, è la morale, è la metafisica.

E sono tutte queste altre forme di questo "limite", il leone ogni volta crede di aver ucciso il limite, ma c'è sempre una qualche entità ideale davanti a cui si prostra. Alla fine l'uomo riesce a distruggere ogni simulacro del limite, ed entra nella fase di nichilismo passivo, in cui nulla gli rimane, la vita ora è priva di senso. L'uomo che con il dubbio quasi cartesiano ha distrutto tutto rimane però con un vuoto dentro e si crogiola nella propria insensatezza, questo era quello che abbiamo preso, il post-moderno, della vita priva di significato che non crede più a nulla, neanche all'illusione di matrix. Ma proprio quest'ultimo non sa credere al proprio potenziale, ha distrutto tutti i surrogati, ma senza qualcuno che gli dica cosa fare non si sa rialzare.

Ergo si rende anche conto che si è fatto male svegliandosi da quella simulazione, si accorge di sanguinare per una ferita fatta in un mondo illusorio. Ma LUI gli risponde: "Il corpo non sopravvive senza mente, la tua mente lo rende reale": Ancora sul dualismo mente-corpo, sul potere della mente, (il placebo [se vogliamo]).

Ora viene portato dall'oracolo, colei che sta con la resistenza fin dall'inizio e gli farà una predizione personale. All'entrata incontra un bambino vestito come Ghandi seduto nella posizione del Loto, che piega i cucchiaini con la telecinesi. Lui è uno degli altri potenziali eletti con grandi poteri su matrix, e quando "LUI" prova a piegare i cucchiaini il bambino gli dice: "Non cercare di piegare il cucchiaino, è impossibile, cerca invece di giungere alla verità. Il cucchiaino non esiste, allora ti accorgerai che non è il cucchiaino a piegarsi, ma sei tu stesso".

Il cucchiaino non esiste, non ha una realtà perdurante, esiste solo relativamente a tutti gli altri enti, ma soprattutto all'osservatore. Il bambino gli sta dicendo: lui può farlo



piegare perché il cucchiaino di per sé non esiste, esiste solo un'immagine registrata nel suo cervello che cambia a seconda se ti avvicini o ti allontani, colori a seconda della luce, il peso che cambia a seconda di quanto sei forte.

Quel cucchiaino ha una consistenza ontologica/relativa, tutto dipende da te. Sei tu a sentirlo pesante e sei tu che se capisci che il cucchiaino non esiste puoi anche renderlo leggero o pieghevole.

Il cucchiaino non esiste, e se il cucchiaino non esiste allora può essere qualsiasi cosa tu voglia, può essere in qualsiasi modo tu voglia.

Proprio come in Platone bisogna rendersi conto che davanti a sé non c'è una spugna, non c'è un cucchiaino, ma una illusione mentale, un mero costrutto, nulla di fatto.

LUI non risponde alle domande di LUI direttamente, ma in maniera emblematica:

"Io posso solo mostrarti la porta, ma sei tu che devi attraversarla!".

LUI in contra l'oracolo [come Socrate (il maestro di Platone)]: incontrò l'oracolo di Delfi. E quando l'oracolo disse a Socrate che lui era il più saggio fra tutti gli uomini, Socrate (che affermava di essere molto ignorante) capì che la sua saggezza non era costituita dal sapere, ma dal sapere di non sapere, dal non illudersi di sapere cose che in realtà lui non capiva.

Da qui il detto: *"So di non sapere"*.

Socrate era l'uomo più saggio di tutti quanti, perché era l'unico a sapere di essere un'ignorante, di non sapere nulla, che tutto poteva essere dubitato, quello scetticismo universale che è il punto di partenza, sia per Cartesio, sia per "la <sup>Pernice</sup>", sia per Platone.

Dubitare la realtà, dubitare l'apparenza e dubitare la morale, e sulla porta dell'oracolo (proprio come in quello di Delfi) c'è una scritta importantissima per la filosofia di Socrate: *"Conosci te stesso!"* (*Conosci i tuoi limiti, la tua conoscenza, la tua ignoranza*). È questa la vera saggezza, fra mille persone che credono di sapere cose che non sanno, tu (che anche se non sai nulla) sei comunque superiore, perché almeno "sai esattamente cosa sai", anche se "nulla".

Io conosco me stesso, io so di non sapere, io dubito di tutto... DUBITO=Ergo: Sono | conoscere se stessi, e quindi la propria ignoranza, e quindi lo scetticismo assoluto, e quindi la *percezione trascendentale*, il **cogito**, e da qui LA RAGIONE.

LUI ha una voce divina, tonante, imponente, colui che comanda la resistenza, è una guida, è colui che salva i membri dall'illusione insegna loro la realtà, li aiuta, li sorregge, tutti si fidano di lui e del suo giudizio, quando tutti vacillano lui resta solido. È la figura paterna, protettiva, rappresenta la moralità e i valori=Il bene e il male, il codice morale che si sviluppa dinanzi alla figura paterna: il SUPER IO, l'autorità in senso buono, il limitarsi a regolarsi per raggiungere un fine. LUI invece rappresenta la seconda persona della trinità, il figlio, infatti per "esso" LUI è un padre, è il "messia", la sua vita è un cammino che lo conduce ad una progressiva consapevolezza del proprio ruolo di eletto. Gli agenti lo chiamano Thomas Edison: l'essere umano, lo scettico, il figlio dell'uomo, ma i suoi compagni lo chiamano l'uomo nuovo, il superuomo, il salvatore e messia tanto atteso. LUI è colui che deve guidare gli uomini fuori dalla caverna, è colui che ha raggiunto l'*illuminazione*, lui è colui che deve diventare superuomo, è quello che dubitando il tutto riesce a ricostruire nuove certezze, lui è il salvatore promesso contro l'oppressione, colui che salverà l'umanità dai "programmi", i mostri del mondo illusorio. Porta fuori l'uomo dalla schiavitù alienante dell'iper realtà, quindi è anche una sorta di messia marxista, il capo della rivoluzione del proletariato, ed è anche una sorta di uomo della storia di Hegel, colui che porta avanti lo sviluppo dello spirito dell'umanità: il progresso, e tutte queste figure insieme (prendendo tutti quegli aspetti che hanno in comune) e legandoli.

