

The Matrix
Séduction technologique ou invasion culturelle?

Michaël La Chance

Number 122, Summer 2005

Les cinémas nationaux face à la mondialisation — 2^e partie

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/5115ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

La Chance, M. (2005). Review of [*The Matrix* : séduction technologique ou invasion culturelle?] *24 images*, (122), 28–31.



The Matrix

séduction technologique ou invasion culturelle ?

par Michaël La Chance

La culture est l'ensemble des médiations à travers lesquelles nous nous rapportons au monde qui nous entoure, à nos proches et à nous-mêmes. L'actuelle puissance imageante de notre culture, tant par ses moyens technologiques que par son emprise sur les masses, nous fait craindre que la médiation devienne substitution, que les médias audiovisuels soient devenus une mégamachine au sens de Mumford. Ces craintes trouvent leur abcès de fixation dans *The Matrix* qui incarne, dès sa sortie en salle, tous les dangers du régime de l'image instauré par nos pseudo-rationalités techno-économiques. À en juger par la réaction critique qui s'exprime dans les forums, la trilogie *The Matrix* serait assurément le paradigme de l'invasion d'une culture américaine totalitaire qui aura tôt fait de détruire nos particularismes culturels. C'est ainsi que le phénomène *The Matrix*, élaboré à travers ses multiples plates-formes (trois films, un jeu vidéo, une série de films d'animation, une série de bandes dessinées, plusieurs sites Web, une multiplicité de forums, etc.), a pris une ampleur quasi mythique et suscité des prises de position diverses, où parfois les réactions les plus virulentes semblent faire la preuve de l'efficacité de ce film et de son message. Il faut absolument résister à ces films, semble-t-il, si nous ne voulons pas appartenir – comme le film l'enseigne – à la sixième simulation d'un monde corporatif enfermé dans une boucle temporelle et soumis à la répétition d'une illusion totalitaire.

Un contrôle de la perception

The Matrix serait une mise en scène, par le cinéma hollywoodien lui-même, des tentatives de contrôle de notre perception de la réalité par l'industrie du cinéma, contrôle dont l'efficacité serait chaque jour augmentée par la panoplie grandissante des effets spéciaux. C'est le cinéma qui se met en scène comme cinéma, c'est pourquoi on assisterait à la mise en scène, dans la fiction cinématographique elle-même, des tensions sociales et psychologiques inhérentes à l'industrie de l'image et – plus spécifiquement – au

monde des créateurs de logiciels d'effets spéciaux. Mieux que cela, la Matrice – c'est-à-dire le monde de simulations dont le scénario suppose l'existence – serait l'expression de l'infocentrisme d'une petite communauté de gens qui croient que les luttes internes qui existent entre eux mettent en jeu le sort de l'humanité tout entière, quand la puissance d'illusion des techniciens d'effets spéciaux ferait d'eux les maîtres d'œuvre de l'ingénierie sociale de demain.

Ainsi la technologie *f/x* et ses moteurs de réalité auraient des implications beaucoup plus profondes qu'il ne paraît. Nous ne voulons pas aborder ici les débats internes de cette industrie de la simulation (tel le débat sur les logiciels ouverts, produits d'un travail de collaboration non hiérarchisé et d'une gestion partagée des ressources, qui nous fait reprendre confiance dans notre capacité de collaborer au bien-être général), nous voulons seulement évoquer la perception du grand public : les effets spéciaux au cinéma sont devenus un symbole et une démonstration offerte au public de la maîtrise technologique de notre société sur le monde en général. Ainsi, il n'est pas déplacé de faire du monde *f/x* un indicateur crucial des rapports de l'humanité avec ses technologies. Le *morphing* d'un acteur ainsi que les séquences de combats sont des métaphores de cette maîtrise technologique : puissance du corps programmé par une technique martiale, mais aussi puissance du numérique qui crée des acteurs invincibles. Le numérique démontre sa puissance en produisant une théâtralisation de la violence où les combattants ont accès à des ressources vitales illimitées, digne prolongement des pseudo-combats et des combattants en caoutchouc du cinéma traditionnel.

