

# Virtualité, Technologie et le Passé dans *Matrix*

The Matrix Reloaded vient de sortir au Festival de Cannes comme sur les écrans luxembourgeois. C'est l'occasion de revenir sur la première partie de la trilogie Matrix pour montrer que la science fiction n'est pas qu'un amas d'effets techniques issus d'une imagination débordante avec un penchant pour l'irréel, mais qu'elle peut déceler des réflexions philosophiques très sérieuses sur des questions existentielles de l'humanité.

Françoise Schiltz

Un des films américains les plus attendus à sortir sur nos écrans ce mois-ci est la suite attendue de *Matrix*, *The Matrix Reloaded*. En décidant de faire sortir ce film six mois avant la dernière partie de la trilogie, *The Matrix Revolutions*, (un exploit qui n'a pas été tenté depuis la sortie dos à dos de *Retour vers le futur 2* et 3 en 1989), les frères Wachowski espèrent pouvoir répéter le succès phénoménal de *Matrix* (1999) et faire concurrence au *Seigneur des Anneaux* dont la partie finale, *The Return of the King*, sortira en décembre 2003.

*Matrix*, le deuxième film de Larry et Andy Wachowski après *Bound* (US, 1996) raconte l'histoire de l'ingénieur en logiciel et pirate informatique Thomas 'Néo' Anderson (Keanu Reeves) qui réalise peu à peu que la réalité autour de lui est une réalité fictive, une simulation du réel, créée de toutes pièces par des machines. Cette construction artificielle, connue sous le nom de Matrice, est une reproduction exacte de l'année 1999 qui enferme les hommes dans l'illusion du présent et les réduit en esclaves. Même avant de connaître la vraie nature de la Matrice, Néo a l'impression de vivre dans un rêve et est hanté par l'idée que les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être.

Dans une des premières scènes du film, il est réveillé par un message troublant sur son ordinateur. Il y lit: 'The Matrix has you', et confie un peu plus tard à Choi (Marc Gray), un de ses clients, qu'il n'est pas sûr d'être dans un état d'éveil ou de sommeil. Néo cache ses disques illégaux dans le livre de Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation* (1981)<sup>1</sup>: l'idée que les 'barrières' entre le réel et l'illusion se sont effondrées et ont été remplacées par une hallucination du réel est déjà bien présente chez Néo.

Dans *Simulacres et Simulation*, le sociologue et philosophe français soutient que la prolifération des media et des signes dans notre société post-moderne a provoqué une implosion entre événements actuels et leurs images supprimant ainsi la distinction entre le réel et le virtuel. Selon Baudrillard, cette implosion a détruit la réalité et l'a transformé en *simulation de troisième ordre ou hyperréalité*. Semblable à une copie sans original et posée comme réelle, cette simulation apparaît plus concrète que la réalité que nous apercevions autour de nous. L'*hyperréalité* n'est donc pas une réalité fautive (car il n'y a pas de réalité authentique) mais un autre 'type' de réalité qui a remplacé le monde physique et nous a laissé dans l'illusion du réel: *le réel (...) est devenu notre véritable utopie- mais une utopie qui n'est plus de l'ordre du possible, celle dont on ne peut plus que rêver comme d'un objet perdu*.<sup>2</sup>

Pourtant, même si la présence de Baudrillard dans le film semble justifier les doutes de Néo, sa théorie sur le *hyperréel* n'explique pas la nature de la Matrice.

Car même si la Matrice enferme les hommes dans une simulation du réel, ce n'est pas la seule réalité présente dans *Matrix* mais en fait une représentation du monde réel (plus précisément de l'Amérique du Nord) tel qu'il se présentait en 1999. Comme nous l'explique Morpheus (Laurence Fishburne), le leader de la lutte contre la Matrice, la réalité existe dans le temps actuel de 2199 (approximativement). C'est un monde de désolation où les machines asservissent les hommes pour se nourrir de leurs énergies. Morpheus fait partie de ceux qui ont réussi à s'échapper de leur existence artificielle. Ensemble avec les autres membres de l'équipage, il essaye de trouver d'autres individus prêts à lutter contre la



Matrice et les Agents qui la surveillent. C'est à bord de son vaisseau qu'il accueille Néo et lui fait découvrir une nouvelle façon de vivre.