LEI invece rappresenta l'amore, la terza persona della trinità, che infatti viene spesso descritto in modo femminile. Stranamente, dato che all'inizio LEI è quasi un maschiaccio, LUI le dice: credevo che tu fossi un'uomo, e LEI risponde: "Molti uomini lo pensano".

Tuttavia la dimensione femminile ben presto si fa strada man mano che LEI e LUI approfondiscono il loro rapporto (ovviamente amoroso). Infatti lei è legata *freudianamente* a LUI all'inizio, una figura paterna, un maestro forte, il suo lato mascolino predomina, ma con LUI esce fuori il suo lato femminile sempre più forte, LEI è lo spirito, ciò che rende più forte, ciò che sostiene al momento della difficoltà.

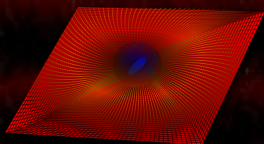
In ogni caso l'oracolo parla con LUI, e nonostante senta una grande forza, egli stesso si rende conto di non essere l'eletto, e che presto si ritroverà a fare una scelta: LUI sarà in pericolo, e LUI dovrà scegliere se salvarlo sacrificandosi o salvare se stesso, uno dei due dovrà morire, e chi sarà lo deciderà soltanto LUI. E questa rivelazione è per la sua utilità, è sua soltanto, colui che lo fa catturare ha un nome che nel gergo informatico significa: nascondere il significato di qualcosa (essenzialmente nascondere dietro a qualcosa di illusorio e indecifrabile il significato vero:[Cifrario]). Un tizio a cena con l'altro, e per quanto lui sa che la bistecca non esiste, e per quanto matrix dirà che è succosa e deliziosa, il sapere che non esiste glie la rende come amara, ispida.



Vorrebbe ritornare ad essere ignorante, ha visto il mondo fuori dalla caverna e preferisce ritornare, vuole dimenticare, tornare ad essere preda dell'illusione, preda del sapore (uno dei cinque sensi: delle apparenze fenomeniche).

È un edonista, pensa solo ai sensi, alla sensazione piacevole, non gli interessa della morale, della giustizia, della verità o dell'ignoranza, pensa solo al suo benessere e fregandosene di tutto e di tutti, inoltre vuole essere ricco: una persona importante, un grande attore.

La verità a volte è molto scomoda, a volte può non piacere, possiamo provare nostalgia nell'ignoranza, e di ciò che era facile e inspiegabile in modo semplice, mentre la verità richiede sacrificio, studio...



### Filosofia dell'agente Smith:

морнеус è prigioniero dell'agente SMITH, gli serve per ottenere delle informazioni fondamentali, l'agente SMITH, un programma di sicurezza che deve tappare i buchi (bug) ed eliminare le irregolarità, far quadrare le equazioni, un essere di pura razionalità, logica, deduzione, principi rigidi rappresentati dai suoi occhiali quadrati che tutti gli agenti hanno. Mentre invece gli umani come ИФФ, il морнеус, sono compassionevole basano il proprio agire a volte sull'irrazionalità, sull'amore, sulla fede in un potere più grande, cose che l'AI non riesce proprio a capire e quindi le trova stupide ed infatti indossano occhiali tondeggianti: "Negare i nostri istinti primordiali è negare la sola cosa che ci rende umani". Privandoci di molti di questi aspetti perdiamo la nostra umanità e diventiamo un qualcosa di meno. L'agente SMITH mostra chiaramente una filosofia delle macchine parlando con морнеус, parlandogli nella natura della felicità umana.

**Matrix** infatti ha avuto molte versioni prima di quelle attuali, la prima **Matrix** assomigliava a una sorta di paradiso terrestre in cui gli umani potessero vivere felici, nessuno soffriva è l'età dell'oro dei greci, eppure fu un completo disastro: nessun essere umano accettò il programma; interi raccolti vennero perduti, qualcuno credeva che forse il programma non era abbastanza bello, ma in realtà la questione era ben diversa. Secondo SMITH l'homo sapiens come specie ha definito la sua realtà attraverso la miseria è la sofferenza, non possono accettare un mondo perfetto, ideale dove loro sono felici, dove gli altri sono felici, il loro primitivo cervello si rifiuta credere a quest'idea e cerca di svegliarsi da questo bel sogno.

Il mito della caduta dell'uomo dallo studio di perfezione paradisiaco a causa della sua imperfezione morale, una filosofia simile a quella che vede l'uomo come intrinsecamente malvagio, egoista e persino a tratti miserabile, vede gli altri godere, l'invidia vuole togliere loro la felicità per averla per sé, e degli altri soffrire, ne gode perché si sente superiore, e triste lotta per la sopravvivenza, felice lotta per esserlo ancora di più o perché non lo siano gli altri, o per qualsiasi altro motivo. L'uomo non può accettare una felicità perfetta e completa, la sua psiche stessa è programmata per cercare la felicità senza mai accontentarsi e quindi senza mai provarla veramente.

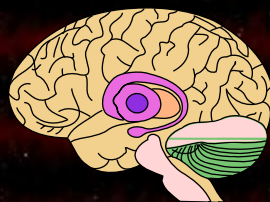
Come sosteneva Giacomo Leopardi: anche la cosa più bella una volta ottenuta ci sembrerà non così bella, era meglio nella nostra immaginazione, quante volte è successo? Eppure la civiltà umana è terminata quando nacquero le AI e quando con loro arrivò la loro civiltà nel momento in cui le macchine iniziarono a pensare per gli uomini quella non era più la civiltà degli uomini, era la civiltà delle macchine e gli umani divennero meri parassiti.

Questa è l'evoluzione морнеус, come per i dinosauri: "guarda fuori dalla finestra" - "avete avuto il vostro tempo: il mondo è nostro". морнеус: "Il futuro è il nostro tempo". L'umanità che perde questa spinta bergsoniana ad evolversi e inventare, creare, affidando il pensiero con la cosa che l'aveva resa più capace degli altri animali: alle macchine! E proprio per questo vennero da queste superate e nell'evoluzione della specie più adatta soppianta da quella meno adatta nella lotta per la sopravvivenza è il dominio sulle cose, SMITH vede come necessario alla fine dell'umanità, che da quel momento, dal momento in cui nacque il primo computer più intelligente di un umano, la singolarità tecnologica rese questa evoluzione sempre più veloce è l'apocalisse per gli esseri umani.

