

La mythologie *Matrix* : nouvelles figures de la rébellion

Michaël La Chance

Numéro 85, automne 2003

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/45932ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

La Chance, M. (2003). La mythologie *Matrix* : nouvelles figures de la rébellion. *Inter*, (85), 48–55.

La mythologie *Matrix* : nouvelles figures de la rébellion

Michaël LA CHANCE

Matrix géopolitique

« Le spectacle se soumet les hommes vivants dans la mesure où l'économie les a totalement soumis¹. »

Matrix et *Animatrix* exposent la domination du monde machinique 01, l'organisation Zéro Un, la puissance du computationnel². La mythologie de la Matrice prête aux ordinateurs et aux robots un agenda définitif de suppression de l'humanité, pourtant ce n'est pas l'ordinateur qui favorise la productivité au détriment de l'individu. Ce sont des individus et des corporations multinationales d'individus qui placent l'efficacité de la machine techno-économique au-dessus de la subsistance de leurs congénères. Le film *The Matrix*, en diabolisant la machine, blanchit-il le monde politico-corporatif ?

Il faut distinguer la machine techno-économique de la base informatique et des équipements automatisés dont elle dépend de plus en plus. Cette machine économique élimine les individus, remplace les « actifs » par des machines pour favoriser les actionnaires. Car pour ces derniers, le capitalisme est une machine où l'argent travaille sans travailleurs et le capital produit sans producteurs. C'est pourquoi il ne faut pas craindre les robots mais les intérêts des actionnaires-décideurs qu'ils servent. À l'époque des *Temps modernes* de CHAPLIN, l'ennemi était la doctrine tayloriste du travail rationnel. Aujourd'hui, à l'époque de *Matrix*, les ordinateurs contribuent à l'aliénation des hommes – manipulent leurs habitudes de consommation et bientôt l'ensemble de leurs perceptions – parce qu'il y a un système de l'aliénation qui est préalable. Une machine techno-économique puissante et vaste, qui étend son empire à l'échelle de la planète, servie par des individus psychopathologiques (sans réactions émotionnelles et coupés de la réalité), renforcée par une industrie de l'image (images corporatives, publicité, cinéma, télévision), précède la machine électronique : le paradigme non technologique de la machine demeure caché.

La science-fiction est une extrapolation des possibilités de la science : manipulation génétique, création de l'homme bionique, etc. La science-fiction de *Matrix* et aussi d'*Animatrix* nous présente un monde devenu pur cauchemar tentaculaire : tout est bras robotiques, exosquelettes de titane, affairément métallique sur une planète recouverte de ruines et criblée de tunnels. *La seconde Renaissance* de Mahiro MAEDA, d'après un scénario des frères WACHOWSKI, reconstitue l'histoire des machines, comment celles-ci sont parvenues à utiliser les humains comme batteries, à les rassembler dans des camps de concentration qui servent de générateurs d'électricité. Vision ultime de l'immonde, nous sommes des cerveaux enfermés dans des cuves ; les ordinateurs nous alimentent en données qui simulent un monde physique et nous font croire de surcroît que nous avons un corps pleine-

ment développé dans une réalité extérieure, et non pas néoténique dans les capsules placentaires, baignant dans un formol amniotique. Les machines forent vers le cœur de la planète, elles vont bientôt percer le noyau chtonien et définitivement contaminer l'âme du monde. Cette foreuse pointée vers le noyau fusionnel, c'est la figure inversée de Babel.

La trilogie *Matrix* nous invite à envisager l'hypothèse d'une domination des robots : nous serions en effet les robots qui ont mondialisé-matrixé les populations inférieures sur le plan technologique. *La seconde Renaissance* de MAEDA propose un récit du combat de l'humanité contre les robots, rabattant cette historiographie sur notre histoire récente : ses images multiplient les références à l'Holocauste, à la guerre du Vietnam – au massacre de MyLai, à la place Tien Anmen, etc. L'humanité, lorsqu'elle a cédé aux totalitarismes (staliniens, nazis, maoïstes, impérialistes...), est pire que des machines froides et implacables. Un premier robot, B166ER, s'est insurgé contre les mauvais traitements de son maître humain : il a été condamné à mort avec tous les autres robots dans ce qui fut considéré comme l'extermination nécessaire d'une forme d'existence inférieure. Quelques machines ont échappé à l'« androicide », elles se sont regroupées – au Moyen-Orient – dans la nation Zéro Un ; elles ont bientôt constitué une puissance économique et sont parvenues à la supériorité militaire.

