

## *Matrix: l'anomalia e il sistema* *Guido Ferraro*

### *1. Matrix e la tematica del remake*

Nella saga di *Matrix*, il primo aspetto potenzialmente pertinente a una tematica del remake sta nella struttura stessa della composizione in tre film. Gli stessi titoli impiegati – soprattutto se si confrontano i primi due, *Matrix* e *Matrix Reloaded* – danno la sensazione di una coppia composta da un film originario, e per principio autonomo, e il suo sequel (“*Reloaded*” è in effetti un’espressione che può essere presa come variante aggiornata e raffinata dei classici “il ritorno di...” o “la vendetta di...”). Di fatto, i film che compongono la cosiddetta “trilogia di *Matrix*” – *Matrix*, *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, tutti scritti e diretti dai fratelli Andy e Larry Wachowski – dovrebbero essere considerati a rigore come tre parti dello stesso testo. Sappiamo che la sceneggiatura è stata concepita subito nella forma completa corrispondente all’insieme dei tre film, e in ogni caso se si considera la struttura narrativa del primo episodio, questa risulta manifestamente parziale e tale da presupporre il proseguimento della vicenda nei film successivi. Non si tratta, dunque, di un caso di *sequel*. Più significativo è il fatto che a giudizio di molti la trilogia presenta difetti di tenuta logico-narrativa e di coerenza, dando vita a una storia che decade e si perde man mano che procede al passo successivo: come se contenesse in sé, dall’inizio, un germe di autodistruzione.

Da un nostro meno immediato punto di vista, si può piuttosto avanzare l’ipotesi che ci si trovi di fronte a novità realmente significative nel modo di costruire le basi di una sto-

ria, se non addirittura a una messa in discussione di quelle che per molto tempo ci sono apparse come le imm modificabili architetture fondanti della narrazione. Sotto tale punto di vista, saremmo anche di fronte a un esempio interessante di testo segmentato in porzioni la cui fruizione è prevista a distanza di tempo: una distanza che consente di rendere più accettabili talune anomale torsioni strutturali. In un'ottica sociosemiotica, non possiamo del resto ignorare le forti sensazioni che questi film hanno offerto a innumerevoli spettatori in termini di innovatività e capacità di dare rappresentazione a rilevanti mutamenti culturali. Se c'è qualcosa, in questi film, che suggerisce una qualche diversità radicale, non è però facile precisare in cosa consista: va infatti sottolineato che la gamma delle interpretazioni possibili appare stupefacente, addirittura inquietante, e inusitata la distanza tra livelli di fruizione, che si disperdono da quelli di una percezione assai semplice in termini di racconto d'azione e d'avventura fino a raggiungere livelli molto alti di raffinatezza concettuale. L'esempio è davvero estremo per chi voglia approfondire la complessità legata all'attribuzione a un'opera di strutture testuali molteplici.

La dimensione di citazione e remake è comunque sensibilissima, tanto che *Matrix* si presta a riconoscere una varietà di riferimenti senza paragoni, presentandosi quasi come una sorta di summa enciclopedica della storia del pensiero occidentale. Si tratta di citazioni e rielaborazioni di materiali d'ogni genere, tratti dalla cultura alta quanto da quella popolare, dalla letteratura come dal cinema, dalla religione come dalla riflessione filosofica... tanto che non pochi ritengono, ragionevolmente, che in questo caso la quantità dei rimandi corrisponda a una decisiva differenza di qualità. Che si tratti di un trionfo tardivo del movimento postmoderno o dell'inaugurazione di una fase successiva, questo aspetto non può non essere preso in immediata e attenta considerazione.

Stephen Faller, un appassionato e ostinato studioso di *Matrix*, in un articolo pubblicato in Rete, scrive che la trilogia deve essere vista come un mito fatto di componenti che già "c'erano", e che possiedono tutte un loro preesistente significa-

to. Con una significativa scelta di termini, precisa: "It is a constellation of preloaded and reloaded terms and definitions"<sup>1</sup>. Altri, in senso anche più critico, hanno visto la saga di *Matrix* come un enorme *déjà vu* filosofico e culturale; va detto però che questi commentatori non hanno forse posto attenzione al fatto che in questi stessi testi c'è un'interessante rielaborazione teorica del concetto di *déjà vu*, visto come il punto in cui la ripetizione evidenzia un luogo di smagliatura del sistema. Ed è appunto questo che possono pensare alcuni tra gli interpreti più sottili: quella di *Matrix* è una storia che parla, precisamente, dei punti di smagliatura del sistema, e se vogliamo della possibilità stessa della loro esistenza.

In termini più generali, sappiamo quanto la nostra epoca sia preoccupata del rapporto tra originale e copia. I semiotici sorridono un po', magari, del modo rozzo in cui spesso la questione viene posta: perché sanno che la produzione culturale, anche ai livelli più alti, tende a essere in misura rilevante lavoro di rielaborazione e riadattamento. *Matrix* tratta questa problematica in modo tutt'altro che banale; traducendola, anche, in questa domanda: se la vita di ciascuno di noi ("la vita come testo", diremmo noi semiotici) ha dietro un modello che la definisce e la regola, allora è prevedibile? Se così fosse, avrebbe senso pensare che la "libertà" non possa consistere nel compiere una scelta (alla maniera pensata dagli esistenzialisti, per intenderci), perché le scelte possono essere previste e predisposte; la libertà richiederebbe invece un atto più radicale e impreveduto: uscire dal binario prefissato e ignorare le alternative che esso ci propone, dunque non "scegliere", ma deragliare? Difficile rispondere, in un mondo in cui anche l'anomalia può essere prevista e lo stesso eroe della storia scopre di non essere un soggetto originale ma una replica dei suoi predecessori.

