

## MATRIX E LA SUA FILOSOFIA

A cura di Diego Fusaro

Nel 1999 usciva un film che avrebbe rivoluzionato completamente la cinematografia, tanto per gli effetti speciali quanto per i contenuti proposti: si trattava di Matrix, un vero e proprio compendio filosofico da gustare al cinema. Alla base del successo l'avvincente vicenda, la bravura del protagonista (Keanu Reeves), la raffinatezza degli effetti speciali, la spettacolarità dei combattimenti di arti marziali. Tutto qui? Forse no: c'è anche una visione del mondo che richiama vivamente alla mente diverse tappe della tradizione filosofica occidentale. Il protagonista, Neo (interpretato da Keanu Reeves), da qualche tempo vive assillato da interrogativi cui non riesce a dare risposte che lo soddisfino: è come se, dentro di sé, avvertisse che in ogni atomo della realtà che lo circonda c'è qualcosa che non quadra. Egli viene contattato da Morpheus, un famigerato 'pirata virtuale' ricercato dalle autorità: quest'ultimo è infatti convinto che Neo sia un uomo al di fuori del normale, destinato a salvare l'intera umanità dal dramma che la affligge; ma di che dramma si tratta? Morpheus ha contattato Neo proprio perché si è accorto che ha presagito questo dramma che si protrae da secoli ed è convinto che spetti a lui aiutarlo: l'intero genere umano è soggiogato alle macchine, delle quali un tempo si serviva: dopo una ribellione da parte di queste ultime, i ruoli si sono invertiti: le macchine sfruttano gli uomini per sopravvivere e li tengono incatenati, avvalendosi della loro energia. Nell'ambito delle percezioni, il mondo che abbiamo ogni giorno sotto gli occhi è reale, ma nell'ambito della realtà, esso è una beffa, non esiste: si tratta solo di immagini virtuali inviate al nostro cervello dalle macchine che ci tengono schiavi. Dunque, ogni cosa che ci circonda non ha un fondamento al di fuori della nostra mente: le macchine, le case e le strade non sono altro che immagini virtuali inviate al nostro cervello dalle macchine dominatrici; il mondo intero è un programma (Matrix appunto), un inganno ordito dalle onnipotenti intelligenze artificiali che ci controllano. Naturalmente Neo, per quanto avesse potuto presagire che qualcosa non andava, era lungi dall'immaginare tutto questo e, in un primo tempo, non riesce a capacitarsene. Questo è il dialogo del primo incontro tra Neo e Morpheus:

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

*Neo:* L'esempio calza.

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

*Neo:* No.

*Morpheus:* Perché no?

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

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

*Neo:* Di Matrix.

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

*Neo:* Quale verità?

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

offrendo solo la verità, ricordalo. Niente di più.

(....)

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

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

*Morpheus*: Benvenuto nel mondo vero.

*Neo*: Sono morto, vero?

*Morpheus*: Tutto l'opposto.

Scena 3

*Neo, cui si devono ricostituire i muscoli atrofizzati, apre gli occhi.*

*Neo*: Mi fanno male gli occhi.

*Morpheus*: Perché non li hai mai usati.

Scena 4

*Morpheus e Neo all'interno di Struttura, programma di caricamento simile a Matrix.*

*Neo (toccando una poltrona)*: Questo non è reale?

*Morpheus*: Che vuol dire reale? Dammi una definizione di reale. Se ti riferisci a quello che percepiamo, a quello che possiamo odorare, toccare e vedere, quel reale sono semplici segnali elettrici interpretati dal cervello.

Questo è il mondo che tu conosci (*Morpheus accende un televisore e mostra immagini del nostro mondo*): il mondo com'era alla fine del XX secolo e che ora esiste solo in quanto parte di una neurosimulazione interattiva che noi chiamiamo Matrix. Sei vissuto in un mondo fittizio, Neo. Questo è il mondo che esiste oggi (*Morpheus mostra le immagini di città distrutte, oscurate da una spessa coltre di nubi*). Benvenuto nella tua desertica, nuova realtà. (...)

Un corpo umano genera più bioelettricità di una batteria da 120 volt ed emette oltre 6 milioni di calorie. Sfruttando contemporaneamente queste due fonti le macchine si assicurano a tempo indefinito tutta l'energia di cui avevano bisogno. Ci sono campi, campi sterminati, dove gli esseri umani non nascono, vengono coltivati. A lungo non ho voluto crederci, poi ho visto quei campi con i miei occhi, ho visto macchine liquefare i morti affinché nutrissero i vivi per via endovenosa. Dinanzi a quello spettacolo, potendo constatare la loro limpida raccapricciante precisione, mi è balzata agli occhi l'evidenza della verità. Che cosa è Matrix? È controllo. Matrix è un mondo creato al computer per tenerci sotto controllo al fine di convertire l'essere umano in questa (*una pila*).

