DOPPIOZERO

Matrix Resurrections, uno sberleffo camp

Jacopo Bulgarini d'Elci
3 Febbraio 2022

L'ironia è il grande alibi, o il paravento, del postmoderno quando diventa pigro. Quando cioè anziché seminare o coltivare dubbi, smitizzare, lavorare di decostruzione, insomma condurre la propria opera culturale, linguistica, filosofica, finisce per puntare al minimo sforzo. Fino a mettere le mani avanti: ehi, non vorrete mica prendermi troppo sul serio? *Non vedete che sto scherzando?*

Mi è venuto da pensarlo dopo la visione di *Matrix Resurrections*, quarto capitolo del franchise che contribuì a costruire un pezzo tutt'altro che trascurabile dell'immaginario pop tra la fine degli anni '90 e i primi 2000. E che, a quasi vent'anni di distanza dalla supposta fine della trilogia classica (*Matrix Revolutions*, 2003), prova a rinverdire i fasti di quello che fu un enorme successo. Oppure, a leggerlo in altro modo: prova a chiudere stavolta per sempre – in modo *tombale*, per restare dalle parti del suo titolo – un discorso che forse non avrebbe mai dovuto essere riaperto.

Carrie-Ann Moss, la regista Lana Wachowski e Keanu Reeves alla premiere del film (Getty Images).

Lo stesso pensiero può trovare conferme ancora più facili, cioè più evidenti. Per esempio in quella che è la maggiore operazione commerciale del cinema del nuovo millennio: il Marvel Cinematic Universe. La geniale

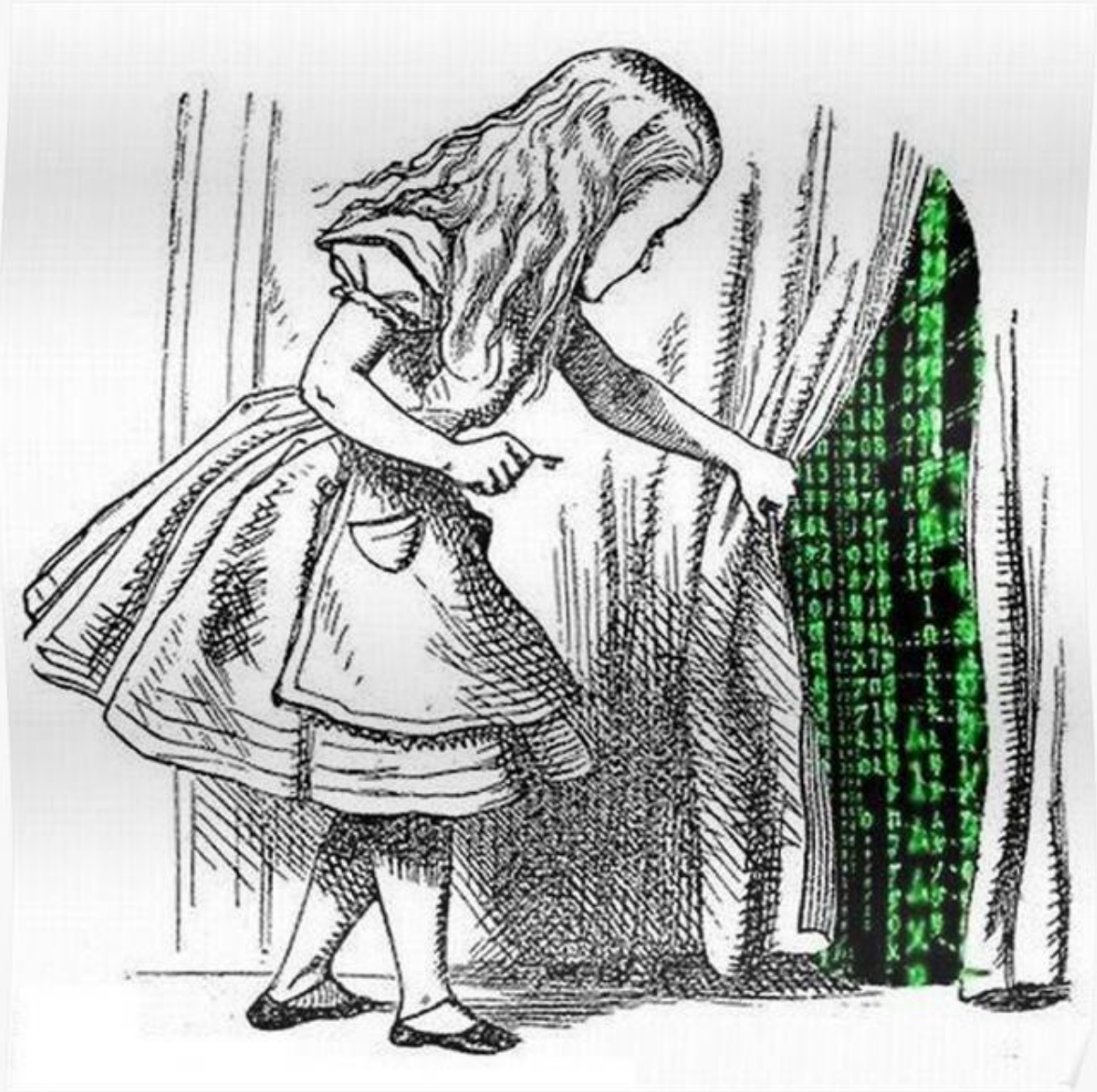
e diabolica intuizione dei Marvel Studios di Kevin Feige è stata serializzare l'immaginario narrativo della casa di fumetti: dando vita a un universo continuo e coerente, in cui gli spettatori hanno mostrato di amare crogiolarsi, con i suoi rimandi costanti e le sue ramificazioni inesauribili. Dal 2008 (*Iron Man*) a oggi si contano più di 25 film, tutti legati l'uno all'altro, per quasi altrettanti *miliardi* di dollari di incasso. Cifre pazzesche (ne ho parlato, a proposito dell'evoluzione del supereroe contemporaneo, in questo precedente articolo).

