

Il dubbio sull'attendibilità della conoscenza sensoriale **Matrix di Larry e Andy Wachoski**

Generalmente ci fidiamo dei nostri sensi, ma ci sono delle circostanze in cui non risultano attendibili. Se, per esempio, vediamo un remo per metà immerso nell'acqua, esso ci appare spezzato. Dato che i sensi talvolta ci ingannano, e quando ci ingannano non ce ne accorgiamo, non si può escludere che lo facciano sempre. L'intero mondo delle immagini sensoriali potrebbe quindi esser altrettanto illusorio quanto quello dei sogni.

IL FILM

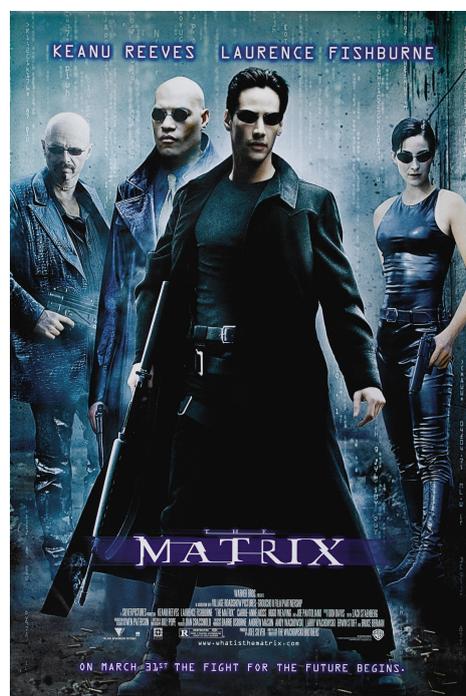
TITOLO ORIGINALE – The Matrix	REGIA – Larry e Andy Wachowski
INTERPRETI – Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Ann Moss	
GENERE - Fantascientifico	DURATA – 136 minuti
PRODUZIONE – USA-Australia, 1999	DISTRIBUZIONE DVD – Warner Bros

I REGISTI

Larry e Andy Wachowski (1965-viv. e 1967-viv.), dopo aver lavorato per alcuni anni nel mondo dei comics, nel 1995 scrivono il soggetto e la sceneggiatura del film *Assassins* di Richard Donner. L'anno successivo sono i registi di *Bound – Torbido inganno*. Nel 1999, iniziano la trilogia di *Matrix* con il primo film, seguito, nel 2003, da *The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions*. Nel 2006, producono *V per Vendetta* di James McTeigue.

LA TRAMA

Neo, un abile pirata informatico, viene contattato da un gruppo di hackers accusati di terrorismo. La misteriosa Trinity lo conduce da Morpheus, capo del gruppo di hackers ribelli, il quale gli svela che la sua vita, come quella di tutta l'umanità, è un'illusione prodotta dalle macchine, che utilizzano gli esseri umani per ricavarne energia. I computer hanno elaborato un programma di «neurosimulazione interattiva», la Matrice, che fa vivere gli uomini in una specie di sogno continuo. Scoperta la verità, sarà proprio Neo, l'eletto, a dare battaglia alle macchine.



MOTIVI DI INTERESSE FILOSOFICO

Il film dei fratelli Wachowski visualizza un celebre esperimento mentale proposto da Hilary Putnam e volto a mettere in dubbio la realtà che ci circonda. Putnam immagina che uno scienziato pazzo estragga il cervello dal corpo di un uomo, lo ponga in una vasca piena di liquido nutriente e lo connetta a un computer programmato per simulare la vita corporea. Il cervello continua a credere di avere un corpo e di compiere esperienze, mentre, in realtà, tutto ciò non è che l'illusione dettata dal computer dello scienziato. A questo punto Putnam — così come i registi di *Matrix* — si chiede: chi ci assicura che anche noi non siamo cervelli in una vasca, condannati a illuderci sulla nostra reale situazione?