In tale quadro concettuale, si può pensare che uno dei temi principali discussi in *Matrix* sia proprio il meccanismo del remake in quanto tale: vi si racconta in effetti la storia di quello che appare come un gigantesco remake, poiché le macchine rifanno il mondo del 1999 quando questo mondo lo si immagina completamente scomparso, e per di più tale remake

è forzatamente ciclico, come in un *loop* da cui non si può uscire. Così, questo racconto compie la magia di trasformare ai nostri stessi occhi la più banale realtà quotidiana in una grande citazione allucinatoria, mettendola tra virgolette e dichiarandola pura, e stupefacente, elaborazione dell'immaginario. Come dire, insomma, che noi, ora, viviamo dentro un gigantesco, assoluto, imprescindibile remake: una grande invenzione narrativa che ci avvicina tra l'altro alla logica delle mitologie preletterate (Ferraro 2001): quella per cui i racconti introducono componenti e situazioni anche molto fantastici e irreali, ma allo scopo di condurci a riflettere sulla razionalità e sul senso dell'unico oggetto di discorso possibile, vale a dire il reale nel suo modo di essere attuale e quotidianamente sperimentato.

## 2. *Delirio citazionale o nuova forma espressiva?*

Immaginiamo questa situazione: centinaia di persone vengono fatte stare immobili, sedute nel buio, silenziose e inerti, separate dall'esterno e dalla loro vita reale, come se fossero in una grande caverna, prese come da una sorta di sogno collettivo, un sogno chiamato "cinema"... perché su uno dei lati di questa specie di caverna si muovono delle luci, che danno vita a un'illusione fatta di immagini fugaci: immagini affascinanti, ottenute grazie a un computer. La proiezione consente, a loro immobili e inerti, di vedere persone che agiscono e che vivono intensamente, come ben sappiamo succede comunemente al cinema. Ma ora, in queste immagini si vedono invece altre persone, migliaia e migliaia di esseri umani, chiusi dentro una sorta di culle piene di liquido... esseri umani che passano la loro vita lì dentro, immobili, mentre una stimolazione cerebrale proveniente da un computer fa sorgere nella loro mente immagini di una vita illusoria in cui essi camminano, si incontrano, mangiano, lavorano... e, perché no, vanno al cinema.

Quale relazione tra le persone sedute nel buio del cinema, affascinate da una storia che non è la loro, terrorizzate

da una condizione di vita puramente immaginaria, e quelle altre persone là nelle immagini, affascinate a loro volta da una storia che credono essere la loro: quelle persone che, guardando altrove, non possono vedere la tremenda concreta realtà della loro soggezione al computer che le fa sognare, che produce per loro un sogno collettivo e condiviso?

*Matrix* può essere visto come un film sul cinema? C'è chi addirittura sostiene lo si possa ipotizzare da quanto precede gli stessi titoli di testa, osservando la particolare rielaborazione che è stata fatta della sigla della *Warner Bros...* Certamente, *Matrix* può essere visto come un'opera che ragiona su cosa è oggi, per noi, l'immaginario; ma forse più propriamente *Matrix* è fruibile come testo sulla relazione tra il livello delle rappresentazioni – delle parole, dei simboli, delle storie ecc. – e il livello degli oggetti, delle “cose”... o anche come un testo sull'impossibilità concettuale di pensare che ci sia un livello delle cose separato da quello delle rappresentazioni. Ed ecco perché, a differenza di quanto accade vedendo altri film (dove seguiamo sullo schermo sentendoli come quasi-veri dei fatti che sappiamo essere di fantasia), qui noi facciamo l'esperienza più radicale di percepire come verosimile (perché corrisponde alla nostra verità d'esperienza) quello che nel film è dichiarato allucinazione dell'immaginario, e di sentire invece come artificio d'invenzione fantascientifica quello che nel testo ha statuto di verità. Come non intendere questo rovesciamento come un invito a riflettere, appunto, sul rapporto tra verità e immaginario, e sui modi della rappresentazione e della “messa in discorso” della nostra esperienza?

A giudizio di molti, non risulta invece particolarmente pertinente il riferimento filosofico che nel film risulta più esplicito, vale a dire quello che punta al pensiero di Baudrillard, il cui libro *Simulacra and Simulations* (1988) compare all'inizio del primo film e di cui la sceneggiatura originale prevedeva addirittura un'esplicita citazione didattica (Morpheus avrebbe dovuto dire a Neo: “come nella visione di Baudrillard, si vive nella mappa e non nel territorio”); resta, invece, la citazione (percepibile come tale nell'edizione originale) dell'espressione “Benvenuti nel deserto del reale”.

Il riferimento a Baudrillard appare però in qualche misura inficiato dalla sensazione che questi film parlino di qualcosa di più profondo, più essenziale e più vicino agli stessi fondamenti ultimi del nostro vivere, per poter essere riportato a un pensiero critico relativo allo stadio attuale della nostra evoluzione culturale.

Più diffusamente accettati sono invece i riferimenti alle ipotesi di Platone, già implicitamente citate (gli esseri umani sarebbero come prigionieri in una caverna, senza possibilità di avere un vero contatto con le cose, vedendo solo ombre ingannevoli...), e a quelle di Cartesio, per le quali un demone maligno ci terrebbe nell'illusione per cui là fuori esisterebbe un mondo con il cielo e la terra, e i colori, e le forme della geometria, e i suoni... mentre nulla di questo ci sarebbe in realtà. Questo imparentamento sarebbe di fatto alquanto banale, se non ricordassimo innanzi tutto che tale ipotesi introduce Cartesio alla costruzione di una delle più fondamentali nozioni di "soggetto" elaborate dal pensiero occidentale, e non notassimo d'altra parte che uno degli obiettivi della storia di *Matrix* può essere visto proprio come drastica decostruzione del Soggetto cartesiano.