*Neo*: No! non è possibile! Io non ci credo!

*Morpheus*: Non ho detto che sarebbe stato facile: ho detto che ti offrivo la verità.

Finalmente Neo accetta la nuova condizione e, insieme agli altri uomini liberatisi dalle macchine, si dà da fare per restituire la libertà all'intero genere umano, non senza difficoltà: infatti, per compiere tale operazione occorre rientrare in Matrix, nel malefico programma virtuale che il genere umano si è abituato a chiamare 'mondo' ed esso brulica di nemici, ossia di intelligenze artificiali nelle vesti di esseri umani. Alla fine, comunque, Neo e Morpheus riescono nell'impresa e il genere umano può dirsi libero. Ma, al di là della storia avvincente e frizzante, sullo sfondo di Matrix vanno ravvisate le più disparate concezioni filosofiche: il film ruota tutto attorno all'opposizione tra mondo vero e mondo fittizio, spacciato per vero: l'opposizione tra la vera verità e la falsa verità, insomma tra verità e menzogna, tra verità e apparenza, un dualismo cardinale in tutta la filosofia occidentale fino a Nietzsche. La verità è altra rispetto a quella che ci appare; addirittura forse c'è qualcuno ci fa balenare di fronte un

bel gioco di vuote fantasmagorie, per ingannarci e tenerci sottomessi in catene. Il film potrebbe in parte essere fatto valere come una rappresentazione del pensiero (gnoseologico e politico) di Platone. Ricordiamo infatti che già il filosofo greco aveva distinto tra mondo vero (il mondo delle idee) e mondo apparente (il mondo sensibile in cui viviamo). In particolare Matrix sembra riscrivere il mito della caverna di Platone. Riassumiamolo brevemente: all'interno di una caverna uomini schiavi sono incatenati alla roccia, costretti a guardare di fronte a sé verso il fondo della caverna. Fuori della caverna si erge un muretto, dietro al quale camminano, nascosti, degli uomini che portano sulle proprie spalle statue rappresentanti tutte le cose esistenti. Dietro a questi uomini arde un fuoco che proietta sul fondo della caverna le ombre delle statue; gli uomini schiavi, costretti a guardare davanti a sé e impossibilitati a voltarsi, scambiano le ombre che appaiono sulla parete della grotta per la vera realtà. Se uno schiavo riuscisse a scappare, dice Platone, inizialmente sarebbe accecato dalla luce del sole, ma poi finalmente riuscirebbe a vedere chiaramente la verità, di cui le ombre sono solo una pallida copia. Se poi volesse tornare nella caverna per rivelare agli altri schiavi la verità, non sarebbe creduto ed anzi verrebbe ucciso.

Neo in qualche modo rappresenta l'uomo-filosofo che riesce a uscire fuori della caverna (Matrix) e a vedere finalmente la vera realtà. All'inizio egli è abbagliato dalla luce, ma, una volta abituatosi e una volta riconosciuta la verità, torna nella caverna, in Matrix, per liberare gli altri uomini. La verità però fa paura e non tutti gli uomini hanno il coraggio, la costanza, l'interesse di accettarla, e chi invece la proclama rischia anche di fare una brutta fine... Cypher, il traditore del film, il compagno di Neo e Morpheus che svela i piani alle intelligenze artificiali, rappresenta questa umanità pigra, timorosa, legata alle proprie sicurezze, dunque ostile ai profeti della verità: è meglio restare ignoranti piuttosto che conoscere verità che possano stravolgere radicalmente la nostra vita, questo è il succo del discorso di Cypher. Fortunatamente però Neo non subisce la stessa sorte di Socrate (avremmo certo preferito il contrario, visto che l'omicidio di Socrate fu reale, mentre il successo di Neo rimane comunque il lieto fine di un film di fantascienza...) e riesce a restituire la libertà al genere umano.

