DOPPIOZERO

Da vent’anni dentro Matrix

Simone Spoladori

7 Maggio 2019

Sembra incredibile, ma sono venti. Il primo episodio del franchise delle sorelle Wachowski compie vent’anni e li porta splendidamente. Il 7 maggio del 1999 usciva nelle sale italiane *Matrix* (il 31 marzo in quelle americane) e mai anno d’uscita potrebbe apparire più adatto, proprio a chiusura del Millennio: la rivoluzione della rete era solo all’inizio, i modem viaggiavano per lo più a 56K e i social network non avevano ancora modificato la nostra quotidianità e il nostro modo di percepirla, rendendo assai più problematica la scissione tra reale e immaginario. Eppure, una delle saghe più seminali della recente storia del cinema riusciva con sorprendente lungimiranza a intercettare le inquietudini di un rivolgimento in atto e a prevederne per iperbole le conseguenze.



Buona parte del fascino di Matrix consiste nel suo essere una summa del film postmoderno, un testo sincretico in cui alto e basso si fondono: i singoli elementi che ne compongono la trama e che ne reggono l'immaginario sono tutti già visti e appartengono ai riferimenti più disparati, dal *wuxia* a *Terminator*, da *Ghost in the Shell* a Dick fino a Gibson, per arrivare ai rimandi filosofici che rievocano Platone, Cartesio o Baudrillard. Žižek in proposito ha scritto che «*Matrix* è uno di quei film che funzionano come una sorta di test di Rorschach, mettendo in moto il processo del riconoscimento universalizzato» (*Il manifesto*, 8 giugno 2003): nel calderone di quest'opera pop incandescente si ritrova un po' di tutto, e la malleabilità del film rende lecita (e al tempo stesso forzata) ogni interpretazione fatta, filosofica o psicoanalitica, sociologica, antropologica o politica (film di destra? film marxista?) che sia. Ci siamo già tutti esercitati a capire che cosa il caleidoscopico capolavoro delle Wachowski possa dirci, ovviamente (e giustamente) ben al di là delle reali intenzioni (e possibilità) dei suoi creatori.

Oggi ha più senso fermarsi sul valore storico del film, specie ora che compie vent'anni e la sua importanza non può essere messa in discussione. Non si tratta, chiaramente, "solo" di storia del cinema, ma anche di suggestioni complottistico-accademiche e di storia della cultura popolare, che un film come *Matrix* è stato in grado di segnare più profondamente di qualsiasi altro degli ultimi due decenni.

Teorie del complotto

«Tornò a voltarsi verso la macchina. "C'è Dio?". L'immensa voce rispose senza esitazione, senza il minimo crepitio di valvole o condensatori. "Sì: adesso, Dio c'è."

Il terrore sconvolse la faccia di Dwar Ev, che si slanciò verso il quadro di comando.

Un fulmine sceso dal cielo senza nubi lo incenerì, e fuse la leva inchiodandola per sempre al suo posto».

È la chiusa di un brevissimo e bellissimo racconto del 1954 firmato da Frederic Brown, *La Risposta*, che può benissimo essere inserito tra gli antenati di *Matrix*, tutti quegli scrittori di fantascienza che hanno distopicamente immaginato le

conseguenze dello sviluppo dell'intelligenza artificiale. *Matrix* esce in un momento di stallo dello sviluppo delle AI (Intelligenze Artificiali), anni in cui progressi significativi latitavano e l'immaginario a esse legato sembrava raffreddarsi.

Il film, come noto, è incentrato su un hacker informatico, Neo (Keanu Reeves), che apprende che la sua vita – come quella di tutte le persone che ha incontrato – è una simulazione elaborata da un gigantesco computer, Matrix appunto. Questo calcolatore è stato programmato da macchine progettate dagli uomini e dotate di una sofisticata intelligenza artificiale, le quali si sono poi ribellate ai loro creatori e ora li usano come "batterie", allevandoli industrialmente e distraendoli attraverso questa realtà parallela.