Ce qui étonne dans *Matrix* et le distingue de la plupart des autres films de science-fiction, c'est que les effets spéciaux utilisés dans ce film ne décrivent pas des faits étranges ou un milieu extraterrestre mais la réalité elle-même. Lorsque Morpheus raconte à Néo les faits et lui montre des images du monde réel, nous voyons un endroit sombre et désert où les humains sont mis au monde et cultivés comme des légumes dans des nacelles énormes. Ils y sont 'nourris' avec l'illusion d'être libres et d'exister dans le temps réel de 1999 tandis que leur corps sert de source d'énergie aux machines (qui ont besoin de cette énergie pour survivre). D'ailleurs, les habitants de la Matrice réussissent à s'échapper de leur prison uniquement lorsqu'ils acceptent d'affronter leur sort et d'apprendre la vérité sur le monde. Ceux qui ont été choisis par Morpheus pour rejoindre l'équipe de résistance ont la possibilité de rester ignorants (en avalant une pilule bleue) ou de découvrir la vérité sur la Matrice (en avalant une pilule rouge). Cependant, bien que ces hommes et femmes élus aient la chance d'entrer dans un monde inconnu, leur curiosité est mêlée de peur parce qu'ils ignorent ce qui les attend à l'autre bout.

Leur anxiété à l'égard de la réalité est justifiée, car même si la Matrice enferme les humains dans

un rêve continu et les prive de leur liberté, le monde virtuel qu'elle propose est beaucoup plus attirant que *le désert du réel*<sup>3</sup> et paraît plus réel que la réalité elle-même. Cypher (Joe Pantoliano), un des membres à bord du Nebuchadnezzar, commence à ressentir les bienfaits d'un monde imaginaire et raconte à sa 'partenaire' Trinity (Carrie-Anne Moss) que la Matrice 'can be more real' que le monde en dehors d'elle. Il préfère la saveur illusoire d'un steak à l'existence insipide du Nebuchadnezzar et est même prêt à tuer pour retrouver cette ignorance bienheureuse qu'il avait laissée derrière lui en joignant la cause de Morpheus. Contrairement à Dorothée dans *Le magicien d'Oz* (US, 1939)<sup>4</sup>, Cypher aurait bien voulu rester dans le pays coloré et fictif d'Oz au lieu de retourner dans le paysage triste en noir et blanc de Kansas. Juste avant que Néo ne quitte la Matrice pour entrer dans le monde réel, Cypher l'appelle 'Dorothy' et lui conseille de 'buckle [his] seatbelt...cause Kansas is going bye-bye'. Plus tard, Néo lui-même fait allusion au film de Victor Fleming en nommant Tank (Marcus Chong), un autre membre de l'équipage, 'Mister Wizard'. Ironiquement, les notions de 'Kansas' et 'wizard' renvoient respectivement à la Matrice et à la réalité alors que le monde réel de 2199 nous rappelle Kansas et la Matrice, le pays d'Oz.

Toutefois, même si la réalité dans *Matrix* est un endroit triste et désert, elle est semblable à Oz en donnant à ses habitants l'occasion de contrôler leurs destins et prendre conscience de leurs actes. Alors que les aventures de Dorothée s'achèvent au moment où elle sort de son rêve (contrairement au film, Oz existe réellement dans le roman de L. Frank Baum), Néo a quitté son sommeil artificiel pour toujours en choisissant d'avalier la pilule rouge. De même que Néo passe du simulacre à une réalité inconnue, Morpheus, contrairement à son homonyme, le Dieu mythologique des rêves, n'emène pas les hommes dans le domaine du rêve mais les enlève de la Matrice pour les conduire dans l'espace du réel.

