



TITOLO	Matrix
REGIA	Andy e Larry Wachowski
INTERPRETI	Keanu Reeves – Laurence Fishburne – Hugo Weaving – Joe Pantoliano – Belinda McCorty
GENERE	Fantascienza
DURATA	136 min. Colore
PRODUZIONE	USA 1999 Miglior Combattimento MTV Movie Awards 2000 – Miglior Performance maschile MTV Movie Awards Keanu Reeves 2000 – Miglior montaggio Oscar (Academy Awards) Zach Staenberg 1999 – Miglior sonoro Oscar (Academy Awards) 1999 – Migliori effetti speciali sonori Oscar (Academy Awards) 1999 – Migliori effetti speciali visivi (Academy Awards) 1999.

Nel XXI secolo il Grande Fratello ha trasformato il mondo in un universo virtuale, cioè simulato, simile a quello dell'ultimo XX secolo, grazie al gigantesco computer Matrix, collegato con i cervelli degli esseri umani. Thomas Anderson detto Neo, asso dell'informatica, si aggrega ad un gruppo di resistenti il cui capo Morpheus crede di aver riconosciuto in lui l'Eletto destinato a svegliare l'umanità dal sonno cibernetico e a lottare contro i poteri del Male che l'hanno ridotta in schiavitù.



Matrix non è un vero e proprio film di fantascienza né un classico di azione. E' un po' entrambe le cose, perché mescola arti marziali con PC, sparatorie con astronavi. La storia è intrigante al punto giusto ed è portata avanti molto bene, anche se la sceneggiatura non risolve sempre alcune cose e altre, a volte, rasentano lo scontato.

Bisogna riconoscere ottimi effetti speciali mai visti prima, realizzati al computer, quali proiettili in primo piano che sembrano trapassare lo schermo, uomini che saltano da una parte all'altra con velocità incredibili e movenze spettacolari, e impressionanti coreografie di combattimenti corpo a corpo, curate da un maestro d'azione.



Neo

Le scenografie, disegnate da Geoff Darrow, fanno apparire l'atmosfera apocalittica, le musiche sono forse l'unico neo, troppo monocordi e, come direbbe un famoso DJ, "*mancono un po' di cassa*".

Il tema centrale è che la vita quotidiana è un sogno collettivo, generato da una forma di vita artificiale, chiamata *Matrix*, che controlla la terra e i suoi abitanti.

Matrix è una macchina, un programma per computer, un'infinita serie di dati e codici.

E' un dio – Lucifero capace di modificare e costruire nuovi mondi virtuali, realtà parallele che raccolgono in sé la razza umana inconsapevole.

Il film racconta il tentativo degli uomini di riappropriarsi del proprio mondo e della propria realtà. Thomas Anderson, di giorno comune impiegato, di notte, davanti al suo computer, si trasforma in Neo, abile e spericolato *hacker*. Egli viene contattato da Morpheus per sconfiggere *Matrix*.

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

Neo: L'esempio calza.

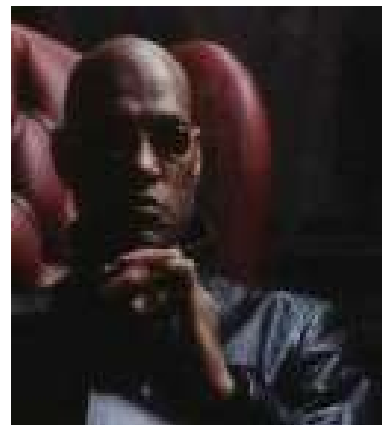
M: Lo leggo nei tuoi occhi: hai lo sguardo di un uomo che accetta quello che vede solo perché **aspetta di risvegliarsi**. E curiosamente non sei lontano dalla **verità**. Tu credi nel destino, Neo?

N: No.

M: Perché no?

N: Perché non mi piace l'idea di non poter gestire la mia vita.

M: 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. E' 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. E' un chiodo fisso nel cervello, da diventarci matto. E' questa sensazione che ti ha portato da me. Tu sai di cosa sto parlando.....



Morpheus

N: Di *Matrix*.

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

N: Quale **verità**?

