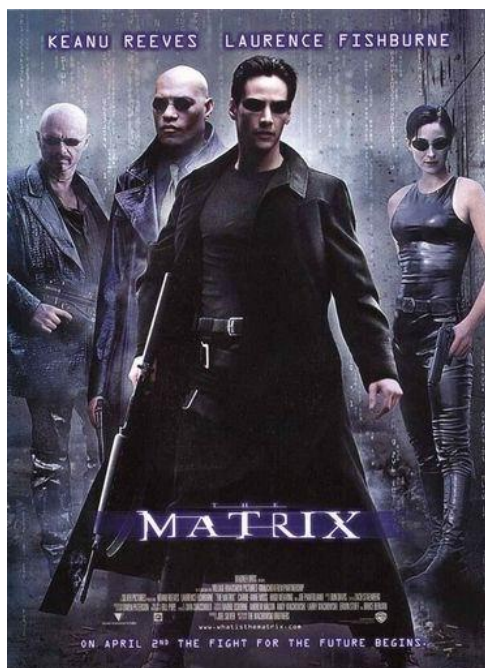


MATRIX



Titolo Originale: The Matrix

Paese: USA

Anno: 1999

Regia: I fratelli Wachowski

Sceneggiatura: I fratelli Wachowski

Interpreti: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Ugo Weaving

In un'epoca futura non meglio specificata, Neo (Keanu Reeves), un tranquillo programmatore di un'azienda di software, viene contattato da due terroristi: Morpheus (L. Fishburne) e Trinity (Carrie-Anne Mos) che vogliono reclutarlo nelle loro file. La posta in gioco è molto alta: gli esseri umani sono da tempo ridotti in schiavitù, sia pur una schiavitù dorata in quanto essi vivono un mondo virtuale, Matrix appunto, generato da un colossale computer al quale sono collegate le loro terminazioni nervose. La battaglia è impari in quanto i "poliziotti di regime" essendo generati a computer, possono risuscitare infinite volte

ma in compenso Neo risulta essere il "l'eleto" inviato a salvare l'umanità e dotato di poteri straordinari.

Commissione nazionale valutazione film della conferenza episcopale italiana

Soggetto: Esistono due realtà: una è rappresentata dall'esistenza che conduciamo ogni giorno, l'altra è nascosta e non accessibile a tutti. Neo vuole disperatamente scoprire la verità su "Matrix", mondo virtuale elaborato al computer creato per tenere sotto controllo le persone. Neo crede che l'unico uomo in grado di rispondere a questa domanda sia Morpheus, personaggio sfuggente considerato l'essere vivente più pericoloso che esista. Una notte, in un locale, Neo viene avvicinato da Trinity, una bella straniera che lo conduce in un altro mondo sotterraneo e gli fa conoscere Morpheus. Questi conduce Neo alla presenza dell'Oracolo, una donna cui è affidato il compito di scegliere l'eleto. L'Oracolo gli dice che a salvarsi sarà lui o Morpheus. Il malefico Cyfer consegna Morpheus alla polizia, e Neo allora cerca di salvarlo, rientrando in Matrix. Dopo una sparatoria, Morpheus viene ferito, ma Neo lo trascina via e insieme scappano in elicottero. Neo è l'eleto. Mentre si avvia all'uscita di Matrix, un poliziotto gli spara e lo uccide. Trinity, accorsa sul posto, dice che lo ama. Neo risorge, Trinity e Neo si baciano. In un mondo dove tutto è possibile, quello che accadrà dopo dipenderà da voi e da loro.

Valutazione Pastorale: Film interessante, da ascrivere complessivamente al genere "fantascienza" ma da seguire con occhio attento anche ad altre dimensioni. Non siamo infatti di fronte ad una sequela di effetti speciali concepiti solo per stupire o per creare rumori assordanti. Dalla storia è possibile tirare fuori qualche osservazione anche a livello di contenuto: una riflessione sulla realtà quotidiana, quale si va configurando in questo passaggio di Millennio sempre più dominato dalla presenza delle nuove tecnologie. Se è vero che i nuovi media stanno cambiando le forme di comunicazione e i modi degli individui di rapportarsi tra loro, quale futuro si prospetta per l'uomo stretto dentro ingranaggi che lo scavalcano? riuscirà ancora ad essere arbitro del proprio destino? o crederà solo di poterlo fare? In realtà il film pone interrogativi tutt'altro che inediti, ma risulta importante per il fatto di porli all'interno di cornici "nuove", "moderne", futuribili ma non tanto: la rete Internet produce già oggi scompensi i cui effetti sono tutti da valutare. Il racconto procede in chiave di lettura mitologico-filosofico-religiosa: i nomi dei personaggi, lo sviluppo della trama, il sovrapporsi di realtà e fantasia rimandano a dimensioni new age, ad un'apertura alla trascendenza mediata dai consueti moduli culturali americani che non escludono il prevalere della materia sullo spirito. Il film insomma può essere visto come uno spettacolo ottimamente confezionato, oppure servire da occasione per parlare di

argomenti di grande attualità, sui quali il dibattito è più che mai aperto. Dal punto di vista pastorale, il film è da valutare come discutibile e ,per quanto detto sopra, complesso.