Ce moment crucial est illustré dans le film par la fusion de Néo avec un miroir dans une scène évocatrice qui rappelle Alice traversant le miroir dans *De l'autre côté du miroir* de Lewis Carroll (1871). Au début du film, Trinity fait allusion au roman précédent de Carroll, *Alice au pays des merveilles* (1865), en indiquant via ordinateur à Néo de suivre le Lapin Blanc. Un peu plus tard, quand Morpheus demande à Néo de faire son choix, il compare sa situation à celle d'Alice descendant au fond du gouffre et lui explique que la pilule rouge va lui garantir une place au pays des merveilles. Ici, le pays des merveilles se réfère à nouveau à la réalité au bord du vaisseau spatial et non au milieu artificiel de la Matrice, un fait

qui souligne le renversement des normes conventionnelles dans *Matrix*. L'idée que la réalité existe à de nombreux niveaux différents et peut être représentée et interprétée différemment est montré dans le film par l'usage littéral et métaphorique de reflets.

Tandis que la Matrice est l'image inversée de la réalité en 1999, Néo et les autres habitants de la Matrice sont des projections mentales de leur 'moi' digital qui à leur tour sont des copies de leur vrai 'moi' conservé dans des nacelles dans le monde cauchemardesque de 2199. Même avant que Néo n'apprenne la vérité sur la Matrice, la fragilité de son 'moi' est suggérée dans le reflet qu'il voit dans les lunettes de soleil de Morpheus. Son identité fragmentée devient clair au moment où il tente de passer à l'autre côté du miroir qui sépare la Matrice du réel. En touchant le miroir, le corps de Néo se fond littéralement dans ce dernier et pendant quelques secondes son 'moi' illusoire (aperçu par Néo comme réel) se confond avec son reflet déformé.

Cette scène rappelle la théorie du psychiatre français, Jacques Lacan, qui affirme qu'un petit enfant de six à huit mois qui se regarde dans un miroir prend conscience de l'unité de son corps. Bien qu'il s'y reconnaisse comme entier et s'identifie à son reflet spéculaire, il n'arrive pas à distinguer le moi imaginaire du vrai moi et s'aperçoit comme supérieur. C'est seulement en sortant de l'imaginaire qu'il guérit et accède à son désir propre. Pendant le premier stade, le 'stade du miroir' ou stade Imaginaire, la figure du père est absente et l'enfant s'identifie à la mère. Une fois qu'il accepte que son identité est instable, il atteint le stade Symbolique dans lequel la figure du père intervient et le sépare de la mère. A présent, l'enfant obéit à 'la loi du père' et est capable de différencier l'imaginaire du réel.<sup>5</sup> La théorie de Lacan supporte l'idée que l'identité peut exister uniquement par la médiation de 'l'Autre' et montre que le 'moi' est une entité fluctuante et instable.

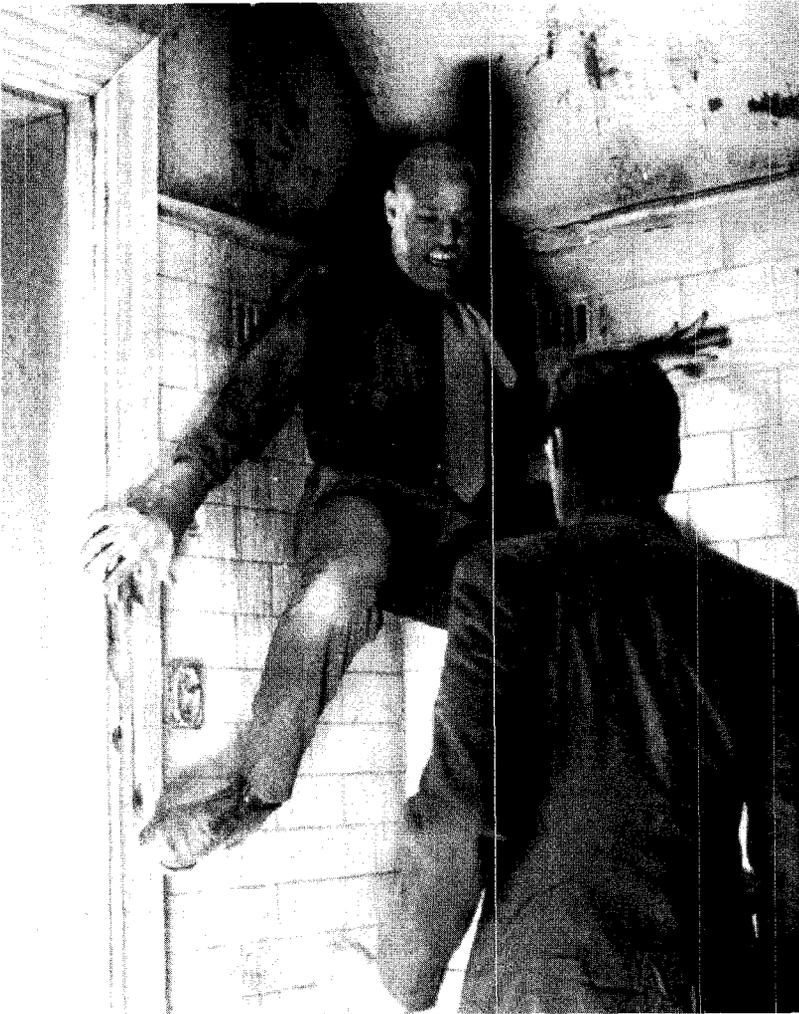
Quand Néo aperçoit son reflet dans le miroir et ressent une matière émaillée recouvrir son corps, lui non plus n'est pas encore entièrement développé et c'est seulement après qu'il se rend compte que sa perception de lui-même était fausse. Comme l'enfant chez Lacan, il n'a pas encore été séparé de sa mère, la mère étant dans ce cas le récipient en forme d'utérus dans lequel Néo se réveille, nu et chauve, après s'être dilué dans son reflet. Le robot qui arrache les câbles métalliques de son corps (c'est par ces câbles que les machines s'emparaient de son énergie) et le jette dans l'eau, marque son entrée dans le stade Symbolique et cet acte symbolise sa naissance comme être humain. Tandis que 'matrice'