Matrix può anche essere letto come la trascrizione del dubbio cartesiano. Per Cartesio di tutto posso e devo dubitare: dei miei sensi che spesso mi ingannano, dell'esistenza del mondo esterno, della distinzione tra sogno e realtà, ed anche delle presunte verità matematiche. Chi mi assicura che ciò che vedo esista, oltre che nella mia testa come idea, anche nella realtà? Così come i sensi mi ingannano quando il remo immerso in acqua mi appare spezzato per un inganno ottico, chi non mi dice che essi non mi dicano mai la verità? Ma, per voler portare il dubbio all'exasperazione, chi mi assicura che  $2 + 2$  faccia 4? Magari sono stato creato da un dio maligno, che si diverte a ingannarmi, mi fa credere che  $2 + 2$  faccia 4, mentre invece fa 5... E se fossi stato creato da un genio maligno, il quale impiega tutta la sua onnipotenza per farsi beffe di me, la realtà che mi circonda potrebbe benissimo non esistere fuori dalla mia testa: si potrebbe solo trattare di una sfilza di immagini virtuali inviate al mio cervello dal genio maligno (e così è in Matrix). L'unica cosa che si salva dal dubbio è la mia esistenza come essere pensante: dubito di tutte le cose appena elencate, quindi ci deve essere qualcosa che dubita: ciò che dubita deve per forza esistere. Solo di qui posso cominciare a costruire un sapere certo, saldo e inconfutabile. Anche Neo è chiamato a mettere in dubbio tutte le sue antiche certezze ed egli lo fa, sebbene con una certa riluttanza iniziale. Ciò che gli è sempre apparso come la verità, è in realtà un inganno, una tremenda impostura, un mondo fittizio costruito ad arte dalle macchine (il genio maligno di Cartesio). Il primo passo per trovare la verità sarà anche per lui prendere consapevolezza di sé, convincersi di essere "l'invitato", riconoscersi come Neo e non come signor Anderson (il suo nome nel mondo fittizio): anche Neo, come Cartesio, è chiamato a mettere in dubbio ogni cosa per prendere atto della propria esistenza come soggetto pensante; e il fatto di esistere come soggetto pensante è l'unica verità certa di cui egli disponga in partenza.

Ma in Matrix possono essere anche scorti i portati della filosofia di Schopenhauer: centro della filosofia del pensatore tedesco è la distinzione (di forte sapore kantiano) tra fenomeno e noumeno. Il primo è il mondo della rappresentazione, il mondo così come noi ce lo rappresentiamo, quindi il dominio dell'apparenza, il "velo di Maya", il regno dell'illusione e della menzogna che nasconde la verità. Il noumeno è invece la stessa verità che si cela dietro il fenomeno e la nostra rappresentazione, una verità dura e crudele: tutto è Volontà, tutto è cieco e irrazionale impulso di vivere. Tale Volontà non ha altro scopo che riprodurre se stessa. Da questo punto di vista anche l'amore non è che un'illusione tramite cui la vita, ingannando i

singoli, perpetua se stessa, viene a coincidere con l'attività sessuale, finalizzata com'è alla pura e semplice riproduzione delle specie. Anche in questo caso non mancano significativi parallelismi con il nostro film: il mondo virtuale creato con Matrix non è che un bel gioco illusionistico, atto a nascondere la verità, ovvero il dominio e l'istinto di sopravvivenza delle macchine. I singoli uomini non hanno alcun valore se non come mezzi per garantire la continuità della specie delle macchine: essi "sono coltivati" da queste per ottenere alla fine delle pile con cui alimentare la propria vita. Come vincere la Volontà di vivere? Per Schopenhauer attraverso tre stadi: 1) l'arte (farsi "puri occhi del mondo" di fronte alle opere d'arte); 2) l'etica della pietà, della giustizia e della carità (mettersi nei panni degli altri, assumendo su di sé la loro sofferenza, amandoli disinteressatamente); 3) l'asceti (ritornare nel nulla-tutto del Nirvana). Anche per Neo la salvezza passa, mutatis mutandis, attraverso i medesimi passaggi: compatire Morpheus e amare Trinity, contemplare con distacco i codici e linguaggi informatici che costituiscono il mondo virtuale, scorgere la nullità stessa di questo mondo ("Il cucchiaino non esiste" dice ad un certo punto Neo).

