



Matrix

(THE MATRIX USA, 1999)

REGIA Larry e Andy Wachowski

INTERPRETI Keanu Reeves, Laurence
Fishburne, Carrie-Ann MossSCENEGGIATURA Larry e Andy
Wachowski

FOTOGRAFIA Bill Pope

PRODUZIONE Joel Silver

DISTRIBUZIONE Warner

DURATA: 2 h e 16'

DOMANDA DIFFICILE: esiste ancora l'originalità nel cinema d'oggi, quella cifra che fa scattare all'interno della sensibilità di chi osserva lo schermo qualcosa che lo colpisce e lo stimola? In tempi di fine millennio probabilmente la genialità sta nella capacità di mescolare e rielaborare generi e stili, assorbiti e trasformati in un unico prodotto. Ecco spiegato il segreto di questo *Matrix*, avventura cibernetica che risolveva con linguaggio "virtuale" l'eterno sospetto (ricorrente nel cinema fantastico) che, dietro la facciata di un mondo normale e colorato, si nasconde invece qualcosa di orribile e controllato da una mente superiore. I fratelli Wachowski, di cui non avevamo troppo apprezzato il precedente *Bound*, ipotizzano una vera e propria "guerra santa" per smascherare questo inganno, combattuta con l'arma più consona al nostro tempo, quella del computer, creatore di illusioni artificiali e al tempo stesso strumento di lotta. E sviluppano questa frenetica avventura, dove l'immagine è tutto, proprio mescolando diversi filoni: attingendo dal mondo dei fumetti (da cui provengono), del videogame, degli action movie e dei film di kung-fu e rivestendo poi ogni cosa con una serie di straordinari effetti speciali, ottenuti con nuove e sempre più sofisticate macchine. Keanu Reeves pirata informatico e al tempo stesso messia della nuova Rinascente del genere umano, si muove con aderenza carismatica nella sua maschera dark. E, malgrado qualche dialogo un po' troppo filosofeggiante con il suo "maestro" Morfeo (un solido Laurence Fishburne), contribuisce a dare al film un'impronta personale. Un film che vuole soprattutto lasciarsi vedere e "vivere" come un



grande sogno in diretta, cupo e affascinante, e che apre una nuova finestra nel futuro del cinema di fantascienza.

VALERIO GUSLANDI

Amico: guardati attorno, apri chi occhi, (ri)prendi co(no)sc(i)enza, esci dal letargo. Il mondo non è altro che una gigantesca Realtà Virtuale dove non conti più niente, sei un numero da giocare al superenalotto, una spina dove inserire il programma che più aggrada a chi davvero detiene il potere, vuole controllare e gode nell'annientare personalità, individualità, sogni, speranze, lotte. Il secondo film dei fratelli Wachowski è un film di resistenza sulla Resistenza. Quella operata da un gruppo di hacker buoni, comandati dal carismatico Morfeo (Dio del Sonno) e guidati da colui che loro reputano essere l'Eletto, vale a dire Neo (il Nuovo), forse solo un impiegato di una società di software o forse il vero "Piccolo Buddha" tanto atteso (è Keanu-Johnny-Mnemonic-Reeves), il Siddhartha che lo stanca Pianeta Terra di fine secolo e di fine millennio sta aspettando per rigenerarsi e ribellarsi. Da buon partigiano, Neo con coraggio affronterà poliziotti talmente forti da far impallidire il ricordo di Terminator; e, soprattutto, sfiderà se stesso, i propri limiti, le gabbie mentali dentro alle quali ogni persona s'intrufola per timore di non farcela, di non essere all'altezza.