est un autre mot pour 'utérus' et désigne ainsi un endroit où quelque chose se développe, c'est seulement en quittant la Matrice que les humains commencent à prendre conscience du 'moi'.

Ainsi, quand Néo se réveille dans le monde réel et se plaint d'avoir mal aux yeux, Morpheus réplique qu'il ne les a jamais utilisés auparavant, ayant été physiquement et moralement aveugle dans sa vie antérieure. Cependant Néo devra se séparer de son 'père' Morpheus pour arriver à une meilleure connaissance de lui-même et assumer son propre rôle dans la 'famille'. C'est ce qu'il réussira à faire à la fin du film quand il libère Morpheus des mains des Agents et trouve sa vraie place dans son amour pour Trinity.

Même si Néo réussit à sortir du monde virtuel, lui et les autres membres de l'équipage sont incapables de déchiffrer le code de la Matrice et savent donc ni la modifier ni la détruire. Ce sont les Agents, machines dotées de l'Intelligence Artificielle, qui peuvent réécrire la Matrice à leur gré et changer leur apparence physique en entrant (littéralement) dans le corps d'autres créatures simulées. Comme les Agents n'ont pas d'identité en dehors de ce milieu électronique et semblent se partager les mêmes caractéristiques, ils ont l'air d'être dépourvus d'individualité et dénués de sens. Cependant, quand l'Agent Smith (Hugo Weaving) capture Morpheus et l'interroge sur le code d'accès de Zion, la dernière cité humaine, il fait preuve de bon sens et raconte à son prisonnier que l'humanité et sa propre incarnation d'être humain le dégoûtent profondément. En exprimant ses sentiments sur le monde et sur lui-même, l'Agent montre qu'il est doté de raison et d'émotion fortes.





Le fait qu'un programme d'ordinateur soit doué de sentiment et puisse acquérir des caractéristiques humaines met en question l'existence d'une essence propre et montre que l'humanité est inextricablement liée à la technologie. De même, si les noms ordinaires des Agents- Smith, Brown, Jones- indiquent leur besoin d'une identité individuelle, ils suggèrent en même temps la fragmentation et la multiplicité du 'moi'. L'idée d'une subjectivité unique est déjà mise en question tout au début du film quand nous apprenons que Néo est connu sous le nom original de 'Thomas Anderson' comme sous le nom de pirate informatique 'Néo'. Lors de sa première interrogation avec l'Agent Smith, ce dernier fait une remarque sur son identité double et lui explique que 'one of these lives has a future, the other has not.' Dès que Néo entre dans le monde réel, il se débarrasse de son 'moi' oppressif et s'identifie à son nom de 'rebelle', 'Néo'. Désormais ce sont seulement les Agents qui continuent à l'appeler 'Thomas Anderson'. Pourtant, même si Néo succède à acquérir une personnalité, il est incapable de se détacher de son passé virtuel et reste étroitement lié à la technologie et aux machines.