Ebbene, il tratto che forse con maggiore evidenza distingue il Marvel Cinematic Universe da ciò che fa la storica rivale DC Comics, per dire, o da altre operazioni in qualche modo similari, è un ricorso radicale a massicce iniezioni di ironia. Thor può mettere su la pancia per gli eccessi alcolici e l'abbrutimento amoroso; Iron Man nascondere le proprie spesso comiche insicurezze dietro uno sfrenato esibizionismo tecnologico; Hulk vivere in modo anche grottesco l'impaccio del proprio essere inevitabilmente goffo: l'elefante in una cristalleria. Per non menzionare supereroi ancora più evidentemente "leggeri", umani, gioviali, pasticcioni come Ant-Man o i Guardiani della Galassia.

Questa vera e propria inflazione supereroica (26 blockbuster in 13 anni!) si accompagna così a una smitizzazione che a tratti ha il sapore dello svilimento: come se si fosse deciso che il modo migliore per rendere ancora più accettabili, o meglio digeribili, i propri sovrabbondanti campioni fosse quello di offrirli all'abbuffata del pubblico nella maniera più leggera possibile. Quella appunto che dietro lo schermo dell'ironia sembra quasi nascondere un'insicurezza drammaturgica che è anche una certezza di marketing: se pretendessimo di far prendere sul serio questi inverosimili personaggi al pubblico, non avrebbero altrettanto successo!

Matrix Resurrections fa, da più di un punto di vista, un'operazione simile. Il primo capitolo (*The Matrix*), del 1999, si prendeva totalmente sul serio. Anche nei momenti di alleggerimento. Anche nelle scene dichiaratamente grottesche. E aveva ragione di prendersi sul serio: non si limitava a offrire al pubblico un intrattenimento di altissimo livello, e a dar vita a un'estetica a metà tra fantascienza, arti marziali orientali, anime, neo-noir. *Matrix* ebbe il coraggio di attingere a piene mani, con molta consapevolezza e molta curiosità intellettuale, da un'infinità di fonti. Note e meno note. Profane, ma anche sacre.

In quel film così ricco e cruciale si incontrano riferimenti taoisti ma anche evidentissimi richiami cristologici. E ancora di più temi gnostici. E poi echi delle ricerche di Castaneda. O si possono scorgere con molta facilità allusioni (semplificanti, per carità) a idee, esperimenti mentali, discussioni di pensatori come Cartesio, Platone, Kant. *Simulacri e simulazione* di Baudrillard appare fisicamente in scena, e si dice che gli scritti del francese siano stati sottoposti come lettura obbligata a diversi membri del cast.