<http://www.valdelsa.net/garibaldi>

e-mail: garibaldi@valdelsa.net



Certo, siamo sempre dalle parti del Bene contro il Male: "Matrix" - un nome in codice che sottolinea "l'origine" da cui, probabilmente, ciascuno di noi proviene - è una sorta di gigantesco utero che ingoia tutti e ciascuno; e i soldati di Morfeo sono il Settimo Cavalleggeri (sotto c'è sempre il western) pronto a intervenire, come d'abitudine, quando la Carovana è circondata. Ma il fascino di questo musical a fibre ottiche dove i personaggi ballano al ritmo del "chip to chip", è nella geniale commistione di generi e stili, di atmosfere e umori: John

Woo, Bruce Lee, un po' di Bruckheimer's Touch, fumetti manga, Asimov e Gibson (sia nel senso di William che del Mel di "Arma letale"), effetti speciali che azzerano in due ore il pur recente fantasmagorico passato, filosofie orientali e New Age, comic-book, sesso (poco), bugie (molte) e videogame. ALDO FITTANTE

Ogni tanto escono dei film rispetto ai quali ci si chiede se si possa ancora parlare di cinema. Anche per film di autori riconosciuti. Ricorderemo, per esempio, gli imbarazzi classificatori all'uscita di *Prospero's Books* (L'ultima tempesta) di Peter Greenaway. Qualcuno si chiese, allora, se quello fosse ancora cinema o fosse qualche cosa d'altro: grafica? animazione? arte? pittura? computer grafica? Insomma, per dirla col dizionario del Mereghetti: «Capo-lavoro o aria fritta?». Senza voler assolutamente riaprire il dibattito in merito al film di Greenaway - che per chi scrive, sia detto per inciso, non è aria fritta... -, né tantomeno proporre accostamenti a dir poco azzardati, le stesse domande potremmo porcele per *Matrix*, il film dei fratelli Wachowski che ha infiammato i botteghini in questo scorcio di stagione.

Non ce ne voglia chi ha apprezzato l'opera seconda dei fratelli Wachowski (che a nostro parere surclassa, e di molto, il loro esordio di un paio di anni fa con *Bound - Torbido inganno*, confuso quanto stereotipato noir in salsa saffica), ma noi alla domanda di Mereghetti risponderemo: *Matrix* è aria fritta. Per quanto riguarda, invece, la prima domanda (cinema o che altro?), sempre che ci si voglia addentrare nella spinosa questione senza far rivoltare nella tomba il povero Bazin - autore, lo ricordiamo, del fondamentale saggio «Che cos'è il cinema?» - potremmo rispondere che sì, nonostante sembri qualche cosa d'altro, *Matrix* è cinema. Cinema spettacolare come lo si fa oggi: con un occhio al popcorn e uno alle ultime novità nel campo dei videogiochi, oscillante tra il baracconesco del versante visivo e il tedioso di quello narrativo. Ma comunque cinema.

Va da sé che la storia conta poco o punto in questo genere di film. Nel caso di *Matrix*, ci troviamo davanti a un cocktail che utilizza, quale ingrediente di base, il principio dell'arcinota storiella cinese dell'imperatore che si sognava di essere una farfalla - ma che poteva essere la farfalla a sognare di essere l'imperatore -, shakerato in stile videogame e insaporito con elementi da «Alice nel paese delle meraviglie» (il Bianconiglio), filosofie orientali assortite quanto pasticciate (Neo come una sorta di "kundun"?), un pizzico di cristologia (morte e "resurrezione per amore" di Neo) e uno di ambientalismo (la tirata dell'agente Smith sull'impatto ambientale della specie umana rispetto alle altre), suggestioni dall'epopea di *Star Wars* (Morpheus come Obi-Uan Kenobi) e dalle ambientazioni ridleyscotiane di *Alien* e *Blade Runner*, coreografie kung-fu secondo la tradizionale ricetta hongkonghese (curate, non a caso, dall'esperto Yuen Wo Ping) e teorie del complotto secondo la tradizionale ricetta americana (il programma Matrix come Pleasantville, o come la Seahaven di Truman Burbank), e quant'altro ancora. Insomma, un gran bel calderone di temi e luoghi comuni, a tratti confuso e a tratti di un semplicismo disarmante, che sta a nascondere niente altro che una tutto sommato elementarissima storiellina di belli, buoni e bravi salvatori del mondo contro tenaci, spietati, burocratici e spersonalizzati villain con gli occhiali scuri anche di notte.