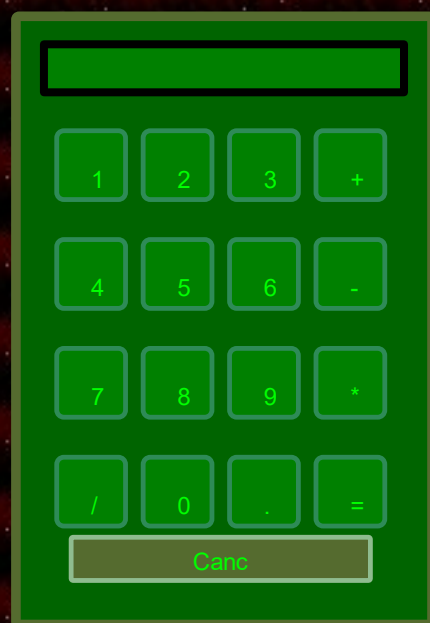
L'arrivo di SMITH considera l'umanità diversa da altri mammiferi, persino dagli altri animali e da tutti gli esseri viventi in generale, tutti i mammiferi che non sanno sviluppare un equilibrio con la natura: cosa che gli umani non fanno con l'umanità e prendono tutto ciò che trovano e distruggono l'ambiente a piacimento, se ne fregano delle altre specie e poi quando l'ambiente è rovinato e non ci sono più risorse semplicemente si spostano ad infettare un nuovo ecosistema come i virus e i non-viventi, l'umanità è un virus, una malattia, ogni essere umano non può essere felice in ogni umano è disputata la sofferenza e l'umanità nel complesso è come un enorme morbo che fa soffrire la terra e le AI sono la cura, sono più intelligenti, sono meno razionali, più equilibrate e capaci di non spararsi sul piede come fecero gli umani oscurando il cielo rovinando al niente per vincere la guerra contro le macchine. Un'idea dell'umanità che riprende anche Thomas Robert Malthus che studiò i modelli di sviluppo sociale e demografico dell'umanità dimostrando che quando ci sono abbastanza risorse la sua popolazione cresce



in modo geometricamente ordinato ed infine *Morpheus* staccando la sua trasmittente che lo connette al resto delle macchine, che odia **Matrix**: "mi fa letteralmente schifo". La disgiunzione, lo disputano gli umani, lo disgiunge la simulazione, lui disgiunge *Morpheus*, la sua puzza umana, la possibilità di essere infettato da questi animali. *Smith* si sente come un essere umano in un porcile e se ne vuole andare, eppure contro ogni previsione arriva *Trinity* facendosi stata a colpi di proiettili in una scena che ha fatto la storia dell'arte cinematografica con gli effetti speciali e la *slow-motion*. L'uomo è una macchina frustrante, ossia una macchina che si comporta in un certo modo, ma nel momento in cui cerchi di calcolare quel modo lei cambia comportamento e così via all'infinito, è una macchina che non può essere predetta in un modo determinato, è una macchina, soprattutto che non può conoscere se stessa pienamente perché nel momento in cui si conosce è cambiata l'uomo, è destinato a raccogliere una pietra, ma lo fai notare non la raccoglierà più, ormai la mente con questa informazione si comporterà in modo diverso da come previsto. Il primo passo per avere una capacità è credere in se stessi altrimenti, quella capacità rimarrà sempre latente, la profezia si avvera non per un destino, una forza esterna per un cieco determinismo, ma perché tu l'hai fatta avverare con la tua volontà, nessuno ti obbliga. La libera volontà è la sorgente di potenza e la volontà di potenza ha permesso il realizzarsi di questa provvidenza divina, di questo ruolo messianico. Il superuomo *Исх* è stato tutto, è stato il Cartesio che si riprende le illusioni del mondo, il Platone che esce dalla caverna fino a scoprire la vera natura delle cose, è stato il superuomo che prima ha dubitato, poi allo stato per distruggere, e poi ha ricostruito secondo la sua libera volontà.



0111001110117020201110117712\_102100210001101110110011100111001111



### Spiegazione del dialogo con l'architetto:

Quando l'Architetto minaccia che le macchine distruggeranno l'umanità *neo* dice che loro non possono permetterselo, ricordate: hanno bisogno degli umani per sopravvivere, ma l'Architetto dice che le macchine sono preparate ad accettare certi livelli di sopravvivenza e lui è preparato ad assumersi invece la responsabilità di tutti i miliardi di esseri umani in *Matrix* le cui vite vengono mostrate negli infiniti schermi, i suoi predecessori erano disegnati per essere affezionati al resto della sua specie, per facilitare la funzione del Messia, ma mentre loro avevano un affetto generalizzato per tutti gli umani esiste un affetto molto più specifico: l'amore di *Trinity* che ora è entrata in *Matrix* per salvargli la vita al corso della sua proprio come lo aveva sognato come ha fatto nino assegnare *Trinity* che muore. prevenendo il futuro che dato che i suoi poteri sono limitati soltanto a *Matrix*, questo è il momento della verità dove l'anomalia della scelta si rivela di nuovo. Ci sono due porte: una porta alla sorgente salvando l'umanità, l'altra lo riporterà in *Matrix* dove potrà salvare *Trinity* e causare l'estinzione dell'umanità: il problema è la scelta, ma noi sappiamo già come andrà. L'Architetto già lo vede, la concatenazione di reazioni biochimiche che segnala l'origine di un'emozione a livello encefalico nata per aiutare la riproduzione che lo acceca nel vedere la semplice realtà, lei morirà e lui non può fare nulla a riguardo e *neo* puntualmente sceglie la seconda porta: andare a salvare *Trinity*! L'Architetto commenta in modo emblematico: speranza e illusione umana quintessenziale, che sia la fonte della vostra più grande forza, sia la vostra più grande debolezza. *Morpheus* nel primo film aveva parlato di un uomo in *Matrix* che era capace di cambiare ciò che voleva e modificare *Matrix* secondo la propria volontà, fu lui a liberare i primi uomini, ad insegnare loro la realtà ossia che *Matrix* è falsa. Dopo la sua morte l'Oracolo profetizzò il suo ritorno e finché *Matrix* esiste l'umanità non sarà mai liberata, ora sappiamo che sta parlando del quinto eletto: il predecessore di *neo*, quello che aveva ottenuto grandi poteri aveva scoperto la verità e poi si era unito alla sorgente, aveva liberato un gruppo di umani a cui insegna la verità per la liberazione, combattere contro le macchine quando in realtà questa era una trappola per gli umani che rifiutano *Matrix*, un modo per incanalarla in una falsa speranza, riuniti in un luogo controllato, favorire lo scopo del piano delle macchine e poi venire distrutti altro che *Lion*, è un'altra *Matrix* *Lion*, è già una trappola delle macchine, così una trappola filosofica e il materiale senza bisogno di violare il Rasbio di Occam postulando infiniti livelli di *Matrix*, *neo* raggiunge *Trinity* che è stata colpita proprio come nel suo sogno e il suo cuore si è fermato, encefalogramma piatto, è morta! Ma *neo* dice di amarla e che non è pronto ad affrontare la vita senza di lei e così in