In campo letterario, *Alice nel paese delle meraviglie* è un riferimento talmente ovvio e onnipresente da rischiare di cannibalizzarne molti altri. Ma così, in un certo senso, accade con la fantascienza. L'impronta di William Gibson, il padre del sottogenere cyberpunk, risulta così robusta da nascondere tante altre voci. Una in particolare: quella di Philip K. Dick, il visionario autore americano di cui quest'anno ricorrono i 40 anni dalla morte (coincisa con l'uscita al cinema di *Blade Runner*, film che avrebbe portato allo scrittore una popolarità più ampia pur tradendo – magnificamente – il senso profondo del romanzo *Do androids dream of electric sheep*?). È chiaro: in *Neuromante* di Gibson appare persino la parola "Matrix", e in generale è davvero innegabile che l'autore di *Giù nel ciberspazio* e *Monna Lisa Cyberpunk* sia un'ispirazione fortissima per il film delle Wachowski. Eppure, non riconosciuto con altrettanta chiarezza e anzi largamente ignorato, Dick affiora tantissimo nell'opera. Per i già citati temi gnostici, ossessione di una vita dell'autore di *Ubik*, *Le tre stimmate di Palmer Eldritch*, *Un oscuro scrutare*. Particolarmente presenti nel suo delirante e ricchissimo diario edito postumo come *Esegesi*. Ma anche per la paranoia creativa che sembra sovrintendere un po' a

tutto l’universo interno ed esterno al racconto. Del resto, lo scrittore americano era stato forse il più radicale cantore in campo fantascientifico dell’idea – angosciante – di mondi che sono solo simulazioni, programmi, giochi, paraventi dietro a cui si muove una realtà più profonda e potente.

Ma se questo era il primo *Matrix*, un formidabile crogiolo e frullatore della cultura pop e profonda del suo tempo (e così lo salutò lo stesso Gibson in una sua riflessione del 2003), com’è questo nuovo, quarto, forse ultimo capitolo? Letteralmente, niente di tutto questo.

Le smisurate ambizioni metafisiche dell’originale ripiegano, come vedremo, in un ben più modesto bignamino del metatestuale. La visionarietà lascia il campo al già visto. L’afflato epico si riduce a una crisi di mezza età con connessa love story adulterina over 50.

So che sembra severo, anche assurdamente severo. Ma non è ingiusto. In fondo, è ciò che il film stesso potrebbe dire di sé. Anzi: è in pratica ciò che fa. Appunto: ironicamente.

Perché tutto questo nuovo *Matrix* altro non è che uno strano ibrido a metà strada tra un sequel fallimentare e un manifesto contro la moda degli stessi sequel. In cui lo stesso giudizio che se ne avrà dipenderà molto da come si deciderà di leggerlo: pillola rossa, è il coraggioso atto d’accusa contro il cinismo delle multinazionali dell’intrattenimento; pillola blu, è un quarto malriuscito capitolo di cui non vi era necessità alcuna. O è l’incontrario? Immagino dipenda, anche questo, da come si deciderà di rapportarsi al film.

La premessa narrativa è questa. Thomas Anderson (Keanu Reeves) è oggi un cinquantenne creatore di videogame di grande successo: tanti anni prima ha realizzato la trilogia videoludica *Matrix*, ancora popolarissima. La figura su cui ha basato Trinity (Carrie-Ann Moss) è ora una madre di famiglia, che lui incontra timidamente al caffè. Ha occasionali allucinazioni, residuo di un precedente breakdown, ma le tiene sotto controllo grazie alle pillole blu prescrittegli dall’Analista (Neal Patrick Harris). A un certo punto la Warner Bros, “nostra proprietaria” come gli ricorda il suo socio Smith (Jonathan Groff), decide di mettere in cantiere un sequel della trilogia originale. Un nuovo *Matrix*, che deve essere studiato, pensato, realizzato da Anderson e dal suo team creativo. La *mise en abyme* coincide con le crescenti interferenze di nuovi e vecchi personaggi che, da un altro piano della realtà, cercano di risvegliare (di nuovo) quel Neo al cui culto sono cresciuti nei decenni successivi alla Guerra contro le Macchine. Che si era conclusa, alla fine del terzo film, col sacrificio dell’eroe (sacrificio fisico, non virtuale). A questo punto il film smette completamente di avere senso. Ma questo, in fondo, non è neppure particolarmente importante.

La domanda che ci dobbiamo fare è piuttosto: perché? Perché questo film? Perché fare un sequel se non si pensava potesse funzionare, o avere davvero senso? Perché andare a vederlo?