Le pillage de l'Europe

Les forums le déplorent : *The Matrix* serait la triste démonstration du septième art dénaturé par la bande dessinée et le jeu vidéo. L'insertion de séquences d'action vidéoludiques dans les films de long métrage mélangerait le superficiel au profond. Inversement,

il y a de l'indécence à insérer des scènes cinématographiques, qui proposent des éléments de réflexion, dans des scénarios de jeux vidéo. Ainsi, dans *Enter the Matrix*, entre deux fusillades, dans un *cut-scene*¹ en image de synthèse 3D, nous assistons à un dialogue kierkegaardien sur le fondement de la croyance et sur l'expérience de l'absurdité au fondement de la foi. Ce rapprochement entre philosophie et divertissement de la gâchette choque certains puristes : comment proposer des pauses de méditation zen dans un *shooter*? Un préjugé tenace oppose action et réflexion, divertissement et art – et parfois aussi : Amérique et Europe. Comme le disait Gérard Lefort, « on a vu récemment, à propos de *The Matrix*, qu'il suffit que des philosophes s'intéressent à un film américain pour qu'aus-sitôt se lève une réaction syndicale sur l'air de « pas touche à l'impur »². Nombreux sont les puristes, en effet, qui refusent de voir les transformations profondes du cinéma contemporain, qui sont particulièrement horripilés de voir le cinéma d'action, pur produit de consommation de masse au goût « américain », multiplier les références à Kant ou à Schopenhauer.

Certains préfèrent nier le pillage du capital intellectuel continental européen et ils affirment qu'il n'y a pas de philosophie dans *The Matrix* ou encore que ce n'est pas de la bonne philosophie! Cela met en évidence un tabou qui demeure au sein de la philosophie elle-même : les questions philosophiques de fond peuvent-elles être servies par des mises en situation imaginaires? Ces mises en situation peuvent-elles avoir de surcroît une valeur de divertissement? Peuvent-elles inviter à une réflexion sérieuse et tout à la fois rester légères? Notre culture, depuis l'interdit de la *République III*, s'oppose aux effets de séduction de l'identification aux sujets, aux effets hystériques de la contamination par les objets. Ces interdits demeurent plus tenaces qu'on le croit, ils conditionnent encore notre compréhension du système d'identifications qui caractérise cette société, ils déterminent encore la place de l'illusion dans nos vies – comment nous en jouons. Ainsi nous ne pouvons concilier vedettariat et position d'auteur – pour ne pas mentionner le rapport de force entre producteurs et réalisateurs au détriment de ces derniers. *The Matrix* ne saurait vous introduire à de grandes questions d'auteurs, vous inviter à une réflexion sur les possibilités de la science et la nature de l'univers, à moins que vous apparteniez à une secte de cinéphilés incultes et pro-américains.

La trilogie *The Matrix* représente un monde dominé par une illusion totalitaire appelée la Matrice, que d'aucuns ont reconnu comme une mise en scène symptomatique de la prédominance quasi absolue du cinéma dans le paysage culturel – et aussi dans l'ordre des médiations symboliques. *The Matrix* devient le film-paradigme de la puissance hypnotique du septième art, parce qu'il met en scène la fiction d'une Matrice fascinante et mythique, mais aussi parce que les techniciens d'effets spéciaux – dans *The Matrix*

et surtout dans *Reloaded* – se sont trouvés dans l'obligation de réaliser une « matrice » pour créer leurs scènes d'action³. Nos pires craintes semblent se réaliser : s'ils peuvent représenter la Matrice avec une telle puissance d'illusion, c'est qu'ils seraient parvenus à la créer réellement! Alors, le film *The Matrix* consacre le cinéma comme matrice psycho-culturelle, et aussi Internet comme matrice neuro-interactive. Une telle ambition dépasse l'orgueil démesuré d'un seul film et traduit toute l'*ubris* hollywoodienne lorsque celle-ci nous proposerait de substituer ses films à la réalité! On connaît la boutade : le XX^e siècle a produit le divertissement qui permettra au voyageur du XXI^e siècle de tromper son ennui lors de ses grands périple intersidéraux. Mieux que cela : avec le divertissement du XXI^e siècle, ceux qui resteront au sol pourront rêver qu'ils ont été choisis pour faire un voyage extraplanétaire.

