



Matrix

The Matrix

de Andy et Larry Wachowski

Fiche technique

USA - 1998 - 2h15

Couleur

Réalisation et scénario :

Andy Wachowski

Larry Wachowski

Montage :

Zach Staenberg

Musique :

Don Davis

Interprètes :

Keanu Reeves

(Neo)

Laurence Fishburne

(Morpheus)

Carrie-Anne Moss

(Trinity)

Hugo Weaving

(Agent Smith)

Gloria Foster

(L'Oracle)

Joe Pantoliano

(Cypher)



Résumé

Programmeur dans un service administratif, Thomas Anderson partage le sort de millions de bureaucrates anonymes, rivés à leurs ordinateurs, aux ordres de supérieurs revêches et tatillons. La nuit, sous le nom de "Neo", il renaît, s'éclate en inventant ses propres programmes, en semant ses

virus dans les circuits officiels et en multipliant à plaisir les délits informatiques. A cheval entre deux mondes, Neo fait des songes étranges. Des messages cryptés, provenant d'un certain Morpheus l'invitent à aller au-delà des apparences, à briser ses chaînes en luttant contre l'omnipotence de la Matrice

L E F R A N C E

www.abc-lefrance.com

Critique

Furtivement, la caméra cadre le livre dans lequel Néo (Keanu Reeves), employé banal en apparence mais *hacker* du *cyberspace* à ses moments perdus, cache ses *softwares* pirates : «Simulacres et simulations». Le ton est donné. En convoquant Baudrillard, les frères Wachowski, jeunes réalisateurs du sulfureux **Bound**, dont la mise en scène s'inspirait nettement de certains effets de style propres aux frères Coen, veulent dynamiser le film d'action hollywoodien en lui insufflant une dimension à la fois philosophique et métatextuelle. «*La réalité n'est que l'image de l'image*», affirmait le célèbre essayiste, dont **Matrix** suit à la lettre la logique interne. Aussi Néo, simple rouage de notre société capitaliste, montrée comme telle par une mise en scène soulignant l'imposante verticalité des entreprises, va-t-il progressivement découvrir l'envers du décor, par le truchement d'un groupe de résistants aux capacités physiques surhumaines. Sa perception de la réalité n'était en fait que l'image d'une autre image. Cette dernière, la fameuse Matrice, représente notre monde en 1998 : un univers codé, un système économique et social figé, une société à la finalité consumériste. Un monde où la liberté n'est qu'un leurre, pavée des oripeaux d'une croyance fanatisée en un inéluctable progrès technologique. Mais, en vérité, la Matrice, copie de notre monde, n'est qu'un programme informatique virtuel. La véritable réalité se situe un siècle dans le futur, quand les machines dirigent le monde. Devenues trop intelligentes, ces dernières ont asservi l'homme, l'utilisant comme vulgaire bétail afin d'en retirer l'énergie électrique. «*Nous ne sommes que de simples piles*», conclut Morpheus (Laurence Fishburne), chef de file de la résistance. Aussi la Matrice n'est-elle qu'une piètre illusion, censée endormir l'humanité et lui infliger perpétuelle-

ment le XXe siècle comme apogée de la civilisation. En arrachant le masque du réel, Néo va pénétrer un autre univers, totalement en symbiose avec les thèmes de William Gitson, et rejoindre la résistance pour tenter de libérer l'humanité. Considéré par ses nouveaux amis comme l'élue, dont l'Oracle, sorte de Pythie vivant dans la Matrice, avait prophétisé la venue, Neo va se transformer en homme/ordinateur, les fameux Anges de Neuromancer, à qui l'on implantera divers programmes (techniques de kung-fu, force surhumaine...) dans l'espoir de détruire la matrice de l'intérieur.