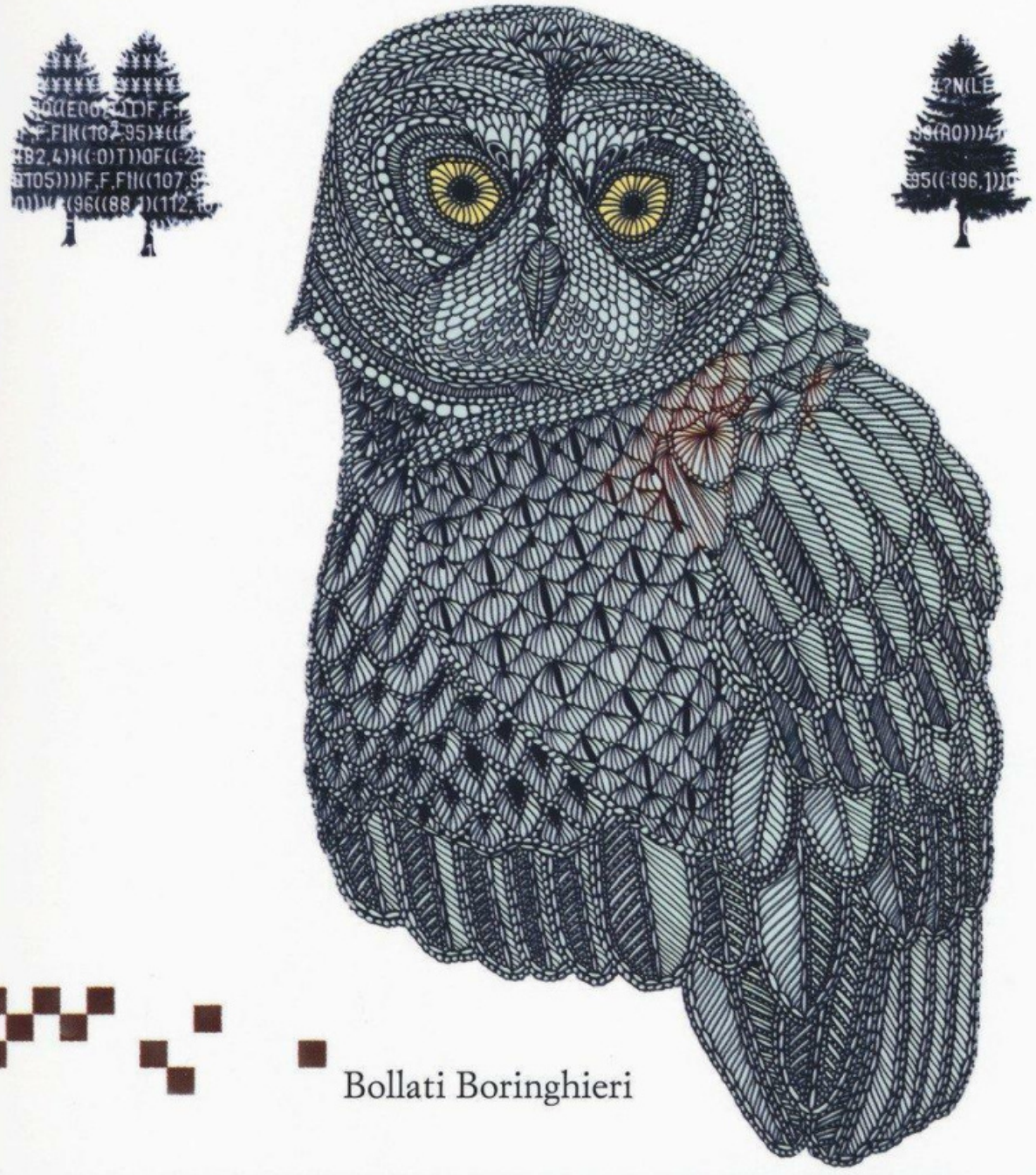
A partire dall'uscita del film, questa ipotesi, già apparsa in diversi racconti di fantascienza, ha avuto una tale amplificazione da dare da un lato un contributo fondamentale al varo dell'età del complottismo, poi suggellata dai fatti dell'11 Settembre, e dall'altro a teorie che, riprendendo antiche suggestioni filosofiche, si sono diffuse capillarmente, soprattutto in ambienti accademici.