Nella filosofia recente si infittiscono le ipotesi relative a una macchina cui potrebbe far capo un'artificiale produzione delle nostre presunte "esperienze" del mondo. Tipica è l'ipotesi che ciascuno di noi sia tenuto come puro cervello in una vasca colma di liquido, collegato a un computer comandato da scienziati efferati e un po' sadici: illudendoci di avere esperienze reali, non potremmo mai essere consapevoli del nostro stato effettivo. Tale ipotesi ci è nota tra l'altro dagli scritti di Jonathan Dancy, ma la sua prima formulazione è attribuita al saggio di Peter Unger intitolato *Ignorance* (1975). I maggiori riferimenti, per il parallelo con la situazione prospettata nel film, vanno però alla riformulazione di Hilary Putnam. Questi, nel saggio *Reason, Truth, and History* (1981), riprende l'ipotesi dei cervelli nella vasca collegati al computer, ma con due variazioni che la rendono decisamente più vicina allo scenario prospettato in *Matrix*: perché da un lato si può eliminare la figura dello scienziato malvagio, attribuendole

do alle macchine una responsabilità diretta, e dall'altro lato si può ipotizzare che l'allucinazione sia collettiva e intersoggettiva, nel senso che nello stesso istante in cui il computer, poniamo, illude A di stare rivolgendo la parola a B, illude parimenti B di stare sentendo la voce di A che gli parla. Il particolare è importante, perché *Matrix* allude specificamente ai modi di costruzione di una realtà collettiva.

Ma i possibili riferimenti filosofici sono tanto numerosi da aver dato origine a una sorta di moda, consistente nell'individuare in qualche aspetto di questi film riferimenti non marginali all'uno o all'altro filosofo, con la conseguente nascita di un nuovo genere editoriale: quello dei reading su *Matrix* e i filosofi (Irwin 2001; Yeffeth 2003; Cappuccio, a cura, 2004). Del resto, lo stesso sito commerciale del film, fatto davvero singolare e significativo, contiene una sezione molto ricca e interessante dove sono raccolti seri interventi filosofici<sup>2</sup>.

I nomi e le scuole citate comprendono tra gli altri (non intendiamo assolutamente proporre un elenco esaustivo) autori come Leibniz, Spinoza e Malebranche, Kant e Hegel, Husserl e Merleau Ponty, la psicanalisi da Freud e Jung fino a Lacan, Marx (riferimento molto interessante a pensarci) con al seguito i francofortesi Adorno, Horkheimer e Marcuse. Non manca (ma questa manca di rado) la citazione di Nietzsche, e vicina quella, facile, di Schopenhauer; mentre su un versante più propriamente etico si discutono molto le tesi degli utilitaristi, di cui questi film proporrebbero una critica esplicita, e quelle degli esistenzialisti, a partire da Kierkegaard, il cui nome, Soren, è attribuito a uno dei personaggi. E poi ci sono autori come Wittgenstein, epistemologi di vari indirizzi, gli studiosi che in differenti prospettive disciplinari hanno parlato di una "costruzione sociale della realtà", e tanti altri. Sembra esserci, in *Matrix*, una specie di compendio di storia del pensiero.

Volendo considerare anche il campo letterario, si può spaziare da Verne a Beckett. Diretti, insistiti ed espliciti sono i riferimenti ai libri di Lewis Carroll – tanto *Alice* quanto *Attraverso lo specchio* – e ovvia è la presenza in sottofondo della poetica di Philip Dick, che sempre più ci appare come precursore di una fetta importante del nostro immaginario

contemporaneo. Ma ancora più evidente, e più sorprendente, è la capacità del film di accostare riferimenti a religioni diverse: pur tralasciando riferimenti secondari, come quelli possibili al taoismo e al fenomeno new age, sono numerosi, espliciti e del tutto evidenti i riferimenti al cristianesimo, o alla più ampia tradizione ebraico-cristiana (Bassham 2001; Consonni 2004) eppure si può altrettanto dire, come molti fanno, che si tratti di un film fondamentalmente ispirato alle teorie buddiste (Brannigan 2001, pp. 101-110). E, per chi lo conosce, più forte degli altri può essere il riferimento al pensiero dello gnosticismo<sup>3</sup>.

Questa multivalenza concettuale e simbolica è davvero fuori del comune, e non può non invitare i semiotici alla riflessione. C'è qualcosa che va oltre i meccanismi della citazione e del rifacimento, qualcosa che trasforma i modi stessi della costruzione testuale? In effetti, secondo alcuni interpreti, così come in certi attenti interventi nei forum *online* di discussione tra appassionati, il film non asserisce una propria posizione precisa ma tende piuttosto ad accostare l'uno all'altro, in qualche misura senza neppure saperlo, stimoli culturali di differente provenienza, sommando citazioni e riferimenti che non necessariamente possono comporre un discorso coerente. E Slavoj Žižek (1999b), un pensatore assai vicino ad alcuni dei temi centrali in *Matrix*, osserva che il film funziona in definitiva come una specie di test di Rorschach in cui ciascuno ritrova le teorie in cui crede.

Opera senza centro e senza coerenza, costituzionalmente molteplice e caleidoscopica, *Matrix* va vista come il giocattolo ideale dei postmoderni, come il regno debole del non strutturato e del non deciso, o ci propone invece un concreto nuovo modo di cucire insieme gli elementi di un testo, di costruire una storia, di intessere un senso?

### 3. Particolarità della struttura narrativa

Non possiamo condurre in questa sede una vera analisi narratologica della storia narrata in questi film; ci limitiamo,

per quanto ci serve in questa sede, a sottolineare alcuni elementi importanti per la loro particolarità o anomalia:

a) Fondamentalmente, *Matrix* racconta di come gli individui possono, nella loro personale esperienza soggettiva, dubitare della validità dell'universo collettivo e condiviso in cui si trovano a vivere. Tra le più adeguate definizioni del *topic* del testo può esserci quella per cui esso tratta della difficoltà della relazione tra un soggetto-persona, con la sua percezione soggettiva e la sua prospettiva di vita, e l'ambiente collettivo in cui si trova ad agire: un ambiente che in qualche modo predefinisce molte cose, stabilisce dei sensi condivisi, predispone dei ruoli e traccia dei modelli d'azione dotati, nei confronti dell'individuo, di un certo peso prescrittivo.

b) È allora interessante notare che l'Antisoggetto contro cui gli umani si sono trovati a lottare – le macchine, che per definizione sono oggetti – costituiscono una parte del nostro mondo, una nostra creazione, un prodotto della nostra evoluzione tecnologica, dunque della nostra "intelligenza". Se nostra è la creazione dell'Antisoggetto, nostra è del resto anche la responsabilità dell'Autodanneggiamento con cui, per togliere energia alle macchine, abbiamo distrutto la nostra civiltà.

