

Assai più che eutanasia. Prolegomeni a ogni futura interpretazione filosofica del tradimento di Cypher in *Matrix* di Vincenzo Cicero*

Sansone disse: «Che io muoia con tutti i filistei!» (*Gdc* 16,30)

Abstract

Nel punto esattamente centrale del primo episodio della trilogia di *Matrix* (1999-2003) è posta la chiave di volta narrativa del film: la scena del tradimento di Cypher, nota anche come la scena del ristorante, che ha ricevuto fin da subito un'attenzione speciale da parte degli studiosi. Per quanto riguarda il tenore delle interpretazioni, finora è stata quasi una gara a emettere il verdetto di condanna più sofisticato e persuasivo, e tutte quante concordano, persino quelle non accusatorie, nel ritenere Cypher un inguaribile edonista egoista. I loro limiti ermeneutici comuni sono fondamentalmente tre: a) trattano il caso Cypher analizzando solo il piano verbale, cioè la sceneggiatura, quindi astraendo dal fatto che si tratta di vicenda narrata in un testo filmico; b) isolano e cristallizzano il personaggio nel cap. 19 di *Matrix* (il dialogo di Cypher con Neo e la scena del ristorante), come se facesse la sua comparsa solo in questo contesto specifico e non già all'inizio del film; c) applicano dall'alto e in modo estrinseco le formule teoretiche di un qualche filosofo (non importa se Kant, Mill, Nietzsche, Nozick, etc.) trattato in forma manualistica.

L'interpretazione proposta suona con un registro completamente diverso. Non si fa riferimento ad alcun filosofo, semmai ci si richiama al versetto di un libro del VT, *Giudici* 16,30, nel quale si rinviene una pulsione molto affine a quella che muove Cypher. E di questo personaggio, dallo straordinario spessore tragico, si mostra la strutturale fisionomia simulazionale e crittogrammatica.

cifra | tradimento | edonismo | rancore | gelosia | amore

Abstract

At the very central point of the first episode in the *Matrix* Trilogy (1999-2003) is the cornerstone of the film's narrative: the scene of Cypher's betrayal, also known as the restaurant scene, which immediately received special attention from scholars.

As regards the tone of interpretations, so far it has been almost a competition to issue the more sophisticated and persuasive verdict of guilty, and all of them agree, even

* Vincenzo Cicero (1962) è Ricercatore di Filosofia della scienza presso l'Università degli Studi di Messina. Tra le sue pubblicazioni: *Il Platone di Hegel* (1998); *L'opera d'arte come finestra* (2006); *Istante durata ritmo. Il tempo nell'epistemologia surrazionalista di Bachelard* (2007); *Detective del tempo* (2010); *Essere e analogia* (2012); *Parole come gemme. Studi su filosofia e metafora* (2012). Ha anche curato diverse traduzioni italiane di opere di Hegel e Heidegger. enzcicero@alice.it



the not incriminating ones, in believing Cypher as an incurable selfish hedonist. Their hermeneutical common limits are basically three: a) they treat the Cypher case only by analyzing the verbal level, that is the script, and then by abstracting from the fact that it's a story in a filmic text; b) they isolate and crystallize the character in Chapter 19 of *Matrix* (the dialogue between Neo and Cypher and the restaurant scene), as though he appeared only in this specific context and not already at the beginning of the film; c) they apply from above and extrinsically the theoretical formulas of some philosophers (no matter if Kant, Mill, Nietzsche, Nozick etc.) dealt with as if taken from a handbook.

The suggested interpretation sounds like a completely different register. We do not refer to any philosopher, instead we refer to the verse from a book of VI, Judges 16.30, in which a very similar impulse to the one moving Cypher is found. And of this character, who has an extraordinary tragic depth, the simulational and cryptogrammatic structural shape is shown.

cypher | betrayal | hedonism | resentment | jealousy | love

Il mito-cornice

Nel punto esattamente centrale del primo episodio della trilogia di *Matrix* è posta la chiave di volta narrativa del film: la scena del tradimento di Cypher, nota anche come la scena del ristorante¹.

Cypher, uno dei militi della resistenza umana che dalla città sotterranea di Zion muove azioni di guerriglia contro l'onnidominio dispotico delle Macchine Intelligenti, sta concludendo un patto con l'Agente Smith, il *software* paraumano (*sentient program*), leader degli emissari dei tiranni.

L'incontro avviene in una certa zona franca di quel cosmo digitale che gli Zioniti chiamano "Matrix", una colossale simulazione neuro-interattiva intersoggettiva, «un mondo onirico generato al computer»² con cui le

¹ La trilogia dei fratelli LANA (all'epoca: Larry) e ANDY WACHOWSKI è uscita nelle sale tra il 1999 (*The Matrix*) e il 2003 (*The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions*). Qui prenderò in considerazione solo il primo film, citato secondo il DVD: *Matrix*, USA, Warner Home Video, 1999, suddiviso in 37 capitoli. La centralità narrativa della scena del tradimento di Cypher (che dura solo 1 minuto e 30 secondi) è inoltre attestata anche dalla sua collocazione nel cap. 19 e dal suo minutaggio: al netto dei titoli di testa e di coda, il film dura 2'03"26, e la scena va da 1'00"24 a 1'01"53. Le citazioni della sceneggiatura seguono l'articolazione in 37 capitoli e, salvo diversa indicazione, riportano la versione del doppiaggio italiano (dialoghi di Ruggero Buseti, direzione di Pino Colizzi).

² *The Matrix is a computergenerated dream world* (*Matrix*, cap. 12), nella versione italiana ufficiale: «Matrix è un mondo virtuale elaborato al computer».



Macchine Intelligenti perpetuano il controllo totale dell'umanità già sottomessa duecento anni prima, agli inizi del XXI secolo, nella guerra per la supremazia del globo.

Gli antefatti della *fabula* ci sono noti innanzitutto dai resoconti che Morpheus, il comandante dell'hovercraft zionita "Nabucodonosor", fa via via al protagonista della trilogia, Neo³.

La vittoria delle Macchine Intelligenti era stata completa e planetaria, ma come effetto collaterale aveva recato con sé il totale oscuramento del cielo, ponendo perentoriamente per i vincitori il problema delle fonti d'energia. La soluzione aveva segnato, infine, un geniale quanto ironico contrappasso. Infatti, prevedeva lo sfruttamento sistematico dei corpi umani in termini bioenergetici. L'intera umanità era stata allora ridotta a centrale suscettibile in pratica di erogare energia all'infinito, i singoli individui trasformati in larve-pile incapsulate e collegate, mediante una selva di cavi, all'*hardware* gigantesco indispensabile per far girare il programma neuro-collettivo Matrix e garantire così la trasformazione della bioelettricità. Un efficientissimo sistema di approvvigionamento energetico basato sull'attività onirica, informaticamente inoculata, di milioni di esseri umani in cattività (e inconsapevoli di esserlo).