Tuttavia, in Matrix vi sono anche elementi della filosofia di Nietzsche : in primo luogo, in tutto il film non si fa mai riferimento a Dio, nè per chiedergli aiuto nè per lamentarsi della disastrosa condizione in cui è ridotta l'umanità: Dio non c'è; non è forse questo uno dei tanti aspetti di quel nichilismo, previsto in modo profetico dallo sfolgorante profeta del Superuomo, che avrebbe imperversato nell'era moderna? Viene sì profetizzata la venuta di un 'messia', di un salvatore: ma egli esula del tutto dalla sfera divina, è un uomo imbevuto di eroismo (Neo) e, in quanto tale, non può sentire come estraneo tutto ciò che è umano (*Homo sum: nihil humani alienum mihi puto* aveva già detto Terenzio secoli addietro), come la disgrazia e la servitù in cui è ridotta dell'umanità. E sotto questo profilo si possono cogliere anche agganci con la filosofia di Marx: per l'uomo l'essenza suprema è non già Dio, ma l'uomo stesso e infatti il fine della missione dell'intrepido Neo è proprio la liberazione del genere umano, non la venerazione di un presunto Dio; ed egli lotta per ridare la libertà a tutto il genere umano, non a presunte "razze" superiori, come spesso si è voluto erroneamente credere che il superuomo nietzscheano fosse tenuto a fare. Neo sembra poi essere un personaggio nietzscheano al pari di Zarathustra per le caratteristiche del superuomo che egli incarna: consapevole della propria superiorità, egli si realizza pienamente nella guerra condotta contro le intelligenze artificiali; cosciente della catastrofica situazione e della fasullità del mondo, egli non risolve la propria volontà in un 'no' alla vita, ma in una piena accettazione degli eventi (*amor fati*), facendo prevalere ed estrinsecando la propria infinita volontà di potenza. Ma la filosofia che più di ogni altra informa il film è, a mio avviso, quella di Marx : la rivolta della massa umana contro le macchine può essere letta come la rivoluzione proletaria profetizzata dal filosofo comunista; il fatto stesso che tutti gli uomini siano schiavi e costretti a 'vendere' la loro forza lavoro generando un plusvalore per le macchine, può avere una singolare chiave di lettura: Marx era convinto dell'esistenza di una legge tendenziale di caduta del saggio di profitto, con la conseguente progressiva concentrazione del capitale in poche mani. E questo, a sua volta, forma, secondo Marx, un binomio indisgiungibile con l'immiserimento crescente degli operai : con l'avvento delle macchine, che possono sostituire il lavoro di molti operai, aumentano i disoccupati e, quindi, anche l'offerta di forza-lavoro sul mercato, cosicché anche per questo aspetto i salari tendono a diminuire: aumenta la povertà e il numero dei disoccupati, di conseguenza il capitalista può tenere più bassi i prezzi dei salari e guadagnarci di più. E in Matrix il processo descritto da Marx è giunto al culmine: tutta l'umanità è una massa di operai controllati dai macchinari. Non solo: l'uomo " *diventa un semplice accessorio della macchina* " troviamo scritto nel *Manifesto del partito comunista* e ciò che vediamo in Matrix altro non è se non il frutto estremo di questo asserto. La stessa accanita guerra che le macchine portano avanti contro Morpheus e Neo rievoca per molti aspetti la caccia spietata contro lo spettro del comunismo che viene delineata nell'incipit del *Manifesto* .

## Cult della Fantascienza - 2

### "THE MATRIX "

*Quando fu distribuito nei cinema, MATRIX fu una sorpresa sia per spettatori che per addetti ai lavori: originale, complesso, con diverse tematiche filosofiche e tecnologiche e soprattutto un incredibile impianto visivo, effetti speciali mai visti e barocche sequenze di combattimenti; un film che in pochissimo tempo impose una nuova visione di fantascienza di chiara matrice Cyberpunk (genere letterario che ha sempre faticato ad imporsi al cinema), arricchito da influenze nipponiche e da fumetti di ultima generazione. Il suo successo fu immediato e planetario, nonostante il fatto che una certa critica cinematografica arricciasse il naso, bollandolo come un'opera di melting-pot sopravvalutata rispetto ai reali meriti artistici (ma ciò fu detto anche di "Guerre Stellari").*

*MATRIX è un film diventato tanto fenomeno di costume quanto punto di riferimento per la moderna fantascienza cinematografica: visti anche gli altissimi incassi e le richieste da parte dei fan per una prosecuzione, nonostante il film fosse stato in origine concepito come un'opera unica (cosa smentita poi dai registi), fu messo in cantiere un gigantesco sequel strutturato in due film ("Reloaded" & "Revolutions") che arrivarono dopo 4 anni di attesa, distribuiti a distanza di sei mesi l'uno dall'altro, ma il cui risultato deluse comunque le forti aspettative del pubblico.*

#### **MATRIX – ANALISI DI UN FENOMENO**

L'ultima cosa che i fratelli Wachowsky si aspettavano nel 1999 era che la loro seconda opera da registi divenisse in brevissimo tempo oggetto di culto (con ben 4 premi Oscar vinti e migliaia di fanclub e siti ad hoc) nonché campione di incassi in tutto il mondo, con oltre 800 milioni di dollari guadagnati fin ad oggi e svariati premi, tra i quali, ben 4 Oscar nelle categorie tecniche.

