

# MATRIX

↓  
Trinity (Carrie-Anne Moss),  
Neo (Keanu Reeves) et Morpheus  
(Laurence Fishburne) dans  
*Matrix Reloaded* (2003)  
des sœurs Wachowski.

La Matrice  
décodée

Textes  
La Rédaction

Entre réel et virtuel, illusion et illumination, la saga *Matrix* se prête à toutes les exégèses. Sa « résurrection », dix-huit ans après *Matrix Revolutions*, est l'occasion d'explorer à nouveau les arcanes de la Matrice et d'en proposer des clés de lecture. Comme Neo, aurez-vous le courage de choisir la pilule rouge et de suivre le Lapin blanc ?



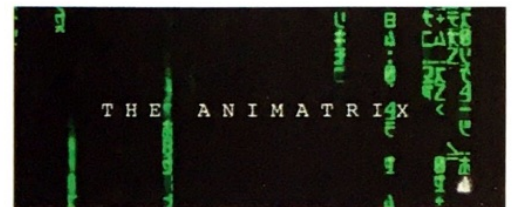
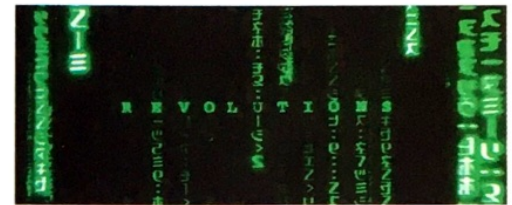
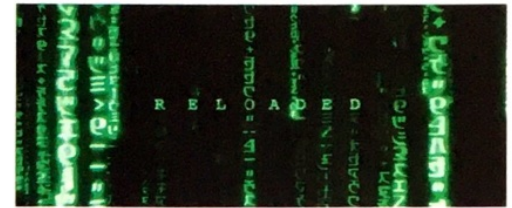
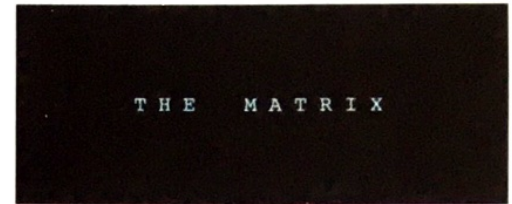


# Action/ simulation

Par Dick Tomasovic

**Lorsque les Wachowski révèlent la Matrice, c'est toute la grille de modélisation du film d'action hollywoodien qui tremble : la mise en scène des combats ne sera plus jamais la même. Désormais, les effets spéciaux numériques se mêlent à la bagarre. Vers un réel augmenté ?**

En débarquant de manière tonitruante sur les écrans en 1999, *MATRIX* se donne à voir comme un blockbuster d'un nouveau genre, c'est-à-dire au-delà des genres puisque le film puise ses sources, ses influences et ses références dans de nombreux registres, cinématographiques, vidéoludiques, littéraires et graphiques. Thriller paranoïaque entre film noir et science-fiction, western et fable politique, *comics* et *manga*, romans cyberpunk et jeux *shoot 'em up*, entre autres. Sans oublier, bien sûr, le cinéma de Hong Kong. Les arts martiaux tiennent ainsi une place à part dans la percutante trilogie puisque les personnages s'affrontent régulièrement dans la Matrice sous forme de combats de kung-fu spectaculaires. Sur le fond, la pensée du Zen, les notions d'éveil, mais aussi de compression, de distension ou d'extension de l'univers ainsi que le culte de l'essence du geste servent parfaitement les propos des Wachowski. Sur la forme, deux règles président à la mise en scène des combats. La première est la lisibilité des figures. On sait l'intérêt du duo de cinéastes pour les *comics*. Leur sens du découpage, de la pose iconique des corps, de la composition dynamique du champ et de la définition précise du point de vue (jouant volontiers de la frontalité) doit beaucoup aux bandes dessinées américaines super-héroïques. Le montage ne vient jamais brouiller le geste et une sorte de ligne claire se dégage des postures des combats. La seconde règle est la mise en évidence de la force kinesthésique de l'action, soit de l'écriture de la trajectoire du geste dans l'espace telle qu'elle permettra une appréhension du mouvement par le spectateur. Pour ce faire, c'est du côté du cinéma de Hong Kong, où prime dans les scènes d'affrontement la qualité de la composition chorégraphique, que regardent les Wachowski. C'est ainsi que Yuen Woo-ping est engagé sur le plateau en tant que directeur artistique des séquences de combat. Acteur, chorégraphe et réalisateur, il signe ses premiers films en 1978 avec Jackie Chan (*LE CHINOIS SE DÉCHAÎNE*, *DRUNKEN MASTER*), développe la comédie de kung-fu, mais aussi l'intégration des arts martiaux dans des polars urbains, avant de mettre en vedette Jet Li dans *TAI-CHI MASTER* en 1993 puis encore, en 1994, pour la caméra de Gordon Chan, dans *FIST OF LEGEND*. Ces films