À partir d'ici l'interprétation géopolitique de *Matrix* comme film politique devient ambiguë. Nous nous contenterons d'indiquer quelques pistes avant d'analyser les formes de l'esclavage dans la Matrice et les résistances qu'elle suscite. En effet, le pays des robots renégats serait situé au Moyen-Orient. L'extermination des robots rappellerait-elle la persécution des Juifs au XX^e siècle et leur regroupement en Israël ? La revanche des machines serait-elle le fantasme d'Israël, devenue la première puissance mondiale sur les plans économique et militaire ? Cela se vérifie pour certains qui effectuent un amalgame israélo-américain. Le producteur Joel SILVER fait remarquer que « it's a jewish film », car tous peuvent s'y reconnaître : c'est aussi un film japonais, espagnol, etc. Rappelons que la Matrice veut détruire Zion, c'est-à-dire veut anéantir le Nouveau Jérusalem, et que Thomas ANDERSON, Australien-Américain, serait le sauveur de Zion. Ce qui nous plonge au cœur de l'ambivalence : Zion est à la fois le dernier retranchement de la résistance juive contre un totalitarisme machinique, et tout à la fois les persécutés (les machines, les Juifs) sont devenus des persécuteurs qui veulent écraser toute résistance (les terroristes de l'*underground*, les Palestiniens, etc.), quand l'organisation Zéro Un se serait transformée en gigantesque Golem. Certaines lignes de discussion dans les forums rendent cette interprétation plus confuse, quand ce seraient maintenant les Islamistes qui veulent détruire le Nouveau Jérusalem. Ainsi, dans le forum de *Libération* du 22 juin 2003, la Matrice devient l'« *Oummatrix*³ » : ses agents sont des *mollahs*, sa répression de l'in-



dividu est totale, la manipulation de sa perception du monde est complète ! L'emprise de l'*Oummatrix* est redoutable quand le vrai pouvoir planétaire d'aujourd'hui, c'est le pétrole et non pas l'ordinateur.

L'interprétation géopolitique n'est pas aisée, même si le paysage politique semble nettement dessiné, avec l'opresseur en surface et les résistants sous terre. C'est une « géo-politique » d'une revendication de l'existence contre la simulation, une rébellion de la terre contre l'artificiel, lorsque tout disparaît et laisse place à des simulacres dans un système de contrôle hyperréel. L'histoire offre quelques exemples de ces génocides qui précipitent les persécutés sous la terre : nous pouvons évoquer entre autres la résistance juive du ghetto de Varsovie en avril 1943 qui poursuivit le combat depuis ses *bunkers* cachés dans les égouts de la ville⁴. La métaphore de l'émancipation des Noirs vient se superposer à cette figure de la rébellion souterraine : Morpheus Black veut libérer son peuple esclave tandis que Néo serait un abolitionniste à la JEFFERSON. Le peuple de Zion s'abandonne à des fêtes qui tiennent davantage du *rave* que des cérémonies païennes de chrétiens dans les catacombes, le tout dans un décor tiré de *Ghost in the Shell 2 : Man-Machine Interface* de SHIROW, ou encore de la fête des Ewoks dans *Le retour du Jedi*. Empire romain ou empire galactique, l'ennemi se rapproche du refuge et toutes les formes de résistance sont justifiées.