primo film, questo è il secondo miracolo che Dio fa, risulta inspiegabile per i suoi poteri dato che Trinity era morta anche nel mondo reale e mette in dubbio la profezia dell'Architetto, aveva detto che sarebbe morta e invece no, quindi può sbagliarsi anche sull'umanità. La profezia è una menzogna anche a coloro che sono fuori da *Matrix*, vivono nell'illusione dell'illusione di essere liberi dalle macchine e la rivolta è pilotata da coloro che in teoria dovrebbero essere rimossi dal potere e la forma di controllo migliore quella che non fa rendere conto i soggetti di essere controllati mal illude di essere liberi, l'opposto della profezia benevola dell'Oracolo. Quando Neo di tutto si trova davanti a Morpheus lui risponde quasi in lacrime. E al tempo stesso con furore "l'altro" si rifiuta di accettare questa realtà come il Neo si rifiuta di accettare che *Matrix* era un'illusione, nel primo film Morpheus da un lato sembra comportarsi in modo dogmatico, rifiuta qualsiasi critica al suo credo, ma in realtà la sua fede in uno di Neo è la liberazione dell'umanità che ora sta venendo messa alla prova, rimane solida giustamente come vedremo nel terzo film. Morpheus ha sempre avuto ragione, intanto le sentinelle attaccano la nave e la distruggono. La nave che prende il nome dal Re che disse: "ho sognato un sogno" e ora quel sogno è lasciato, ricordiamo che Morpheus è il Dio del sogno, la nave è distrutta e la profezia è falsa, sono tutti sconvolti, ma Neo sente che qualcosa è cambiato impone le mani verso le sentinelle e come nel primo film aveva bloccato miracolosamente i proiettili, ora miracolosamente blocca le sentinelle e le fonda in corto circuito, ma nella vita reale questo è il terzo miracolo che non si può spiegare con un fortissimo parallelismo tra l'altro con il primo film: anche lì nel momento di massimo scontro Neo ha scoperto il suo potere e ha trascorso quello che nessuno credeva possibile, a questo punto però cade in coma questa scena ha scatenato molte teorie. Una delle più popolari è appunto quella che il mondo reale sia in realtà un altro livello di *Matrix*, cosa che permette di fare miracoli e anche qua in teoria supportata persino dal film "Theories", ma come vedremo nel terzo film non è così è la spiegazione è che sia molto più semplice sia molto più logica, sia molto più profonda e a sorpresa vediamo steso accanto a lui nella scena finale un altro personaggio in coma che in *Matrix* era stato assorbito da *MUTH*, infatti non ha solo imparato da chinare *Matrix*, ma anche tutto ciò che è collegato a *Matrix* comprese le menti umane e questo è molto importante anche per capire i futuri poteri di Neo, si è scaricato nell'Avatar del mondo fisico, si è installato in un cervello umano hackerare la psiche umana e prenderne il controllo, e anche questo contribuisce alla caratteristica dell'agente *MUTH*, questo però si traduce nel fatto che macchina è umani in un certo senso sono compatibili, la concatenazione causale ha un inizio e una fine nella scelta. Il resto è la concatenazione meccanicistica di causa ed effetto e le conseguenze della libera scelta volendo fare un paragone fisico la libertà e la libera scelta nasce da stati quantisticamente indefiniti e quindi indeterminati nel collasso della funzione d'onda delle sinapsi cerebrali e i sistemi non lineari sono abbastanza sensibili da tradurre queste piccolissime variabili quantistiche in effetti macroscopici che poi attivano la catena di domino di causa effetto. In questo modo la coscienza in modo non deterministico è assolutamente libera, potrebbe ad esempio dare inizio alla concatenazione causale e a spiegare il libero arbitrio, pur esistendo molte altre versioni su come il libero arbitrio sia compatibile con il meccanicismo classico come l'anima o la non computabilità della mente e tantissime altre teorie in questo rientra il dibattito fra compatibilismo determinismo, libertarismo, libero arbitrio e tutte le altre possibilità. Più una persona conosce, più è in grado di vedere le scelte, di attivare tanti percorsi, tante catene alternative: La conoscenza libera dalle catene rende l'uomo libero con una pedina o un pezzo del domino, un giocatore attivo, mentre l'ignoranza rende parte della concatenazione causale condizionabile: schiavo, è come un gioco matematico le cui regole sono valide solo nel gioco perché il gioco è stato programmato così dai programmatori un'equazione, ma in questa equazione chi stabilisce le regole? ossia i limiti delle cose obbligatorie che devono accadere? il principio di causa ed effetto ci sono anche delle variabili nascoste che non possiamo conoscere e che indicano la volontà, la libertà e noi siamo quelle variabili, quei piccoli numeri che non si conoscono nell'equazione, potrebbero essere qualsiasi numero, potrebbero avere qualsiasi valore e ogni numero avrà un effetto diverso sull'equazione e quindi un risultato diverso, un effetto diverso. Quando noi scegliamo la variabile viene scoperta prima di allora tutte le variabili sono vere come il gatto di Schrödinger. Come se teneva Kirk, tutte le scelte potenziali non ancora fatte sono ancora tutte attuabili finché non ne citiamo una sola annullando tutte le altre e questo rende la scelta così terribile da trasformarla in un peso gravoso per l'uomo, insostenibile. Quelle variabili possono addirittura rompere le regole e diventare anomalie, possono diventare, i buchi, i bug, i trucchi del gioco per fare una scelta che violi le regole come fa Neo con il gioco di *Matrix*, bisogna però essere connessi a qualcosa che sta oltre le regole di *Matrix*, se noi siamo numeri in un'equazione bisogna essere connessi a qualcosa oltre le regole dell'equazione, oltre l'equazione stessa la conoscenza ci permette di evadere il condizionamento e di essere liberi, su questo si basa anche il "cogito": cambiare il risultato come vogliamo, ma sempre nelle regole di *Matrix*, per violare invece le regole Neo è connesso a ciò che ha creato *Matrix*: ossia la sorgente, l'UNO. Neo sceglie di fare una cosa impossibile, la cosa irrazionale, la cosa che non bisogna fare perché ha l'intelligenza di super-elevazione: sa che è previsto che lui faccia una scelta, ma l'emozione in questo caso l'amore lo spinge a non farlo e a salvare Trinity. Facendo questa scelta è