Ma un giorno era apparso un uomo eccezionale, capace, benché nato schiavo e cresciuto in ceppi meccanici, di autoemanciparsi e «reimpostare Matrix a suo piacimento» (*Matrix*, cap. 13). Promossa la liberazione di altri incapsulati, costui aveva concepito un piano strategico di resistenza contro le Macchine e costituito l'embrione della futura comunità di Zion. A lui risalivano verosimilmente le direttive originarie, se non anche le modalità

³ Mi riferisco alle fonti informative interne del primo film, concentrate soprattutto nei capp. 12-17 (Morpheus) e 27-28 (Agente Smith), che restituiscono una cornice coerente e compiuta per intendere il significato della scelta di Cypher. In questa ottica non sono rilevanti le pur decisive notizie sul destino intra- ed extramatrixiano di Neo presenti negli ulteriori sviluppi della saga, né i file "storici" de *Il secondo Rinascimento*, il cortometraggio animato di Mohiro Moeda apparso nella silloge spin-off *Animatrix* (LANA & ANDY WACHOWSKI, USA, Warner Home Video, 2003). – *Programma* di YOSHIKI KAWAJIRI, il quinto *Animatrix*, ha tangenze solo superficialmente e genericamente tematiche con il caso Cypher.



speciali, per l'individuazione e l'arruolamento degli incapsulati idonei ad aggregarsi spontaneamente alla resistenza: oltre ai requisiti essenziali per venire prelevati (talento da *hacker*, giovane età, istinto paranoide – il «chiodo fisso nel cervello» –, propensione alla ribellione, etc.), la procedura contemplava la prospettazione della “verità” al prescelto, quindi la sua libertà di scegliere tra pillola rossa e pillola blu, ossia tra rinascita extra-Matrix oppure permanenza definitiva, fino a decesso organico, nello stato di pila umana.

«Dopo la sua morte, l'Oracolo profetizzò il suo ritorno, che avrebbe preannunciato la distruzione di Matrix, la fine della guerra e la liberazione del nostro popolo. È per questo che alcuni di noi hanno passato tutta la vita esplorando Matrix, per cercare lui. Io ho agito così perché [...] penso che la ricerca sia finita» (*ivi*): nell'ascoltare queste parole di Morpheus, Neo non comprende il riferimento all'Oracolo – è la prima volta che sente parlarne, e lo conoscerà solo più tardi (*ibidem*, cap. 22) –, ma realizza lucidamente che il comandante della Nabucodonosor pensa a lui stesso come reincarnazione di quel primo autoliberantesi. Morpheus era stato esplicito fin dal loro secondo colloquio telefonico: «Tu sei l'Eletto, Neo [*You are the One, Neo*]. Vedi, tu hai passato gli ultimi anni a cercare me, ma io è una vita intera che cerco te» (*ibidem*, cap. 7).

Ciò che in questa sede più importa, però, non è tanto l'autoconsapevolezza di Neo, quanto l'incrollabilità della fede di Morpheus nell'aver finalmente individuato il vero Eletto – una fede non condivisa in uguale misura dai membri dell'equipaggio della Nabucodonosor, e la cui pervicacia, coniugata a determinate istanze emotive altrui, sembra preconfigurare quasi fatalmente le sequenze che scorreranno davanti agli occhi degli spettatori. Trinity, la bella e ancora celebre *hacker* in grado di violare il database del fisco (matrix) statunitense, ci crede di cuore, Cypher ostenta invece uno scetticismo troppo radicale per non essere sospetto.

La fede di Trinity in *Neo The One* ha il medesimo etimo di quella di Morpheus, ma si declina in maniera differente. Per entrambi è decisiva la



parola dell'Oracolo⁴, sulla cui capacità divinatoria non hanno evidentemente il minimo dubbio. A Morpheus è stato rivelato che avrebbe trovato l'Eletto, invece a Trinity che si sarebbe innamorata dell'Eletto (*ibidem*, capp. 21 e 36). Tutt'e due queste rivelazioni avranno in ultima analisi ripercussioni tragiche su Cypher.

Il tradimento e i suoi ermeneuti

Dunque, dentro Matrix (il cui calendario segna l'anno virtuale 1999), al tavolo di un ristorante di classe, dalla clientela selezionata e con accompagnamento d'arpa, Cypher mangia una bistecca. Seduto di fronte a lui l'Agente Smith, mani intrecciate all'altezza del mento, immancabili occhiali scuri e auricolare per ricetrasmittente. Lo script definitivo registra alla scena A71 il dialogo seguente⁵:

AGENTE SMITH: Allora siamo intesi, signor Reagan?

CYPHER: Vede, io so che questa bistecca non esiste... so che quando la infilerò in bocca, Matrix suggerirà al mio cervello che è succosa e deliziosa. Dopo nove anni, sa che cosa ho capito? Che l'ignoranza è un bene.

AGENTE SMITH: Allora siamo intesi?

CYPHER: Io non voglio ricordare niente, niente! Sono stato chiaro? E voglio essere ricco. Non so, una persona importante... un grande attore.

⁴ Non mi occuperò qui di questo affascinante personaggio-chiave della trilogia, per la ragione che il suo ruolo e le sue profezie sono sì all'origine delle vicende fattuali ed emozionali che inducono Cypher al tradimento, ma non hanno appunto influenza diretta su questo atto.

⁵ *AGENT SMITH: Do we have a deal, Mr. Reagan? // CYPHER: You know, I know that this steak doesn't exist. I know that when I put it in my mouth, the Matrix is telling my brain that it is juicy and delicious. After nine years, do you know what I've realized? [...]. Ignorance is bliss. [...]. // AGENT SMITH: Then we have a deal? // CYPHER: I don't want to remember nothing. Nothing! You understand? And I want to be rich. Someone important. Like an actor. [...]. // AGENT SMITH: Whatever you want, Mr. Reagan. // CYPHER: All right. You get my body back in a Power Plant, reinsert me into the Matrix, and I'll get you what you want. // AGENT SMITH: Access codes to the Zion mainframe. // CYPHER: I told you I don't know them. I can give you the man who does. // AGENT SMITH: Morpheus (Lana & Andy Wachowski, *The Matrix. Shooting Script*, August 12, 1998, pp. 58-59; in AA.VV., *The Art of the Matrix*, New York, Newmarket Press, 2000, pp. 330-331).*



AGENTE SMITH: Tutto quello che desidera, signor Reagan.
 CYPHER: D'accordo. Riportate il mio corpo alla centrale, reinseritemi dentro Matrix e vi dirò tutto quello che volete.
 AGENTE SMITH: I codici d'accesso del mainframe di Zion.
 CYPHER: No, ve l'ho già detto, non li conosco. Vi consegnerò chi li conosce.
 AGENTE SMITH: Morpheus.