Ok, le pressioni commerciali, certo. Che tra sequel, *reboot*, remake, *spin-off*, cioè tutto l'iper sfruttamento industriale che non trascura nessuna occasione di far cassa, a discapito di tutto e tutti, danno vita a una costante e insaziabile opera di spolpamento e rimasticazione, basata probabilmente sulla convinzione che ogni tot anni al pubblico svanisca la memoria o ricresca la voglia, come al povero Prometeo il fegato. Indubbiamente. E non mancano gli esempi per ricordarci il potere delle multinazionali dell'intrattenimento di giocare con il nostro immaginario, riciclandolo e provando costantemente a rinverdirlo: dai recenti *Spider Man* e *Dexter* al sempiterno *Indiana Jones*, da *Star Trek* a *Star Wars*, da *Sex and the City* a *X-Files*. Spesso con esiti scadenti.

Pressioni commerciali che sanno ben capitalizzare questo grande sentimento collettivo della nostalgia, che non è certo un'invenzione di oggi ma che si riaccende più forte più che mai in tempi turbolenti e di grande crisi socio-culturale e identitaria.

Ecco, in questo senso un altro revival, l'eccezionale *Twin Peaks: The Return* che nel 2017 ha portato a conclusione, a modo suo, la storia lasciata aperta oltre un quarto di secolo di prima con la fondativa *Twin Peaks*, ha saputo fare esattamente il contrario. Riuscendo a resistere alla formidabile domanda nostalgica (dei fan, del marketing, della cultura pop) di poter tornare nella quieta e misteriosa e bizzarra cittadina del nord-ovest statunitense, tra torte di ciliegia e ragazze in gonna al liceo. E avendo il coraggio di contrastare questa pressione conservativa e appunto nostalgica con un racconto radicalmente audace, innovativo, oltraggiosamente inventivo. Ma lì c'era il genio di Lynch, un artista senza compromessi che ha atteso pazientemente fino a che non ha avuto garantite le condizioni produttive che voleva: poter scrivere, dirigere, montare tutte le 18 puntate della nuova miniserie.

E qui, in *Matrix Resurrections*? Le sorelle Wachowski si sono divise. Lilly ha rifiutato di far parte del progetto, Lana vi si è cimentata da sola, facendo intendere di essersi in qualche modo sentita costretta: la Warner, ed è più di una voce, avrebbe messo in cantiere il nuovo *Matrix* con lei (loro) o senza. Di fronte al rischio dello scippo creativo, meglio ergersi a difesa della propria creatura… o no? Ecco, dipende. E qua veniamo al punto principale.

Di fronte alle pressioni produttive, probabilmente consapevole di non poter riportare al passato splendore (già parecchio offuscato dal secondo e terzo capitolo) la saga, l'autrice ha adottato l'approccio più facile oggigiorno: quello ironico e metatestuale di cui si diceva.

E così, il film è letteralmente saturo non solo di riferimenti ai precedenti lavori ma di vere e proprie scene già viste. Rimesse in scena, recuperate, riproposte. Persino proiettate su schermo, a rendere ancora più esplicito il gioco. C'è appunto la cattiva Warner che vuole proseguire la trilogia. Ci sono i creativi che si scervellano per definire l'identità del ciclo di Matrix, in vista del suo sequel: che cos'era, un grande canto antifascista? Un manifesto della transizione di genere? Una riflessione neo-gnostica sulla nostra cattività esperienziale e spirituale nella società mercantile?

Ci sono personaggi che ritornano con nuovi interpreti (Morpheus, Smith) e personaggi mutati come il Merovingio, che si produce in una gran tirata contro i seguiti e sogna l'impossibile ritorno all'ordine e al nitore del mondo di prima (e forse dei film di prima, o almeno del primo). Avete capito. Quello che *non* c'è è un'idea che vada oltre la rilettura ironico-parodistica e metatestuale della materia narrativa di Matrix e della sua influenza sulla cultura pop del nostro tempo. Così, quando esce dalle sue parti "meta", il film gira a vuoto, e peggio.

D'altra parte, lo stesso discorso metatestuale applicato a una dimensione narrativa serializzata e fortemente intrisa di riflessione sui generi (cinematografici) non è certo originale di per sé. Pensiamo a cosa accadde nell'horror negli anni '90 con i due film iconici di Wes Craven del periodo, segnati da un approccio radicalmente e programmaticamente metatestuale: *New Nightmare* nel 1994, *Scream* nel 1996.