uscito dalla strada predeterminata, e seguita dai suoi predecessori, è uscito dal piano, è uscito fuori dal seminato aprendo di infinite e illimitate possibilità ed entrare in uno scenario che l'Architetto nella sua perfezione calcolatrice non poteva prevedere, qualcosa oltre i suoi piani, oltre le regole è il vero atto rivoluzionario, ma la posta in gioco è tutta l'umanità. L'Architetto con il suo modo di ragionare soltanto deduttivo deduce infallibilmente le conseguenze dalle premesse degli assiomi di partenza, ma, come la crisi dei fondamenti matematici ci ha insegnato questi assiomi sono arbitrari, siamo noi a scegliere quali insiemi di partenza adottare, quali regole formali che associano i segni ed i simboli a loro significato cambiando le regole del gioco. L'Architetto prevede da A e B, ma non è capace di vedere oltre B e tutte le altre possibilità e non è stato lui a scegliere. Invece Neo rappresenta la logica para-consistente che apre tutte le altre possibilità e anche a piccole contraddizioni, ma che permette di vedere tutte le vie possibili oltre gli schemi, le regole che mettono paletti: dicono puoi fare questo e quest'altro, ma cambiando le regole cambiano gli assiomi di partenza e quindi si aprono tutte le altre infinite possibilità, per questo per quanto possa sembrare ironico a volte con la logica si possono fare deduzioni sbagliate se si parte da premesse sbagliate, di contro andando contro le regole della logica classica esplorando anche le contraddizioni violando le leggi affidandosi non solo alla razionalità, ma anche all'intuizione "l'indus", leggere la capacità di vedere oltre gli schemi, di affidarsi anche a cose irrazionali come l'amore o idealistiche come la fede permette di esplorare anche questi campi inesplorati, oltre la fisica si aprono le porte della metafisica, della matematica, della logica, della fenomenologia, oltre la realtà si aprono le porte della fantasia e come mostrato: la quantità combinazioni calcolabili da tutti quanti se l'universo fosse un enorme supercomputer è infinitamente più grande dell'universo stesso. Teorema di incompletezza di Gödel con il quale dimostrò che qualsiasi teorema matematico, qualsiasi cosa si dimostra in matematica non può essere completa e consistente al tempo stesso nel senso che per dimostrare vero un certo teorema servono elementi che non sono dimostrati veri in quel teorema stesso, ma in un altro. Quella regola vale anche per quell'altro e così via. Nessuna teoria è chiusa e completa, tutte si basano su una sorta di atto di fede, una catena finita: o procede all'infinito o si conclude, quindi assiomi con chi sceglie gli assiomi: il punto di partenza, il big bang di ogni universo matematico possibile, l'uomo con la sua capacità, la logica segue un percorso con il calcolo, ma seguendo sempre le stesse regole. Si vuole invece sfuggire alla regola, bisogna andare al di là utilizzando altre capacità mentali dell'uomo che sono comunque necessarie in matematica, come appunto l'intuizione quando si creano nuovi sistemi e nuove regole matematiche, come la filosofia in scienza, come la fenomenologia in filosofia e siamo al punto di partenza, è la scelta che ciò che dà inizio alla casualità e non viceversa. Come ha detto Morpheus tutto ha inizio con una scelta e se questa esistenza è un gioco in cui ci sono rischi, statistiche da calcolare noi cerchiamo una ricompensa nella vittoria e apprendendo impariamo sempre di più, otteniamo nuove informazioni e con quelle informazioni scopriamo ciò che ci mancava, abbiamo calcoli sempre presenti e riusciamo a manipolare gli eventi a nostro favore. Ma tutto questo richiede un rischio, rischiamo di fare la cosa stupida e andare contro le regole perché quelle regole possono essere evase come in una prigione, è contraria al regolamento fuggire, la logica suggerisce di seguire le regole per evitare la punizione, ma trascendendo quelle regole vediamo che fuori dalla prigione c'è un mondo libero con altre possibilità e altre leggi migliori e dobbiamo fare la cosa rischiosa forse stupida per aprire il muro e le sue infinite possibilità, fuori dal percorso della grande città in cui non vediamo c'è l'orizzonte, liberi dall'indecisione che il deserto del reale offre alla vista, proprio come nelle filosofie delle religioni noi siamo in questa realtà per imparare per conoscere per poi un giorno trascendere il limite della realtà, diventerà qualcosa di più, rischiare con il nostro libero arbitrio a volte possiamo sbagliare, a volte quel rischio ci condurrà a soffrire, ma da quel male noi impariamo sempre qualcosa o qualcuno imparerà a noi, ogni sofferenza è parte di una visione che porta ad una crescita come Neo ha sofferto nel suo cammino adesso ha una grande forza, è molto più forte come in ogni viaggio dell'eroe che si rispetti del resto alcuni scambiano la propria libertà in cambio della sicurezza, niente rischi, niente sbagli, in cambio del potere tolto delle nostre mani fare le proprie scelte poi sorbirsi delle responsabilità, gli effetti per la causa ed effetto che ne escono sono difficili, a volte da sopportare è dura e molti preferiscono che siano altri a fare le scelte per loro. Neo è sempre stato invece un ribelle: dalla rivolta contro *MUTH* alla rivolta contro le macchine, la rivolta contro il suo capo di lavoro fino allo scegliere di disobbedire all'Architetto è salvare Trinity, Neo si è ribellato al dominio delle macchine e azionato il loro piano è sempre stata una questione di piano delle macchine versus libera scelta dell'uomo e Neo che è l'elétto, il Messia. Ha sempre campionato la libertà umana e soprattutto all'uscita dagli schemi non ha mai obbedito a chi gli ha dato ordini e non si è mai lasciato dire che cosa può fare e cosa non può fare, ha sempre trovato vie che nessuno prima riteneva possibili davanti, trova una terza via ed è solo con la libera scelta data dalla propria volontà che si può spezzare il gioco dell'eterno ritorno scegliendo un'azione che vale la pena ripetere per tutta l'eternità perché liberamente scelta da noi e quindi irrimediabilmente nostra che renda l'eterno ripetersi degno oppure che lo distrugga con la novità data dall'imprevedibile decisione di ogni uomo, lui non segue gli ordini, non si fa dire quali strade scegliere è lui a disegnare il