↑

L'univers *Matrix* :

1. *Matrix* (1999)
2. *Matrix Reloaded* (2003)
3. *Matrix Revolutions* (2003)
4. *Animatrix* (2003)
5. *Matrix Resurrections* (2021).



impressionneront les Wachowski qui sont à la recherche d'un équilibre harmonieux entre les effets spéciaux permis par la technologie numérique et l'authenticité des combats des films d'arts martiaux. Yuen Woo-ping, qui avait longtemps résisté aux sirènes d'Hollywood, intrigué par les possibilités de cette nouvelle conception de la mise en scène des combats, se laisse séduire et accepte d'entraîner durant des mois le casting principal du film, à commencer bien sûr par Keanu Reeves. Dans ce cinéma qui dénonce le simulacre tout en intégrant à sa mise en scène les images de synthèse, l'hybridation, maître-mot du travail des Wachowski, touche donc aussi les séquences d'action qui témoignent d'une tension vertigineuse entre incarnation et simulation. Description en trois temps.

### Dans le dojo

Neo a quitté la Matrice et se trouve à bord du Nebuchadnezzar. L'élu doit commencer son entraînement. Allongé sur un siège, le crâne relié à un ordinateur, il télécharge dans son cerveau en seulement quelques secondes un programme de ju-jitsu, puis de *kempo*, de taekwondo et, clin d'œil au travail de Yuen Woo-ping, de boxe de l'homme ivre, celle qui avait révélé Jackie Chan. « *Je connais le kung-fu!* », s'exclame le héros qui confond le savoir (théorique) et la compétence (l'apprentissage par la pratique). Morpheus entend justement mettre à l'épreuve sa formation et entraîne immédiatement Neo dans un programme semblable à la Matrice, un dojo traditionnel qui fait plus vrai que nature et où les deux hommes vont s'affronter dans une scène devenue culte. Alors qu'en observant l'écran de l'ordinateur, les passagers du vaisseau n'en reviennent pas de la rapidité des connexions neuronales du héros (le combat se tenant dans une chambre de simulation), sur le plateau de tournage, les acteurs, en revanche, suent véritablement. Très peu doublés par des cascadeurs, ce sont bien Keanu Reeves et Laurence Fishburne qui, après de longues semaines d'entraînement, assurent l'essentiel de la chorégraphie martiale, aidés cependant et bien évidemment d'une série de câbles de suspension pour les figures aériennes, comme le veut la tradition de Hong Kong. Lorsque Neo est en difficulté, Morpheus lui rappelle que rien n'est vrai, que même l'air qu'il croit respirer n'existe pas, et l'encourage à reprendre le combat avec davantage de conviction dans ses possibilités virtuellement illimitées. Le simulacre est bien ici du côté de la diégèse.

### Hors du dojo

Plus tard, pris dans la Matrice, Neo décide d'affronter le terrible agent Smith, un programme (et bientôt un virus) qui lutte féroce contre les pirates informatiques qui s'opposent au système. Le duel, dans une gare souterraine, débute par un vif échange de coups de feu, puis, lorsque les revolvers sont vides, se poursuit en kung-fu déchaîné. Alors que le combat virtuel prend un tour dramatique (Neo se mettant à saigner, dans la simulation comme sur son siège), les effets spéciaux viennent pour leur part déréaliser la performance des acteurs de façon exhibitionniste dans deux moments stupéfiants : d'abord lors d'un saut offensif, tourné avec la fameuse technique dite du « *bullet time* » qui, grâce à une batterie d'appareils photo disposés autour de l'action, filmée sur fond vert, donne l'impression d'une action ralentie

