

MATRIX

Larry et Andy WACHOWSKI
Etats-Unis - 2h15 - couleurs
1999

Interprètes : Keanu Reeves (Néo),
Laurence Fishburne (Morpheus), Carrie-Ann Moss Trinity)



I - RESUME

En 2199, les machines règnent en maîtres sur l'espèce humaine, dont la civilisation est anéantie. Les humains en sont réduits à mener une vie végétative et à fournir de l'énergie à la Matrice. Mis en sommeil, ils sont projetés dans le monde fictif de 1999, alors que la réalité n'est que chaos et destruction.

Pourtant, un groupe de résistants, conduit par Morpheus, a réussi à échapper à l'emprise de la Matrice et parvient à réveiller Néo, qui pourrait être le Messie qui doit délivrer l'humanité.

Néo est-il l'Elu, comme le pensent Morpheus et Trinity ? L'Oracle, consultée, répond apparemment par la négative, tout en indiquant au héros qu'il a, s'il le veut, la possibilité de prendre sa vie en mains.

Trahi par Cypher, l'un des leurs, le groupe de "résistants" que dirige Morpheus, est piégé par des agents de la Matrice, dirigés par "Mr. Smith". Au péril de sa vie et guidé par les paroles de l'Oracle, Néo, aidé de Trinity, libère Morpheus.

A l'issue d'un ultime affrontement, Néo est tué par "Mr. Smith" (dans le monde virtuel) et aussitôt littéralement ressuscité par un baiser de Trinity (dans le monde réel).

Néo est l'Elu victorieux : par la seule force de son mental, tel un Bouddha, il contrôle et domine le monde illusoire, virtuel, et le traverse jusqu'à le faire voler en éclats.

L'épilogue du récit nous montre Néo, désormais engagé dans un combat qui lui est devenu routinier, ordinaire : une résistance de tous les jours contre l'ordre établi. Son devoir d'homme libre est de libérer les autres, de faire reculer l'aveuglement et l'oppression.

II - COMPLEXITE DU RECIT

Quelle histoire est dans quelle histoire ?

A quelle époque sommes-nous vraiment ?

Quelle est l'image exacte, sans mensonge, du monde tel qu'il est ?

Etc.

Les scénaristes et metteurs en scène du film ont fait le choix de la complexité, d'un scénario labyrinthique où le spectateur ne peut que se perdre.

C'est un pari audacieux, risqué : un film commercial hollywoodien, s'il veut captiver le plus large public possible, peut-il se permettre un fonctionnement ardu ? Les frères Wachowski ont tranché : c'est oui. Sans problème, ils allient le spectaculaire et la réflexion.

III - DES FICELLES SPECTACULAIRES

Nous avons à faire à trois genres en un.

Le récit utilise les aspects les plus efficaces de la science-fiction, du fantastique, et du policier :

- Exploration ahurissante de l'espace, histoire à l'échelle d'un monde, mode de déplacement et d'existence futuristes.
- Mise en présence de deux mondes, et intrusion de l'un dans l'autre, manifestations inquiétantes voire monstrueuses.
- Hors-la-loi et forces de l'ordre, énigmes et enquêtes, course poursuite et chasse à l'homme.

La pyrotechnie hollywoodienne et le numérique donnent force et ampleur à toutes ces situations. Leur impact est décuplé : le spectateur ne peut être que captivé.

IV - UN SCENARIO SOUS INFLUENCE

Le scénario reprend à son compte le fonctionnement de trois types de jeux vidéo :

- Les jeux d'arcades : jeux de combats où les adversaires échangent des coups extraordinaires ; ils réclament virtuosité, rapidité et agressivité de la part du joueur.
- Les jeux de rôles ou d'aventures : il s'agit ici d'atteindre un objectif en collaborant avec d'autres personnages dans des univers imaginaires (Moyen-Age, fantastique, etc.) Le film puise dans le répertoire habituel de ces jeux : le Maître, le Héros, la Belle, le Traître, etc.
- Les jeux de plate-formes : le passage d'un univers à un autre est soumis au respect d'un parcours très balisé :
 - les choix à deux termes proposés à Néo : la pilule bleue ou la pilule rouge ; laisser mourir Morpheus ou vivre son destin, etc.
 - les jeux de piste : suivre le lapin blanc, personnages à rencontrer, instructions à respecter, points de passage à rejoindre.