Quello che conta invece, con un film come *Matrix*, è la messa in scena, che è affidata, per la quasi totalità, all'ingegno degli effetti speciali. Si sa ormai quasi tutto, infatti, sui lati tecnici della realizzazione: i duelli con gli attori sospesi nel vuoto (in realtà

semplicemente sospesi a dei cavi) le sparatorie riprese a 12.000 fotogrammi al secondo in modo da avere, sullo schermo, una sorta di effetto stroboscopico, macchine da presa lanciate a velocità inaudite (fino a 150 km/h, pare, cosa che ha fatto stare non poco in apprensione i responsabili dell'assicurazione di Keanu Reeves) e via mirabolando. Va altrettanto da sé che il ritmo (almeno quello di alcune sequenze, come quella con Neo e compagni nascosti nell'intercapedine del muro, il salvataggio di Morpheus o il duello finale tra Neo e l'agente Smith) è adrenalinico e giocato esclusivamente sul dato visivo/sonoro volume di fuoco/volume della musica di accompagnamento e dei rumori degli spari, così come suggestiva e intrigante è la scomposizione del movimento, che a noi europei fa venire in mente gli esperimenti in tal senso dei futuristi, ma che i Wachowski dicono di aver tratto da quello stile noto come *anime*, tipico dell'animazione giapponese.

Matrix, in conclusione, è un film da prendere per quello che è, senza stare a sottolizzare troppo sul suo sostrato contenutistico-filosofico (la disumanità delle macchine e cose simili...), ma standosene comodamente in poltrona, col sopraccitato cartoccio di popcorn saldamente in mano (che tanto, con gli effetti sonori del film, non si rischia di disturbare il vicino) e tanta voglia di divertirsi. Insomma, cinema limitatamente a come lo intendeva il buon vecchio Wittgenstein («Chewingum per la mente») e nulla più; qualcosa tuttavia di leggermente diverso, ancorché analogo, dallo stare davanti a un videogame di Lara Croft, peraltro tanto somigliante, treccia a parte, a Trinity, la protagonista femminile di *Matrix*.

Andrea Frambrosi, Arturo Invernici

Se avete visto il primo film dei Wachowski Brothers dimenticatevi che sono esistiti prima di oggi. Se ne avete sentito parlare fate finta che non sia mai successo.

Matrix rappresenta a tutti gli effetti il loro esordio cinematografico. Prima lode alla sceneggiatura. Seconda ai dialoghi. Terza, anche se soltanto in ordine di apparizione, agli effetti speciali.

Un videogame, è stato scritto. Ok.

Ma qual è il videogame? quello che stiamo guardando o quello in cui viviamo?

Facili entusiasmi a parte, ciò che ci si trova davanti è innegabilmente un film avvincente, ricco di trovate e che non annoia mai. Naturalmente non manca il lieto fine, come nei fumettoni che si rispettino; l'unica differenza sta però nel risvolto psicologico della storia. Sin dal principio non riusciamo bene a distinguere la soglia che separa la realtà dalla finzione, il reale dal sognato. E la parola soglia, a guardare bene, sarà una parola ricorrente in tutto il film.

Quella che ci porta in mondi "altri", quella che dobbiamo varcare per aprire la nostra mente e per superare i limiti che ci impongiamo quotidianamente, quella che dobbiamo attraversare per credere in noi stessi. La mente vacilla... È qui, in queste tre parole la grandezza del film. Effetti speciali grandiosi, non c'è che dire; regia accattivante, con un ritmo da fare concorrenza a

John Woo e delle inquadrature da fare invidia a Gus Van Sant (ma forse è un complimento eccessivo; nonostante la premessa, è difficile dimenticare *Bound*, che i distributori italiani hanno avuto la - a dir poco infelice - idea di sottotitolare *torbido inganno*). È sul piano intellettuale che questo film nasconde la sua carta vincente. E per andarla a scoprire è necessaria una piccola divagazione.

Molti di voi avranno sentito parlare di Carlos Castaneda, antropologo americano di origine sudamericana che ha studiato per anni la "stregoneria" di Don Juan Matus, appunto uno stregone messicano. Ebbene, attraverso numerosi libri (di cui abbiamo peraltro ampiamente parlato nel numero 316) egli ci descrive una visione della vita che differisce solo di poco da quella mostrata nel film che stiamo analizzando. Secondo quella che è riconosciuta ormai una vera e propria filosofia di vita, il mondo in cui viviamo non è altro che una sola delle tante rappresentazioni esistenti della realtà. Il mondo come lo vediamo noi null'altro è se non una realtà, quella che ci hanno abituato a guardare, a percepire. Il nostro corpo in realtà conosce altri mondi: mondi che visitiamo nei nostri sogni, mondi che vediamo quando perdiamo la lucidità mentale (i pazzi), mondi infiniti e innumerevoli. E la soglia per

raggiungerli è lì, alla nostra portata. Solo che non possiamo vederla, perché nessuno ce l'ha mai mostrata.