Questo momento, benché la sua *vis catalitica* aumenti la velocità delle reazioni su cui si innesta senza però modificarne lo stato finale, ha i connotati dell'epocalità finzionale, sospeso com'è tra le due rinascite di Neo: la prima, da pila bioelettrica a potenziale Eletto che viene addestrato per combattere contro le Macchine e i loro sicari digitali; la seconda, dalla morte mentale in Matrix, esito del precipitare degli eventi dopo il tradimento di Cypher, a Eletto consacrato dal bacio destinale di Trinity. Ma la centralità della scena non si limita all'aspetto finzionale. Juan Antonio Rivera ha scritto: «Il tradimento di Cypher è sicuramente il momento filosofico più interessante di tutto il film»⁶. Certo, se si considera che «*Matrix* è il film hollywoodiano più ricco di spunti filosofici mai realizzato»⁷, e che in effetti altri segmenti possono rivendicare a sé almeno altrettanta densità speculativa (il colloquio in “Struttura” tra Morpheus e Neo, l'incontro di Neo con l'Oracolo, etc.), probabilmente il giudizio di Rivera non troverà un consenso unanime. Ma la scena del ristorante è senz'altro uno dei momenti filosoficamente più stimolanti, nonché pure, forse, tra i più criptici del film.

Il dialogo tra Cypher e l'Agente Smith ha ricevuto fin da subito un'attenzione speciale da parte degli studiosi; per es., nel solo *Pillole rosse* (curato nel 2002 da William Irwin) ben 10 saggi su 20 dedicano almeno due pagine alla scelta di Cypher, e il saggio n. 11 di Charles L. Griswold jr. è una monografia sul tema. Quanto al tenore delle interpretazioni, è quasi una gara

⁶ Rivera J.A., *Tutto quello che Socrate direbbe a Woody Allen. Cinema e filosofia* [2003], trad. it. di Roccampo S. e Santarone M., Milano, Frassinelli, 2005, p. 279.

⁷ Irwin W. (2006), *Pillole rosse. Matrix e la filosofia* [2002], edizione italiana a cura di Cicero V., Milano, Bompiani, 2006, 4^a di copertina.



a chi emetta il verdetto di condanna più sofisticato e persuasivo. Condanna non solo morale, ma anche “epistemica”, stando a Carolyn Korsmeyer: «Cypher non commette solo un errore morale, ma fa anche un calcolo epistemico sbagliato, poiché si accontenta dell’illusione piuttosto che della realtà»⁸.

Sarebbe sinceramente stucchevole ripercorrere o anche soltanto elencare qui le varie posizioni, giacché tutte quante concordano, persino quelle non accusatorie (come Robin Beck⁹ e David Weberman¹⁰), nel ritenere Cypher un inguaribile edonista egoista; e gli studiosi più smaliziati analizzano la sua scelta alla luce del deontologismo di Kant, dell’utilitarismo di John Stuart Mill e della macchina dell’esperienza di Robert Nozick. L’ultimo a tornare sull’argomento, più di una volta e con qualche pretesa di originalità, è stato David Gunkel, che ha inteso fagocitare entro il destino del pensiero occidentale del XX secolo il significato filosofico della scena in questione, riesaminando in questa ottica le interpretazioni precedenti e operando perciò anche una sorta di bilancio della storia della critica. Il suo giudizio: «Cypher è, come Nietzsche, il bestemmiatore della metafisica»¹¹, appare suggestivo quanto però infondato, e rappresentativo di un filosofeggiare a buon mercato oggi abbastanza diffuso.

Gunkel contesta provocatoriamente che la scelta di Neo per la pillola rossa (*Matrix*, cap. 9) sia frutto di coraggio, come suggerito da William Irwin¹², e la considera anzi prevedibile e quasi programmata, per due ragioni:

⁸ Korsmeyer C., *Vedere, credere, toccare, verità*, trad. it. di Leonardi M., Mancuso C. e Risitano S., in Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., p. 62.

⁹ Beck R., *You Won't Know the Difference So You Can't Make the Choice*, in «Philosophy Now», dicembre 2000/gennaio 2001, XXX, pp. 35-36.

¹⁰ Weberman D., *La simulazione di Matrix e l'età postmoderna*, trad. it. di Maio A., Mazzeo D. e Piccolo M., in Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., pp. 275-292.

¹¹ Gunkel D. J., *The Virtual Dialectic: Rethinking The Matrix and its Significance*, in «Configurations», 2006, XIV, p. 210. Le argomentazioni relative a Cypher sono state riproposte da Gunkel praticamente alla lettera anche nel saggio *The Matrix Reconsidered. Thinking Through Binary Logic in Science Fiction and Social Reality*, in «Information, Communication & Society», 2008, XI, pp. 816-830.

¹² Cfr. Irwin W., *Computer, caverne e oracoli: Neo e Socrate*, trad. it. di Lelcott I., in Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., p. 20: «La pillola rossa è un nuovo simbolo della scelta coraggiosa.»



a) risponde a una necessità drammaturgica, ma soprattutto b) «è “corretta” perché questa decisione è sottoscritta e supportata da una matrice filosofica antica di 2.400 anni [...], [è] la decisione fondamentale che sta al centro del pensiero occidentale»¹³. Scegliere la pillola rossa non sarebbe allora altro che rioptare per la verità contro la falsità, contro l'illusione, contro la menzogna, in altre parole: significherebbe solo limitarsi ad assecondare la millenaria «volontà di verità» già denunciata/smascherata da Nietzsche come disposizione antitetica e persino ostile alla vita. Prosegue quindi Gunkel¹⁴:

Una forma analoga di riflessione critica è collocata nel contesto di *Matrix*, espressa dall'unico personaggio che può occupare una tale posizione di scetticismo estremo: Cypher. «Sai, so cosa pensi, perché anch'io ora penso la stessa cosa. Anzi, per dirti la verità, me lo chiedo da quando sono arrivato qui: perché, perché non ho scelto la pillola blu?» [*Matrix*, cap. 19, dialogo con Neo alla consolle della Nabucodonosor]. Cypher riflette sul fardello e sul pericolo costituito dall'aver scelto la pillola rossa. Nella sua valutazione, la “volontà di verità” è tanto una penosa delusione quanto una sentenza di morte. E lui non si limita a porre la questione critica, ma agisce in base a essa. Ecco perché il suo personaggio è definito come disertore e traditore: Cypher non soltanto «tradisce Neo e i suoi discepoli»¹⁵, ma tradisce anche la fede indiscussa nella verità e la volontà incondizionata di verità. Di conseguenza, Cypher è, come Nietzsche, il bestemmiatore della metafisica, il quale, attraverso un gesto che può sembrare soltanto eticamente sospetto e metafisicamente folle, mette in questione l'apparentemente irrefutabile valore di verità.

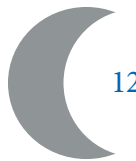
Le azioni di Cypher mirano e approdano a un rovesciamento dell'affermazione del reale e del vero fatta da Neo. Cypher mette in questione il valore del mondo vero, chiede di essere riportato alle simulazioni computerizzate di *Matrix*, e vuole vivere la vita di un attore.

Non condivido una sola parola di questo passo, esso dimostra, secondo me, come la mania di avanzare un'interpretazione originale, ma sulla

¹³ Gunkel D. J., *The Virtual Dialectic*, cit., p. 199.

¹⁴ *Ibidem*, pp. 209-210.

¹⁵ Qui Gunkel cita McGinn C., *The Matrix of Dreams*, in Grau C. (ed.), *Philosophers Explore the Matrix*, Oxford, Oxford University Press, 2005, p. 63. Sul parallelo Cypher/Giuda Iscariota mi soffermo rapidamente più avanti.



scorta di una griglia ermeneutica stereotipata (di lì a qualche riga vengono menzionati gli immancabili Heidegger e Derrida¹⁶), possa finire con lo sprofondare nelle sabbie mobili della pretenziosità. Nonostante tenda a spiccare rispetto alle interpretazioni precedenti, la proposta di Gunkel ripresenta in forma più elegante sempre gli stessi limiti, fondamentalmente tre: a) trattare il caso Cypher, analizzando solo il piano verbale, cioè la sceneggiatura, quindi astraendo dal fatto che si tratta di vicenda narrata in un testo filmico; b) isolare e cristallizzare il personaggio nel cap. 19 di *Matrix* (il dialogo con Neo e la scena del ristorante), come se Cypher non fosse pure colui che ha la prima battuta assoluta del film, e non pronunciasse parole ambigue e non lanciasse sguardi sofferiti e non ingoiasse rospi e non ordisse trame anche nei capitoli 9, 11-12 e 16, oltre che nei 20-25 in cui il tradimento è a pieno regime; c) applicare dall'alto e in modo estrinseco le formule teoretiche di un qualche filosofo (non importa se Kant, Mill, Nietzsche, Nozick, etc.) trattato in forma manualistica. – Cypher è drammaticamente condizionato da Neo, ma non certo dalle sue affermazioni del reale e del vero; e se proprio si deve parlare di sentenza di morte, allora Cypher la collega direttamente alla scelta della pillola blu, non della rossa, come mostrerò. La mia interpretazione suona quindi con un registro completamente diverso¹⁷. Non farò riferimento ad alcun filosofo, semmai mi richiamerò – mi sono già richiamato in esergo – al versetto di un libro del Vecchio Testamento, *Giudici* 16,30, nel quale rinvengo una pulsione molto affine a quella che muove Cypher. Queste pagine possono considerarsi piuttosto come dei prolegomeni a ogni futura trattazione filosofica del tradimento cypheriano.

¹⁶ Cfr. Gunkel D. J., *The Virtual Dialectic*, cit., p. 210: «Nietzsche, comunque, non si accontentava di un mero rovesciamento; come hanno fatto notare Heidegger e Derrida, Nietzsche sapeva che la mera inversione non cambia essenzialmente nulla, in quanto opera ancora, benché in forma invertita, sul terreno e in base al sistema che presumibilmente l'hanno causata».

¹⁷ Il suo nucleo l'ho esposto per la prima volta in un discorso dal titolo *Un esempio di sansontanasia in Matrix. Interpretazione della scelta di Cypher*, pronunciato il 27 ottobre 2006 a Reggio Calabria nel corso del convegno “Matrix e i problemi della filosofia” organizzato da “Philosophopolis. Associazione Italiana di Filosofia Applicata”.



Verso una Neointerpretazione della scelta di Cypher

Nella Prefazione a *Pillole rosse*, toccando di sfuggita il caso Cypher, prendo le distanze dal coro pressoché unanime di giudizi critici negativi sulla statura morale ed “epistemica” del personaggio. Adesso intendo sviluppare succintamente le considerazioni fatte in quella sede, dove ho tra l’altro affermato che alla base del tradimento di Cypher c’è in primo luogo la sua frustrata passione per Trinity – passione che Trinity non solo non ricambia, ma mortifica costantemente dal momento in cui lei, a sua volta, si innamora di Neo¹⁸. E se le cose stanno così, parlare di edonismo cypheriano può servire solo a fuorviare ogni genuina comprensione del personaggio.

Sono inoltre dell’avviso che finora non sia stato preso in tutta la sua serietà il nome del traditore. I nomi in *Matrix* sono sempre *omina*: racchiudono i presagi, i semi del destino di chi li porta. Ciò vale in modo speciale per le Pillole rosse, che recano i nomi da *hacker* con cui si erano ribattezzati in *Matrix*, riflettendo dunque nell’autonominazione una determinata consapevolezza di sé. Neo, per es., che nella carta d’identità matrixiana risulta Thomas A. Anderson, rinominandosi si è colto come *Novus*, portatore di un certo carattere di novità, ma ha anche risposto a un appello destinale a lui stesso recondito: Neo = il Nuovo (Salvatore), poiché nella grafia anglosassone è anagramma di *One* = l’Uno/l’Unico/l’Eletto. Quanto a Cypher, come apprendiamo dall’Agente Smith, secondo lo stato civile matrixiano è Mr. Reagan – Mr. Reagan?! Doppio *n-omen*, allora, assai più intrigante della coppia Neo/Thomas A. Anderson¹⁹.