Dès *The Matrix*, le premier film, le politique et le religieux sont entremêlés. Pourtant la position anti-gouvernement des rebelles saute aux yeux. Sans équivoque possible, le *shooter* « *Enter the Matrix* » prend pour cible des inoffensifs employés de la poste autant que la police municipale ou les commandos SWAT. Le premier film fait la promotion d'une résistance *underground* anti-État, position anarcho-romantique marquée par un code vestimentaire : le coton ouaté du mécanicien d'Hovercraft souterrain, ou encore le noir « cybergothique » de l'élite qui peut se réinsérer à loisir dans la Matrice. Ces codes semblent dénoter une ambivalence politique parmi les réfractaires, déclinant plusieurs figures de la rébellion entre l'extrême droite des beaux guerriers mélancoliques parés de cuir noir et la gauche anarchiste vêtue de chanvre⁵.

Zion fait état d'une communauté de rebelles qui ont choisi une existence sans consommation et sans images. *Buy nothing* et *No TV* dans un décor *cybersteam*. Pouvez-vous imaginer des boutiques de lunettes de soleil dans Zion, où chacun peut se procurer les lunettes Vision de Néo ? Les lunettes commandent une forme d'anorexie idéologique : un refus de se laisser gaver d'images, la possibilité d'apercevoir le ruissellement du numérique – et de l'argent – derrière les images. Néo ne saura pas nous libérer du contrôle : les agents se multiplient et surgissent depuis n'importe quel endroit de la Matrice. Néanmoins, il saura contribuer à sa démystification : la machine techno-économique ne peut fonctionner qu'en reposant sur une base cyberinformatique.

En fait, la mystification est plus profonde qu'il ne semblait. Zion apparaît d'abord comme le seul lieu où l'on peut échapper au contrôle de la Matrice, et lancer des attaques terroristes anti-Matrice. Zion serait le *bunker* inviolable d'une guerre où la seule issue aura été de creuser un

biodôme à 20 000 pieds sous terre, faire exploser tout ce qui reste à la surface et remonter ensuite quand les gaz et les radiations se sont dissipés. Mais *Reloaded* nous apporte un doute cruel : Zion serait une autre création de la Matrice, ce serait une projection neuro-informatique pour gérer les tendances subversives, canaliser les dissidences, les dissoudre dans un univers vidéoludique. C'est ainsi que *Matrix* création d'Hollywood, paradoxalement, permet d'envisager un monde sans images. Dans cette matrice enchâssée, Néo remplirait une fonction précise : canaliser l'esérance et proposer un scénario préétabli de la transgression – et rendre prévisible le mouvement de subversion. Néo – 6^e version de *The One* – serait espoir d'une transcendance de l'humain hors de toutes les illusions et de tous les systèmes de contrôle, dans un fantasme de sortie qui renforce cyniquement l'illusion et le système ! Néo est l'anomalie qui vient avec la norme, un dysfonctionnement dans la Matrice, une mutation – *The One* – au sein des programmes – *Zero One*.

Ce doute quant à la nature de Zion, comme matrice enchâssée dans la Matrice, offre un élément de réponse sur une question que la plupart des spectateurs ne manquent pas de se poser à propos de la trilogie *Matrix* : pourquoi le combat doit-il se situer au niveau de la superstructure Matrice ? Pourquoi ne pas attaquer directement l'infrastructure, soit les génératrices d'énergie bioélectrique, les sentinelles, l'armée de robots ? Plusieurs éléments de réponse doivent être considérés.

D'abord, les rebelles ont continuellement besoin de s'affranchir de la Matrice. Néo serait une anomalie dans l'architecture globale de la Matrice, éventuellement une sous-routine d'un programme plus vaste qui pourrait s'appeler *Prophecy 1.0*. Il est une figure éphémère dans un rêve qu'il apprend à décrypter. Considérant sa capacité de visualiser la Matrice et son ruissellement numérique sous-jacent, vu ses dons exceptionnels qui lui permettent d'influencer sa (super)structure, nous pouvons nous demander s'il est vraiment nécessaire qu'il doive continuellement affronter les agents (JOHNSON, JACKSON, THOMPSON, BROWN, JONES...) sans compter les répliques (100... 1000...) de l'agent SMITH, un sous-programme exilé qui multiplie ses répliques virales. Néo a sondé la vraie nature de la Matrice, et pourtant il a toujours recours à des solutions physiques, du *kung fu* au maniement des armes. Dans *Little Buddha* (BERTOLUCCI, 1994), le personnage incarné par Keanu REEVES disposait de la méditation pour arrêter des nuées de flèches enflammées et les transformer en roses : pour changer le monde. Dans *Matrix*, Néo peut arrêter une nuée de balles d'un geste de la main : pourquoi doit-il continuer à se battre ? Seraph, le gardien de l'Oracle, nous en donne l'explication : les combats sont des épreuves pour apprendre à se connaître soi-même. Les missions de résistance et les combats de Néo sont des moyens d'apprendre à se libérer des illusions sur soi-même, sont des moyens d'accomplissement personnel. Car les rebelles, en tant qu'avatars créés par la Matrice, n'échappent pas à leur dimension de personnage dans une fiction : ils ont besoin d'une scène pour s'exhiber et accomplir leur *ethos*. Ils ont besoin de se confronter à la fiction pour s'en affranchir.