En effet, les câbles arrachés de son corps lors de son baptême symbolique ont laissé des traces visibles sur sa peau. Néo arrive à pénétrer dans la Matrice uniquement en abandonnant son 'moi' physique dans le vaisseau spatial et en reliant son cerveau à un programme informatique. La fragilité de son 'moi', une fois sorti de la Matrice, est mise en évidence par son nouvel aspect physique. Alors que Néo a la tête rasée (due à sa renaissance récente comme être humain) et porte des vêtements désinvoltes à bord du Nebuchadnezzar, il a les cheveux noirs et porte des vêtements en cuir et des lunettes de soleil dans la Matrice. Ces deux styles ne servent pas seulement à créer un écart visible entre les deux mondes, mais suggèrent que le Nebuchadnezzar et la Matrice existent à des époques différentes. En s'infiltrant dans la Matrice, Néo va ainsi de 2199 à 1999 et oscille entre un temps (approximativement) réel et un temps universel, entre le présent et l'image d'un passé artificiel.

Le film lui-même est divisé entre d'une part, une représentation temporelle, réaliste et d'autre part une approche que les réalisateurs ont appelée 'bullet time': Le temps est comprimé et ralenti en proportion inverse à l'extrême vitesse des actions qui se déroulent sur l'écran, impossibles à montrer en temps réel.<sup>6</sup> La notion du temps joue aussi un rôle important pour Morpheus qui comme le Lapin Blanc dans *Alice au pays des merveilles* est parti dans une course continue contre la montre et raconte à Néo que 'time is always against [them]'. Les Agents, par contre, contrôlent le temps et sont capables de créer leur propre temporalité. Finalement, l'Oracle (Gloria Foster) a une relation spéciale avec le temps. Elle sait manœuvrer ses visions sur le futur de telle façon qu'elles racontent aux gens exactement ce qu'ils doivent entendre pour devenir actifs et apprendre à penser par eux-mêmes. Ainsi, quand elle annonce à Morpheus qu'il va un jour trouver l'Élu capable de détruire la Matrice, ce dernier ne reste pas inactif mais sacrifie son existence entière à la recherche de 'sauveurs' potentiels. Il semble que la croyance au destin et à une vie prédéterminée est échangée contre le choix et la conscience de soi-même une fois que les hommes passent au monde 'nouveau'. Le fait qu'avant sa libération Néo raconte à Morpheus qu'il ne croit pas au destin et qu'il aime contrôler sa propre vie, démontre qu'il est prêt à apprendre la vérité- présage de son rôle futur comme élu.

Bien que *Matrix* présente la réalité en dehors du monde fictif de la Matrice comme le seul endroit doté d'avenir, le film adopte une attitude plutôt ambiguë envers le passé, présent et futur et mélange ces trois temps dans un pastiche universel. En effet, tandis que les Zionistes et Néo représentent le futur de l'humanité, les vête-

ments et les technologies utilisées dans le film datent du présent. De plus, le ton de la narration est plein de nostalgie pour un passé perdu et exprime le désir de retourner à des valeurs traditionnelles. Le désir des humains de recouvrir le 'vieux' monde est d'autant plus puissant que ce sont eux-mêmes qui ont provoqué la réalité cauchemardesque de 1999 et qui sont responsables de leur asservissement. Quand, pour la première fois, Morpheus montre à Néo la nature de la Matrice, il lui raconte comment à la fin du vingtième siècle les hommes ont créé l'Intelligence Artificielle dotée d'une conscience singulière. Cette I.A. a ensuite fait naître toute une race de machines qui est à l'origine de la guerre entre hommes et ordinateurs. Au moment où la guerre éclata, les humains ont brûlé le ciel afin de priver les machines d'énergie solaire, un acte qui a ensuite entraîné leur propre transformation en sources d'énergie.