Une invasion culturelle

Voilà l'invasion culturelle à son comble : l'industrie du film est devenue ingénierie du social et production de la réalité, ce que *The Matrix* annonce tout en affirmant que cette puissance d'illusion a toujours été, que c'est une répétition à laquelle nous n'avons jamais su échapper. Certes, un film c'est d'abord ce qui se passe dans

une salle de projection, quand le film devient un spectacle, idéalement dans une salle de cinéma DST Surround écran 200 m². Mais voici que cette puissance d'illusion se met elle-même en abyme. Pour faire illusion qu'elle fait illusion? Alors l'énigme *The Matrix*, que nous tâchons de rationaliser ici, pourrait se formuler ainsi : comment faire croire, à l'intérieur d'une fiction, que l'on peut faire croire?



The Matrix Reloaded (2003).
Page précédente : *The Matrix* (1999).

The Matrix offre un aperçu de ce que seront les applications technologiques au cinéma, au-delà de la magie du Pixar, dans les dix prochaines années : les spectacles cinématographiques se rapprochent des mondes en ligne multijoueurs, matrices gigantesques qui, par une économie des affects et de la perception, tiendront captifs des millions de spectateurs-acteurs. Au spectre imaginaire de l'invasion culturelle succédera la puissance réelle de notre captation par ces matrices psycho-culturelles : on ne dira plus « un film », on dira : « une matrice ».

The Matrix parvient ainsi à nous absorber dans son monde illusoire, tout en énonçant explicitement son projet, ce qui la rend encore plus redoutable, d'où les résistances qu'elle suscite. La machine-spectacle réveille des craintes de domination culturelle, elle agit le spectre de l'invasion de notre expérience psychique par un totalitarisme neuro-interactif. La vraie culture, ce n'est pas l'irrigation intraveineuse directe et invasive d'endorphines-spectacles qui feront de nous des esclaves de l'image, c'est une irrigation qui respecte une distance et une pluralité interprétatives.

Le cinéma a toujours été habité par un projet totalitaire, depuis le fantasme hégélien d'une traductibilité universelle dans une machine

interprétative unique. Le cinéma a toujours prétendu devenir la « langue originelle universelle⁴ » en raison de son assise dans les processus et les formes de l'esprit humain, en raison de sa capacité de mettre en jeu, par le mouvement et la succession des images, des représentations internes. Le cinéma s'articulerait à partir des formes préconscientes – qui précèdent toute saisie discursive – d'après lesquelles la conscience construit ses contenus. Nous évoquons Hegel ici car l'extrême communicabilité du cinéma soutient le fantasme d'une humanité qui se rassemble dans une même scène de « l'esprit » et la rejoue sans cesse : une matrice universelle. Le cinéma reconduit auprès du public d'aujourd'hui, combien plus exigeant que celui d'autrefois, les mystères et les présentations d'ombres dont s'inspirait le mythe de la caverne chez Platon⁵. Nous voilà à notre tour confinés dans l'obscurité, avec de surcroît un bioport dans la nuque : la caverne *Reloaded*?