Il primo film metteva in scena l'irruzione del personaggio di Freddy Krueger dalla dimensione di finzione alla "realtà": l'iconico mostro che aveva devastato i sogni adolescenziali nel decennio precedente ora minacciava regista, troupe, il suo stesso interprete, Robert Englund. Era il modo di Craven di fare i conti con i sequel che avevano via via annacquato la bellissima intuizione del suo originale *Nightmare, dal profondo della notte* (1984).

Scream, che per ironia della sorte ha un sequel in uscita proprio in questo periodo, si presentò subito come un horror che aveva voglia (con la firma molto riconoscibile di Kevin Williamson) di giocare con i cliché di genere. Le regole che dettano il destino dei personaggi, cosa si deve e non deve fare in una data situazione, le convenzioni a cui siamo abituati.

La saga di *Scream* poi iniziò a riflettere nel suo modo consapevole e metatestuale proprio sui seguiti: da *Scream 2*, che decostruisce appunto i secondi capitoli di tanti film di successo, fino a *Scream 4* (2011). Qui, un killer cerca di ricreare gli omicidi originali, e la giornalista Gale Weathers (Courteney Cox), spiattellando allegramente il senso del film, si chiede e ci chiede: "How meta can you get?", quanto *meta* possiamo mai essere?

Lana Wachowski, col suo *Matrix Resurrections*, non ha quindi neppure intrapreso un percorso particolarmente originale. Ma, a volerla leggere in un modo benevolo (modo che più di un indizio interno ed esterno all'opera sembra supportare), ha forse preso una decisione persino coraggiosa. Quella di fare un film brutto. Volutamente brutto. Scientemente e scientificamente brutto.

Costretta, cioè, a girare un sequel, o meglio costretta a farlo perché tanto lo avrebbero fatto comunque, con lei o senza di lei, la regista avrebbe scelto una strada perversamente originale. Quella di dar vita a un costoso (190 milioni di dollari di costo) e fallimentare (poco più di 150 milioni di dollari di incasso, ad oggi) sberleffo. Uno sberleffo *camp* nei confronti dello stesso concetto di sequel, di *franchise*, di revival e *reboot*. Con eroi che non sanno fare gli eroi. Storie che non portano da nessuna parte. E una generale atmosfera di mestizia e di pochezza. Un film che realizza la propria auto-parodia.

Certo, con quell’impressione di fondo di cui si diceva in partenza: che l’ironia, la beffa, il programmatico non prendersi sul serio siano un paravento anche comodo. Un alibi. Una via d’uscita. Quando sarebbe stato molto più sfidante, e magari più interessante per noi, provare davvero a fare, trent’anni dopo, con attori invecchiati, il sequel di un caposaldo della fantascienza cyberpunk di un’era pre-social e affetta da forme di confusione assai diverse da quelle che insidiano noi e il nostro mondo.

Forse ci voleva un autore iconoclasta, pazzo, visionario e irresistibile come Dan Harmon, per far vedere che il *meta* può prendersi sul serio, e funzionare pure alla grande. Come nella sua amata sitcom *Community*, una costante opera di assimilazione e digestione e riproposizione di elementi della cultura pop, così centrali e “reali” da dare forma e struttura agli accadimenti della vita “vera” dei personaggi dell'improbabile gruppo di studio che la serie racconta. O come nella meravigliosa *Rick and Morty*, che nelle forme di una irresistibile sitcom fantascientifica animata per adulti esplora temi incredibilmente rilevanti del nostro mondo: dalla pericolosità di una tecnica disassociata dall’etica alla tossicità della famiglia, dalle relazioni d’abuso alla pericolosa solitudine dell’intelligenza senza amore.

Mentre in *Matrix Resurrections* restiamo a metà strada: un “vorrei ma non posso” della metatestualità. Che sostituisce l’incredibile ricchezza di riflessioni e rielaborazioni del primo film, forse non per caso giunto alla fine degli anni ‘90, con un’ombelicale auto-contemplazione molto in sintonia coi nostri anni vanesi.

Lì si parlava di filosofia, religione, realtà, prigioni mentali, sistemi socio-economici, macchine intelligenti, libertà e cattività, destino e libero arbitrio. Qui, più prosaicamente, si parla di marketing, merchandising, e di quanto era bello il primo *Matrix*. Che sia esattamente ciò che ci meritiamo?

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