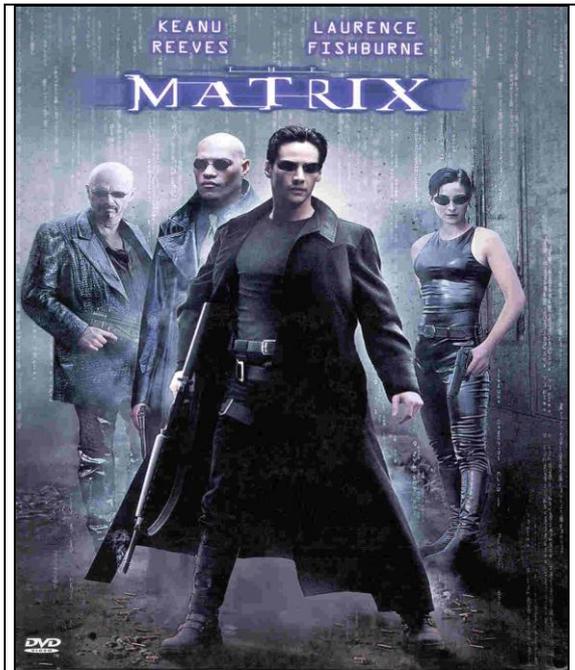


Stili e Tecniche del Cinema

Mercoledì 14 Maggio ore 20:30 aula 0.63/0.64



The Matrix

di Lana e Andy Wachowski USA 1999

Soggetto: Sophia Stewart

Sceneggiatura: Lana e Andy Wachowski

fotografia: Bill Pope

visual effects designer: John Gaeta

scene: Lisa Brennan, Tim Ferrier, Marta McElroy

montaggio: Zach Staenberg

interpreti: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving

durata 136'

Ci sono film che, al di là del valore e del giudizio estetico, segnano uno spartiacque non solo nel modo di vedere il cinema e nel modo di rappresentare lo spazio. Alcuni di questi film, li abbiamo visti nelle precedenti visioni: *Citizen Kane*, *La Notte o Koyaanisqatsi*. *The Matrix* rientra a pieno titolo in questa tipologia e davvero merita di chiudere la nostra rassegna, perché difficilmente, negli ultimi quindici anni, possiamo ritrovare opere che hanno avuto il medesimo impatto nella cultura visiva e non.

The Matrix (1999) è il primo e più famoso episodio della trilogia di Lana e Andy Wachowski che viene completata da *Matrix – Reloaded* e *Matrix - Revolution*. Il giovane Thomas A. Anderson (Keanu Reeves), programmatore di giorno, hacker la notte col nome di Neo, viene contattato da un utente in rete che lo invita a scoprire cosa c'è dietro Matrix. Sfuggito a degli strani agenti governativi, Neo decide di accettare l'incontro con il misterioso Morpheus che gli offre la possibilità di vedere 'quanto è profonda la tana del bianconiglio' e cosa si nasconde dietro quella che crede sia la 'realtà'. Inizia per Neo un viaggio sconvolgente nel quale scoprirà che il mondo in cui vive non è altro che un programma caricato direttamente nel cervello di milioni di esseri umani ormai schiavi delle macchine in un futuro indeterminato. La realtà che ciascun individuo vede è solo una finzione creata dalla Matrix, l'automa 'madre', rappresentato da infinite strisce verticali di lettere e numeri, che comanda tutte le macchine ormai uniche padrone del mondo: gli uomini, rinchiusi dentro baccelli e convinti di continuare a

vivere una vita fittizia inchiodata al 1999, non sono altro che cibo da coltivare. Solo un piccolo nucleo di essere umani è riuscito a sfuggire a Matrix e ora organizza la resistenza. Neo è stato contattato, risvegliato e riportato nel mondo reale, perché Morpheus è convinto sia l'eletto destinato a salvare il mondo dalle macchine, ma per farlo dovrà combattere con automi dalle sembianza umane, ma dai poteri prodigiosi e contro molte altre insidie reali e virtuali. Sarà il resto del film, e della trilogia, a svelarci se l'intuizione di Morpheus sia giusta.

Film di fantascienza, geniale patchwork di universi e riferimenti sia colti che pop, che sono serviti da evidente ispirazione, dal manga giapponese (chiaro e riconosciuto è il riferimento a *Ghost in the Shell* di Mamoru Oshii) al Pynchon di *The Crying of Lot 49* o al Gibson di *Neuromancer*, *The Matrix* non nasconde, anzi enfatizza in modo quasi smaccato i suoi riferimenti filosofici e religiosi. Chiaro il richiamo cristologico nella figura di Neo, come quello a vari celebri passi filosofici: il mito della caverna di Platone, il demone cattivo di Descartes, i sogni/realtà di Berkeley. Un gruppo di filosofi statunitensi ha addirittura pubblicato un libro, curato da Christopher Grau, *Philosophers Explore The Matrix*, che si interroga sulle riflessioni implicite ed esplicite contenute nel film. Era d'altronde un momento, l'ultimo squarcio dello scorso millennio, in cui non pochi film hollywoodiani cercavano una interpretazione chiave, una metafora visiva al grande cambiamento digitale e mediatico che si stava prospettando (*Vanilla Sky*, *The Truman Show*, *eXistenZ*). Una interpretazione che in Matrix è anche in qualche modo politica: c'è una sorta di potere occulto contro il quale ribellarsi rivoltandogli contro i suoi stessi strumenti repressivi.

Quello che fa di Matrix però il film più riuscito sulla realtà digitale e virtuale non è la portata della sua riflessione epistemologica, ma l'innovativa rappresentazione dello spazio che per la prima volta diventa qualcosa di 'altro' e differente rispetto ai precedenti film di fantascienza. I fratelli Wachowski riescono, grazie all'aiuto degli effetti speciali di John Gaeta, a recuperare e inserire, in modo coerente e organico all'interno della narrazione, tecniche come quelle del bullet time, della flow motion o del big ralenty, ormai definitivamente raffinate dalla programmazione informatica. Per la prima volta, allora, lo spazio digitale e virtuale delle nuove tecnologie informatiche, non ci appare come qualcosa di malamente inserito all'interno del testo, ma al contrario diventa parte necessaria e integrante alla costruzione della storia e alla cifra complessiva dell'opera. Così come Morpheus, in una sequenza diventata celebre, a partire da uno spazio completamente bianco mostra la 'struttura' sulla quale caricare una rappresentazione falsa, ma incredibilmente verosimile della realtà, lo spazio di fronte allo spettatore viene ogni volta trasformato e stravolto, espandendosi e contraendosi, incurante delle norme della fisica newtoniana. Si va quindi oltre i confini logici che avevano in un qualche modo costretto la cinematografia, anche di fantascienza, precedente. Questo nuovo spazio si vede e si sente in modo diverso: si combatte sospesi a mezz'aria, si osserva la traiettoria delle pallottole, si attraversa lo spazio urbano con dei giganteschi salti. La città non è più composta da architetture futuribili e fantastiche, come in *Blade Runner*, ma sono le metropoli che conosciamo a distorcersi in una nuova visione che le trasforma in qualcosa di diverso e dissonante. Un lungo viaggio, iniziato settant'anni prima con *Metropolis*, può dirsi, in parte, concluso.