¹⁸ Cfr. Cicero V., Prefazione a Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., pp. VII-VIII

¹⁹ Cfr. Bassham G., *La religione di Matrix e i problemi del pluralismo*, trad. it. di Di Vita V., Rotondo C. e Santisi M., in Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., pp. 135-136: «Il nome “Thomas Anderson” fornisce ulteriori suggestioni. Tanto il nome quanto il cognome hanno chiari riferimenti cristiani. Come “Tommaso il Dubbioso”, il discepolo che si dimostra scettico alla notizia che Gesù era resuscitato da morte (Gv 20,24-29), anche Neo è tormentato da dubbi inibitori sulla irrealtà di *Matrix* e sulla propria identità di Eletto. “Anderson” (in svedese: “figlio di Andrea”) deriva dalla radice greca *andr-*, che significa “uomo”. Etimologicamente, dunque, “Anderson” significa “Figlio dell’uomo”, una designazione che Gesù spesso applica a se stesso. All’inizio del film, Neo è effettivamente



Ora, Cypher (*cipher/cypher*, dall'arabo *cifr*, «vuoto, nullo, zero») è nome dalle varie accezioni: a) (abbr. per *cryptograph*) cifrario, crittogramma, messaggio cifrato; b) zero; c) nulla, nullità; d) monogramma, cifra; e) cifra araba (d'altro canto, il solito Bassham postisidoriano fa notare che la parola “cypher” è contenuta in *Lucifer*²⁰). Volendo sintetizzare queste direzioni semantiche, mi spingo a dire: Cypher è un crittogramma vivente – che, fino alla cattura di Morpheus da parte degli Agenti e della polizia, nessuno degli altri personaggi sa di dover decifrare. Questo aspetto, combinato con l'evoluzione ineluttabile degli eventi, ne fa una figura a vocazione eminentemente tragica, e a mio avviso assai riuscita dal punto di vista artistico.

La cifra di Cypher è la simulazione. Simula con tutti, dall'inizio del film alla propria morte per mano dell'operatore Tank (*Matrix*, cap. 26), ed è facile immaginare grandi doti di simulatore anche nella sua fase da incapsulato. Cypher è sempre ambiguo, e possiede una mirabile capacità di camuffare questa ambiguità. È già un grande attore – cui manca solo quel “successo di pubblico” che lui stesso dice all'Agente Smith di volere garantito al momento della sua reinserzione in Matrix...

Cypher camuffa soprattutto i tre sentimenti fondamentali che, già all'inizio del film – alle primissime battute –, si mostrano decisivi nella sua scelta di tradire Morpheus, l'equipaggio della Nabucodonosor e Zion tutta. Questi sentimenti sono: la passione per Trinity; la *gelosia* verso Neo; il

te vestito come “Gesù Cristo”. Dopo aver consegnato il *software* pirata a Choi, questi commenta: “Alleluia, sei il mio salvatore, il mio Gesù Cristo personale” [*Matrix*, cap. 3]». Una spiegazione volutamente pittoresca, alla Isidoro di Siviglia anzi ancora più spregiudicata, che io non sottoscriverei mai – come non la sottoscrive lo stesso Bassham, se si legge il suo saggio fino in fondo. Neo è tanto poco identificabile con Cristo quanto Cypher con Giuda Iscariota. Per smontare quest'ultimo parallelo, basti pensare a chi viene tradito, cioè Morpheus: sarebbe come dire che il tradimento di Giuda sia stato ai danni di Giovanni il Battista. Nonostante però ogni evidenza, ancora Bassham (*ibidem*, p. 137) sostiene che «ci sono ovvi parallelismi tra Cypher, il personaggio mefistofelico che tradisce i ribelli, e Giuda, il discepolo che tradì Cristo»; l'equazione viene adombrata anche da Colin McGinn, Kevin Warwick (*The Matrix – Our Future?*, in Ch. Grau (ed.), *Philosophers Explore the Matrix*, cit., p. 202) e altri.

²⁰ Cfr. Bassham G., *La religione di Matrix*, cit., p. 137. Notazione a effetto, ma del tutto ineffettuale, come altre basshamiane (v. nota precedente).



rancore verso Morpheus. Riascoltiamo la sequenza iniziale – “ora” sappiamo che quelle due voci fuori campo al telefono, mentre sullo schermo un cursore segnala una terza linea che le sta intercettando e al tempo stesso sta eseguendo il programma di rintracciamento delle cifre (*cyphers*) che compongono il numero della chiamata, sono di Cypher e di Trinity²¹:

CYPHER: Sì?
 TRINITY: È tutto pronto?
 CYPHER: Non toccava a te darmi il cambio.
 TRINITY: Lo so, ma mi andava di fare un turno.
 CYPHER: Lui ti piace, vero? Ti piace guardarlo?
 TRINITY: Non essere ridicolo.
 CYPHER: Stiamo andando a ucciderlo, lo capisci?
 TRINITY: Morpheus crede che sia l'Eletto.
 CYPHER: E tu?
 TRINITY: Non importa cosa credo io.
 CYPHER: Tu non ci credi, eh?
 [Sullo schermo della terza linea telefonica appare un'altra cifra-cypher rintracciata (la 6) del numero da cui chiama Trinity (#312-555-0690), un piccolo scatto dal rumore appena percettibile.]
 TRINITY: Hai sentito?
 CYPHER: Sentito cosa?
 TRINITY: Sei sicuro che questa linea è pulita?
 CYPHER: Sì, certo che sono sicuro.
 TRINITY: Meglio andare.

Cypher è alla consolle della plancia di comando della Nabucodonosor, fine turno, attende il cambio – non sappiamo se da Apoc, Switch, Mouse, Tank o Dozer, ma sicuramente non l'aspetta da Trinity. Perciò è sorpreso quando dall'altro capo sente giungergli la voce della ragazza. Doppiamen-

²¹ MAN [CYPHER]: *Yeab?* // WOMAN [TRINITY]: *Is everything in place?* // CYPHER: *You weren't supposed to relieve me.* // TRINITY: *I know, but I felt like taking a shift.* // CYPHER: *You like him, don't you? You like watching him.* // TRINITY: *Don't be ridiculous.* // CYPHER: *We're going to kill him, do you understand that?* // TRINITY: *Morpheus believes he is the One.* // CYPHER: *Do you?* // TRINITY: *It doesn't matter what I believe.* // CYPHER: *You don't, do you?* // TRINITY: *Did you hear that?* // CYPHER: *Hear what?* // TRINITY: *Are you sure this line is clean?* // CYPHER: *Yeab, 'course I'm sure.* // TRINITY: *I better go* (cfr. Wachowski L & A., *The Matrix*, cit., pp. 1-2; in AA.VV., *The Art of the Matrix*, cit., pp. 273-274; il testo originale riportato è quello che si può ascoltare nel DVD, un po' differente – come vedremo – dal testo dello *shooting script*, mentre la traduzione italiana, che è mia, diverge dalla versione ufficiale).



te sorpreso: primo, perché quella voce, che *non doveva* chiamare, tradisce e conferma, appunto in quanto ha chiamato e vibra nervosamente, un interesse pressante, ma in una direzione che è letale alla propria *passione* per Trinity; secondo, perché la linea non è pulita, Cypher lo sa benissimo, e le probabilità che Trinity venga localizzata sono direttamente proporzionali alla durata della conversazione²².