Le film se compose alors d'incessants va-et-vient entre le réel du futur et notre société virtuelle. En empruntant à la fois deux directions, l'anticipation pyrrhoniste et la réflexion métatextuelle sur le pouvoir des images, les frères Wachowski ont accouché d'un film hybride, chancelant, hésitant sans cesse entre la métaphore sérieuse et la jouissance d'une série B à la mise en scène fluide et innovatrice. Tout l'intérêt de **Matrix** réside dans cette indécision et dans la façon dont les réalisateurs s'amusent de notre réel, quand l'action se situe essentiellement dans la Matrice. La vision des personnages, n'existe qu'à travers le prisme d'une multitude d'écrans, ordinateurs, télévisions, vitres, pare-brise (souvent cadrés de l'extérieur), un divers de réalités se superposant comme d'infinies couches altérant notre perception du réel. Simulacres ou simulations, hyperréalité qui nous conditionne. Pour les frères Wachowski, ces images illusives, qui peuvent tout aussi bien se traduire par le rêve hollywoodien, le prêt-à-penser ou le fanatisme des croyances, nous définissent comme esclaves, tels les pions d'un Big Brother incontesté puisque la matrice est notre réalité, une réalité parmi d'autres, mais une réalité tangible qui nous définit. Quelle est donc la meilleure façon de pointer cette incarcération propre à la réalité, tout en mettant en scène l'espoir d'une alterna-

tive, sinon par l'emprunt à une cinématographie éloignée des canons hollywoodiens ? En introduisant la cinégénie populaire de Hong Kong, scènes de kung-fu chorégraphiées par Yuen Woo Pingt ou superhéros en cuir héritiers de **Heroic Trio** (Johanie To) ou **Black Mask** (Daniel Lee), les frères Wachowski ne revendiquent pas une fusion, encore moins un hommage, mais une nécessité, d'autant que le cinéma populaire hong-kongais a récemment été le vecteur des craintes de toute une population, elle aussi victime en 1997 d'un changement de réalité. Malgré **Un tueur pour cible** (Antoine Fuqua), **Big Hit** (Kirk Wong) ou **Volte-Face** (John Woo), **Matrix** est le premier film dans lequel une mise en scène par instants héritière du cinéma hong-kongais phagocyte les codes établis du *blockbuster* hollywoodien : dérèglement du montage (quasi épileptique lors des scènes de combat), subversion du cadre (un personnage est «gelé» en plein élan, mais la caméra contemple cet arrêt sur image en un travelling circulaire), multiplication des points de vue (puisque les personnages participent de différentes réalités).

Mais là où le bât blesse, c'est que les réalisateurs n'ont pas su allier à ce dynamitage un regard décalé sur les codes narratifs dont la mise en scène hollywoodienne est tributaire. Les multiples clins d'œil appuyés au spectateur, références aux postures des héros hong-kongais ou au mélange des genres typique de ce cinéma, se noient encore dans une vision messianique de l'histoire qui, à l'instar d'un **Terminator** ou d'un **Star Trek** (ce qui ne leur enlève pas d'autres qualités), n'entraîne qu'une régression infantile de la dramaturgie. Néo, l'élue, s'envolant tel Superman au dernier plan du film, gâche ce jeu avec le réel qui introduisait de façon surprenante les personnages. Certes, le film marche avec bonheur sur les traces de *Barjavel*, Gibson ou K. Dick, mais la vision *cyberpunk* du futur (Terre en

décrépitude, machines aux allures de calamars géants) ainsi que le projet critique d'une humanité qui sacrifie l'individu sur l'autel d'un progrès mercantile sont minimisés par un scénario galvaudé qui, dans sa seconde partie, prend des allures de western-spaghetti revisité. Une fois le dernier écran éteint, celui de la salle de cinéma, on regrette que l'énorme potentiel du sujet s'étiolle sous une mise en scène presque fière de la vacuité de ses effets. Mais, s'il participe plus de l'*entertainment* que de l'indépendance critique, **Matrix** reste néanmoins une œuvre à part dans le flot d'**Arme fatale** et autres **Armageddon** ramollis, viviers de beaufitude outrancière qui, en rameutant le plus grand nombre par un marketing aussi discret que la Panzer Division, entretiennent à l'aune du genre un *status quo* exaspérant.

Moins subversif qu'il le prétend, mais spectaculaire et audacieux, **Matrix** s'avère si efficace et si rafraîchissant que son échec aurait sonné le glas du film d'action dans son ensemble.