Culture européenne vs culture américaine

Les détracteurs de *The Matrix* qui s'expriment dans les forums semblent partager un axiome de base : la culture européenne sera envahie et détruite, bientôt supplantée par un succédané falsifiant et lucratif. En fait c'est la peur du « succès-damné » qui nous serait imposé par « l'US-urpateur ». Il ne saurait y avoir de culture, ni de réflexion et de poésie, dès qu'il y a de la promotion et du marketing. Ainsi, en adaptant *La Belle et la Bête*, Disney viole Mme de Beaumont et, par conséquent, tous les Français. Parce qu'elle a besoin d'histoires à raconter, l'industrie de l'actualité et de la nouveauté s'active à violer l'Histoire. C'est toute la littérature mondiale qui sera bientôt pillée pour passer à l'écran. Dans ces forums on trouve de tout, parfois des analyses très fines, parfois de gros préjugés, comme celui-ci : Victor Hugo et Alexandre Dumas devraient rester aux Français, ils sauraient nécessairement mieux les adapter et – par conséquent – les profits au guichet seraient plus honorables. Dans la plupart des cas, c'est refuser d'admettre qu'il y a aussi en Europe une culture de masse (différente de la culture dite populaire, issue des régions et des banlieues) avec ses référents



The Matrix Revolutions (2003).

homogénéisés, « recomposés et ensemenés d'en haut, par les *brain-trusts* des corporations du plaisir⁶. On finit par se demander si, dans ces forums, ce qui motive tant le public ne serait pas son refus d'adhérer à une image de lui-même.

On reste surpris par l'acharnement des participants des forums à faire de *The Matrix*, produit par

Warner et tourné en Australie, un film hollywoodien typique. Ces productions grand public seraient l'expression de la bêtise et du mauvais goût du public américain, car elles seraient en premier lieu destinées à ce public. C'est oublier que Hollywood impose parfois au public américain des films qui feront le plus gros de leur profit à l'exportation, c'est oublier que le public européen est également avide de *blockbusters*, ces productions stéréotypées qui ont pour seule ambition de remplir les salles. Les Européens regardent le cinéma américain parce qu'ils seraient déjà américanisés ? Ils se laissent gaver par ces inepties parce qu'ils seraient déjà intellectuellement régressés, c'est-à-dire réduits à l'état larvaire comme dans *The Matrix* ? On comprend alors la réaction particulière du public français à *The Matrix* – dans un contexte où l'on entend dire volontiers que, s'il y a en France un abrutissement des Français par la télévision, c'est assurément la faute des Américains : une invasion culturelle qui reste inscrite dans la culture européenne comme l'ombre persistante de la Libération de 1944.

Cela explique certains excès dans les forums. Les ennemis de Hollywood s'empressent de fondre la diversité américaine dans un seul melting-pot, de fondre toute l'Amérique du Nord dans un même bloc décevelé et adipeux, selon un réductionnisme qui rappelle les grands totalitarismes – qu'ils voudraient justement critiquer. Pourtant, la culture américaine possède des trésors culturels et des référents incontournables, elle fourmille de particularismes d'auteurs dans une culture richement métissée. Mais voilà, il leur coûte de reconnaître que *The Matrix* serait devenu un de ces référents incontournables, quand ce film proposerait – pour le moins – un point de vue particulier. Une marge importante du public se révèle avoir un *a priori* important contre ce film parce qu'elle voit dans celui-ci un énoncé de la doctrine de Hollywood,

The Matrix (1999).



et donc le symbole de l'américanisation du monde. Dans le contexte actuel il est devenu tout à fait acceptable d'avoir *a priori* contre les Wachowski Brothers parce qu'ils sont américains, et doublement acceptable puisque « two Brothers are watching you! »

Chacun dénonce avec violence une invasion venue de loin, quand il devrait interroger plus candidement la tendance à la régression et à la déréalisation qui existe déjà au plus intime de lui-même. Ne nous inquiétons pas, l'humanité future – et les héritiers de Descartes en premier lieu – s'inventera elle-même une matrice : « Comment est-ce que je pourrai nier que ces mains et ce corps-ci soient à moi »⁷ ...

Le monstre matriciel

The Matrix critiquerait l'industrie du cinéma et dénoncerait sa puissance d'illusion ? Ce film aura été l'occasion d'une interrogation de la société pour toute une génération, un doute fondamental sur la nature de la réalité ? Certains veulent bien le croire. Quelques instants la virtuosité technique des grands studios a été mise au service d'une histoire subversive, quelques instants le canon à images est laissé dans les mains de l'ennemi. La machine à faire du chiffre est prêtée à la contestation parce qu'elle fera quand même du chiffre : beaucoup de copies du film et beaucoup de dollars. Pour dire que nous sommes prisonniers de la consommation et de ses images, le virus *The Matrix* a pris appui sur les relais de la consommation pour rejoindre des millions de spectateurs dans le monde.

