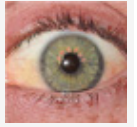


Matrix Reloaded



Un film de science-fiction ou d'anticipation / fantastique réalisé par Andy Wachoski et Larry Wachoski en 2003,
 Une critique réalisée par Stephen le 24/05/2004 à 13h19



Une production globalement décevante, après les espoirs générés par le premier opus, mais qui me permet une courte digression sur le cinéma et le jeu vidéo.

Cinéma et jeu vidéo :

La trilogie *Matrix* implique de nouvelles questions sur l'avenir du cinéma. Le jeu vidéo peut-il servir positivement le cinéma ? A voir les échecs de *Street Fighter*, *Mortal Kombat* ou *Resident Evil*, on peut encore en douter. Par extension, le jeu vidéo peut-il devenir un art ? Nous aurons à en débattre dans les prochaines années et il serait bien trop long de le faire ici. Seulement quelques remarques : le cinéma et le jeu vidéo comportent plusieurs analogies, et notamment l'identification (voire la participation) ainsi que la poursuite d'un réalisme croissant. Aussi, les jeux vidéo sont de plus en plus des entreprises créatrices qui impliquent un travail de l'esthétique et du son, un scénario, des personnages, des costumes et décors originaux. Avec le souci d'accroître le réalisme, le jeu vidéo tend ainsi à se rapprocher du cinéma. Leurs évolutions doivent elles rester absolument disjointes ? On sait aujourd'hui l'apport de la technologie numérique favorable à une évolution (bonne ou mauvaise) du cinéma. De plus en plus, ce que l'on attend des effets spéciaux c'est d'être crédibles, invisibles, de respecter l'illusion première propre à la persistance rétinienne. Peut-être suis-je trop conservateur, mais je continue de penser que le jeu vidéo a une influence néfaste sur le cinéma. Sont ils incompatibles ? Le jeu vidéo reste ludique, le cinéma se contemple. Dans le premier, le joueur est acteur à part entière, dans le second le spectateur s'identifie à l'acteur et c'est là sa seule participation, passive et forcée. Le film est ainsi œuvre immuable et immobile tandis que le jeu vidéo reste mouvant, instable, dépendant de la motivation du joueur. Ils impliquent cependant tous les deux un système de contrainte, le choix du cadrage et la fragmentation du cinéma correspondent en quelque sorte à la l'illusion de liberté de mouvement, de trajectoire imposés par le jeu. Mais l'évolution future du jeu vidéo ne tend-elle pas à représenter une réalité virtuelle qui se rapprocherait du mythe d'un cinéma total, en trois dimensions, débarrassé des limites de l'écran ? Il faudrait encore pour qu'un tel film existe que la narration ne dépende pas du spectateur, qui resterait un observateur assis dans son siège, sans possibilité d'action. La dissociation du jeu vidéo, même dans ce cas s'avère nécessaire. Pourquoi cette digression avant de parler de *Matrix Reloaded* ? Vous ne devinez pas ?

Le film.

La matrice est la matérialisation du mythe de ce cinéma total, avec ses héros et ses figurants-spectateurs dont nous faisons partie. *Matrix* est intimement lié au jeu vidéo puisque c'est parce que les personnages (lorsqu'ils « jouent » à la matrice) évoluent dans cet espace virtuel qu'il

leur est possible d'accomplir ces prouesses (sauts de 10 mètres, combats rapides, téléportations et pouvoirs...), d'où la justification, si l'on veut, des effets numériques, de l'aspect simulation automobile, jeu de combat. En cela, le scénario du film est très habile, combinant un univers BD et jeu vidéo qui ressemble bien à du cinéma.

Le problème de *Matrix* c'est que les frères Wachowski en ont fait un objet à la mode (c'est indubitable dès lors qu'on observe les costumes et les affiches), donc susceptible de mal vieillir, et cela donne lieu d'ores et déjà à certains dérapages notamment dus à la surenchère d'effets visuels (ralentis, mouvements d'appareil impossibles) et au décalage de la bande son.