Autre élément de réponse : le système opérationnel n'est pas dissociable de la Matrice, le programme de contrôle a pour substrat ce monde matriciel qu'il crée et par lequel il se perpétue⁶. Alors les machines tirent leur énergie de l'illusion qu'elles créent, comme le capitalisme – dans sa forme accomplie de société-spectacle – tire son *momentum* des images qu'il projette. C'est à détruire cette apparence, en introduisant des failles dans la représentation, en provoquant des perturbations de l'espace et des ratés du temps, que l'on peut trouver une issue favorable au combat. Non pas détruire les capsules larvaires, mais s'immiscer dans le rêve et troubler le sommeil pour faire connaître au dormeur qu'il dort. Car nous avons commencé à disparaître, nous subissons un effritement de notre existence dès que nous sommes devenus indifférents au monde.

Un troisième élément de réponse : l'*animé*, le jeu et le film (qui sont sortis en même temps) se complètent. *Dernier vol de l'Osiris*, animation CGI en 3D par les réalisateurs de *Final Fantasy*, est une introduction à *Reloaded*. L'équipage de l'*Osiris* (Thadeus, Jue...) ont surpris les robots qui creusaient des tunnels vers Zion et veulent alerter la Résistance en utilisant une boîte de contact (*drop box*) dans la Matrice : en fait, une case postale dans un grand centre de tri. Le jeu vidéo *Enter the Matrix* montre comment Niobe et Ghost (membres d'équipage du Logos) sont parvenus à aller chercher ce paquet au bureau de poste et à le ramener. Niobe apprend ainsi que les robots ont entrepris le forage d'un tunnel et que bientôt 250 000 sentinelles se précipiteront sur Zion. Ce relais de l'histoire entre *Animatrix*, le jeu, et *Reloaded* met en évidence un élément très important de la trilogie *Matrix* : l'*Osiris* ne peut communiquer avec le Logos sans passer par la Matrice. La Matrice est la médiation universelle de toute communication, que ce soit entre les personnes qui croient vivre en 1999 (sinon en 2003 comme nous), ou encore entre les rebelles qui veulent se signaler leur position et leurs mouvements. Toute résistance qui se veut efficace doit se donner une organisation interne, un travail où elle est tentée de reproduire le tissu social de cela même qu'elle critique⁷. La ville souterraine de Zion comprend une population considérable, un Conseil et une flotte de onze vaisseaux. Comment tout ce monde parvient-il à s'organiser et à communiquer sans médiations ? Sans reproduire la division du travail, la ségrégation de l'information et la centralisation du pouvoir qui caractérisent la société d'en haut ? Pour tous les rebelles de Zion, dispersés dans leur labyrinthe planétaire, la Matrice reste le relais propice et nécessaire à toutes les transmissions.

Comment les résistants communiquent-ils entre eux ? Nous avons partiellement répondu à cette question : par la médiation de la Matrice. Où les résistants trouvent-ils l'énergie nécessaire pour leurs vaisseaux et l'intendance de Zion ? Tank, dans une version du scénario original, suggère que ce serait au même endroit que les machines⁸.