Par contre, d'autres voient les choses autrement : le film révèle un degré de cynisme supérieur de la part d'un cinéma décadent qui est prêt à se caricaturer sans corriger sa démesure, prêt à se présenter comme un monstre mythique sans perdre de sa puissance. Plus que jamais, il faut être vigilant, ce redoublement de la machine à illusion qui devient une entité agissante sur la scène qu'elle construit, annonce une nouvelle mutation du monstre.

Les propos concernant *The Matrix* dans les forums sont parfois excessifs, mais ils signalent une ambivalence profonde que nous voulons évoquer brièvement en guise de conclusion.



The Matrix Reloaded (2003).

La question fondamentale devient la suivante : jusqu'où la simulation saurait-elle envahir notre monde ? Nous savons d'emblée que la simulation s'étendra autant que le peut le contrôle – et peut-être davantage. Alors le cyberterrorisme serait justifié lorsqu'il attaque la puissance imageante de notre culture :

The Matrix fait l'apologie du ter-

rorisme en illustrant qu'on peut tuer tous les policiers puisqu'ils ne sont que des programmes, les gardiens irréels d'une illusion aux effets réels.

Par ailleurs la Matrice n'a aucune visée de destruction, elle a pour seul but sa propre réplique. La Matrice est un *même* répliquant, un programme de simulation qui repose sur des millions de cerveaux-serveurs. Comment se libérer de la Matrice ? Il semble que la colère et l'indignation ne soient pas une issue, ces sorties signalent plutôt ceux qui craignent de ne pas avoir l'énergie de s'insurger, qui veulent offrir le simulacre d'une mobilisation.

Tout à la fois ils craignent le simulacre d'autant qu'ils craignent de s'être déjà perdus dans les simulacres d'eux-mêmes. Et ils ont raison : aujourd'hui déjà, la puissance imageante de notre culture est telle qu'on ne saurait la dénoncer sans contribuer à celle-ci. Ce en quoi les frères Wachowski se sont laissé piéger. ■

- 1 *Cut-scene* : anglicisme de « séquence intermédiaire » dans le jeu vidéo, cinématique (filmée ou animée) ou utilisant le moteur du jeu, qui vient ponctuer et faire progresser le scénario à des moments-clés. Un *cutscene* (en anglais sans trait d'union) ou *cut scene* est une séquence animée dans un jeu électronique interactif, pour console ou arcade, sur laquelle le joueur n'a pas de contrôle, qui sert à décrire des personnages et à offrir des indices d'arrière-plan, à créer de l'atmosphère et à ajouter du dialogue. Le premier jeu vidéo qui a utilisé le *cutscene* serait le jeu *Maniac Mansion* de Lucas Arts en 1987. *Enter the Matrix* en fera un usage très élaboré pour la progression du jeu mais aussi pour la compréhension des films de la trilogie.
- 2 Gérard Lefort, *Libération*, 17 décembre 2003. Cf. Alain Badiou, Thomas Benatouil, Elie During, Patrice Maniglier, David Rabouin, Jean-Pierre Zarader, *Matrix. Machine philosophique*, Ellipses, 2003, 176 p.
- 3 Steve Siberman, « MATRIX 2 Bullet Time was just the beginning. F/x guru John Gaeta reinvents cinematography with *The Matrix Reloaded*. », *Wired Magazine*, 11 mai 2003.
- 4 Edgar Morin, *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique*, Minitel, coll. « Arguments », 1978, p. 200.
- 5 Platon, *République*, livre 7, Cf. Morin, *op. cit.*, p. 19 et p. ix.
- 6 Tam, *Forum Libération*, 22 mai 2003.
- 7 Descartes, « Médiations », dans *Œuvres et lettres*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1952, p. 268.

The Matrix (1999).