Le début du film m'a troublé. Une musique d'emblée saisissante, puis ce plan impeccable de Trinity de dos, donnant tout son sens au terme de pesanteur tandis que la moto s'écrase dans une explosion en synchronie parfaite dans le bâtiment qui lui fait face. Après une rupture temporelle surprenante, un face à face dans les airs, un gunfight redéfinissant la notion de ralenti. Déjà de l'action ? Les frères Wachowski, de peur de créer l'ennui, auraient ils oublié ce qu'est une exposition ? Celle du premier *Matrix* était pourtant remarquable. Qu'est-ce qui se passe ? Dans quel monde vit-on ? Ce n'est qu'un rêve cependant. Peut-être aussi ingénieux que celui qui introduit une autre suite, celui d'*Aliens le Retour*, ce rêve permet aux frères Wachowski de commencer tambour battant. Les enjeux du film sont déjà définis, d'une part le rêveur est un visionnaire, il est ce personnage messianique dont nous attendons l'accomplissement, d'autre part Trinity va mourir. Comment la sauver ? Passons à Morpheus. Il induit quant à lui l'autre partie de l'intrigue dans sa rivalité avec un capitaine de Zion pour sauver la ville souterraine de l'attaque imminente des machines. Par une introduction efficace, le film répond rapidement à nos attentes. Mais c'est par la suite que cela se complique. Le film est subtil dans la psychologie des personnages, la délivrance des informations et le questionnement des dialogues, mais devient redondant dans des combats assez rigides et rythmés par une bande son techno pour le moins agaçante. Ce n'est heureusement pas toujours le cas.

Les jeux vidéos actuellement créés procèdent souvent de cette manière : une partie scénario avec cadrages, personnages et dialogues virtuels, sans action du joueur, précède une phase d'action et combats avant qu'une nouvelle séquence non jouée vienne relancer le scénario. Globalement, il en est de même dans *Matrix Reloaded*. Et l'on voit bien là ce qui provoque pour une partie la fascination pour ce film, pour les autres la lassitude. Les séquences d'action sont dans un cas bien trop longues (la poursuite sur l'autoroute, où se trouve finalement délimitée une arène de combat sur le toit d'une remorque de camion, après une simulation de moto), dans l'autre parfaitement inutiles au déroulement de l'histoire (le combat qui précède la rencontre avec l'Oracle, puis avec les agents Smith). Il s'agit donc là davantage d'une démonstration technique des capacités de Néo face à ses ennemis, des effets spéciaux des frères Wachowski devant les spectateurs. Le processus est agaçant. Ce qui sauve le film, c'est cependant son renouvellement scénaristique à partir du premier. C'est dans les séquences dialoguées, parfois complexes, que le film atteint paradoxalement son but : réflexion sur les rapports de l'homme à la machine avec le membre du conseil de Zion, ambiguïté du virtuel et du réel dans la rencontre avec l'Oracle, question du destin et du choix dans la confrontation à l'Architecte. La relation de Néo et Trinity est plus développée, ainsi la résurrection de Trinity grâce à Néo offre une symétrie intéressante au premier *Matrix*, bien que la scène de sexe soit complètement affreuse. Je me souviens pourtant que *Bound* était un film étonnamment sensuel. Cette fois encore, les frères Wachowski ont abandonné leur originalité au profit de la mode. La grotte c'est le vagin. Il faut la faire trembler des cris et danses au rythme du tambour. Mais le tambour se fond assez rapidement en une musique extra-diégétique (techno), remplaçant tous les sons directs de la scène. Quelques travellings au ralenti sur les pieds en cadence, sur les corps (blacks) mouvants et ruisselants et l'on n'est plus dans un film d'anticipation mais bel et bien sur

MTV. La grotte se transforme en boîte de nuit, lieu trop actuel de l'excitation sexuelle qui alterne par un montage ignoble avec la consommation de l'acte par Néo et Trinity retirés dans une chambre. Qu'on ne vienne pas me parler d'osmose ou d'harmonie. Je n'en croyais pas mes yeux !

L'apothéose du film reste pour moi la rencontre avec l'Architecte. Son discours crée la surprise tant attendue et pose enfin la question du choix. La multiplication des écrans autour de la pièce permet de manière très judicieuse de rendre intelligible la spontanéité de la pensée humaine, mais aussi les probabilités que propose la machine pour la prévoir. Tel un mur de conscience, Néo a peut-être dépassé le stade d'être anticipé par une machine, et c'est là que se trouve la clé de sa liberté, celle de la libération des hommes.