Perte de réalité et dictature des machines

« Son accumulation mécanique [de la marchandise] libère un *artificiel illimité*, devant lequel le désir vivant reste désarmé. La puissance cumulative d'un artificiel indépendant entraîne partout *la falsification de la vie sociale*⁹. »

Selon *The Matrix*, le premier film, il n'existe que deux choses : le monde computationnel avec ses programmes, ses agents, son armée de machines, sa puissance de manipulation des perceptions ; et aussi l'"im-monde" de l'existence souterraine des rebelles ou du coma larvaire des esclaves. Par ailleurs, ce que nous appelons *le monde* ne sub-

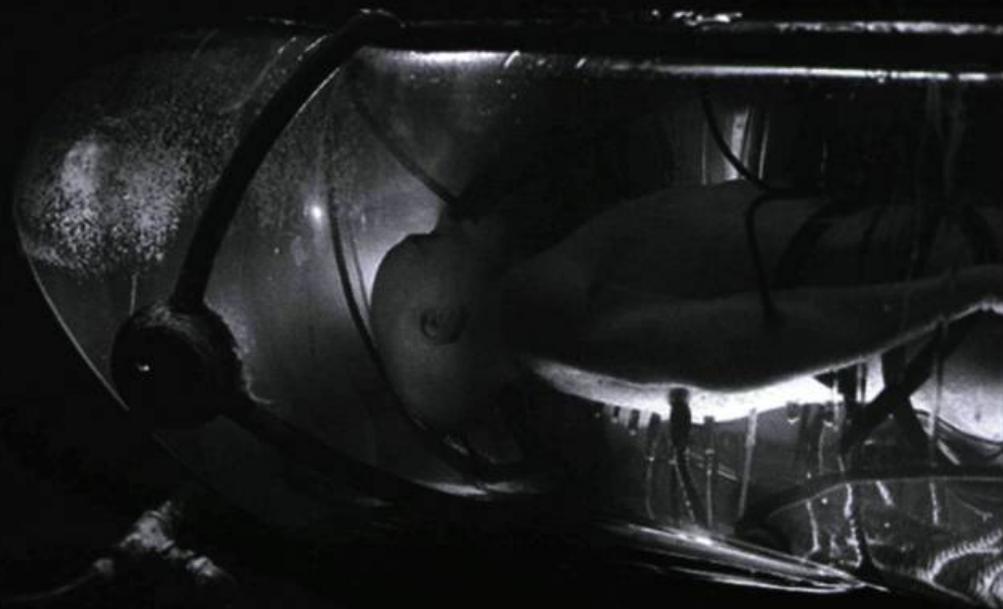
siste que dans notre tête. La révélation matrixienne : l'humain n'est que batterie, coupé de la réalité, qui doit renoncer à la vérité. *Batterie* au double sens de « mise en série d'éléments générateurs de courant électrique » et aussi de « box ou cages en grand nombre pour élevage en batterie ». Ce portrait de l'humanité décentrée, ce rejet au second plan, suscite des réactions diverses. Les frères WACHOWSKI sont l'objet de critiques virulentes, dans les médias et dans les forums : critiques qui restent pour la plupart – nous semble-t-il – inconscientes des vraies raisons de leur malaise. Nous voulons caractériser ce malaise comme « perte de réalité ».

Matrix Reloaded offre une description plus élaborée du monde computationnel et des systèmes opérationnels sous-jacents à l'illusion matricielle. Ce deuxième film permet de distinguer les programmes et les robots, et de repérer une multitude d'agents (sous-programmes et mises à jour) et d'exilés parmi les programmes : l'Oracle, le Mérovingien, le Serrurier. Dans *Reloaded*, l'agent est un exilé, un programme autonome et répliquant. L'organisation Zéro Un n'est pas dirigée par un parlement psychopathe d'actionnaires, c'est un arrimage complexe de sous-programmes et d'automates. La puissance cauchemardesque du simulacre, le rêve de simulation perpétuelle, tout cela nous invite à considérer la Matrice au-delà de la simple légende urbaine et fait entrer celle-ci dans la mythologie du XXI^e siècle.