da www.familycinematv.it

Valori e Disvalori: un curioso sincretismo culturale sembra inaugurare una sorta di "spiritual fiction" che mescola elementi cristiani, buddisti, induisti

Pubblico: Adolescenti - Per la possibilità di innesco di uno spirito di emulazione fra lotte e sparatorie spettacolari

Giudizio Tecnico: un originale film di fantascienza, suggestivo nelle scene di azione e intellettualmente intrigante per il continuo alternarsi di realtà ed apparenza

Randamente influenzato dai predecessori del genere, Total Recall, Terminator, nonché Truman Show e Dark City, pieno di riferimenti letterari (es. Alice nel Paese delle Meraviglie) e fumettistici (basta rifarsi a certi tagli di inquadrature), il film si rivolge direttamente a chi è già appassionato del genere (i neofiti non possono apprezzare tutta questa abbondanza di riferimenti). Come se non bastasse, il film è pieno di richiami, allusioni a tematiche religiose, giudeo-cristiane ma anche buddiste, quando si parla della ricerca della redenzione e nell'attesa dell'avvento del messia. Qualcuno ha perfino parlato dell'inizio di un nuovo genere: la "spiritual finction".

Il film ha un filtro di gradimento molto stretto: i fan del genere fantascientifico lo portano ormai in palmo di mano; i non addetti ai lavori lo trovano complicato ed eccessivo nella spettacolarità derivata dal continuo uso di computer grafica.

In questa posizione pendolare fra finzione e realtà, lo spettatore è invitato ad assumere un atteggiamento tipico da video game: come per i giochi elettronici, siamo chiamati in questo film a ricevere continui stimoli visivi ed intellettuali. Il muscolo visivo viene invitato a inseguire i veloci colpi dei combattimenti di kung-fu così come le fitte sparatorie fra i "liberi" ed i poliziotti-computer; la mente viene invece invitata a "cogliere" i continui riferimenti presi da una specie di moderno supermercato culturale.

Se dobbiamo dare atto della grande efficacia visiva di alcune scene, dall'altra c'è un eccesso di ripetitività. La ripetitività è coerente con lo spirito ludico (da video-game appunto) del film.

Interesse dei figli a vedere il film

Sicuramente elevato: per ragazzi ed adolescenti amanti del genere; molto di meno probabilmente le ragazze (tranne quelle appassionate di arti marziali), nonostante la presenza di Keanu Reeves; l'unica donna presente Carrie-Anne Moss fa di tutto per comportarsi come un uomo e la storia d'amore con il protagonista è appena accennata dal momento che ne manca il tempo, fra una battaglia e l'altra.

Autore: Franco Olearo

FILM PER L'ESTATE/ "Matrix"

Scritto il 25 luglio 2011 in www.angeloscola.it

Continua la proposta estiva attraverso la quale verranno forniti spunti di riflessione quotidiani secondo cinque diversi filoni tematici: Visita pastorale, Oasis 2011, Libri per l'estate, Film e Il Papa a Nordest.

Il lunedì sarà il giorno dedicato ai "Film per l'estate".

"Il cinema è la lingua franca della nostra società. È un mezzo formidabile per indagare la verità sul mondo. Spalanca la nostra esperienza in modo assai spesso più efficace di tanti discorsi e di tanti libri."

(card. Scola al XXXI Meeting di Rimini)

FILM PER L'ESTATE – La proposta di questa settimana è "Matrix", un film del 1999 scritto e diretto dai fratelli Andy e Larry Wachowski.



Nel XXII 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 (K. Reeves) detto Neo, asso dell'informatica, si aggrega a un gruppo di resistenti il cui capo Morpheus (L. Fishburne) crede di avere 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. Prodotto da Joel Silver per la Warner a 70 milioni di dollari, girato a Sydney (Australia), scritto e diretto dai trentenni fratelli Wachowski che con altri quattro figurano anche come produttori esecutivi, è sicuramente il più costoso, probabilmente il più cupo, forse il più fantasioso cyber-action movie degli anni '90. Frutto di una disinvolta ibridazione tra il cinema d'arti marziali di Hong Kong, l'ideologia violenta del videogame, la fantascienza alla P.K. Dick e la grafica dei fumetti, è un giocattolone divertente a livello figurativo e scenografico e sul piano dell'azione: sdoppiamenti, combattimenti, effetti speciali a iosa. Nel resto è un

pastrocchio saccente e misticcheggiante diretto a spettatori con una mentalità da dodicenni idioti. I suoi fautori, interessati e non, sostengono che bisogna vederlo tre volte: la prima per l'impatto emotivo, la seconda per capire la storia, la terza per coglierne i significati più profondi.