La stizza di gelosia per quell'interesse palese verso Neo è inequivocabile nelle domande retoriche «Lui ti piace, vero? Ti piace guardarlo?» (sottotesto/cifra retta: ti piace al punto che anticipi il tuo turno ai *monitor* perché non sai più trattenere il desiderio di guardarlo!), e ha facile sopravvento sul timore che Trinity venga catturata dagli Agenti; pertanto la conversazione scorre insieme al programma di rintracciamento. – Queste parole covano e annunciano senza dubbio l'altro moto di gelosia, “contenuto” ma più esplicito, a cui assistiamo in seguito (*Matrix*, cap. 16), quando a una Trinity sospirata, che ha appena contemplato Neo dormire sfinito per il primo giorno di addestramento e gli ha lasciato un vassoio ai piedi del letto, Cypher braccia conserte e sguardo perso rivolge la frase amaramente ironica: «Non mi pare che tu abbia mai portato a me la cena». La ferita passionale appare qui mitigata solo dalla sicurezza che la resa dei conti è ormai vicina, come attesta il suo suggerimento capzioso (*ivi*): «se Morpheus è così sicuro [che Neo è l'Eletto], perché non lo porta subito dall'Oracolo?»; l'incontro al ristorante con l'Agente Smith avverrà quella stessa notte.

Infine – per tornare al colloquio iniziale – c'è del rancore beffardo verso Morpheus, subito prima che Trinity lo nomini espressamente, nella locuzione pseudoaccorata per le sorti di Neo (come se una morte assai prossima non fosse quello che Cypher augura al nuovo pupillo del comandante): «Stiamo andando a ucciderlo, lo capisci?» – sottotesto/cifra retta: proprio per quanto stai per dire, Trinity, ossia proprio perché quel testone di Morpheus si è fissato ancora una volta di aver trovato l'Eletto, offriremo

²² Nello *shooting script* la pausa di esitazione di Cypher è più lunga, tanto che Trinity deve ripetere due volte la domanda prima di ottenere replica: TRINITY: *Is everything in place? // [...] // TRINITY: I said, is everything in place? (ibidem, p. 1 [273]).*



a Neo quella pillola rossa che lo farà finire come gli altri, stritolato sotto le grinfie di un Agente²³; – sottotesto/cifra obliqua: proprio quando questa maledetta e ridicolmente ossessiva fissazione di Morpheus potrebbe aver colto nel segno, ecco che ti porta via lontano da me, Trinity, e ciò è imperdonabile!

Non ci fosse stata di mezzo la passione per Trinity, quindi la gelosia, Cypher avrebbe verosimilmente salutato con l'entusiasmo di un Mouse o di un Tank i segnali della personalità straordinaria di Neo, i presagi del suo essere *The One*. Invece è indotto quasi ineluttabilmente, da un lato, a sminuire ognora davanti a Trinity, con scetticismo irridente, le eccellenze e i pregi di Neo, dall'altro lato, a destituire di senso la propria speranza nell'Eletto.

Può sembrare paradossale, ma – ripeto – il rancore di Cypher verso Morpheus non è certo dovuto alle “ragioni” che il traditore vomita dissenatamente al culmine del suo delirio nella plancia della Nabucodonosor, ossia alle supposte menzogne che il comandante dell'hovercraft avrebbe somministrato nel tempo agli uomini del suo equipaggio, all'impostura di una ricerca impossibile (dell'Eletto) perpetuata solo per questioni di potere (*Matrix*, cap. 25; crude e fuori da ogni logica le parole che Cypher urla al corpo inerme di Morpheus, collegato a Matrix dove il suo io digitale è prigioniero dell'Agente Smith: *If you would've told us the truth, we would've told you to shove that red pill right up your ass!*), no: Cypher accusa Morpheus non di avergli nascosto la verità, semmai di avergli rovinato la vita trovandola.

Cypher innamorato, geloso, rancoroso: a un secondo ascolto, dunque, le parole iniziali del film ce lo rivelano già in questa congiuntura emozio-

²³ Nella sceneggiatura definitiva il senso è chiarissimo, infatti la battuta di Cypher continua con una considerazione tagliata poi via dal film: *He's going to die just like the others*, «Sta andando a morire proprio come gli altri» (*ibidem*, p. 2 [274]). Un riferimento preciso a questi precedenti presunti-Eletti è rimasto più avanti (*Matrix*, cap. 16): commentando il fallimento di Neo a coprire con un salto la lunga distanza tra due grattacieli (durante il programma di addestramento chiamato “Struttura”), Cypher si volge verso Trinity, che delusa sta allontanandosi, e osserva urticante: «La prima volta cadono tutti quanti, vero Trinity?».



nale, afferente a una struttura simulazionale e crittogrammatica. Ma lungo il graduale processo di autoconoscenza di Neo, durante il quale con-cresce in parallelo la gelosia cypheriana, i tre sentimenti si mescolano rafforzando parossisticamente il suo desiderio di vendetta “cosmica”. E portano al delirio tragico di Cypher dei capp. 25-26²⁴.

Un caso di pura sansontanasia

A questo punto invito a rivedere e riconsiderare *filmicamente*, non solo *verbalmente*, la scena del ristorante. A prima vista, la scelta di Cypher, il suo contratto con l’Agente Smith, sembrano di ordine *eutanasico*. «Stanco di obbedire agli ordini e ai vaneggiamenti di Morpheus, stanco della guerra, stanco di lottare, stanco della Nabucodonosor, stanco di sentire freddo, stanco di trangugiare tutti i giorni una brodaglia nauseante» (*Matrix*, cap. 25) – sono parole dello stesso Cypher nel delirio *prae mortem* – stanco stanco stanco... Cypher sembra optare per il ritorno a una riposante, appagante vita da vegetale. Il che vuol dire: sembra decidersi per un’eutanasia. Sembra voler continuare e concludere il proprio ciclo vitale naturale nel ruolo di pila umana ignorante e contenta – un buon modo per morire, secondo alcuni. E con qualche capriola teorica, questo atteggiamento potrebbe anche venire chiamato “edonistico”.