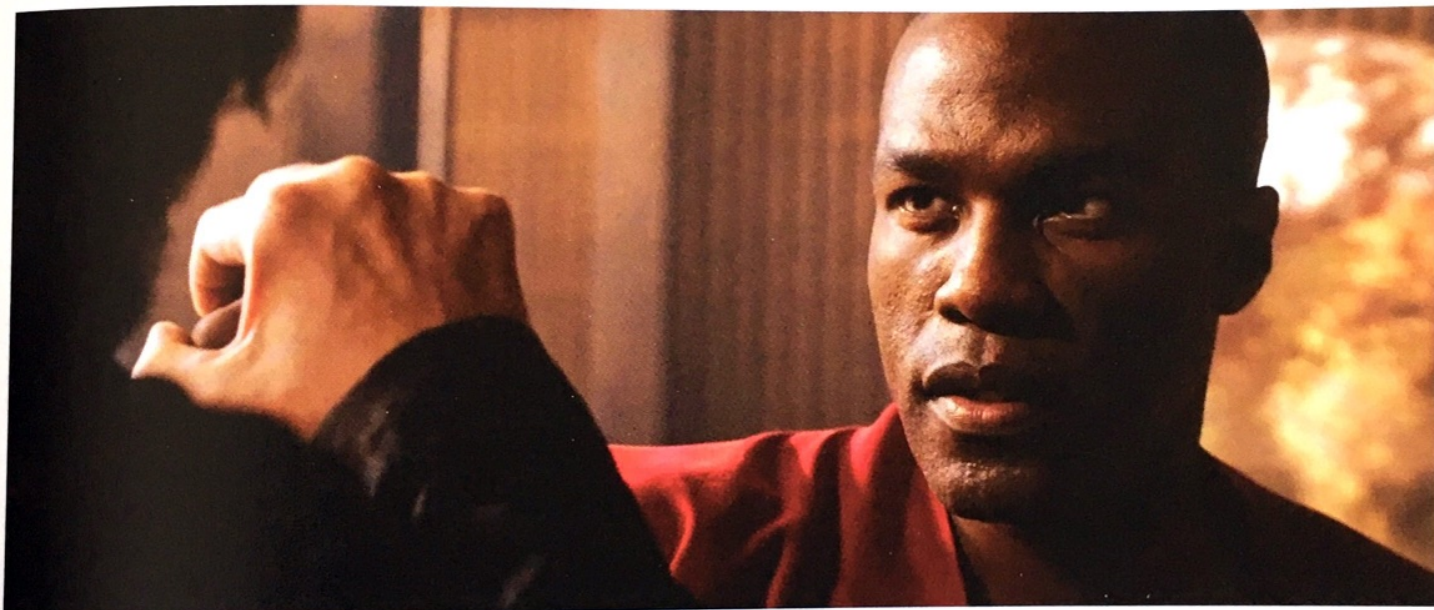
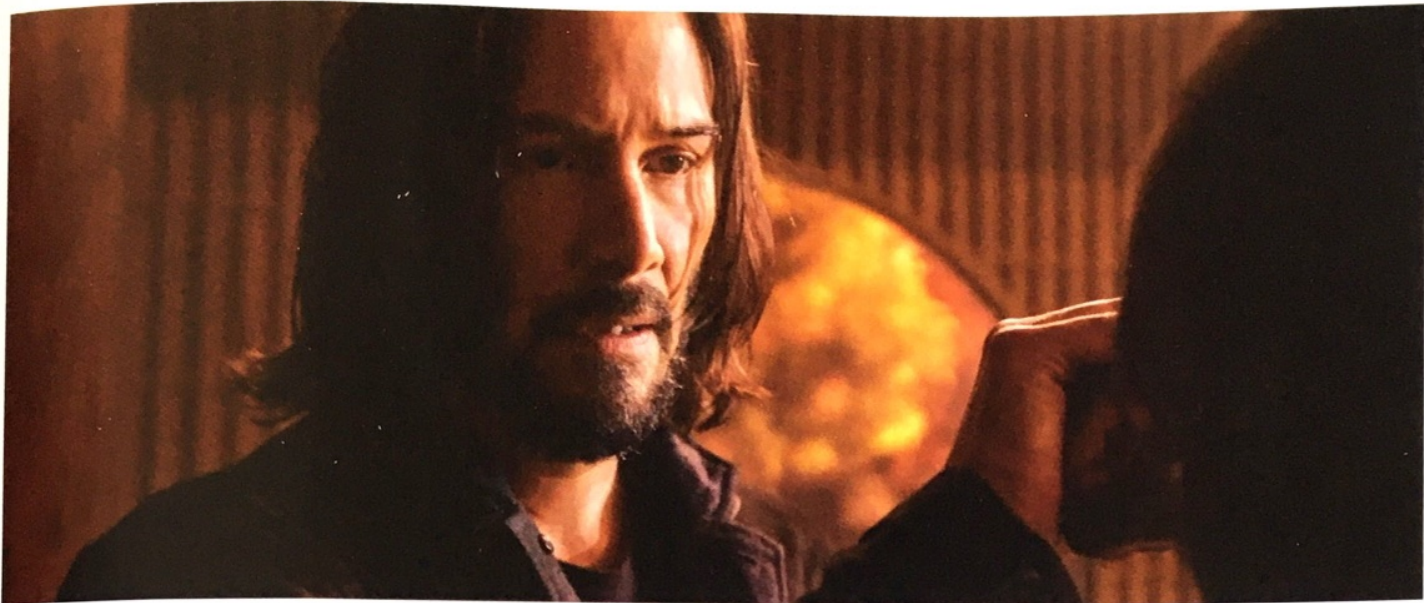