Yannick Dahan
Positif n° 461/462 - Juil./Août 1999

Il y a une bizarre disproportion, dans **Matrix**, entre les efforts dépensés pour élaborer un univers, le rendre plausible, y faire entrer le spectateur, et ceux fournis pour y mettre en branle une fiction, forcément plus standard (tuer les méchants, sauver le monde, etc.). Après un début glauque vient une longue phase où le film, s'immobilisant, entame une série de leçons théoriques et pratiques, peu compréhensibles, sur la fausseté du monde visible et sur l'infime espoir, malgré tout, de le restaurer dans son ancienne et unique réalité. Cette phase, peut-être la meilleure, installe une tout autre perception, proche du film scientifique (fumeux, là n'est pas le problème), de la simulation, du jeu

vidéo, du CD-Rom. **Matrix** s'y réalise en quelque sorte, et y trouve, étrangement, une modestie, parfois même un certain humour.

Jusque dans les scènes d'action, c'est cet aspect de simulation (disons de désynchronisation du projet et de son accomplissement, du fond et de la figure) qui retient l'attention. Tantôt la voix commande au corps : ainsi Néo obéissant aux ordres par portable de son chef Morpheus. Tantôt elle commande à l'image elle-même : ainsi Morpheus toujours, décrétant un arrêt sur image afin d'expliquer un point de cours à sa nouvelle recrue. Un effet spécial en vogue revient souvent, qui consiste à créer deux vitesses différentes, en gelant une partie du champ, de sorte que la caméra (ou quelqu'un) peut s'y déplacer librement, comme à l'intérieur d'une maquette en 3D. Quelques belles inventions figuratives surgissent çà et là, inspirées du jeu vidéo, radicalisant l'idée que le film d'action engage d'abord une lutte d'égal à égal entre les corps et l'environnement, à commencer par l'architecture. Keanu Reeves fait du *speed-karaté*, grimpe aux murs (qui partent en morceaux), s'envole (un peu).

On ne comprend rien à **Matrix**, mais on finit par y croire, grâce à ses allers et retours entre la théorie et la pratique, le fond et la forme, grâce surtout au mixage de leur vitesse respective. Comme si les films aussi étaient désormais multipistes, chaque élément, traité indépendamment des autres, est accéléré, ralenti, déformé, et peut prendre à tout moment la place de référent. C'est assez impressionnant, et surtout, comme on dit, «ça existe».

Emmanuel Burdeau
Cahiers du cinéma n°537 - Juil./Août 1999

Ça vous tombe dessus comme ça, un soir : votre ordinateur vous envoie des messages sibyllins ; puis une troupe de néo branchés - lunettes de soleil à minuit et cuir noir moulant - vous entortille ta tête : la réalité, disent-ils, n'est qu'une illusion, un monstrueux programme informatique lancé par des machines maléfiques qui ont pris le contrôle de la Terre. Vous vous croyez chez vous, ou au bureau, ou dans la rue ? Erreur : stocké dans de gigantesques centres d'élevage, votre corps est en sommeil, son énergie pompée par ses nouveaux maîtres. C'est ça, la «matrice» : un trompe-l'œil géant.

A l'image du film, au fond. Un patchwork gonflé de SF et d'arts martiaux, un remake d'**eXistenZ** (déjà !) tricoté par des disciples de John Woo à l'usage des teen-agers (qui lui vouent déjà un culte outre-Atlantique). Joli comme une gravure de mode, Keanu Reeves joue (plutôt bien) l'ahuri tandis qu'on le programme pour se débrouiller dans la réalité virtuelle : directement injecté dans le bulbe, un logiciel lui apprend illico le taekwondo ou le jiu-jitsu. Pratique, non ? Le logiciel n'est pas encore entre les mains des frères Wachowski. Ces brillants recycleurs (ils tripatouillaient déjà les codes du film noir dans leur premier film, **Bound**) ont besoin de deux heures quinze minutes pour mener leur histoire à bien. Leur ambition visuelle - quelques décors à la **Alien** - et leur sens de la mise en scène - des combats à couper le souffle - font merveille. Mais, entre les cascades, le mode d'emploi de leur univers est asséné dans de trop longues scènes dialoguées, franchement redondantes.

Ces explications - un peu risibles - ne suffisent pourtant pas à gâcher tout à fait le plaisir. A condition de ne pas prendre **Matrix** trop au sérieux (difficile d'employer sans sourire le mot "philosophie" à propos de son contenu), cet ersatz de jeu vidéo - en nettement mieux joué : - est à la fois élégant et spectaculaire. Donc séduisant.