c) Le macchine, vincitrici nella Lotta, realizzano un rovesciamento di ruoli, adoperando in effetti noi esseri umani quali oggetti utili, quali macchine, per loro, fornitrici di energia. Soprattutto, esse creano per noi un'artificiale realtà di vita. In questo modo, abbandonano il ruolo di Antisoggetto trasformandosi in Antidestinante: posizione sovraordinata, istituzionale e normativa situata al meta-livello sul quale si definiscono le regole del gioco, i sistemi di valori, i percorsi d'azione possibili. Il Destinante, quale è presentato nel film nella figura suprema ed emblematica dell'Architetto, è saggio e autorevole: un anziano signore con capelli e barba bianca, vestito pure di bianco, che siede su una tipica poltrona dirigenziale, perfettamente calmo, paterno e sicuro di sé. Egli è l'autore del mondo, di *Matrix* ha disegnato il progetto, calcolato le equazioni, curato il codice sorgente, e ora ne regge il funzionamento e il destino.

d) Il ruolo narrativo di Antisoggetto è invece affidato nella vicenda all'agente Smith, attore per sua natura molteplice ma narrativamente caratterizzato da una profonda trasformazione che lo porta, come riconosce lui stesso, a mutare la sua definizione. Sconfitto da Neo alla fine del primo episodio, egli viene espulso dal sistema, scollegato ("unplugged"): concetto chiave per una condizione che lo rende "apparentemente libero", guidato dai suoi autonomi obiettivi, e perciò irriducibile nemico degli esseri umani, ma anche del mondo (illusorio) che essi abitano – *Matrix* – e dunque nemico delle macchine stesse che lo hanno generato. L'agente Smith è il vero punto di crisi del sistema.

e) Neo, dal canto suo, è un singolare Soggetto la cui identità e autorizzazione a fare è di continuo rimessa in discussione. La dialettica essere/apparire stravolge ogni stabilità della sua definizione, reiteratamente sprofondandolo in dubbi sulla sua stessa identità, proprio nel momento in cui affronta un nemico che fonda il suo potere sull'illusione e sulla simulazione di identità irreali. Lo spettatore percepisce la vera qualificazione di Neo nell'episodio che chiude il primo film, quando egli trova il coraggio di compiere un'impresa così apparentemente impossibile come la liberazione di Morpheus. Ma Neo può affrontare questa prova, che lo consacra come l'Eletto, solo perché sa, dalle parole dette dall'oracolo, che non è lui l'Eletto (ciò che rende accettabile che egli metta in gioco la sua vita in un'azione tanto disperata).

Come dire che il nostro fare è possibile solo se non sappiamo chi siamo? Singolare Nondestinante, l'Oracolo, che ci rende liberi opacizzando la nostra identità, e spingendoci così ad affidarci alle logiche delle nostre spinte patemiche più che a quelle della nostra ragione. Si pensi in effetti a quello che è insieme partner e contraltare dell'Oracolo: quell'Architetto che rende il nostro fare irrilevante proprio perché ne svela la struttura oggettiva, perché ci rende leggibili a noi stessi secondo una prospettiva esterna, come lo sguardo strutturale di un freddo osservatore scientifico.

f) Il personaggio più singolare e complesso è probabilmente quello dell'Oracolo. La brava signora messicana che

sforza biscotti è fatta percepire all'inizio come personaggio aiutante: più propriamente, il suo ruolo è quello di Destinante di Valori d'uso: fornisce ai nostri eroi indicazioni preziose e ne sanziona l'identità al livello della fase qualificante. In quanto Destinante di Valori d'uso, l'Oracolo si contrappone al personaggio del Merovingio, la cui funzione è quella di privare il Soggetto degli strumenti e delle possibilità di accesso che gli sono necessari. Certo, il Merovingio non è propriamente una "persona", è un software... e l'Oracolo?

Quando, nel primo film della saga, assistiamo all'incontro tra Neo e questa donna dai poteri straordinari, siamo spinti dal testo a concepire quest'ultima come un autentico essere umano, a dispetto di molte ragioni che dovrebbero farci comprendere che così non può essere. Morpheus conosce la verità, ma a questo punto della storia non si possono capire le ragioni per cui lui e i suoi compagni diano un qualche credito a una persona che fa parte del mondo illusorio di *Matrix*. La stessa costruzione sequenziale del film sembra metterci in guardia, dal momento che fa precedere all'incontro con l'Oracolo il viaggio in auto durante il quale Neo sottolinea la natura ingannevole di tutto ciò che si trova in *Matrix*; ma a dispetto di questo si dimostra che la forza della logica narrativa ha la meglio sugli elementi cognitivi che possono contrastarla, e noi crediamo comunque che la benevola biscottiera messicana sia amica e umana.

All'inizio del secondo film della saga, quando Neo incontra di nuovo l'Oracolo, il fatto che non si tratti di un essere umano ma di un programma pienamente appartenente al mondo delle macchine è considerato addirittura "ovvio". Il rovesciamento di campo è totale, e se qualcuno volesse pensare che la simpatica signora potesse comunque salvarsi collocandosi in una posizione di macchina marginale e disubbidiente, si dovrebbe davvero ricredere: l'Oracolo, ci spiega l'Architetto, è da considerare come la vera "madre" di *Matrix*. Ma su questo torneremo fra poco.

g) Le macchine vivono in un loro indecifrabile mondo (visitato nel finale del terzo film), gli umani dormono nelle loro vasche o vivono nella terra liberata di Zion. Che tipo di luo-

go è il mondo di *Matrix*? Propriamente, è un non-luogo, nel senso che non esiste da nessuna parte in uno spazio materiale, non ha estensione fisica poiché è un ambiente puramente mentale, “virtuale”. Segnata cromaticamente da una dominante verde che la lega alle righe di testo che scorrono sugli schermi dei vecchi computer, *Matrix* è puro codice informatico, elaborazione testuale, linguaggio che scorre incessante e che fonda le nostre sensazioni, la nostra quotidianità, la nostra vita sociale. Ma – secondo l’interrogativo che di continuo ci ripropongono questi film – in definitiva, che cos’è *Matrix*? E, prima ancora, quale idea di “conoscenza” ci propone questa saga cinematografica? O, anche, qual è alla base la sua vera forma narrativa?