La Matrice est *reloaded*, « rechargée », c'est-à-dire mise à jour, *updated*, comme la version *Matrix 6.0* ? En fait, la Matrice traverse un cycle de 200 ans, de 1999 à 2199. Elle nous fait croire que nous sommes en 1999 quand nous sommes déjà en 2199. Sa capacité de simuler le passage du temps s'arrête à 2199, elle doit alors recommencer en 1999. « On trouve de la pseudo-histoire construite à tous les niveaux de la consommation de la vie, pour préserver l'équilibre menacé de l'actuel *temps gelé*¹⁰. » La Matrice, version 6.0, se recharge en se redoublant dans une matrice Zion 1.0 où le temps a libéré sa boucle. Ainsi la Matrice est rechargée comme une arme : les agents de contrôle (Johnson...) sont plus puissants, ils sont des mises à jour. Le film *Matrix* est nanti de nouvelles munitions : fourbissant de nouveaux effets spéciaux, ouvrant de nouvelles portes dans le labyrinthe de l'interprétation.

Nous devons prendre la mesure de ce que la trilogie *Matrix* contribue à notre époque : toute une génération se pose la question de la réalité à travers la mythologie *Matrix*. Réception d'autant plus grande que se répand le sentiment que l'humanité s'enferme dans un monde virtuel, le cerveau pourri par la télé-réalité, à la façon des *Otakus*, ces ados enfermés dans les jeux vidéo. *Matrix* et son *shooter* constituent un rare produit du monde des jeux vidéo qui met en abîme l'immersion dans le monde vidéoludique, qui porte la réflexion sur le glissement de notre culture dans la consommation des images.

Matrix nous suggère des moyens de refuser que notre existence soit noyée dans l'illusion où tout devient substitut, où la vie réelle, la pensée, l'expérience, la sensibilité, la mémoire, tout cela n'est plus que manipulation de nos perceptions. Notre société nous donne la liberté de choix, mais le choix est devenu l'alternative entre la chose qui nous échappe déjà et ses répliques manipulables et reproductibles en quantité. Dorénavant nos modes de pensée favorisent l'homogénéité, le quantitatif et le binaire : le bien et le mal (les autres), le proche et le lointain (l'irrationnel). « Binarisme » renforcé par l'habitude de toujours passer par des médiations, des succédanés, des simulacres. *Matrix* serait-il le symptôme de la décadence de l'Occident techno-économique, ou plutôt un fantasme des ingénieurs informaticiens, cauchemar totalitaire que rendrait plausible la réduction de la nature à une suite de bits ?



La machine socioéconomique projette un monde d'images (cinéma, publicité, modes...) – nous pouvons nous demander si cette machine, servie par des humains psychopathiques, ne tendrait pas à devenir une fin en soi quand l'image tend à faire consommer encore davantage d'images. Quel est le pire : les machines contrôlées par des individus ayant des personnalités psychopathiques ou bien des machines qui acquièrent une « conscience » propre, qui se contrôlent elles-mêmes pour créer une société qui optimise leur fonctionnement comme machines ? Nous sommes soumis à des rationalités technologiques, économiques, etc., et nous croyons encore en une Raison des raisons, en une mégarationalité : un Architecte. Blessure narcissique : il n'y a pas d'Architecte et nous ne connaissons pas les plans.

« Néo – Qui êtes-vous ?

L'Architecte – Curieusement, votre première question est à la fois la plus pertinente et la plus hors de propos... »

Matrix met en scène l'Architecte pour nous révéler qu'il n'est qu'un programme exilé dans l'organisation Zéro Un, une société entièrement soumise à ses systèmes opérationnels, dans laquelle toute information est signal de commandement.