M: **Che tu sia 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 cosa è. E' la tua ultima occasione: se rinunci, non ne avrai altre. Pillola azzurra: fine della storia. Domani ti



svegliarai in camera tua e crederai a quello che vorrai. Pillola rossa: resti nel paese delle meraviglie e vedrai quanto è profonda la tana del Biancomiglio. Ti sto offrendo solo **la verità**, ricordalo. Niente di più.

(.....)

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

(.....) *Trinity*

M: Benvenuto nel **mondo vero**.

N: Sono morto, vero?

M: Tutto l'opposto.

Scena 3

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

N: Mi fanno male gli occhi.

M: Perché non li hai mai usati.



Scena 4

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

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

M: 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 elettricità di una batteria da 120 volt ed emette oltre 6 milioni di calorie.

Sfruttando contemporaneamente queste due fonti le macchine si assicurarono 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*? E' controllo. *Matrix* è un mondo creato al computer per tenerci sotto controllo al fine di convertire l'essere umano in questa (*una pila*).

N: No! Non è possibile! **Io non ci credo!**

M: Non ho detto che sarebbe stato facile: ho detto che ti offrivò la **verità**.

Questo è quanto Neo e Morpheus si dicono nel loro primo incontro. I concetti chiave evidenziati in grassetto esprimono con chiarezza il tema centrale del film, nel quale si sono volute ravvisare collegamenti con alcune teorie filosofiche¹; infatti emerge una visione del mondo che richiama alla mente diverse tappe della tradizione filosofica occidentale.

Primo fra tutti, intorno al quale ruota il film, l'opposizione fra mondo vero, visibile e tangibile e mondo fittizio, invisibile e intangibile, spacciato per vero.

La contrapposizione fra vera verità e falsa verità, fra verità e menzogna è un dualismo cardine in tutta la storia della filosofia fino a Nietzsche, a cominciare da Platone e dal suo *mito della caverna*².



Matrix sembra ricalcare tale mito. Infatti in qualche modo Neo rappresenta l'uomo – filosofo, che riesce ad uscire dalla caverna (*Matrix*) e a vedere la vera realtà.

Inizialmente egli è folgorato dalla luce, ma una volta riconosciuta la verità, torna nella caverna, in *Matrix*, per svelarla e liberare gli altri uomini. Non tutti gli uomini, però, mostrano il coraggio, la costanza e l'interesse di accettarla. Cypher, il narratore nel film, rappresenta proprio l'umanità pigra, timorosa e quindi ostile nei confronti di chi predica la verità: è preferibile rimanere

ignoranti piuttosto che conoscere verità che, per certi versi, sconvolgerebbero la vita.

Fortunatamente Neo non subisce la stessa sorte di Socrate riuscendo a liberare il genere umano.

Un altro modo di leggere le scene del film può essere fornita dalla filosofia cartesiana del *dubbio*.

Per Cartesio³ di tutto si può e si deve dubitare, dei sensi che spesso ingannano, della distinzione fra sogno e realtà, e anche delle stesse presunte verità matematiche.

E se l'umanità, dice Cartesio, è stata creata da un genio maligno, la realtà potrebbe non esistere e trattarsi solo di una serie di immagini virtuali inviate dal genio maligno: ciò è quanto si verifica in *Matrix*.

L'unica cosa che si salva del *dubbio* è l'esistenza come “essere pesante”.

Anche Neo è chiamato a mettere in discussione, e quindi in *dubbio*, le certezze che ha avuto fino a quel momento; egli lo fa. Tutto ciò che gli è apparso come verità è in realtà un inganno, un mondo fittizio costruito magistralmente dalle macchine (il genio maligno di Cartesio).



Anche Neo, come Cartesio, mette in dubbio ogni cosa per giungere a prendere atto della propria esistenza come soggetto pensante e ciò è l'unica verità certa che egli possiede.

In *Matrix* possono essere anche ravvisati i concetti portanti della filosofia di Schopenhauer⁴.

Il tema centrale del pensiero del filosofo tedesco è la distinzione tra *fenomeno* e *noumeno*⁵.