In quell'anno Andy e Larry Wachowsky, registi e sceneggiatori con un solo film al loro attivo (l'interessante noir "Bound"), avevano concepito THE MATRIX come un'opera completa, sontuosa ed innovativa, dall'impostazione veloce ed ipertecnologica, riversando in essa tutto il loro background fantasioso a base di manga (*i fumetti "Dragonball", "Akira" e "Ghost in the Shell" furono fonte di ispirazione per i Wachowsky*) ed animazione giapponese, arti marziali, buddismo, videogiochi e concetti legati all'essenza stessa dei computer e di Internet: in fondo, l'universo di Matrix non è altro che una visione estesa, futuribile ed apocalittica della rete telematica globale alla quale sono collegati ogni giorno milioni di individui, cittadini/schiavi di una realtà virtuale e parallela a quella reale (vedi ad esempio il fenomeno della comunità virtuale di *Second Life*).

THE MATRIX fu anche il primo film occidentale a fare un lucido e largo uso di coreografie di combattimento tipiche del cinema orientale: non si tratta di semplici sequenze di lotta corpo a corpo, ma di vere e proprie coreografie pianificate in ogni minimo dettaglio, per le quali sono stati fatti arrivare diversi esperti, tra maestri d'armi ed istruttori di arti marziali, con un training durissimo per gli attori del cast (Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss e Hugo Weaving), ai quali è stato insegnato a muoversi e combattere nell'arco di sei mesi prima delle riprese.

#### **LE TEMATICHE DEL FILM**

Come già anticipato, la storia di MATRIX è di chiara matrice CyberPunk, con un ritratto apocalittico del futuro in cui il mondo è stato distrutto da una guerra tra uomini ed un ordine avanzatissimo di macchine. L'umanità sconfitta è ridotta in schiavitù, vivendo inconsapevole in una realtà virtuale (Matrix) e venendo usata come batterie viventi per alimentare la società robotica. La sceneggiatura contiene inoltre numerose contaminazioni, soprattutto per quanto riguarda la descrizione dei personaggi e l'evoluzione che essi attraversano, descritta con una curiosa commistione di filosofie Zen, arti marziali e New Age, legate ai concetti di auto miglioramento, di crescita interiore e di superamento dei propri limiti.

La trama propone anche altre tematiche, come ad esempio quello della scelta, che è in grado di cambiare se stessi e gli altri; il controverso rapporto con il destino ed il desiderio di conoscerlo; il rapporto fra l'uomo e la tecnologia.

Sono presenti numerosi riferimenti religiosi e filosofici, come quelli cristologici e messianici che individuano Neo come il Messia della liberazione dell'umanità dalle catene mentali di

Matrix. La traccia religiosa del film è debitrice anche di un'influenza buddista, specialmente per il tema della realtà considerata come una mera illusione che solo l'illuminato, grazie alla purezza della propria mente, sa riconoscere come tale.

L'idea che la ricerca della verità debba passare da un risveglio dal mondo delle illusioni verso un viaggio di rinascita ed illuminazione si appoggia al topos classico del "Conosci te stesso" (citato in una scena del film dal personaggio dell'Oracolo) ed è trattata attraverso il complicato rapporto uomo-macchina, all'interno del quale la seconda ha preso il sopravvento sul primo schiavizzandolo e sostituendosi a lui: l'uomo non è più in grado di distinguere se stesso dalla macchina, e questo lo porta a perdere la coscienza di sé.

Tali riflessioni all'interno dello sviluppo della trama di MATRIX tracciano quindi un parallelismo tra la figura di Neo e le riflessioni del filosofo ateniese Socrate.

In che modo vi chiederete?

Presto detto: la saga di Matrix rappresenta per gli autori un viaggio verso la conoscenza della verità ultima ed intrinseca: quella -metaforica- del mondo reale. Un percorso di formazione ed una presa di coscienza della propria identità e del proprio e reale "io" individuale da parte degli stessi protagonisti che si staccano dal ventre asettico ed artificiale di Matrix, raggiungono la consapevolezza e ne combattono la realtà fittizia immergendosi ancora in esso e lottando al suo interno per "liberare" il mondo esterno (una dualità interessante e claustrofobica), il tutto realizzato con tecniche e ritmi mirabolanti.