Aujourd'hui, les expériences d'immersion se rencontrent et se renforcent les unes les autres. Elles ont dépassé un seuil critique : au travail (visioconférences), à domicile (films, jeux vidéo), etc., nous sommes mis en contact et parfois absorbés dans des univers matriciels, qui exercent une emprise sur nous, qui ont force de « vérisimilitude » et surtout une vertu organisationnelle, la plupart des affaires courantes pouvant s'y dérouler. Nous avons créé des interfaces pour contrôler les machines et nous sommes bientôt absorbés dans ces interfaces. Nous laissons aux machines les tâches de production, de sélection, de distribution, de contrôle, de transmission, etc. et privilégions les connaissances du réel par lesquelles nous pourrions parler aux machines pour que celles-ci nous assurent de la maîtrise du réel. Alors, renonçant à assurer cette maîtrise nous-mêmes, nous nous retirons du réel et laissons le champ libre aux machines. Il y a une corrélation directe entre la perte de réalité et la dictature des machines, l'une n'ayant eu de cesse de consolider l'autre.

La technologie médiatise tous nos rapports à la réalité. De quels critères disposons-nous pour être certains que ce qui nous paraît réel est réellement réel ? Des critères épistémologiques ? Ces critères ont une dimension politique lorsque la question « Qu'est-ce que le réel ? » n'est plus dissociable de la question « Comment échapper au contrôle ? ». *Matrix* met en image une hypothèse : y a-t-il un projet intrinsèque de développement de l'« espèce machine » ? Sous-jacente, la trilogie pose une question plus fondamentale : avant tout, avons-nous encore, nous, les humains, un projet de consolidation de notre existence, de liberté et de fondement ? Nous avons le sentiment angoissant que nous sommes engagés dans un processus sans sujet : l'emballage funeste de la machine techno-économique. *Matrix* propose des figures de rébellion contre l'emprise du spectacle dans notre vie, contre la rationalisation croissante de la société, contre la normalisation des individus.

Les prouesses techniques mises en œuvre dans la réalisation du film projettent une image de la science et tout à la fois précipitent une perte de réalité. La réalité est composée d'irréel, les mécanismes qui assurent le fonctionnement du rationnel sont eux-mêmes irrationnels. Ce que constatait déjà ARISTOTE dans *La poétique*, c'est que le faux paraît plus vrai, que le fabriqué paraît plus plausible. Ainsi John GAETA construit des scènes d'action à partir de mouvements et de postures corporelles impossibles. « Notre but était de construire des événements complexes, considérant ce que nous pouvons attendre du corps humain,

dont l'« effet » global sera une chorégraphie impossible. « Mon Dieu ! Ça a l'air vrai, mais cela ne peut pas l'être »¹¹. » Il s'agit d'une chorégraphie réelle élaborée à partir de corps irréels.

Cette perte de réalité de l'objet simulé au cinéma correspond à une transformation profonde de la nature de la réalité : l'objet n'est plus un assemblage de particules dans un cadre spatiotemporel stable (physique classique) ni un assemblage de bits dans un ordinateur, il devient une configuration instable et non localisable dans les ensembles complexes de la simulation. Les effets spéciaux au cinéma introduisent dans le public l'incertitude des sciences sur la nature de la réalité et aussi la « déterritorialisation » de l'individu en société. Elles lui révèlent une vérité ignorée jusqu'ici : le réel est produit à partir de matrices d'information, de banques de mémoire et de modèles de contrôle¹². La Matrice est la génération par les modèles d'un hyperréel sans origine ni réalité.

Le soupçon, les discontinuités

The Matrix, le premier film, exposait la puissance d'illusion de la Matrice. Nous apprenons l'existence de cette simulation neuro-interactive, nous découvrons du même coup l'existence d'une résistance armée. Une personne normale, telle Thomas ANDERSON, peut avoir la révélation d'une réalité extramatricielle lorsqu'un rebelle-*hacker* parvient à outrepasser les défenses du système, parvient à entrer dans la Matrice pour le contacter. Le *hacker* peut s'ingénier à créer des dysfonctionnements de la construction de la réalité : il faut saboter la programmation des événements et le contrôle de l'expérience. Nouvel anarchisme du dysfonctionnement de la machine-univers.

Nous serons appelés par un message sur notre écran, ou encore nous constaterons le dysfonctionnement de la construction du réel. Car il y a des anomalies dans la Matrice : des lieux de ralentissement, de grâce et d'apesanteur, qui deviennent des maisons hantées, secrètement fréquentées par des enfants – comme dans *Au-delà* de MORIMOTO. Il y a également des lieux où tout est précipité et s'oppose à tout dans une volonté de résolution violente. Le surnaturel et le magique seraient en fait des dysfonctionnements de l'illusion du réel – ce que l'Oracle suggère déjà à Néo dans *Reloaded*.