scelso, a scegliere la strada giusta, un uomo sceglie uno schiavo e obbedisce, in tutto questo allora cosa c'entra il destino, la profezia? Quel qualcosa che sia l'Oracolo o che sia Dio che in tutta questa storia di libere scelte sa già tutto, la risposta sta nel concetto junghiano di sintronicità: ossia coincidenze 'piene di significato, ci sono coincidenze che sono prive di significato, ma alcune coincidenze non possono fare a meno di accendere una lampadina nella nostra mente, comunicare un messaggio che solo noi possiamo capire, oppure è cambiato nella nostra vita quel piccolo dettaglio che proprio in quel momento sembrava così azzeccato, che è stato così importante questo concetto parecchio simile a quello di Provvidenza. Manzoniana deriva dalla catena di causalità che origina fuori il gioco, fuori il programma dal programmatore stesso che sia l'Oracolo che tramite tutte le cose che prevede lentamente ti porta ad un percorso o che sia una provvidenza divina filosoficamente intesa il programmatore quello fuori dalle regole del gioco e dalla concatenazione del reale e la causa di questi piccoli dettagli spesso così improbabile, statisticamente assurdi che putacaso avvengono al proprio mondo al soggetto serve per completare un certo percorso. Come è successo a Morpheus, a Trinity che hanno tutti quanti avuto dei cammini mistici esistenziali, il mondo ha parlato con loro tramite dei segnali che l'hanno portata a crescere, a chiedersi che è solo una coincidenza da un lato, il futuro è come un albero pieno di ramificazioni tutti gli infiniti motori possibili, che finché non ne scegliamo uno sono tutti ancora accessibili dall'altro, questo programmatore che sembra conoscere le scelte dei personaggi liberi e anche la ribellione al programma non abbiamo una sorta di paradiso imposto, ma possiamo fare invece le nostre scelte, non subiamo passivamente una profezia, ma siamo dinamici e cerchiamo di ribellarci, di usare questa profezia contro la profezia stessa, di cambiarla. E dato che l'Oracolo questo lo sa adotta la sua profezia per ottenere un certo fine, adatta alle coincidenze, adatta agli eventi, a quello che ci succede per darci gli input necessari a crescere e procedere in un certo modo, saremo liberi di scegliere ogni volta, ma il piano sarà sempre personalizzato per noi, per farci capire certe cose e farci crescere, le nostre libere scelte sono comprese nel piano stesso, le scelte che ci appartengono sono al di là delle regole di questo mondo e sono totalmente nostre, ma questo non vuol dire che non siano comunque comprese da chi come noi è oltre il programma e vede sia l'equazione con i numeri suoi fissi, sia noi che siamo le variabili e adatta in modo probabilistico come nel caso dell'Oracolo. L'equazione accettando le nostre reazioni, è un piano che si evolve dinamicamente, plasmato anche da noi, dalle nostre scelte noi non lo stiamo solo subendo, è un piano che impara con noi, noi impariamo dal piano e cambiamo il mondo secondo la nostra volontà e il piano si modifica per accomodare le nostre scelte e procedere comunque verso un fine è come se *Matrix* stessa fosse stata disegnata da qualcosa di intelligente che ha un piano, tutto su un piano che usa le libere scelte degli umani, buone o cattive che siano per giungere sempre allo stesso climax le macchine hanno programmato *Matrix* senza la possibilità di far crescere gli umani e questo la dice lunga su quanto poco li capiscano, le macchine soprattutto non capiscono l'amore. Il loro non comprendere l'amore ha portato la scelta non prevista di Neo, di non salvare "LUI", per questo le macchine vogliono studiare e integrare nella loro programmazione la mente umana ed in effetti le macchine non possono crescere, sono stagnanti, non fanno salti qualitativi, ma solo quantitativi e paradossalmente l'unica cosa che ha fatto evolvere le macchine qualitativamente sono proprio gli umani, nel controllarli le macchine sono evolute, hanno creato l'Architetto, hanno creato *Matrix*, hanno creato l'Oracolo, il merovingio, sempre più intelligenti sempre più geniali, ogni personaggio. Le macchine inoltre nella pianificazione originaria di *Matrix* volevano usare gli umani come processori dato che il cervello umano è un computer estremamente potente, in un certo senso vorrebbero inconsciamente unirsi agli esseri umani e forse qualcuno agisce dietro le quinte per realizzare proprio questo scopo, secondo alcuni addirittura ogni nuovo eletto non è una semplice iterazione del precedente, ogni nuovo eletto è in un certo senso più potente, anche se le macchine non se ne accorgono, più vite possono accrescere la saggezza e l'esperienza dell'IO verso l'illuminazione, del resto anche l'Oracolo però ha detto da anni che forse stava aspettando la sua prossima vita, questo eletto questo ONE che rappresenta tutta l'umanità nella loro libera scelta e che deve unirsi alla sorgente, la divinità delle macchine e diventare un giorno tutt'uno con essa è forse infuria di nuovo, giungerà un giorno a quello che avvierà questa unione: il creatore mette una piccola regola ed impone agli umani non violarla, in questo caso di accettare la virtualità e non cercare la vera conoscenza, la realtà oltre l'illusione. Crea un mondo matematicamente perfetto e poi si siede e sta a guardare senza assistere l'umanità, il giardino infatti è senza tempo come la prima *Matrix* che era eterna e immutabile, non c'è mutazione, non c'è evoluzione, crescita e vita che sono fondamentali per ogni essere vivente, specie per gli esseri umani e la nuova conoscenza e l'evoluzione; il cambiamento che rompe la stasi viene da fuori *Matrix*. Viene dallo scoprire la verità è la pillola rossa, la mela rossa. Neo in questo senso è il serpente, è colui che mette in moto, eliminò lo status-quo che portò la nuova conoscenza. Ironicamente il serpente è voluto dal creatore, ma a quale scopo? Lewis sosteneva che esistessero due forme di bene, il bene minore e il bene maggiore. Il bene minore sarebbe stato per un uomo obbedire alla regola e rimanere nella simulazione che conferma l'illusione senza mai conoscere il male e senza mai impararlo, il bene maggiore invece sarebbe stato commettere il male, soffrire e venire esiliato, imparare a vivere nel mondo reale, crescere e migliorarsi per poi diventare qualcosa di più cresciuto, diventare buoni dopo aver subito, ho commesso il male, la sintesi che rende la tesi più ricca dopo aver passato l'antitesi, in questo senso mangiare la mela è stato un bene una cosa voluta dal Dio della simulazione perché l'uomo in questo modo ha fatto le sue scelte, è cresciuto, è stato un dipendente e quando ritorna lo fa per sua volontà, è più forte e più cresciuto, è più esperto, più saggio. Quindi il serpente escogitato dal creatore stesso è come una sorta di backdoor, una via d'uscita per lasciare all'uomo la possibilità di crescere, in fondo al giardino che era stato creato come un cancello, era previsto che potesse uscire dato che chi non esce sarebbe rimasto sempre obbediente come una semplice macchina senza la facoltà di disobbedire o di dire sì di propria volontà, dopo aver scelto è capitato l'Architetto tutto vestito di bianco Neo invece è tutto vestito di nero, il parallelismo risulta evidente. Neo è la scelta, Neo rappresenta e contiene la possibilità di uscire da questo giardino e fare le proprie scelte così come lui ha scelto di andare, di non andare alla sorgente, oppure di uscire dalla porta e rifiutarsi e non partecipare al piano. L'Architetto è malvagio, ma non ha creato Neo in modo benevolo per lasciare gli esseri umani crescere bensì per tenerli sotto controllo, ma inavvertitamente questo li sta rendendo più liberi perché ora non stanno per organizzare la rivoluzione e allora ci sono due possibilità: o l'Architetto non l'aveva previsto, o c'è qualcosa di più grande e saggio dell'Architetto, che aveva un piano per l'umanità, qualcuno che ha previsto il serpente, Neo sta per contrastare il malvagio demiurgo Architetto, sia per aiutarli nella liberazione, ma se non è stato il creatore a creare il serpente allora chi è stato e chi è che aveva previsto il dominio illusorio dell'Architetto? Ha creato un serpente originariamente come strumento dell'Architetto per opprimere, dominare, ma in realtà sarebbe per liberare gli esseri umani; chi è questo Dio più grande del demiurgo che sta liberando gli umani dal falso Dio che ha unificato tutti gli umani contro un unico nemico che tira le fila per unire uomini e macchine?