Aurélien Ferenczi
Télérama n° 2580 - 23 juin 1999

Mieux que n'importe quel autre film de science-fiction produit par Hollywood durant cette décennie, **Matrix** synthétise tout un courant du cinéma de genre, de **Total Recall** à **The Truman Show** en passant par **eXistenZ** et **Dark City**, qui s'est ingénié à copier Philip K. Dick. Il faudrait donc relire à la lumière de tous ces films **Time out of point**, l'un de ses meilleurs textes, où un homme réalise que derrière son univers quotidien se cache un monde cauchemardesque, pour comprendre à quel point Dick aura engrangé, bien malgré lui, autant de mauvais films.

Le virtuel et la paranoïa sont devenus aujourd'hui les maîtres mots de la science-fiction au cinéma. L'idée complexe d'une réalité à plusieurs niveaux s'est muée en gimmick destiné à amuser des adolescents rompus aux techniques narratives des jeux vidéo. Le découpage de **Matrix**, la scénographie des combats, le visage en lame de couteau, de Keanu Reeves, l'allure vestimentaire des personnages du film (toujours de noir vêtus avec des lunettes de soleil) renvoient à l'esthétique des jeux vidéo. Vu le succès du film aux Etats-Unis (plus de 160 millions de dollars de recettes à ce jour), il semble évident qu'un public adolescent a reconnu en **Matrix** l'extension sur le grand écran de l'univers de sa console.

Cet intérêt peut laisser sceptique étant donné le jeu minimal et désincarné des comédiens (on n'a jamais vu Larry Fishburne et Keanu Reeves aussi mauvais), et la maladresse dans la chorégraphie des combats, qui ressemblent à du John Woo filmé au ralenti. Ces défauts de mise en scène deviennent encore plus problématiques lorsque les frères Wachowski immergent leur film dans une idéologie New Age aux ressorts involontairement corniques.

Un symbolisme sommaire

Le film nous énonce son message avec une clarté confinant bien souvent au schématisme. Il y aurait deux réalités : celle que nous croyons vivre, et celle qui

se cache derrière les apparences, cette dernière est la fameuse matrice annoncée par le titre, c'est-à-dire un ordre caché régi par des machines qui gouverneraient le monde et projettent un univers illusoire que les humains prennent pour réel. Un homme va nous réveiller de ce cauchemar, en la personne d'un pirate informatique prénommé Néo (Keanu Reeves) et qui va rapidement apprendre qu'il est le Messie. Epaulé par la très sexy Trinity (Carrie-Anne Moss très bonne dans un rôle trop sommaire) et le très stoïque Morpheus (Larry Fishburne), Néo va s'atteler à libérer les humains du joug de la matrice. Pour étoffer un symbolisme très puéril, le vaisseau où se réfugient Morpheus et son armée de rebelles s'appelle le *Nebuchadnezzar*, alors que la ville habitée par les derniers humains en liberté s'appelle Sion.

Le postulat de **Matrix** - la confusion volontaire entre deux niveaux de réalité - ne peut avoir d'intérêt que servi par un véritable discours. Si ce n'est mélanger les différentes mythologies occidentales avec un zeste de spiritualité, et nous affirmer platement que l'homme est meilleur que la machine, les frères Wachowski n'ont rien à nous dire.

Comme les personnages de leur film, les deux frères obéissent à un ordre dont ils ne contestent guère le bien-fondé : celui imposé par leur producteur Joel Silver, avec une inflation de scènes d'action dont on ne saisit guère l'utilité, et dont la seule justification est d'imposer un tempo comparable à celui des jeux vidéo et de masquer les faiblesses du scénario.

Dans une des scènes les plus emblématiques du film, Néo se voit proposer par Morpheus le choix entre deux pilules. L'une lui permettra d'oublier ce qu'il a vécu jusqu'ici et de redevenir le petit informaticien ignorant des méfaits de la matrice, et l'autre d'avancer sur le chemin de la révélation et d'assumer son destin de messie. Néo choisit bien sûr la seconde, mais on peut regretter qu'il

n'ait pas choisi l'amnésie.

Samuel Blumenfeld
Le Monde - jeudi 24 juin 1999

Les réalisateurs

Larry et Andy Wachowski sont nés à Chicago. **Bound** est leur premier film. Outre **Bound**, ils ont écrit **Plastic man**, en développement actuellement chez Amblin Entertainment, et **Matrix**, un thriller de science-fiction, en développement chez Warner Bros

Dossier distributeur

Filmographie

Bound	1997
Matrix	1999