Il primo è il mondo della rappresentazione dell'apparenza, il regno dell'illusione e della menzogna;

1 N.B. Quanto riportato negli **allegati** è rielaborazione di spunti presi da siti Internet o dal manuale di Storia della Filosofia “*I filosofi e la Storia*” Franco Voltaggio – Ed. Principato

2 Vedi scheda Allegato n.1

3 Vedi scheda Allegato n.2

4 Vedi scheda Allegato n.3

5 Vedi scheda Allegato n.3

il *noumeno* è la stessa verità che si nasconde dietro il *fenomeno*. Una verità dura e crudele: tutto è Volontà e tale Volontà ha il solo scopo di riprodurre se stessa. Anche l'Amore è un'illusione per mezzo della quale la vita riproduce la specie. I parallelismi con il film sono molteplici: il mondo virtuale creato con *Matrix* è solo un bel gioco di illusione, il cui scopo è quello di nascondere la verità.



I singoli uomini non sono altro che mezzi per garantire la continuità della specie delle macchine: essi sono “coltivati” da queste per ottenere energia con cui alimentare la propria vita.

Come Schopenhauer supera la *Volontà di vivere* attraverso tre stadi: *l'arte* – *l'etica della pietà* – *l'ascesi*, così anche per Neo la salvezza passa attraverso i medesimi stadi: compatire Morpheus e amare Trinity - guardare con sufficiente distacco i codici e i linguaggi informatici,

componenti essenziali del mondo virtuale – scorgere la nullità di questo mondo.

Il film presenta anche una chiave di lettura relativa alla filosofia di Nietzsche⁶.

In tutto il film non esiste alcun riferimento a Dio: Dio non c'è.

Questo è uno dei tanti aspetti del *nichilismo* proprio delle tesi sostenute nella teoria del Superuomo⁷.

Si profetizza l'avvento di un *Messia*, che però non ha nulla di divino, ma è un uomo pieno di eroismo; nel film si identifica con Neo, l'Eletto, che non può sentire estranee a sé la disgrazia, la schiavitù in cui versa l'umanità.

La storia presenta agganci anche con la filosofia di Marx⁸: l'essenza suprema, per l'uomo, non è Dio, ma l'uomo stesso e il fine della missione di Neo è proprio la liberazione del genere umano. La rivolta degli uomini contro le macchine può essere interpretata come la rivoluzione proletaria ipotizzata dal filosofo comunista.

Marx sosteneva che esiste una legge tendenziale di caduta del saggio di profitto, la quale porta ad una conseguente progressiva concentrazione del capitale in poche mani. E ciò è strettamente congiunto all'impoverimento crescente degli operai: l'introduzione delle macchine, sostitutive del lavoro di molti operai, fa aumentare i disoccupati e, quindi, anche l'offerta di forza – lavoro sul mercato, cosa che genera la diminuzione dei salari, l'aumento della povertà e il numero dei disoccupati e, quindi, il capitalista riesce a tenere più bassi i prezzi dei salari e guadagnare di più.

In *Matrix* tale processo descritto da Marx è palese: tutta l'umanità è una massa di operai controllati dalle macchine; l'uomo “diventa un semplice accessorio della macchina” si dice nel *Manifesto del Partito Comunista*⁹ e in *Matrix* tale affermazione è ampiamente confermata.

La stessa guerra, che le macchine portano avanti contro Morpheus e Neo, può essere vista come la caccia spietata contro lo spettro del comunismo cui si fa riferimento nella parte iniziale del *Manifesto*.



6 Vedi scheda Allegato n.4

7 Vedi scheda Allegato n.4

8 Vedi scheda Allegato n.5

9 Vedi scheda Allegato n.5

Anche Giulio Girello, il nostro maggior filosofo della scienza, si è occupato del film e soprattutto della valenza filosofica della fantascienza:

“Ho visto e letto molta fantascienza – egli dice – e credo anch’io che questa disciplina non solo stimoli più di altre la riflessione filosofica ma addirittura si sovrapponga in alcuni casi ad essa.”

“Ma – è stato chiesto al filosofo – quali sono i reali legami tra queste due sfere così distanti, una appartenente tout court al mondo della fiction, l’altra a quella della speculazione del pensiero?”

“Si tratta in entrambi i casi di mettere in campo la nostra capacità di esplorazione di possibilità concettuali, per verificarne la coerenza e quindi la verosimiglianza” è stata la risposta.

“Ma qual è allora la differenza fra reale e virtuale?”