#### 4. La “verità” come rete

Considerare questi film nel loro aspetto fondamentale narrativo vuol dire allontanarsi da prospettive più tangenziali, come sono risultate spesso quelle degli studi filosofici, per tenere conto dei principi di funzionamento delle grammatiche narrative e dunque in particolare della operatività trasformativa del meccanismo che sorregge la narrazione. Sappiamo ad esempio che le situazioni prospettate in un testo narrativo sono generate a partire da una condizione base (corrispondente a quello che Greimas chiama il “contenuto posto”) che tipicamente è usata come punto di arrivo, e non come punto di partenza della storia. L’articolazione sintagmatica dei contenuti ha piuttosto a che vedere con la classica relazione fra *topic* e *comment*, come essa viene pensata in pragmalinguistica (a differenza della versione semplificata impiegata in *Lector in fabula*, Eco 1979): l’inizio del testo pone delle questioni su cui lavorare, e il seguito vi ragiona sopra, fino a trovare – se ritiene di farlo – delle risposte, o consolidare delle opinioni in proposito.

Il fatto che un racconto inizi proponendo l’ipotesi di esseri umani tenuti in vasche da una matrice di macchine non vuol dire che esso intenda “affermare” che questa sia la no-

stra condizione o una sua trasposizione metaforica (semmai, statisticamente è più probabile che intenda negarla), ma che esso pone un problema, pone la domanda: “quale senso può avere pensare che...”, oppure “immaginiamo che: gli uomini siano tenuti dalle macchine in una sorta di collettivo sogno controllato”; poniamo insomma un’ipotesi che ci consenta una sperimentazione concettuale (che è un uso tipico, e raffinato, delle architetture narrative).

Porre una domanda non vuol dire che si sappia offrirne la risposta; in questo caso, forse, si può dire che porre una domanda non vuol dire che si pensi che sia sensato formularne una risposta. La natura composita e multiforme della saga, di cui sopra si è detto, è legata certamente anche al fatto che per molti versi essa non intende fornire risposte o prendere posizioni univoche. Si pensi ad esempio all’interessante dibattito che esso conduce sul tema alimentare – tema facilmente centrale in una riflessione sul rapporto tra materialità delle cose e sensibilità personale – dunque fra dati oggettivi e percezione soggettiva. La trattazione di questo tema è in effetti tutt’altro che banale, e può costituire una chiave per comprendere molte cose.

Tutti ricordano che, nel primo film della saga, il tradimento di Cypher (Giuda, l’uomo libero che sceglie consapevolmente la schiavitù come condizione preferibile) viene deciso in un ristorante, davanti a una succulenta bistecca. “Io so che questa bistecca non esiste”, dice Cypher, e sa che è Matrix che suggerisce al suo cervello quanto quella bistecca inesistente sia deliziosa, ma conclude con la famosa frase “*Ignorance is bliss*” (“Benedetta l’ignoranza!”). Al contrario di quanto altri hanno pensato, ritengo che questo episodio non vada considerato come un testo a sé stante bensì come componente di un discorso e di una struttura testuale più complessi. Difatti alla fine di questa scena, e in evidente contrapposizione rispetto a questa, si colloca la scena del pasto sulla *Nabucodonosor*, la nave dei ribelli. Qui il cibo è davvero poco invitante: si tratta degli ingredienti primi che occorrono al corpo, proteine monocellulari arricchite con amminoacidi vitamine e minerali, senza alcuna preoccupazione

per il sapore e la piacevolezza. Non c'è inganno in questo caso, non c'è illusione, ma oggettività pura. Ribellione come negazione dei sensi. Essere "liberi", dunque autonomi, implica che si viva una vita fatta di puri "oggetti" privati dei loro valori, implica il rifiuto del senso delle cose in quanto tale? Mouse, il più giovane del gruppo, non è d'accordo, e dopo avere allargato il discorso dal cibo all'erotismo, conclude asserendo che "negare i nostri impulsi primordiali è negare l'unica cosa che ci rende umani".

La questione può apparire indecidibile, ma la concatenazione logica è forse rivelatrice: da un lato gli uomini esistono solo nella loro costitutiva soggettività, ma dall'altro lato la soggettività in cui viviamo rischia di sottrarci a noi stessi, poiché può essere prodotta e controllata dalle "macchine". Il film presenta le due posizioni opposte: abbandono al totale soggettivismo dell'illusione controllata dall'esterno, o controllo ottenuto tramite un totale oggettivismo. L'una è negativa, è la posizione del perdente, del traditore; l'altra pure è negativa, perché non corrisponde alla nostra natura di esseri umani. Come uscirne? Viene facile a questo punto un rimando a Claude Lévi-Strauss (grande teorico delle relazioni transtestuali, dei remake narrativi e delle citazioni incrociate), il quale sosteneva che tipica del mito sarebbe appunto l'architettura che muove dalla presentazione di una contraddizione a prima vista insanabile per mostrarne poi la possibile soluzione di superamento.