Filosofia

Nick Bostrom

Superintelligenza

Tendenze, pericoli, strategie



Bollati Boringhieri

Alcuni si saranno imbattuti, recentemente in un articolo pubblicato il 27 Febbraio del 2017 sulla versione online del *The New Yorker*, che pone in relazione, tra il serio e il faceto, *l'Oscar-gate* di quell'anno – ricorderete, l'errata assegnazione dell'Oscar a *La La Land* e l'imbarazzante correzione in diretta – a uno dei *glitch* di *Matrix*, uno degli "errori di sistema" che nel film, ad esempio, sono causa dei *déjà-vu*; una falla, insomma, del colossale videogioco in cui anche noi saremmo inseriti e con cui qualche entità esterna e superiore si sta divertendo. Nell'articolo si fa però riferimento alle teorie di Nick Bostrom, importante filosofo svedese e direttore del Future of Humanity Institute di Oxford, il quale ritiene che le probabilità che tutti noi viviamo all'interno di una colossale simulazione realizzata da esseri intelligenti che stanno al di fuori di essa sia statisticamente assai rilevante.

A tal proposito, consiglio a tutti la lettura dell'ostico *Superintelligenza. Tendenze, pericoli, strategie*, scritto dallo stesso Bostrom ed edito da Bollati Boringhieri, che dimostra come l'idea della virtualità del nostro mondo, che ossessionava anche nella vita di tutti i giorni Philip K. Dick, non sia affatto campata per aria. Non solo. Proprio come in *Matrix*, Bostrom ritiene possibile che delle super-intelligenze artificiali potrebbero giungere alla conclusione che la nostra esistenza possa compromettere la loro. Di conseguenza, esse potrebbero ridurci in schiavitù e proiettare le nostre coscienze in una perfetta simulazione del nostro mondo per non farci rendere conto del vero stato in cui siamo stati costretti.

In *Superintelligenza*, Bostrom ci mette in guardia su un rischio: se noi fossimo parte di un mondo simulato e un giorno arrivassimo a creare la tecnologia per creare, a nostra volta, un universo virtuale, creando quindi una simulazione nella simulazione, metteremmo a rischio la capacità di calcolo dei computer dei nostri creatori. Che quindi, probabilmente, pigerebbero Ctrl+Alt+Canc.

Nientemeno che Elon Musk si è convinto, sulla base di queste teorie, a destinare alcuni milioni di dollari al Future of Life Institute di Boston, per ricerche destinate a minimizzare i rischi connessi allo sviluppo di intelligenze artificiali.

Eccessivo dire che *Matrix*, con il suo impatto sull'immaginario, abbia avuto un peso determinante nella ripresa di questa teoria, in fondo già embrionalmente presente nel mito della caverna di Platone? Nient'affatto.

Un modello imprescindibile

Se invece ci si limita al cinema e alla cultura pop, non si può fare a meno di partire con una considerazione banale: *Matrix* è un passaggio chiave nella storia degli effetti CGI e nello stile delle sequenze di combattimento, questo grazie soprattutto a due figure chiave che hanno collaborato al film.