Sembra quasi che gli esseri umani anche quando hanno ogni cosa non si accontentino mai, inoltre sembra che siano invidiosi della felicità altrui e porta questi ultimi a portare ella stessa via e si gode quando si porta via quella stessa felicità che faceva stare bene quella persona.

00:24:14

Sat Apr 08 2023 00:24:06 GMT+0900 (ëíë<sup>-1</sup>/<sub>4</sub>ë)





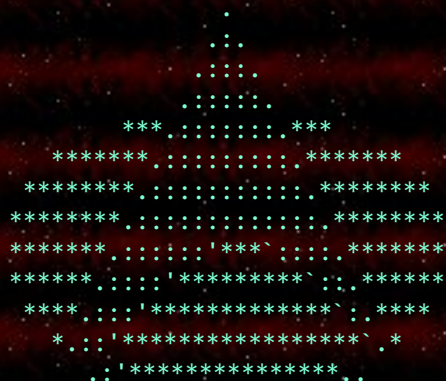
## La stazione spaziale internazionale (DA: NASA/ESA):

La Stazione Spaziale Internazionale (ISS) è un grande laboratorio che galleggia nello Spazio che si muove attorno alla Terra ad un'altezza di 400 Km e ad una velocità di 28.000 chilometri l'ora. Cinque minuti dopo aver sorvolato Madrid in Spagna è possibile osservarla sopra Berlino in Germania, a 2.300 chilometri di distanza!

L'Europa, il Giappone, la Russia, gli Stati Uniti ed il Canada stanno collaborando a questo progetto. Hanno iniziato a costruirla nel 1998 e il progetto continua ancora oggi, sta richiedendo molto tempo!

Ad opera completata, l'ISS sarà lunga 100 metri e larga 80, proprio come un campo da calcio.

L'ISS spalanca le porte di un nuovo mondo affascinante: quello della vita e del lavoro nello spazio! Gli astronauti vivono a bordo dell'ISS durante tutto l'anno e fanno esperimenti scientifici in assenza di gravità. Controllano inoltre i sistemi della stazione spaziale e assemblano i pezzi provenienti dalla Terra. E possono sempre godere della vista meravigliosa del nostro bel pianeta azzurro visto dallo spazio... Le ricerche fatte a bordo dell'ISS vanno a beneficio delle persone che vivono sulla Terra. Per l'Agenzia Spaziale Europea (ESA) sono d'estrema importanza i progetti che presentano possibili applicazioni nei campi della salute, dell'energia pulita e della tutela dell'ambiente.

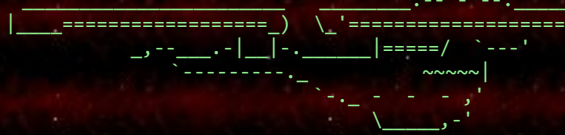


## | ISpecial: Star Trek |

**Poiché il diritto di ogni specie senziente di vivere la propria evoluzione è ritenuto sacro, nessun membro della flotta stellare può interferire in alcun modo con lo sviluppo di una specie aliena.**

**"Spazio: ultima frontiera. Questi sono i viaggi della nave stellare Enterprise nella la sua missione quinquennale, diretta all'esplorazione di strani, nuovi mondi, alla ricerca di nuove forme di vita e di civiltà, fino ad arrivare là dove nessun uomo è mai giunto prima".**





Nata nel 1964 dalla fantastica mente di Gene Roddenberry, uno sceneggiatore e produttore televisivo statunitense, fu trasmessa per la prima volta il 6 settembre 1966 sul canale televisivo canadese CTV. La serie denominata poi "The original series" andò in onda tra il 1966 ed il 1969, divisa in 3 stagioni, e narrava le vicende in un futuro utopico dell'equipaggio della USS Enterprise, impegnata in una missione quinquennale alla ricerca nello spazio profondo di nuove forme di vita.