Vu dans ce contexte, le passé représenté dans *Matrix* ne désigne pas seulement un temps où les hommes exerçaient le contrôle mais aussi une période où le monde paraissait unifié et intact. L'idée d'un passé protecteur contre les dangers extérieurs et la technologie moderne est davantage soulignée par le rapprochement visuel et métaphorique entre les nacelles d'incubation et l'utérus maternel, toutes les deux évocatrices d'une image de confort et de sécurité. Alors que la liberté de l'humanité réside dans le futur, la vision de ce futur prend donc sa source dans le passé et se montre régressive plutôt que progressive.

Il n'est pas surprenant que la libération des hommes est dans la main des hommes et non pas de Dieu, les hommes étant eux-mêmes responsables de l'existence chaotique sur terre. Bien qu'ils aient causé l'apocalypse, ils représentent aussi la force apaisante qui finira par vaincre les machines. Néo, dont le nom signifie 'nouveau' et l'anagramme (the) 'One', ('l' élu'), devient peu à peu l'individu doué dont l'Oracle avait prédit l'apparition. Tandis qu'il est 'l' élu', les noms des autres membres de l'équipage – Morpheus, Trinity, Cypher, Tank – et les noms de Nebuchadnezzar et Zion sont également évocateurs. Sans vouloir donner la signification détaillée de ses noms, il est néanmoins intéressant de noter qu'ils font allusion aux allégories de l'Ancien et du Nouveau Testament et se réfèrent ainsi à nouveau à un passé lointain.

La transformation psychologique de Néo est complète lorsqu'il se relève après avoir été 'tué' par l'Agent Smith et réussit à réécrire le code de la Matrice. Désormais il est capable de changer la réalité fictive du logiciel et de combattre les Agents par leurs propres moyens.

Alors que *Matrix* annonce la libération séculière du monde, sans la montrer dans le film (on devra attendre le reste de la trilogie pour voir ce qui se passe), c'est la pensée libre qui triomphe du contrôle inhumain et l'ordre du chaos. Pourtant, même si Néo réussit finalement à détruire les Agents, il y arrive uniquement en utilisant le savoir-faire d'un programme d'ordinateur plutôt que des compétences innées ou apprises. Donc, malgré le fait qu'il possède des talents extraordinaires et parvienne à libérer le monde de la Matrice, il se sert de la même technologie et donc du même pouvoir qu'il a cherché à détruire. Tout comme les Agents ne sont pas des machines insensibles mais des créatures désillusionnées à la poursuite d'une vie meilleure, la virtualité dans *Matrix* est représentée comme une force destructive et apaisante à la fois. L'attitude confuse du film envers la subjectivité et le virtuel suggère que les relations entre humanité et technologie sont complexes. Elle nous invite à réévaluer nos conceptions du 'moi'. Bien que Néo soit inextricablement lié à la machine, il se bat pour un 'moi' unifié et essaye de rétablir un nouveau *statu quo*. Le désir de retourner à une réalité antérieure n'est pas seulement souligné par l'importance que la narration accorde au passé mais aussi par la présence dans le film d'un monde patriarcal. Comme Néo, sortant d'une vie d'esclavage, ignore à quoi le monde ressemblait avant l'asservissement des hommes, il paraît avoir une vision idéalisée du passé. Il aimerait bien retourner à un mode de vie plus simple. Tandis que la nostalgie oppose les valeurs du passé à celles du présent, le futur envisagé dans *Matrix* semble éviter une confrontation avec le présent et le déplacer par un passé imaginaire. Il y a donc dans le film une contradiction évidente entre la nature hybride de la narration et la recherche d'une identité stable, un problème qui prendra tout son sens dans la suite de la trilogie.

1 Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Galilée, Paris, 1981.

2 *Ibid.*, p. 179.

3 Expression utilisée par Morpheus dans le film et fabriquée par Baudrillard dans *Op.Cit.*, p. 10.

4 Le film de Victor Fleming est basé sur le roman de L. Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz* (1900).

5 Voir, par exemple, Barbara Creed, 'Film and Psychoanalysis' in John Hill and Pamela Church Gibson (eds.), *The Oxford Guide to Film Studies*, Oxford University Press, 1998, p. 80.

6 Pour une description plus détaillée de 'bullet time' voir, par exemple, Christopher Probst, 'Welcome to the Machine' in *American Cinematographer*, April 1999, p. 36-37.