Lana e Lilly Wachowski, prima di iniziare le riprese, avevano già immaginato che alcune sequenze sarebbero state girate con una tecnica rivoluzionaria, che avevano provvisoriamente ribattezzato “Flow-Mo” e che diventerà celebre come “Bullet Time Photography”. Avete presente la sequenza in cui Neo schiva le pallottole al rallentatore piegandosi all’indietro sul tetto di un edificio? La camera si muove a velocità normale, mentre l’azione di Keanu Reeves improvvisamente va in *super Slow Motion*. Per rendere possibile tutto ciò, viene contattato un mago degli effetti speciali, John Gaeta, e il team di ingegneri della Manex Visual Effects. Che cos’è questa tecnica, che poi verrà riutilizzata da decine di altri film (e videogiochi), sarà perfezionata e diventerà molto più semplice da realizzare? In pratica, potremmo definirla una versione 3D di scatti 2D. Il soggetto viene ripreso istantaneamente da tutti gli angoli attraverso una serie di macchine fotografiche, su sfondo verde. Le fotocamere, però, catturano i movimenti solo a brevi intervalli, colmati poi da fotogrammi realizzati digitalmente, che rendono fluido il movimento. Ciò permette di suddividere l'azione in singoli frammenti e di ricomporli assegnando a ciascuno di essi una velocità differente, ottenendo

quell’effetto di iperrealismo che ha reso indimenticabili le scene di combattimento.

La seconda figura chiave che rende unici questi scontri è il maestro di Kung-fu Yuen Woo-Ping, che accetta di collaborare al film a patto che i protagonisti imparino a eseguire da soli le proprie mosse, in aria, sostenuti da cavi invisibili, senza ricorrere a controfigure. Condizione dura da imporre a una star di Hollywood come Keanu Reeves, che, bontà sua, però accetta di buon grado. Se lo vediamo correre sui muri, saltare da un grattacielo all'altro, e soprattutto menare come un fabbro, meglio dei protagonisti di un film di John Woo o di uno degli eroi di Tekken, il merito è di Yuen Woo-Ping.

Matrix è stato però anche un passaggio chiave per la cultura cyberpunk. Ci sono oggetti, una serie di creature e alcuni paesaggi fantastici, soprattutto del mondo futuristico in cui dominano le macchine, che restano impresse indelebilmente nella memoria di tutti gli spettatori che hanno amato (o odiato) la saga, si prenda l’inquietante rappresentazione visiva degli incubatori in cui vengono “allevati” gli esseri umani. Qui, il contributo determinante è stato quello di uno dei più celebri disegnatori di fumetti dell’epoca, Geoff Darrow, cui si deve gran parte del *look & feel* dell’opera. Darrow è anche il responsabile della scelta di alcuni oggetti che diventeranno di tendenza e faranno felici alcuni produttori di accessori: gli occhiali da sole di Neo e degli altri personaggi, che iniziano a diffondersi ovunque, o i lunghi cappotti in pelle nera, che hanno un’impennata nelle vendite. Quante volte ci è capitato di apostrofare qualcuno vestito in modo cupo dicendo “sembri uscito da *Matrix*”?

E ancora, vent'anni dopo, ci capita di farlo, ci capita di salutare un *déjà-vu* definendolo scherzosamente un “errore del sistema” e di pensare le bizzarre ma inquietanti teorie di Bostrom come una realizzazione delle profezie delle sorelle Wachowski.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO


KEANU REEVES
LAURENCE FISHBURNE
THE MATRIX
WARNER BROS. PRESENTS
A VILLAGE ROADSHOW PICTURES/GROUCHO II FILM PARTNERSHIP
A SILVER PICTURES PRODUCTION
KEANU REEVES LAURENCE FISHBURNE "THE MATRIX" CARRIE-ANNE MOSS HUGO WEAVING
JOE PANTOLIANO
DON DAVIS
ZACH STAENBERG
OWEN PATERSON
BILL POPE
DAN CRACCHIOLO
BARRIE OSBORNE
ANDREW MASON
ANDY WACHOWSKI
LARRY WACHOWSKI
ERWIN STOFF
BRUCE BERMAN
JOEL SILVER
THE WACHOWSKI BROTHERS
R RESTRICTED
VILLAGE ROADSHOW PICTURES
www.whatisthematrix.com
ON MARCH 31ST THE FIGHT FOR THE FUTURE BEGINS.