RIFERIMENTI FILOSOFICI

Il dubbio sull'attendibilità dei nostri sensi e sulla realtà che ci circonda è avanzato dagli antichi scettici. In senso filosofico, lo scetticismo, fondato da Zenone di Cizio, è la posizione di chi nega che la verità possa essere conosciuta in qualche modo e che, di conseguenza, dubitando di tutto, si

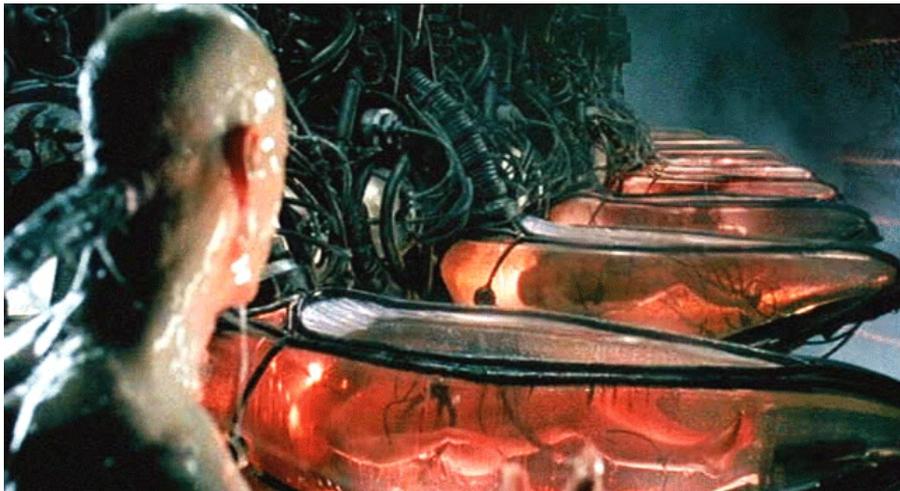
rifiuta di accettare qualsiasi credenza. Il dubbio scettico viene riproposto (ma superato) in epoca moderna da René Descartes, che formula l'ipotesi del «genio maligno», il quale potrebbe aver costruito una realtà fittizia per ingannarci. L'esperimento mentale del cervello in una vasca di Putnam è una forma aggiornata dell'ipotesi cartesiana. *Matrix* riprende anche il mito della caverna presentato da Platone nel VII libro della *Repubblica*. In questo dialogo, i prigionieri che vivono da sempre in un antro sotterraneo costretti a vedere solo delle ombre, ovvero le immagini dei sensi, sono contrapposti al filosofo che cerca di uscire dalla caverna per conoscere la vera realtà, seguendo la ragione e l'intelletto.

LA SEQUENZA

[30.15 — 32.13]

Il contesto - Neo è entrato in contatto con il gruppo che ha organizzato la resistenza contro le macchine. La sequenza mostra il momento in cui, per la prima volta, il protagonista viene guidato a penetrare oltre l'apparenza prodotta da *Matrix*, per entrare nella vera realtà, in cui gli uomini sono utilizzati dalle macchine per produrre energia.

Le immagini e i concetti - La superficie dello specchio evoca il mondo illusorio dei sensi, e corrisponde alla situazione platonica degli schiavi dentro la caverna descritta nella *Repubblica*. La membrana che avvolge Neo nella vasca e il liquido in cui è immerso alludono alla placenta e al liquido amniotico che circondano il feto. Con la conoscenza della vera realtà assistiamo in un certo senso a una rinascita, paragonabile a quella dello schiavo platonico che esce dalla caverna.



Esercizi

Per la comprensione e la rielaborazione

- In che cosa assomiglia e in che cosa differisce la situazione degli uomini prigionieri descritta in *Matrix* rispetto a quella ipotizzata da Putnam nell'esperimento mentale del cervello in una vasca?
- Quali sono le differenze fra la realtà che esiste fuori della caverna platonica e il mondo reale scoperto da Neo quando esce dal sonno indotto da *Matrix*?
- Dato che il mondo illusorio creato da *Matrix* è familiare e rassicurante, mentre quello reale è terribile, conviene accettare l'illusione o cercare comunque la verità?

Dal film ai concetti

- Definisci i seguenti concetti, prima in termini puramente filosofici e poi con riferimenti concreti al modo in cui sono presentati nel film: dubbio scettico, apparenza, realtà, sensazioni, intelletto, ragione.

Spunti di discussione

- Dal confronto con i tuoi compagni, cerca di individuare alcuni fattori che supportino la nostra credenza che la realtà sia davvero come ci appare, e altri elementi che, viceversa, possano incrinare questa convinzione.