“La realtà virtuale è quella che ci rende sensibili e ci permette di giudicare i mondi possibili. Si tratta di mondi creati dalla fantasia, del filosofo così come del programmatore. Ad un certo punto le possibilità diventano esperibili, cioè oggetti di esperienza, e ciò che era virtuale diventa per ciò stesso reale.....”

“Da dove deriva il suo scetticismo?”

“Dal fatto che non vedo nulla di nuovo sotto il sole. L’idea che la realtà sia un sogno era di Calderon de la Barca, e anche di Cartesio. Così come l’esperimento mentale che porta a pensare qualcosa di cui non può non esistere nulla di più grande, Dio o la Matrice è lo stesso, risale per lo meno alla prova ontologica di Sant’Anselmo.”



“Non pensa quindi che ci sia la possibilità che sul nostro pianeta si affacci presto un essere post-umano, che sia quel mutamento della nostra stessa essenza?”

“Direi di no. Vedo nella nostra cultura e anche nelle forme più avanzate di essa una continuità di lungo periodo. La rivoluzione informatica può farci temere un controllo totale delle nostre vite, una sorveglianza speciale da parte di grossi apparati. Ma, in questo senso, c’è da temere più da fenomeni come l’eclissi dello Stato e la fine tendenziale delle forme classiche di sovranità che non dall’avvento del computer. E poi, cosa è che temiamo? Per caso la fine dei nostri valori morali? Perché la storia non ci presenta forse una continua successione dei paradigmi morali che fanno da sfondo alle nostre vite? Cosa c’è di nuovo nel nostro allarmismo?”.

“Effetti visivi innovativi, e grandiosi, Romanticismo nero. Invenzioni divertenti: i personaggi ricevono informazioni direttamente nel cervello, il futurismo elettronico si mescola alle arti marziali della tradizione orientale, che la lavorazione sia avvenuta a Sydney in Australia o altrove non ha importanza,

tanto è sempre buio e i paesaggi urbani sono diapositive immensamente ingrandite. Keanu Reeves va benissimo, come andava benissimo in un film per qualche verso analogo, “Johnny Mnemonic”; Laurence Fishburn vorrebbe essere Morgan Freeman, ma non lo è”: (Lietta Tornabuoni, “La stampa”, 7 maggio 1999).

“Sembra complicatissimo il messaggio di Matrix, e mai come ora si è confuso con il ‘medium’, ma forse è semplice. I fratelli Larry e Andy Wachowski, che ai tempi del lesbo thriller Bound sembravano due porcelloni, ci mandano a dire che viviamo comandati da una Intelligenza Artificiale, in una realtà virtuale che solo il potere della mente rende tangibile. E’Matrix, tesoro, la Matrice. Basterebbe ancora una domanda per risalire alla Causa Prima, forse a Dio. Insomma, la Vita è sogno, parola di computer”.(Maurizio Porro, ‘Il Corriere della Sera’, 8 maggio 1999).

“Per raggiunti limiti anagrafici e per inadeguatezza “culturale” quelli della mia età dovrebbero rinunciare a misurarsi con certi fenomeni dell’età cyber, come Matrix, il fortunatissimo film dei fratelli Wachowski, Larry e Andy, 33 e 31 anni rispettivamente. Dovrebbero rinunciare non perché incapaci di leggere tra le righe dell’ambizioso e furbo progetto dei due brillanti registi, arrivati, al secondo film, a una produzione da 70 milioni di dollari. Non perché non vedano e in qualche misura non apprezzino, sotto il cyber-action-movie, l’abile frullato misto di bibbia e yoga, metafisica e matematica, kung fu e Sergio Leone, buddismo e arti marziali, alta tecnologia e messaggi messianici, velo di Maya e Alice nel paese delle meraviglie, e chi più ne trova più ne metta. Ma perché mentre, a quanto risulta, i giovanissimi si divertono un mondo e delirano di gioia di fronte alla realtà virtuale messa in essere da Matrix, chi ha superato i quarant’anni, di fronte alle due ore e passa del film dei Wachowski prova – dopo un’iniziale ammirazione per alcuni effetti notevolissimi, la bella fotografia e la ricchezza produttiva – una incontenibile inquietezza, e il desiderio di darsela a gambe”. (Irene Bignardi, ‘La Repubblica’, 8 maggio 1999).