In realtà, Cypher sta simulando, sta recitando anche con l’Agente Smith! Si notino le pause studiate, gli sguardi artatamente ora timidi, ora sfuggenti, ora ispirati, ora improvvisamente diretti di Cypher nel corso del colloquio al tavolo del ristorante. Perché questa simulazione con Smith? È il sottile piacere di menare per il naso un Agente – davanti al quale in genere si può solo scappare a gambe levate²⁵ –, un Agente che, senza il minimo

²⁴ Come credo emerga, i due capitoli della catastrofe cypheriana meriterebbero un’analisi approfondita che in questa sede, orientata soprattutto sulla scena del ristorante, non è possibile condurre. Rinvio quindi ad altro momento le argomentazioni base sull’essenziale tragicità di Cypher.

²⁵ «Se vedi un Agente, fa’ come noi: scappa, scappa senza voltarti»: è il consiglio che Cypher dà a Neo poco prima di incontrarsi con l’Agente Smith.



sospetto, nel burocratico e inespressivo espletamento delle sue funzioni di software poliziesco, sta per divenire strumento della vendetta sansonica di Cypher. Il cui timore riverenziale verso Smith costituisce solo un'importante, ulteriore mossa a fini persuasivi.

A Cypher, una volta constatata l'impossibilità di vedere il proprio amore ricambiato da Trinity, non importa più nulla della vita. Né di quella reale – desertica, cunicolare, cloacale –, né della vita matrixiana. Dà ormai ascolto solo al furore di vendetta, aumentato a dismisura proprio per la presenza sempre più ingombrante e vincente del rivale Neo. “Ma come?”, chiederà qualcuno, “proprio le parole del colloquio al ristorante non dicono tutt'altro? e cioè che è per i ‘trenta denari’ della reinserzione edonistica in Matrix che Cypher sacrifica Morpheus e tutto il resto?”. Non credo. Riascoltiamo le frasi di quel colloquio guardando in faccia il traditore (interpretato da un superbo Joe Pantoliano) e il suo solitamente impenetrabile alleato:

[La sequenza comincia inquadrando la mano di Cypher che taglia un morbido boccone da una bistecca perfetta, carbonizzata fuori, al sangue dentro.]

AGENTE SMITH: Allora siamo intesi, signor Reagan²⁶?

[Cypher porta la forchetta con la carne ad altezza occhi. Quando inizia a parlare, il suo sguardo va alternatamente dal pezzo di carne all'Agente Smith.]

CYPHER: Vede, io so che questa bistecca non esiste... so che quando la infilerò in bocca, Matrix suggerirà al mio cervello che è succosa e deliziosa. *[Pausa. L'Agente Smith sbatte le palpebre, quasi contrariato; sembra imporsi pazienza.]* Dopo nove anni, sa che cosa ho capito? *[Mette la carne in bocca, scuote lievemente, sensualmente il capo, rotea due volte gli occhi, sospira e, con la bocca piena:]* Che l'ignoranza è un bene.

[Stacco sull'arpa, le cui corde alludono alle cascate verticali del codice di Matrix.] AGENTE SMITH: Allora siamo intesi?

CYPHER: *[Sciogliendo ancora in bocca gli ultimi teneri filamenti di manzo, e alzando con la sinistra un bicchiere di vino]* Io non voglio ricordare niente, niente! Sono stato chiaro? *[L'Agente Smith acconsente. Cypher guarda il bicchiere, lo avvicina alle narici, respira l'aroma del vino]* E voglio essere ricco. *[Aggerotta le sopracciglia, socchiude gli occhi, fa roteare il bicchiere, come alla ricerca di una concretizzazione più specifica della ricchezza richiesta]* Non so, una persona importante... *[Nei suoi occhi un impercettibile moto verso l'Agente Smith, a controllarne l'attenzione]* un grande attore. *[Beve, lo sguardo gli rimane obli-*

²⁶ Per sottolineare pacchianamente la vocazione attoriale di Cypher fin dalla sua esistenza matrixiana mancava solo che i fratelli Wachowski lo registrassero all'anagrafe virtuale col nome proprio Ronald.



quo.] AGENTE SMITH: [Solleva le spalle e i pollici delle mani intrecciate, a significare: "Che problema c'è a procurarle questo?"] Tutto quello che desidera, signor Reagan. [Sulle sue labbra si disegna un sottile sorriso di soddisfazione.]

CYPHER: [Guarda fisso l'Agente Smith, poi con la sinistra raccoglie un accendisigari...] D'accordo. [... e da un portacere alla sua destra prende un sigaro acceso.] Riportate il mio corpo alla centrale [azione l'accendisigari], reinseritemi dentro Matrix e vi dirò tutto quello che volete. [Dà nuova fiamma al sigaro acceso nella mano destra.]

AGENTE SMITH: I codici d'accesso del mainframe di Zion.

CYPHER: [Allontanando il sigaro dalla bocca, con una leggera punta d'irritazione] No, ve l'ho già detto, non li conosco. [L'Agente Smith resta per un istante interdetto, s'irrigidisce oltremodo. Cypher guarda il sigaro, che ora è nella mano sinistra, dà una boccata] Vi consegnerò chi li conosce.

AGENTE SMITH: Morpheus. [Cypher appare impressionato a sentire il nome, come se solo in questo momento comprendesse appieno la gravità del proprio tradimento; volge lento gli occhi verso l'Agente Smith, poi li abbassa, e riprende a fumare.]

È qui che Cypher enuncia la pluricitata affermazione: «L'ignoranza è un bene». Ma non c'è alcuna sua adesione emotiva alla frase. Al contrario, i registi sottolineano il sensuale piacere da *gourmet* che Cypher prova nel gustare la bistecca e il vino rosso. È un piacere indotto, artificiale, e lui ne è consapevole, ma non per questo gli risulta meno intenso! Da un tale punto di vista, l'ignoranza sarà pure (forse) un bene, ma la coscienza non è sicuramente un male.