V - DE NOMBREUSES REFERENCES

Le film convoque de nombreuses références d'ordre mythique, littéraire ou cinématographique :

a) mythique :

- **Jésus** : le personnage de Néo incarne le messie qui sauvera le monde. Néo, en grec ancien, signifie " nouveau " : il a été désigné comme l'être supérieur seul capable d'affronter la Matrice à armes égales. Par ailleurs les autres noms propres : Trinity, Cipher, la cité de Zion, font référence à la Bible.

- **Oedipe** : mythe grec fondamental. Un oracle lui ayant prédit qu'il tuerait son père et épouserait sa mère, Oedipe va quitter ses parents d'adoption et finir par réaliser la prophétie. De la même manière que dans le film, la prédiction elle-même provoque les événements qu'elle annonce.

b) littéraire :

- **Alice au pays des merveilles**. Le lapin blanc, le miroir que l'on traverse, la découverte d'un autre monde, le merveilleux, sont autant de clins d'oeil à l'oeuvre de Lewis Carroll qui met en scène un univers énigmatique apparemment absurde.

- **Vingt mille lieues sous les mers** (Jules Verne).

c) cinématographique :

- **Blade Runner** (Ridley Scott)
- **L'Armée des 12 singes** (Terry Gilliam)
- **New-York 1997**, (John Carpenter)
- **The Game** (David Fincher)

VI - UNE ESTHETIQUE EXPRESSIONNISTE

L'expressionnisme allemand est un mouvement important de l'histoire du cinéma, qui s'est développé dans les années 10 et 20.

Le contenu des récits évoque une société et des individus en crise, aux prises avec le Mal, l'inhumain, la folie.

Le jeu des acteurs se caractérise par des expressions exagérées et monstrueuses.

La forme des images (l'esthétique) est très singulière : obscurité, instabilité, formes brisées, obliques, etc.

Ce mouvement a influencé de nombreux cinéastes jusqu'à nos jours. Dans les années 90, le plus célèbre et talentueux d'entre eux est Tim Burton (**Edward aux mains d'argent**, **Batman I et II**, **l'Etrange Noël de Mr. Jack**.)

VII - UN RECIT D'INITIATION

Néo, interprété par Keanu Reeves, sort de l'aveuglement, de la passivité où il était.

Il quitte le cocon très spécial qu'on avait fabriqué pour lui.

Il apprend à mettre en question la manière dont il pense, dont il perçoit le monde autour de lui : il apprend à voir autrement.

Cette lucidité (ou prise de conscience) nouvelle n'est pas tout.

Néo apprend à renoncer à sa passivité. Il prend de l'assurance, il prend confiance en lui-même.

Il fait des choix. Il détermine ce que doit être sa propre vie.

En ayant le courage de mettre en jeu sa vie, en payant de sa personne, il fait l'apprentissage de l'autonomie et de la plénitude.

Le film nous propose, en somme, le parcours qui va de la naissance (symbolique) à l'accomplissement d'un individu : quelqu'un se met à exister vraiment, à vivre pour de bon.

L'aventure réelle, qui consiste à devenir un adulte à part entière, un individu complet, concerne tout le monde. La fiction du film pour lointaine et improbable qu'elle paraisse, est une fable qui parle de la vraie vie.

VIII – LES FIGURES DE L'INITIATION

Les exemples de passages d'un état à l'autre, d'un monde à l'autre, parsèment le film :

- Dès le début, Néo se réveille devant son ordinateur : il est encore le prisonnier inconscient d'un monde virtuel.
- Il est réveillé par un coup de téléphone après l'interrogatoire cauchemardesque de Mr. Smith.
- La découverte du monde réel est mise en scène comme une naissance.
- Enfin, il est ressuscité par le baiser de Trinity.

Par ailleurs, le film montre deux *traversées du miroir* :

- Le miroir fluide qui précède la seconde naissance
- La capacité de double vue qu'il acquiert après sa résurrection lui permet de percevoir les programmes de la Matrice derrière le *miroir des apparences*.

IX - UN DISCOURS SUR L'INDIVIDU ET LA SOCIETE

Néo parvient donc à une progressive prise de conscience de ses capacités. Le film affirme que la réussite réside dans le dépassement de soi, dans le fait " d'y croire " : c'est parce qu'il refuse la nécessité d'abandonner Morphéus que Néo découvre ses dons extraordinaires et devient véritablement l'Elu. En cela les réalisateurs font écho à un thème très contemporain : l'éloge de la volonté et de la confiance en soi.

D'autre part, le film met en avant une contre-culture (jeux vidéo, kung-fu, mangas) se dressant contre les valeurs légitimes de la société : réussite par le travail, vie de famille, etc. Cette société nous est montrée comme un monde anonyme, conformiste, artificiel, auquel l'individu doit résister pour ne pas perdre son âme.