*"Il leit motiv dei due film - dice Keanu Reeves - è il cosiddetto processo della simulazione, ossia il rapporto dei protagonisti, ma anche quello dello spettatore, con la realtà virtuale, con le sue evoluzioni, le sue insidie e come può diventare una pericolosa prigione".*

### **EFFETTI SPECIALI: IL BULLET-TIME**

Una delle caratteristiche più famose ed affascinanti del film THE MATRIX è rappresentato dall'uso dell'effetto speciale conosciuto come "Bullet-Time" (letteralmente "tempo della pallottola"), che consente di vedere ogni momento della scena al rallentatore, con torsione della visione a 180/360 gradi, mentre l'inquadratura sembra girare attorno alla scena alla velocità normale.

Il "Bullet Time" è in realtà lo sviluppo di una vecchia tecnica fotografica conosciuta come fotografia time-slice (fetta di tempo), nella quale un grande numero di camere fotografiche sono disposte attorno ad un oggetto e vengono fatte scattare simultaneamente. Quando la sequenza degli scatti è vista come un filmato, lo spettatore vede come le "fette" bidimensionali formano una scena tridimensionale.

Guardare una tale sequenza di "fetta di tempo" è analogo all'esperienza reale di camminare attorno ad una statua e di vedere come appare dalle diverse angolature. Alcune scene di Matrix implementano l'effetto "fetta di tempo" congelando totalmente personaggi e oggetti. Tecniche di interpolazione consentono di rendere fluido il movimento dell'inquadratura. L'effetto è stato sviluppato ulteriormente dai fratelli Wachowsky e dal supervisore agli effetti speciali John Gaeta per creare il Bullet-Time, che supporta movimenti temporali, in modo tale da non congelare totalmente la scena ma facendola vedere al rallentatore o con velocità variabile. Ingegneri della Manex Visual Effects implementarono metodi per spostare l'inquadratura su complesse curve in modo flessibile. Fu introdotta anche maggiore fluidità con l'uso di interpolazioni non lineari, e la creazione di scene virtuali al computer.

In molte sequenze di MATRIX, il "Bullet-Time" è stato aggiunto anche alla tecnica dello "Slow-Motion", ovvero una tecnica cinematografica molto diffusa nel cinema internazionale, la sua traduzione (movimento lento), esprime pienamente il suo utilizzo, nel senso che viene utilizzata per rendere un movimento più lento della velocità di ripresa, nella proiezione finale della pellicola, questa tecnica cinematografica può essere premeditata oppure aggiunta nel montaggio. Tale tecnica visiva si ottiene con l'utilizzo di speciali cineprese che hanno una velocità di ripresa superiore ai "normali" 24 fps (fotogrammi per secondo, in inglese: frames per second), con una più grande quantità di fotogrammi al secondo, così da rendere l'effetto al rallentatore più preciso e senza salti di tempo, più comunemente chiamati "scatti", rendendo l'immagine animata fluida come se fosse a velocità reale ma rallentata, quindi maggiore sarà grande la portata di fotogrammi al secondo di una macchina da presa, maggiore sarà la velocità alla quali si potrà vedere l'immagine animata fluida durante la riproduzione rallentata. (da Wikipedia)

## **IL SUCCESSO ED I SEQUEL**

Il successo del film nel 1999 fu enorme e totalmente inatteso: in tutto il mondo scoppiò una vera e propria "matrixmania" che quasi spaventò i fratelli registi, i quali si ritrovarono a fare i conti con 2 fattori che avrebbero messo in crisi qualsiasi cineasta, ovvero un gigantesco fenomeno di culto intorno al loro film ed un clima di enorme aspettativa da parte di milioni di appassionati per il secondo capitolo della saga.

Un aspetto molto importante che ha spinto i fratelli Wachowsky a pianificare meticolosamente e studiare attentamente ogni singolo elemento di MATRIX RELOADED e MATRIX REVOLUTIONS, in un lungo e gigantesco sforzo produttivo che ha tenuto occupati la troupe, lo staff tecnico ed il cast degli attori per circa 20 mesi di lavoro, tenendo sulle spine per oltre due anni produttori e spettatori del film.