Perché allora Cypher vuole dimenticare tutto? Forse perché la coscienza gli rovinerebbe l'illusione di essere un grande attore? Perché la coscienza starebbe sempre lì ad ammonirlo di star vivendo una vita artificiale? Non credo. Come vediamo dalla mimica facciale, il modo in cui pillolarossa Cypher vive dentro Matrix – e i ristoranti che frequenta, le pietanze e i vini e i sigari che sceglie – testimoniano che potrebbe essere reinserito in Matrix anche con barlumi importanti di coscienza precedente, e il tutto senza pregiudizio per le eventuali esperienze edonistiche.

Anche perché, se dovesse davvero dimenticare tutto, Cypher sa bene che non avrebbe più alcuna possibilità di controllare il rispetto del contratto da parte dell'Agente Smith; ammessa la possibilità della reinserzione nel



cosmo matrixiano²⁷, come potrebbe mai Cypher evitare di venire riprogrammato per es. come il barbone cieco seduto al pianterreno del palazzo in cui vive l'Oracolo? Cypher è un *hacker* così in gamba da poter stare in Matrix, a un tavolo con il nemico, senza che nessuno dei suoi compagni operatori se ne accorga; perciò non è credibile l'ingenuità con cui si sta affidando a un programma senziente, piuttosto si guadagna ammirazione per come sollecita una certa emotività, addirittura una vibrazione di auto-compiacimento, in quel guardiano di Matrix in genere così rigido e sfingeo. Cypher sa benissimo di star stipulando un contratto in bianco.

Lo sa, ma lo stringe ugualmente, perché gli garantisce l'unica cosa che ormai gli importi veramente: la vendetta contro Morpheus – che per Cypher è divenuta vendetta contro l'umanità intera (rossa, blu e incapsulata), compreso se stesso.

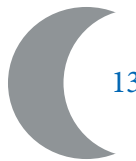
Ecco dunque che la scelta del crittogramma Cypher, a prima vista una decisione di eutanasia, una volta decrittata si mostra come una decisione – mi si perdoni il neologismo – di *sansontanasia*: un atto suicida che procura la morte a coloro i quali gli hanno inferto una ferita narcisistica insanabile e ai loro molti affini. *Muoia Cypher con tutte le pillole rosse, e al diavolo pure quelle blu nonché tutti gli incapsulati!* – sarà l'urlo cifrato del traditore quando, nel delirio di onni-impotenza, tirerà a sé le due colonne portanti di un tempio che non vedremo crollare²⁸.

Riassumo dunque come segue le tesi fin qui esposte:

La celebre scena del ristorante in cui viene solennemente e lussuriosamente sancito il tradimento di Cypher, oltre che centrale sul piano narrati-

²⁷ Alla domanda di Neo, da poco stubato e prelevato dal suo bozzolo: «Indietro non posso tornare, vero?», Morpheus risponde: «No. Ma se potessi, davvero lo vorresti?» (*Matrix*, cap. 13). Questo “no” va inteso senz'altro rispetto ai ribelli umani, mentre nulla esclude che emissari reali (non gli Agenti) delle Macchine Intelligenti possano riportare alla centrale e reincapsulare delle Pillole rosse. Ma, come si vede, il problema di Cypher non è affatto l'ottemperanza del patto, né l'attuabilità delle condizioni da esso previste.

²⁸ Non intendo accostare le due figure di Sansone e Cypher, che in generale hanno poche cose in comune, per es., il soggiacere alla propria natura passionale (mentre è di tutta evidenza che Trinity non è Dalila, e le Pillole rosse non sono i Filistei). M'interessa unicamente la pulsione comune ai loro gesti finali.



vo, è un momento relevantissimo di *Matrix* sia dal punto di vista filosofico, sia da quello artistico.

Filosoficamente, qualunque sia il paradigma teorico con cui si intenda giudicare la scelta di Cypher (deontologismo, utilitarismo, comportamentismo, mentalismo, decostruzionismo, etc.), quest'ultima verrà interpretata sempre in maniera inadeguata se non si prenderanno in debita considerazione i tre nuclei emozionali congiunturali che ne stanno alla base (passione per Trinity, gelosia verso Neo, rancore verso Morpheus) e, soprattutto, la strutturale fisionomia simulazionale-crittogrammatica del personaggio Cypher.

Artisticamente, considero la breve scena del ristorante un capolavoro filmico assoluto, e sono incline a vedere in Cypher una figura dallo straordinario spessore tragico.



Riferimenti bibliografici

Saggi che si occupano monograficamente della scelta di Cypher

- Beck R., *You Won't Know the Difference So You Can't Make the Choice*, in «Philosophy Now», dicembre 2000/gennaio 2001, XXX, pp. 35-36.
- Blackford R., *Try the Blue Pill: What's Wrong with Life in a Simulation?*, in Kapell M. & Doty W. G. (edd.), *Jacking into the Matrix Franchise: Cultural Reception and Interpretation*, New York, Continuum, pp. 169-182.
- Griswold C. S. Jr., *La felicità e la scelta di Cypher: l'ignoranza è un bene?*, in: Irwin W. (ed.), *Pillole rosse. Matrix e la filosofia* [2002], edizione italiana a cura di Cicero V., Milano, Bompiani, 2006, pp. 153-167.
- Weberman D., *La simulazione di Matrix e l'età postmoderna*, in: Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., pp. 275-292.
- Hanson R., *Was Cypher Right? Part I: Why We Stay in Our Matrix*, in Yeffeth G. (ed.), *Taking the Red Pill*, Dallas (TX), BenBella Books, 2003, pp. 23-32.
- Zenda L., *Was Cypher Right? Part II: The Nature of Reality and Why It Matters*, in Yeffeth G. (ed.), *Taking the Red Pill*, cit., pp. 33-43.
- Lawrence M., *De-Cyphering Right and Wrong. Pleasure vs. Truth: Are You Red or Blue?*, in: *Id.*, *Like a Splinter in Your Mind. The Philosophy Behind the Matrix Trilogy*, Oxford, Blackwell

Publishing Ltd., 2004, pp. 114-126.

Grau C., *Bad Dreams, Evil Demons, and the Experience Machine: Philosophy and The Matrix*, in: Id. (ed.), *Philosophers Explore the Matrix*, Oxford, Oxford University Press, 2005, pp. 10-23.

Gunkel D. J., *The Virtual Dialectic: Rethinking The Matrix and its Significance*, in «Configurations», 2006, XIV, pp. 193-215.

Gunkel D. J., *The Matrix Reconsidered. Thinking Through Binary Logic in Science Fiction and Social Reality*, in «Information, Communication & Society», 2008, XI, pp. 816-830.