Ecco dove può portarci un film come *Matrix*.

In mondi nuovi, sommersi nei meandri della nostra mente. Che esistono ma che, come nei migliori film di fantascienza, ci vengono occultati consapevolmente da qualche potere invisibile

(a noi, e soltanto a noi). Ecco così che realtà e finzione si avvicinano sensibilmente e che la soglia per accedere a questo "altro" si fa sempre più concreta. Fino a quale limite della finzione può arrivare a credere la mia mente senza sbilanciarsi e cadere nel baratro dell'incontenibile e del surreale? Se la rappresentazione filmica è manifestamente finta (c'è una frase pronunciata da Morpheus, la guida spirituale del protagonista Neo - Keanu Reeves -, che chiarisce le regole del gioco e stabilisce che quella che stiamo guardando è finzione e che qualsiasi nesso con la realtà ipotizzato dallo spettatore non c'è: «siamo nel 2199...») però, Castaneda, che ho nominato a proposito, parla chiaro: «ogni cosa che ho descritto è parte di una mia esperienza vissuta realmente...».

E queste parole risuonano nella mente di chi guarda *Matrix*, con una tonalità diversa rispetto a quando le aveva lette su un libro. Questa la grande forza dell'immagine.

Continuamente Morpheus incita Neo a varcare una porta. Quella che lo porterà al superamento dei propri limiti e a rivelarsi per quello che realmente è, a se stesso e agli altri. La porta per la libertà, parola che, ancora una volta, fa rima con consapevolezza. E la no-

stra, di realtà, qual è veramente?

Giulia Amadasi

The Matrix è il *Blade Runner* del 2000. E questa considerazione non ci viene confermata solo dal fatto che in appena tre settimane di programmazione negli Stati Uniti abbia incassato oltre cento milioni di dollari, e neanche dalle sue diverse affinità tematiche e di ambientazione con il film diretto da Ridley Scott ormai diciassette anni fa; bensì dal fatto che la contaminazione tra i generi operata dai Fratelli Wachowski (già autori del deludente *Bound*) costituisce non solo la *summa* ideale del cinema d'azione del nostro tempo, ma anche la fusione di profonde tematiche filosofiche con elementi derivati dal nostro quotidiano "digitale", fatto di computer, cellulari e tecnologie avanzate. Perfetto e originale nella sua concezione tecnologica di un futuro interamente governato dalle macchine, il film racconta la storia dell'hacker Neo (un granitico, ma giusto per il suo ruolo Keanu Reeves), convinto dall'enigmatico Morfeo (un seducente Laurence Fishburne) a scoprire la vera realtà che da anni governa il mondo. E la conquista da parte del giovane programmatore della consapevolezza di essere il prescelto che porterà fine al predominio di una misteriosa Matrice, coincide con un itinerario mistico spirituale dove assistiamo alla più grande contaminazione tra il cinema d'azione americano e quello di Hong Kong.

Duelli, inseguimenti mozzafiato, sparatorie, combattimenti straordinari danzano davanti ai nostri occhi con un elegante serie di effetti speciali della nuova generazione che grazie a una camera capace di realizzare 12.000 scatti al secondo, ci portano in un mondo magico di velocità variabile. Dove le leggi della fisica vengono superate in nome di una sfida alla realtà virtuale che si è impadronita dell'esistenza dell'intero genere umano.

The Matrix non è un film nuovo nel vero senso della parola. E' la contaminazione di diversi generi, è il riassunto, l'analisi, la digestione di decine, centinaia di film messi insieme, riveduti e corretti alla luce di una prospettiva filosofica, morale, politica e tecnologica assolutamente moderna. *The Matrix* è - probabilmente - il miglior film di fantascienza di questo decennio. M.S.