Nel secondo film della saga, per molti versi più complesso rispetto al primo, entra in scena il Merovingio, un software-personaggio raffinato e un po' spocchioso, innamorato della cultura e della cucina francese. Partendo da un esperimento anche qui di ordine alimentare – come mandare in estasi una bella signora tramite una torta virtuale – egli sottolinea come sia facile controllare le persone tramite la connessione causa-effetto, e rileva la superiorità di chi, invece che la logica delle cause, segue quella degli scopi. Potremmo considerarla anche nei termini di una contrapposizione tra modelli narratologici (costruzione "causale" vs costruzione "prospettica"), ma qui è chiaro in ogni caso che il

punto è che le cause ci muovono da fuori e i fini ci muovono da dentro, le prime agiscono secondo la logica del piano oggettivo e a partire da questa costruiscono la nostra soggettività, mentre i secondi muovono dalla logica del piano soggettivo per produrre anche il nostro contesto "oggettivo". Si tratta sostanzialmente, come l'episodio preso ad esempio rende chiaro, della differenza tra chi si pone in una logica passiva e sensoriale di lettura e chi invece assume il ruolo attivo di scrivere il mondo (come appunto fa il Merovingio, scrivendo al suo computer gli oggetti che compongono il suo mondo, e dunque assumendo il dominio di quest'ultimo). Ecco perché la bistecca che conquista l'anima di Cypher è cattiva da pensare: perché implica l'accettazione di un mondo in sola lettura; ed ecco perché la posizione dei ribelli appare tanto difficile: è possibile assumerci la scrittura del senso del nostro mondo?

Questo è dunque forse il vero problema: quello di *Matrix* è un mondo umano, piacevole, vivibile, ma che ci appare come un mondo *read-only*, un mondo già scritto... ma da chi? Sappiamo che l'Architetto, il quale ovviamente è una macchina, è il creatore di *Matrix*, tuttavia è lui stesso a raccontare a Neo del fallimento della sua creazione, la "prima *Matrix*", illusione di un mondo troppo perfetto e felice per essere adatto agli esseri umani. La soluzione è giunta in modo imprevisto e accidentale da un'altra macchina, un software che stava lavorando su altri obiettivi. Questo programma-non-programmato, che raggiunge risultati che esso stesso non può prevedere, e che in quanto tale è dichiarata "la Madre di *Matrix*", è, significativamente, l'Oracolo, insomma la macchina per principio preveggenze. La soluzione ch'essa porta consiste proprio nell'introdurre in *Matrix* la sottile (forse reale, forse ingannevole) percezione del non-programmato e non-prevedibile, il senso dell'incertezza e del possibile, l'eventualità dell'anomalia e della devianza. Revisione critica del funzionalismo, classica nelle scienze sociali ma valida anche in semiotica: non c'è sistema in pieno equilibrio, cioè privo di fattori anomali, di contraddizioni interne, di linee di tensione... Come dice l'Architetto, "l'anomalia è sistemica", e il con-

trollo – anziché l’eliminazione – delle anomalie diventa il perno del programma di mantenimento di *Matrix*. Il che implica che postuliamo, al di sopra del mondo-software di *Matrix*, un meta-programma, sovraordinato a questo mondo e capace di intervenire (quando l’anomalia rischia di mettere in crisi l’equilibrio del sistema) distruggendo la comunità dei ribelli, e pur al tempo stesso assicurandone la continuità: in modo da riprendere poi, in forma appunto controllata, la stessa anomalia nel successivo ciclo di vita di *Matrix*.

Ma fermiamoci ancora un momento sulla figura davvero centrale dell’Oracolo, capace tra l’altro di porre noi spettatori in una condizione non banale: quando dichiara che Neo non è l’Eletto, noi siamo certi che l’Oracolo non può sbagliare, eppure siamo anche certi che non può sbagliare neppure la struttura narrativa che risulta chiaramente affermare il contrario! Le due prospettive si contraddicono, ma in qualche modo devono essere vere entrambe: ciò che conduce lo spettatore a fare una concreta esperienza d’ordine cognitivo. È questa può essere una chiave decisiva; segnale in proposito alcune osservazioni di Nicola Vassallo (che significativamente insegna, all’Università di Genova, Logica e Filosofia della Scienza), per la quale il film è “geniale” in quanto studiamente congegnato per far vivere allo spettatore alcune esperienze epistemologiche chiave (Vassallo 2004, pp. 37-54).

D’altra parte, perché dovrebbero esser presi sul serio gli oracoli di questa apparente massaia messicana che di fatto, come spiega lei stessa, è parte del sistema, non persona ma software che agisce dentro *Matrix*? In che squadra milita la dolce software-signora? Difficile rispondere, anzi impossibile, e la domanda stessa è mal posta. Questo Donatore di arcane conoscenze è non a caso rappresentato nella forma di un oracolo: giacché – come i classici responsi degli oracoli – costituisce in se stessa un elemento di leggibilità multipla, che rinvia ai suoi interpreti (Neo, Morpheus, ma anche vari altri personaggi... o gli spettatori del film) la responsabilità di definirne il valore, e il senso ultimo del suo discorso. Insomma, la sua collocazione e la sua identità dipendono dalla lettura che ne diamo, e questa lettura è legata all’idea che ci faccia-

mo della struttura globale della situazione. Tant'è vero che questa lettura cambia profondamente man mano che procediamo: le nostre ipotesi sono all'inizio chiare e semplici, ma anche contraddittorie e, a rifletterci, propriamente illusorie. La "verità" emerge – e al tempo stesso, potremmo dire, si dissolve – man mano che la logica sintagmatica della storia viene meno e cedono le opposizioni che ne reggono la struttura portante. Capiamo di più solo a patto di accettare la complessità e l'opacità del reale.

A questo punto possiamo formarci un giudizio meno superficiale sulla complessità dei riferimenti e sull'apparente delirio multi-citazionale che caratterizzano questi film, e dunque sul fatto che essi sembrano avvalorare al tempo stesso tradizioni di pensiero, filosofiche e religiose, in se stesse alternative. Le modalità di costruzione non sono quelle di un semplice mosaico, bensì di una macchina che trasforma relazioni o/o in relazioni e/e, che supera una concezione monoplanare del "reale" (ciò che avviene sul piano dell'illusione retroagisce su quello della "realtà prima": morire là implica morire anche qua...), che ci conduce verso una percezione della verità non assoluta, non aristotelica: una verità situazionale, prospettica, operativamente e collettivamente costruita, scissa e condivisa al tempo stesso, esistente solo nell'intreccio dei dati e degli eventi, nelle connessioni strutturali, nella rete.