"[...] in Matrix viene descritto il nostro mondo di tutti i giorni, ma si fa l'ipotesi che sia solo un paravento per nascondere la realtà vera. Quale sarebbe? L'umanità sopravvissuta dopo un disastroso evento cosmico, per continuare ad esistere ha avuto bisogno di speciali macchine. E queste hanno finito per prendere il sopravvento. E chi le controlla ha preso il potere. L'umanità quindi vive nell'illusione. Gli uomini non sono più liberi. Nessuno è a conoscenza del tempo che è passato da quando il potente neurosimulatore matrix ha assegnato una data fittizia allo scorrere della storia. Solo Neo, con l'aiuto del pirata informatico Morfeo e della bella Trinity, può tentare di scoprire la verità e far ritrovare agli uomini la libertà. In cosa consiste la verità? Lo dice con chiarezza Morfeo accogliendo Neo sulla sua bislacca nave in lotta per la libertà: "Benvenuto nel mondo reale". Riflettiamo un istante su questa affermazione in cui sono presenti due elementi fondamentali.

Il primo è identificato dall'espressione *mondo reale*, cioè le cose come veramente sono. Quelle che i miei sensi percepiscono – questo bicchiere, il microfono, il cielo, il mare – e quelle di cui mi offrono qualche indizio perché la mia intelligenza possa riconoscerli: lo sguardo di chi ho di fronte, il sorriso dei figli, il volto

dell'amata, il gusto del lavoro, la sofferenza per il male fisico, il dolore per quello morale, la paura della morte, l'angoscia annoiata del vivere senza senso... Il mondo reale appunto!

Ma l'affermazione di Morfeo contiene anche un altro decisivo fattore, concentrato nella parola composta: "Benvenuto". È bene che tu Neo sia entrato nel mondo reale: è bene per te, ed è bene per noi! Non è forse questo il senso dei primi sorrisi di una madre al suo bambino? Sorrisi che questi impara subito a ricambiare. Cosa significano se non "è bello che tu sia venuto al mondo (reale), è bene per te, è bene per tutti"? Nessuno sfugge a questa esperienza.

Al mondo reale io mi rapporto sempre e inevitabilmente secondo quella dinamica, tipicamente umana, che possiamo identificare col termine *desiderio*. Non si comprende la parola desiderio, tanto meno se si parla di desiderio di Dio, se non la si concepisce come il tendere di tutto il mio io all'incontro, inevitabile ed insuperabile, con il mondo reale. Infatti, secondo la definizione semplice ma completa del vocabolario, desiderio è il "volgersi con affetto a qualcosa che non si possiede e che piace". Vedete che, come in una calamita, sono sempre presenti due poli. La dinamica del desiderio implica sempre e inseparabilmente la cosa che non si possiede e che piace e il volgersi ad essa con affetto. Sottolineo "con affetto", vale a dire con la mente, col cuore, con la totalità del nostro io.

E Dio che c'entra?

Ve lo dico con una citazione formidabile, tra le più potenti di tutta la storia del pensiero, che si trova in un grande libro, ancora oggi, dopo 1600 anni, il più ristampato (se si toglie la Bibbia). «Tu ci hai creati per te ed il nostro cuore è inquieto finché non riposa in te» [1]. Agostino usa la parola cuore per esprimere il desiderio nella sua ampiezza totale costituita dai due poli prima identificati: l'io che anela all'infinito nell'incontro con la realtà totale. Viene subito in mente la suggestiva etimologia della parola desiderio di don Giussani: *desidera, dalle stelle*.

Il termine cuore è decisivo in tutta la Sacra Scrittura e perciò in tutta la tradizione giudaica e cristiana. In particolare noi occidentali non riusciamo a prescindere dall'impiegare il termine cuore secondo tutta l'intensità che lo connota. Qual è? "Quella natura che ci spinge a desiderare cose grandi è il cuore". Per dire il carattere necessario, imprescindibile del cuore don Giussani scomoda una parola dura, oggi assai discussa, ma insuperabile: *natura*. Potremmo dire che la natura piena del desiderio è rivelata in ognuno di noi dal cuore. Il cuore quindi è ciò che ci permette di volgerci con affetto a ciò che non si possiede. Soprattutto alle cose grandi!

E cosa c'è di più grande di Dio?[2] Quella realtà di cui non si può pensare niente di più grande? A tal punto che non si trova pace (*inquietum cor*) fin che non si riposa in Lui. Desiderare Dio è la grande aspirazione dell'uomo: «Il tuo volto, Signore io cerco, non nascondermi il tuo volto» (Sal 26, 8-9).

Come ha affermato uno dei più grandi filosofi viventi, il tedesco Robert Spaemann: anche se in tutti i tempi qualcuno o molti pensano, teoricamente o praticamente, che Dio sia morto, perché allora la *diceria* di Dio è immortale?[3] Perché non si riesce a metterla a tacere? Perché la natura del cuore, cioè il desiderio profondo di ogni uomo e di ogni donna, si porta dentro, come un quotidiano, ineliminabile rumore di fondo, questa presenza? La risposta si impone in qualche modo da sé: senza questa presenza alla fine nessuno potrebbe dirti: "Benvenuto nel mondo reale"!

Infatti, ogni uomo identifica con questo vocabolo il termine ultimo del proprio desiderio: ciò per cui vale la pena fino in fondo vivere, anche solo cinque minuti, ciò per cui la vita nel mondo reale è un bene e non un male. [...]"

(da "Desiderare Dio. Chiesa e post-modernità")