Il secondo capitolo della trilogia di Matrix, arrivato il 15 Maggio 2003 nei cinema USA, è stato presentato in pompa magna al festival di Cannes ed è stato oggetto di un lancio colossale e contemporaneo in tutto il mondo, con una campagna miliardaria a base di ogni genere di merchandising: gadgets vari, pupazzi, magliette, videogiochi, fumetti e persino alcuni libri. Il successo naturalmente è stato enorme ed immediato: incassi record di circa 200 milioni di dollari in appena 9 giorni di programmazione in America; in Italia, solo nel primo fine settimana, il film ha guadagnato quasi 6 milioni di euro. A distanza di 6 mesi, arrivò nelle sale MATRIX REVOLUTIONS, chiudendo la trilogia.

Infine, per completare la storia della trilogia (ma molti accusarono registi e produttori di raschiare il fondo del barile), furono prodotti un film a cartoni animati intitolato ANIMATRIX e composto da nove cortometraggi animati della durata di dieci minuti l'uno (tre dei quali scritti dai Wachowski), realizzati da team d'animazione diversi ed inerenti storie sull'universo della Matrice (ma dei quali, solo i due episodi di "Flight of Osiris" e "Kid's Story" hanno collegamenti diretti con la trilogia), oltre ai videogiochi "Enter The Matrix", "The Matrix - Path of Neo" e "The Matrix Online", i quali raccontano alcuni elementi inediti della storia principale e contengono addirittura al loro interno spezzoni originali dei film, tagliati nella versione definitiva.

Il carattere smaccatamente commerciale dell'intera operazione ha prodotto grande delusione e feroci critiche, anche da parte di fan più fedeli, alla coppia di registi ed al produttore Joel Silver.

## **MATRIX RELOADED & REVOLUTIONS**

Della profondità e dell'originalità di MATRIX rimane ben poco nei due sequel, i quali prediligono l'aspetto visivo piuttosto che quello narrativo, con una sceneggiatura lineare e scarna per eventi ed approfondimenti.

Il secondo capitolo MATRIX RELOADED finisce infatti per deludere parecchio le aspettative, perché le premesse filosofiche e le intenzioni introspettive e riflessive sull'universo della Matrice (presenti nel primo, vertiginoso episodio) sono messe in secondo piano a favore dell'aspetto puramente spettacolare del film. E' proprio lo spettacolo visivo infatti, l'azione e l'effetto speciale a farla alla fine da padrone, in una storia composta per la maggior parte da un'antologia di combattimenti multipli, eccezionali per resa visiva, ma alla fine poco giustificati a livello narrativo, perché eccessivamente lunghi e quindi stucchevoli e fini a se stessi.

Dal punto di vista tecnico -intendiamoci- il film è ineccepibile: uno sforzo produttivo notevole dove tutto è stato meticolosamente studiato e pianificato ma purtroppo questo MATRIX RELOADED ha il tallone d'Achille costituito da una sceneggiatura francamente debole, con una storia che risulta impoverita di contenuti, semplificata rispetto alle tematiche del primo MATRIX ed eccessivamente dilatata -senza peraltro elementi narrativi che la supportino- al puro scopo di garantire la realizzazione dei due episodi.

Il finale è sospeso e rimanda direttamente al film seguente, chiudendosi con un criptico "continua" che indispettisce non poco gli spettatori.

L'episodio conclusivo MATRIX REVOLUTIONS si rivela ancora peggio del secondo, con pochi elementi narrativi da sfruttare, anche se è forse più dark della trilogia: se nel primo episodio si veniva a conoscenza della sconvolgente verità di un apocalisse moderno, ma nasceva una nuova speranza per il futuro e nel secondo tale speranza si rafforza celebrando a metà film la vita e l'amore, in questo terzo episodio la storia si incupisce con un senso di incertezza per il

futuro, di ineluttabilità e di sacrificio fino al momento in cui tutti i protagonisti compiranno il proprio destino.

A favore di questa pellicola c'è sicuramente una presa di coscienza da parte dei registi delle critiche al precedente "Reloaded" ed infatti c'è una sorta di ritorno alle origini per storia ed atmosfere, con varie correzioni di rotta come l'abbreviazione delle lunghe sequenze di lotta. Momenti salienti di questa nuova pellicola, sono sicuramente il combattimento conclusivo sotto la pioggia tra Neo e l'agente Smith e la cruenta battaglia finale tra gli uomini e le macchine che si svolge nella città di Zion, della durata di 40 minuti e costata da sola 14 milioni di dollari, ma niente riesce salvare questo film dalla noia causata dalla povertà narrativa della sceneggiatura francamente desolante e "mascherata" dal massiccio apporto tecnico degli effetti speciali e delle coreografie d'azione.