Ricordiamo in proposito che la storia si chiude, certo non a caso, raccontando della coalizione – questo è il punto fondamentale – tra gli uomini e le macchine, collegati insieme in un sistema conflittuale ma efficace. Il vero Antisoggetto, lo spregevole e odioso agente Smith, in definitiva unico vero ribelle e vera anomalia, il soggetto *unplugged* (svincolato dal sistema), viene eliminato, mentre il programma narrativo su cui originariamente si erano fondati l'azione e i sentimenti dei nostri eroi risulta cancellato. Vera anomalia narratologica, questa. Via via che la storia procede, vediamo i nostri alleati (l'Oracolo) rivelarsi come elementi dominanti del campo creduto avverso, mentre i nostri apparenti nemici si mutano in nostri partner. Se all'inizio bisognava vincere l'a-

gente Smith per liberarsi dal potere delle macchine, lo si elimina invece per salvare anche le macchine; perché salviamo noi soltanto salvando loro: salviamo l'individuo solo se salviamo il sistema che lo fa esistere come tale.

### 5. Cosa è veramente *Matrix*, allora?

Tramite la sua costruzione narrativa, la saga di *Matrix* prende posizione tanto contro l'ipotesi dei "cervelli nella vasca" quanto contro la rappresentazione di un soggetto classico, che potremmo dire in qualche modo cartesiano: un soggetto che sia fonte delle proprie certezze e fondamento del proprio sapere, nonché autore dei propri progetti d'azione. Un soggetto che può riconoscersi e discriminarsi, che può dire "io" (io penso, io so, io voglio, io faccio, io sono...): il Soggetto, anche, della teoria greimasiana e, in definitiva, di molte delle architetture narrative che ci sono consuete. Perché tali architetture sono fondate su un meccanismo di correlazione, di contratto e di scambio, tra sociale e individuale, tra sistema e processo, tra oggettivo e soggettivo. Se queste distinzioni vengono meno, si sgretola l'architettura narrativa. Come fa il Soggetto a perseguire i suoi Programmi Narrativi se scopre che questi gli sono in certo senso esterni, predisposti dal sistema secondo routine cicliche, e se si rende conto che la Soggettività non appartiene al privato ma al pubblico, all'istituzione collettiva?

Noi riteniamo, fin da Durkheim e Saussure, che le cose stiano sostanzialmente così: l'idea di una costruzione collettiva della soggettività è un principio fondamentale in semiotica, che le attuali ricerche di sociosemiotica non fanno che approfondire. Prendendo la cosa in ottica più lacanianna, Žižek (1999b, pp. 244) dice che *Matrix* rappresenta la costitutiva alienazione del soggetto nell'ordine simbolico: il soggetto non "parla" ma "è parlato" dall'ordine simbolico; *Matrix* è la "sostanza sociale" nella quale il soggetto perde il sovrano dominio che vorrebbe mantenere sul proprio operato.

Quello di cui non avevamo forse finora preso sufficiente coscienza è quanto questa visione sia estranea – e per molti terrificante – rispetto alle rappresentazioni tradizionali, tuttora dominanti nel pensiero diffuso. In più, ora comprendiamo che tale prospettiva mina alle fondamenta il modello narrativo classico, o quantomeno ci porta verso una sua radicale riformulazione. *Matrix* non è un mondo di fantascienza, bensì la rappresentazione di questa presa di consapevolezza.

Precisiamo allora meglio la possibile risposta alla domanda centrale in questi film: “che cosa è *Matrix*?”. *Matrix*, si è detto, non può essere pensata come un insieme di vite simulate ove gli esseri umani siano semplici ricettori di percezioni illusorie: si tratta piuttosto di un ambiente virtuale pre-costituito, uno spazio in cui si vive, un insieme di oggetti simulacrali con cui è effettivamente possibile interagire. Per quanto ricorrano i riferimenti al concetto di “sogno”, a riflettervi non si tratta propriamente di un sogno né di una sorta di allucinazione. Sotto molti aspetti (e possiamo tener conto anche delle osservazioni di Morpheus nell'introdurre le spiegazioni a Neo), si tratta di una “realtà”: è un universo coerente, retto da proprie leggi regolari, è tendenzialmente stabile, vi si possono realizzare progetti d'azione che mutano lo stato delle cose. Tutto fa pensare, inoltre, che la percezione di questo universo sia condivisa all'interno del gruppo.

Come nota ad esempio Colin McGinn – un filosofo di origine inglese che si è da sempre concentrato sullo studio delle implicazioni filosofiche degli stati mentali e dei fenomeni di coscienza – lo stato indotto negli esseri umani da *Matrix* non è uno stato di allucinazione, cioè di erronee percezioni, bensì di immaginazione controllata<sup>4</sup>. All'interno di questi ambienti – esattamente come all'interno di un ambiente di gioco al computer – gli esseri umani, o meglio le loro proiezioni, i loro *avatar* come si usa dire, possono organizzare le loro vite, prendere decisioni, costruire programmi narrativi, agire anche in modi irregolari, come arrivare in ritardo in ufficio perché si è fatto tardi in discoteca, o addirittura scegliere di comportarsi in modi devianti e sovversivi, per esempio traf-

ficando in software proibiti... sono scelte che si possono fare. Si può fare qualsiasi cosa, insomma, a patto di restare all'interno dell'ambiente e delle condizioni decisi dalle macchine. Ma "decisi" è davvero una parola grossa, poiché le macchine non hanno fatto che restituirci il mondo come ce lo eravamo fatto. E allora non c'è nulla che ci sia estraneo, in questo mondo: *Matrix* è quello che noi come esseri umani, sociali e intelligenti, abbiamo costruito secondo una volontà che non è necessariamente consapevolezza, e che dunque è insieme nostra creazione e che ci appare estranea. La saga di *Matrix* metaforizza, piuttosto bene va riconosciuto, questa fondamentale ambiguità.