↑  
Kung-fu 1 : Neo (Keanu Reeves) affronte Morpheus (Laurence Fishburne) dans le dojo virtuel de *Matrix*.



↑  
Kung-fu 2 : Neo (Keanu Reeves) affronte Seraph (Collin Chou) dans le dojo virtuel de *Matrix Reloaded*.





↑ Kung-fu 3 : Neo affronte Morpheus (Yahya Abdul-Mateen II) dans *Matrix Resurrections*.

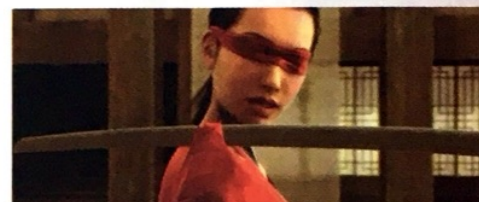
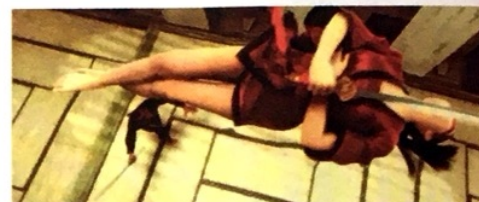


puis figée à l'extrême; ensuite par un trucage numérique similaire qui, jouant l'imagerie de la chronophotographie, donne à l'agent Smith des bras qui frappent si vite son adversaire qu'ils se retrouvent démultipliés à l'écran. La violence physique (les corps heurtent lourdement les accessoires du décor) se mêle à un traitement purement plastique du combat.

### Retour dans le dojo

Le paradoxe de cette tension entre simulation et incarnation est sans doute poussé à son extrême dans l'un des courts-métrages qui composent le film d'animation anthologique ANIMATRIX, écrit par les Wachowski mais réalisé par Andy Jones et sorti en 2003. LE DERNIER VOL DE L'OSIRIS débute par une scène d'affrontement au sabre, les yeux bandés, entre les personnages de Thadeus et de Jue dans le dojo virtuel. La spécificité de cette séquence est d'avoir été totalement conçue en images de synthèse dans une esthétique qui se voulait troublante de réalisme. Cette débauche d'animation numérique permet bien sûr de mettre en scène des prouesses acrobatiques à peine imaginables et, dans le même temps, de tenter de rendre les corps plus concrets, plus sensuels, plus proches du régime de la figuration humaine. La chorégraphie martiale, ici hypersexualisée, prend pour objectif de déshabiller son partenaire en tranchant ses vêtements. La peau, les muscles, la pilosité et même la transpiration des combattants sont restitués par une caméra – virtuelle – qui participe à la danse de ces corps-simulacres.

Ainsi, avec une force de frappe visuelle inouïe, MATRIX a bouleversé la mise en scène du combat, passant des trucages invisibles aux effets spéciaux visuels pour offrir une nouvelle *fantasmatique* du corps prodige, aussi plastique que réflexive. ●



↑  
Combat de sabre entre Thadeus et Jue dans le dojo virtuel d'Animatrix (2003).