La stragrande maggioranza degli spettatori ha giudicato i due sequel come inutili e "falsi", arrivando a definire la trilogia come una invenzione puramente commerciale. Il divario tra il primo e gli altri due film è incolmabile: MATRIX era stato pensato come un'opera originale e completa per un pubblico adulto, RELOADED e REVOLUTIONS sono invece prodotti commerciali "per ragazzini", film che non hanno né l'originalità né la profondità del capostipite e che risultano quasi sgangherati nelle loro storie basate unicamente su combattimenti e duelli fino all'ultimo effetto speciale.

Molti sono certi addirittura che Reloaded & Revolutions saranno considerati col tempo obsoleti: ci si ricorderà solo del primo "Matrix", ormai cult movie di riferimento entrato nella storia del cinema accanto a classici di fantascienza inarrivabili ed indimenticabili come "2001" di Stanley Kubrik o il primo "Star Wars" di George Lucas. Di RELOADED e REVOLUTIONS ci si ricorderà solo in termini poco lusinghieri: come 2 scintillanti e rutilanti operazioni commerciali, quasi spurie in confronto al prototipo originale.

### **CURIOSITA'**

- Il ruolo di Neo era stato inizialmente offerto a Will Smith, che ha rifiutato perché a suo dire non capiva il senso del film. In "Matrix Reloaded" e "Revolutions", invece, recita nel ruolo di Niobe la moglie di Smith, Jada Pinkett Smith.
- Il nome del protagonista, Thomas Anderson / Neo, ha molti significati: Thomas come Tommaso, l'apostolo del vangelo ("Il Regno dei Cieli è dentro l'uomo, e lui non lo sa") che come Neo non crede finché non vede. Il cognome, Anderson, invece vuol dire Figlio dell'Uomo (son=figlio in inglese; andròs=uomo in greco). Figlio dell'Uomo è uno dei nomi con cui viene chiamato il Gesù Cristo. Neo, invece, può essere spiegato come segue: Neo è l'anagramma di One (in inglese si traduce con uno, l'eletto, The One nella versione originale), ovviamente, "neo" vuol dire anche "nuovo" e rappresenta l'archetipo del Cristo, dell'uomo cosmico risvegliato che ha raggiunto la massima maestria. Inoltre, Il numero dell'appartamento di NEO è il 101, e simboleggia sia il codice per computer (scritto in 1 e 0) che il ruolo di "Eletto" (101= One O One = L'Eletto degli Eletti).
- Il personaggio di Trinity, interpretato da Carrie-Ann Moss, può essere stato chiamato così in quanto rappresentazione della Trinità (entro i limiti di Matrix) composta da Morpheus, Neo e sé stessa. Il nome di Morpheus, invece, è un facile riferimento al Dio del Sonno della mitologia greca, visto che il personaggio interpretato da Laurence Fishburne ha il compito di svegliare gli uomini.
- Molti fan del primo episodio si sono convinti (contrariamente a quanto affermano invece i registi) che i due seguiti di Matrix siano stati pensati soltanto dopo il successo del primo, proprio perché in termini di trama e sceneggiatura vi è stata una netta curva discendente nei contenuti e nella realizzazione.
- Esiste una serie a fumetti-prequel di "Matrix" pubblicata dalla casa editrice Omni-Press, famosa per aver prodotto i comics dedicati ad un altro film campione d'incassi: l'horror "The Blair Witch project".
- Il lungometraggio d'animazione di Mamoru Oshii "Ghost in the Shell" è stato, per ammissione stessa dei fratelli Wachowski, una grande fonte di ispirazione per la genesi di "Matrix", ma gli appassionati hanno individuato numerose altre fonti da cui i registi hanno attinto: il manga giapponese "Akira", la serie a cartoni animati "Dragon Ball", la pellicola spagnola del 1997 "Apri gli Occhi" di Alejandro Amenábar (rifatto in USA con il titolo di



"Vanilla Sky") e persino il film indipendente "Buffalo '66" di e con Vincent Gallo, in cui appare una versione artigianale e "dal vivo" dell'effetto speciale Bullet-Time. Inoltre nel 1999, prima dell'uscita di "The Matrix", un piccolo film di fantascienza, "Wing Commander", ispirato ad un videogioco omonimo, presenta due brevissime sequenze in Bullet-Time.

**Paolo Pugliese**