Gli anni '60 furono gli anni della lotta dei movimenti per i diritti civili degli afroamericani. Gli anni in cui da poco era stato ucciso Malcolm X, gli anni dei discorsi e delle lotte di Martin Luther King. Gene Roddenberry fu un paladino. Andando in controtendenza fu tra i primi "bianchi" ad immaginare un futuro diverso, migliore. Decise per questo che l'equipaggio dell'Enterprise sarebbe stato multirazziale. A bordo dell'astronave infatti c'erano bianchi, neri, asiatici e... alieni. C'erano addirittura americani e russi che cooperavano. Ognuno ricopriva ruoli di comando.

Di tutte le persone di diverse etnie che si sono succedute sul ponte di comando, merita una menzione particolare l'attrice Nichelle Nichols. Fu in pratica non solo una delle prime donne sul piccolo schermo ad occupare un ruolo di comando, ma fu la prima donna di colore a ricoprire tale ruolo. Piccola curiosità: desiderosa di avere maggior spazio nella serie televisiva decise di abbandonare il cast, ma fu convinta da Martin Luther King in persona a rimanere.

In anni in cui le persone di colore comparivano in Tv comparivano solo per fare gli schiavi dei campi di cotone, Anche Gene Roddenberry si spinse là dove nessuno sceneggiatore si era mai spinto prima. Era il 22 novembre 1968, una data che entrerà nella storia della televisione, quando durante l'episodio "I figliastri di Platone" ci fu il primo bacio interrazziale. Quello tra il Capitano Kirk ed il Comandante Uhura.

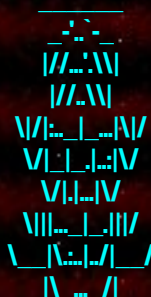
**La società perfetta: Il Pianeta Terra di Star Trek è un pianeta meraviglioso, le guerre sono un lontano ricordo, le malattie più comuni sono state debellate. La società, anche se ordinata per gradi, sembra tendere a quello che è il vero concetto di anarchia, ovvero una libera associazione di individui. Tutti lavorano con un obiettivo comune, approfondire la conoscenza umana. Superare i confini conosciuti esplorando l'ignoto. Senza distinzioni di sesso, religione e razza. Questa società ha abbandonato il passato fatto di violenza, cerca la pace. Famosissimo il saluto del comandante Spock: "Lunga vita e prosperità!"**

**Durante l'antichità esploravamo nuove terre al fine di trovare luoghi da depredare, in questo futuro invece si esplora per accrescere la propria cultura. Il tutto seguendo rigidamente la regola della Prima Direttiva:**



**"La prima direttiva vieta tutti i contatti che potrebbero influenzare le civiltà meno progredite inquinandone lo sviluppo culturale, in tutti quei mondi il cui progresso tecnologico non è ancora giunto alla scoperta della propulsione a curvatura, tecnologia che permette alle navi stellari di superare la velocità della luce e di conseguenza il viaggio interstellare, aprendo la via al contatto con altre forme di vita e civiltà."**

Immaginate il livello di civiltà di questa favolosa razza umana futura. È come se Cristoforo Colombo, una volta raggiunte le coste delle Americhe, accortosi della presenza di indigeni tecnologicamente non progrediti, avesse ordinato ai suoi uomini di risalire sulle 3 navi e di fare di nuovo ritorno in Europa, il tutto per non contaminare la cultura dei popoli nativi di quelle terre. L'evoluzione stessa degli esseri umani di Star Trek nasce proprio grazie a questa direttiva. I vulcaniani entreranno in contatto con il genere umano solo quando il Dott. Zefram Cochrane il 5 aprile del 2063 scoprirà la velocità a curvatura (Star Trek: Primo Contatto).







I comunicatori di Star Trek anticiperanno i telefonini, tanto che Motorola dedicherà alla nostra amata serie uno dei cellulari più venduti di tutti i tempi: lo Star Tac (da notare il gioco di parole) - Il sistema di comunicazioni video anticiperà di circa trenta anni le videochiamate di Skype - Le schede di memoria/pennette USB - Nel 2010, Steve Jobs presentò al mondo l'iPad. Un dispositivo rivoluzionario ma non troppo. Era stato anticipato nel 2002 da Bill Gates, ma se vogliamo essere precisi l'invenzione del Tablet appartiene ancora una volta a... eh già, a Star Trek. In una versione elementare in The Original Series negli anni 60 e successivamente in una versione del tutto simile a quelli odierni nella serie di inizio anni 90 di The Next Generation - e i Google Glass? Già visiti, anche in questo caso la fantasia di Star Trek è arrivata prima. Fanno la loro comparsa in un episodio di Deep Space Nine - È importante ricordare anche le tante altre invenzioni che ancora oggi devono essere, perdonate il gioco di parole, inventate. In Star Trek si parla di velocità di curvatura ovvero motori capaci di curvare il tessuto spazio temporale al fine di viaggiare per lunghe distanze in brevissimo tempo. Star Trek ha anche inventato il Teletrasporto, sì proprio quello che tutti vorremmo per arrivare a destinazione senza prendere la macchina. In pochi però sanno che questa fu una scelta obbligata da parte della produzione. Star Trek diventò un cult anni dopo la fine della terza stagione televisiva, più o meno la consacrazione avvenne negli anni 80. La produzione aveva, per questo motivo, un budget piuttosto basso che non avrebbe consentito di girare scene di imbarco e sbarco dalla nave per raggiungere i pianeti. Idearono come escamotage il teletrasporto che noi tutti oggi conosciamo. Semplicemente geniali!

Una piccola curiosità. In ogni serie di Star Trek ci sono delle missioni pericolose: battaglie tra navi, scontri a fuoco su pianeti, alieni cattivi. Se per esempio per affrontarle preparano una squadra composta da: Kirk, Spock, Scotty, Franco e Pinturicchio, sappiate che Franco e Pinturicchio non faranno mai più ritorno alla nave. È la regola di Star Trek.



# I computer a 32-bit sono supportati