

Matrix Revolutions

Due recensioni, una positiva e l'altra negativa, per questo film così atteso che chiude una trilogia di grande successo

Zion è in pericolo, l'armata delle macchine prepara l'invasione dell'ultima città detenuta dall'uomo. L'esercito degli umani combatte contro l'invasione delle sentinelle. Intanto Neo si prepara allo scontro finale con l'agente Smith che è diventato sempre più potente e ora minaccia anche la città delle macchine. È lì che Neo e Trinity decidono di andare, là dove mai nessun uomo ha messo piede.

PRO

Ammettiamolo, un po' di delusione è inevitabile per tutti i fans della saga di *Matrix*. Che – come chi scrive – continuano a pensare che non si sia trattato affatto (né il primo episodio, ma nemmeno gli altri due: e il secondo è forse il più sottovalutato rispetto ai meriti) di una “bufala”, o di un giocattolone spettacolare quanto rumoroso, condito di un po' di filosofia da quattro soldi per cercare di abbindolare chi cerca lo “spessore”. Eppure un po' di delusione c'è: un po' per la prima parte che denota limiti narrativi inediti rispetto ai precedenti episodi (la storia stenta a decollare; il limbo e il personaggio chiamato "l'uomo del treno" che sembrano avere importanza e non ne hanno; Merovingio e Persefone che sono molto più inutili e macchiettistici della volta scorsa...). Un po' per i dialoghi che in certi punti non sono all'altezza dei precedenti, anche con qualche volgarità. Ma soprattutto perché - nonostante una parte centrale e finale che migliora, le tante domande del primo e anche del secondo episodio (più bello il primo, ma molto intrigante intellettualmente anche il secondo, che seminava dubbi angosciosi) rimangono in gran parte in sospeso, senza risposta. A meno che non ci sia il tanto temuto quarto episodio, come pure il finale – con il dialogo tra Oracolo e Architetto – farebbe pensare...

Allora, perché un giudizio positivo? Perché comunque la trilogia rimane uno dei pochi, grandi esempi recenti di blockbuster “con l'anima”, che ha qualcosa da dire, pieno di spunti umani e anche religiosi interessanti. E fin qui, si può essere o meno d'accordo (c'è chi continua a ritenerlo poca e vuota cosa). Ma il finale – e qui chi non ha ancora visto il film e vuole evitare sorprese “letali” interrompa la lettura – è sorprendente e “cristologico”, con Neo – si poteva intuire che l'Eletto, un vero e proprio Messia, fosse prefigurazione di Cristo – che si sacrifica per la razza umana: dalla sua morte dipenderà la loro salvezza. La croce di luce, quel “tutto è compito” che mette i brividi, Morpheus che alza gli occhi al cielo e ringrazia (“Neo ovunque tu sia: grazie!) per aver potuto assistere a quello che aveva aspettato tanto a lungo, “e ora accade davvero”: tutti simboli evidenti (come il locale definito l'“inferno”, o l'aiutante dell'Oracolo chiamato Seraf e apostrofato “l'Angelo” o “figliol prodigo” dalle guardie del Merovingio, che essendo un ex Eletto è un “angelo caduto”). Sincretismo con molta new age? Continuiamo a vederne poco, mentre l'afflato religioso ci pare sincero. E comunque, “vedere Cristo” – anche se in un contesto metaforico – in un film che tratta della libertà e della scelta, ci sembra non poco nel cinema moderno. Qualcuno ne ha visto una mercificazione, ma non siamo d'accordo. Segnaliamo una frase, che dice Smith a Neo quando rimane cieco: “Il Messia cieco! Lei è un simbolo per tutti quelli come lei: indifeso, patetico...”: non ricorda la debolezza e fragilità di

Cristo, schernito e umiliato durante la sua Passione? Infine, c'è un altro versante emotivamente bellissimo, ed è l'amore puro e commovente tra Neo e Trinity. Per lei ha messo in pericolo la salvezza degli umani nel secondo film (sfidando l'Architetto), con lei va verso la morte (che Trinity coraggiosamente affronta, e che troverà per prima): il loro amore vale la visione, e fa passare in secondo piano quella parziale delusione e anche la fatica di lunghi discorsi in apparenza senza capo né coda.

CONTRO

E' una delusione cocente, l'ultimo capitolo di *Matrix*. Certo, non ci siamo mai strappati i capelli di fronte alla saga prodotta dall'estro dei fratelli Wachowski. Già all'uscita del primo episodio, non ci era piaciuta e continua a non piacerci quella furba commistione tra sacro e profano, tra fiaba New Age, fumetto e suggestioni filosofiche. Va detto, però, che, alla luce dei pessimi sequel, il primo *Matrix* va rivalutato, almeno per una storia originale e, soprattutto, per effetti speciali che hanno cambiato, nel bene e nel male, la storia del cinema d'azione e di fantascienza.

Detto questo, l'ultimo, definitivo (così almeno si spera), capitolo di *Matrix* è deludente sotto tutti i punti di vista. Innanzitutto, da un punto di vista narrativo: due tronconi (la battaglia finale e l'ultimo viaggio del Messia), anticipati da un'incomprensibilmente lunga e statica impasse del protagonista. Su suggestione probabile dei videogames (e delle continue trappole, per cui il giocatore, effettivamente si blocca durante il gioco), i registi hanno costruito una lunga sequenza in cui il protagonista è fermo in una stazione della metropolitana in attesa di un misterioso uomo del treno. Una lunga sequenza, statica ed annoiata, che fa scappare la pazienza anche allo spettatore più navigato, risolta con un deus ex machina tanto facile quanto inverosimile.

Anche dal punto di vista del sistema dei personaggi, il film boccheggia: tra personaggi che avrebbero meritato miglior sorte (e la disinvoltura con cui si risolve il personaggio del Merovingio è imbarazzante), personaggi francamente inutili (la famiglia indiana nella stazione, Persefone, il grottesco Uomo del treno) e personaggi su cui è stato già detto tutto (la banda dei protagonisti), il film si dipana tra figurine esili dalla caratterizzazione elementare, simili ancora a quei videogiochi nei quali l'azione viene prima di tutto. Ma è soprattutto in sede di sceneggiatura che il film buca clamorosamente: a nessuno dei quesiti, anche interessanti, posti dai posti dai primi due capitoli, si dà risposta. Anzi, l'impressione è che si rinunci a rispondere. Sono evase le questioni più interessanti (la questione del libero arbitrio, il valore dell'oracolo e dell'Architetto), per ridurre a puro meccanicismo funzionale alla fine del film, il moto salvifico di Neo verso la città della macchine. E' interessante, a questo proposito osservare che come nei pessimi prequel di *Guerre stellari* (altro tipo di fantascienza delle domande, fantascienza metafisica), si riduce il segno metafisico (l'oracolo come segno di Verità e l'architetto come segno dell'Ordine, come Kosmos), a rigido meccanismo fisico, spiegabile razionalmente (la Forza della particelle per Lucas; per i Wachowski la Verità come programma impazzito di un computer).

Da ultimo, *Matrix Revolutions* non è per nulla rivoluzionario sotto il profilo degli effetti speciali, a differenza dei primi due episodi: la battaglia finale, infatti, è una delle tante battaglie digitali che affollano i film degli ultimi anni. Nulla a che vedere, in parole povere con l'epica battaglia de *Le due torri*, capitolo secondo del *Il signore degli anelli*. L'unica saga recente, a questo punto, in

cui il metafisico procede di pari passo con il Mistero.