Dunque, il mondo di *Matrix* è un mondo "imperfettamente umano", segnato dalle passioni, come l'amore o la speranza: "Illusioni, dice l'agente Smith, temporanei costrutti del debole intelletto umano che cerca disperatamente di giustificare un'esistenza priva del minimo significato e scopo: costrutti artificiali quanto *Matrix* stessa". Il pensiero dell'agente Smith è rivelatore, come riconosce lo stesso Neo: non sono le macchine le prime creatrici di illusioni, poiché sono gli uomini a voler vivere di illusioni soggettive, a voler vivere dentro i significati delle cose. *Matrix* corrisponde insomma a quello strato di senso, di investimenti patemici e di soggettivi sistemi di valorizzazione che gli esseri umani, in quanto umani necessariamente, collettivamente e in parte inconsapevolmente elaborano per sovrapporlo al puro, meccanico, deterministico (e non-sensato) universo delle "cose". Certamente toccata è la nostra tendenza alla codificazione narrativa: dare un senso soggettivo, costruire simulacri di stati alternativi (la "speranza"...), ma altrettanto evidente è il riferimento al linguaggio, in questo film tutto attraversato dalle immagini ossessive delle lettere verdi che piovono sugli schermi, perché *Matrix* è parola e scrittura.

Il riferimento alla lingua come analogo della Matrice ricorre nelle riflessioni di vari interpreti. Anche Stephen Faller, l'appassionato studioso di questi film che abbiamo già avuto modo di citare, e che pure non mostra particolari competenze semiotiche, nel suo libro *Beyond the Matrix* indivi-

dua molto bene la profonda analogia fra *Matrix* e il linguaggio: il linguaggio che è dappertutto e a cui non possiamo sfuggire, il linguaggio che è al tempo stesso nella nostra mente e nel mondo, tanto che si può dire che “in effetti, il mondo è creato dal linguaggio” (Faller 2004, p. 71). E insieme al linguaggio, cita anche il sistema narratologico.

La saga di *Matrix* proporrebbe dunque alle persone comuni, in chiave indubbiamente allarmata, la scoperta del “codice” che si interpone tra noi e le cose, la presenza di un filtro collettivo, sistemico, onnicomprensivo, invisibile e ineliminabile, che regge la nostra percezione del mondo. Questa concezione è familiare a molti studiosi e ha certamente raggiunto, in forme diverse, gli strati più colti della nostra società, ma non ha quasi toccato gli strati medi e più numerosi. Dire che noi siamo in qualche modo “parlati” dalla nostra cultura equivale, per la persona media, a portare un sinistro attacco al suo senso di individualità; dirgli che ciascuno di noi pensa e agisce all’interno di invisibili modelli collettivi che lo guidano e lo predeterminano non è poi così diverso dal raccontargli che si trova bloccato in una vasca e che le sue esperienze sono in realtà solo illusorie neurosimulazioni. Come può essere nostro davvero un mondo che ci sovrasta e che meta-definisce il nostro modo di essere? Come possiamo non sentirci schiavi in un universo in cui il nostro sguardo, il nostro gusto, persino il nostro personale “volere” sono di fatto parti di una costruzione collettiva? Come poterci riconoscere in un “io” che esiste solo attraverso la lingua che gli altri scrivono, dentro una storia che è stata in fondo già vissuta, in un’esperienza che nasce come un remake più che come un originale? Eppure, spiega la saga di *Matrix*, noi siamo il Soggetto che scrive il mondo e insieme lo subisce, i creatori delle macchine cui al tempo stesso ci sentiamo assoggettati, e siamo gli spettatori avidi di universi fantascientifici, che si meravigliano di fronte alla rappresentazione del loro banale universo quotidiano.

Perché in effetti la trilogia di *Matrix* può dirci che, in definitiva, noi non siamo propriamente “cervelli in una vasca”<sup>5</sup> quanto piuttosto “spettatori in un cinema”: la cosa più dif-

facile da capire è proprio il meccanismo di questa duplicità, per cui siamo al tempo stesso spettatori nel cinema e protagonisti là dentro il film. Poiché abbiamo un bisogno essenziale di colmare di senso la nostra esperienza, di elaborare un linguaggio e metterci in discorso: perché capire rappresentando noi stessi, proiettandoci là fuori, riproducendoci nell'immaginario, è il nostro modo di essere. In questo senso il "remake" – *Matrix* lo rende evidente – non è diverso dalla nostra più vera realtà. Platone, in definitiva, non aveva ragione: là sulla parete della caverna si proiettano riflessi, ombre senza corpi, è giusto, ma quelle ombre sono la realtà vera, proprio perché sono il riflesso di noi che guardiamo, e solo guardando la nostra ombra possiamo scoprire chi siamo. *Matrix* ci spiega, in aggiunta, qualcosa di non ovvio su quelle ombre che ci sembrano al tempo stesso "vere" e "false", "noi" e "non-noi": che quelle ombre proiettano il nostro più profondo modo di essere, impalpabile e autentico, tangibile e astratto, sistemico e composito, che è soggettivo e personale e perciò stesso sovraordinato e collettivo.

<sup>1</sup> *The Passion of Neo*, #5, 4 dicembre 2004, <http://beyondthematrix.stephenfaller.com/article6.htm>, pubblicato anche a <http://matrixessays.com>

<sup>2</sup> Lo si può visitare all'indirizzo: [http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_frames.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_frames.html)

<sup>3</sup> Una buona introduzione in Frances Flannery-Dailey e Rachel Wagner, *Wake Up! Gnosticism & Buddhism in The Matrix*,

[http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_wakeup.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_wakeup.html)

<sup>4</sup> Colin McGinn, *The Matrix of Dreams*, [http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl\\_cmp/new\\_phil\\_wakeup.html](http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/new_phil_wakeup.html)

<sup>5</sup> Tale stato di cose non è mai negato in senso fattuale, tuttavia muta il suo significato nel corso della saga: come dire, appunto, che la determinazione di "che cosa è Matrix" per noi non dipende solo da concreti dati oggettivi ma anche da un complesso percorso di comprensione e interpretazione valoriale. Va da sé poi che si dovesse comunque lasciare allo spettatore di livello più basso la possibilità di ostinarsi a tenere in piedi almeno in qualche misura, e pur con molte fastidiose incongruenze, una qualche debole struttura avventurosa con "buoni" e "cattivi".