Ce qui permet d'apercevoir la trame serrée du voile des apparences, ce sont des accrocs dans le voile. Lorsqu'il y a des « fuites » dans la réalité, les agents interviennent aussitôt, éradiquent toute trace de dysfonctionnement du réel, éliminent ceux qui doutent, répandent l'oubli. Le doute, comme toute réflexion philosophico-sceptique à la SCHOPENHAUER, est ainsi une production virale issue du code qui conteste le code, qui utilise une faille entre la logique et le langage. Seul absolu : l'absolue efficacité de notre monde à n'être que cela, de façon transparente et infaillible. Boris VIAN s'exclamait à propos du temps : « Sa régularité tient du prodige ! » Ce qui ne manque pas d'éveiller le soupçon dans la Matrice, c'est l'expérience d'une plasticité du réel ; c'est surtout l'expérience d'une plasticité du *chronos*, quand le temps semble être devenu une matière physique et souple¹³. Alors nous pourrions soupçonner tout l'immonde qu'il y a derrière un monde trop parfaitement « monde » : lisse et sans bord.

Autre avenue de ce soupçon porté sur la réalité : ce monde est le vêtement imaginal d'un programme qui aurait pu recevoir un autre vêtement. *Animatrix* démontre que la « mythologie *Matrix* » – les mots sont de MAEDA – peut être traitée selon des styles différents. Envisagez que la Matrice charge des programmes de simulation de la réalité dont le réalisme serait variable, en 2D ou 3D, en synthèse pure ou en réalité augmentée. Notre monde matriciel, obsédé par le réalisme



photographique, est un luxe de résolution. Envisagez un instant que le programme se contenterait d'un rendu « enfilairé », que la Matrice se contenterait de caricatures grossièrement esquissées. L'illusion serait-elle alors assez efficace pour que nous puissions croire posséder un corps, qu'il est tel qu'il nous semble en lieu et place où nous le croyons, et non dans une capsule placentaire ? Quelle serait l'exigence esthétique de base qu'une machine doit rencontrer pour duper un cerveau qui a toujours été prisonnier de sa cuve ? L'Architecte déclare avoir conçu la Matrice en tant qu'œuvre d'art. Quelle prégnance des stimuli nous les fait tenir pour réels, nous assure qu'ils proviennent d'un corps et non d'un ordinateur ?

Récapitulons quelque peu : le monde tel que nous le connaissons est un monde de simulacres – appelé Matrice – chevillé dans le mental. Le programme – l'arrière-monde platonicien des idées, des structures – impose une forme au monde en façonnant son matériau de base : les possibilités eidétiques du mental et la tension bioélectrique qui en assure l'existence. Quelle alternative à tout cela ? La rébellion infraterrestre, une existence sans l'agrément des illusions – un idéal néocistercien d'austérité anti-consumériste – soit une existence sans goût et sans qualités, abandonnée au vide du temps et à la fureur inhospitalière de l'espace. Le choix fondamental est le suivant : entre le monde tel qu'il est (pilule rouge) et le monde tel qu'on voudrait le voir (pilule bleue). On peut soupçonner la réalité de notre monde lorsqu'il ressemble trop à ce que nous voudrions voir ! C'est justement de cela qu'il s'agit : nous soupçonnons que notre monde n'est pas réel parce qu'il est trop riche en stimuli, qu'il sature trop parfaitement toutes les perceptions, qu'il comble trop sûrement toute expérience, dans une saturation qui dément de façon trop criante la disparition des choses, notre réalité devenue progressivement transparente et vide.

Enfin, une dernière façon de soupçonner ce monde : il n'offre pas d'issue. Tout ceci n'est qu'une étape, nous ne saurions prendre conscience de la prochaine qu'à quitter celle-ci. Dans *Reloaded*, sitôt le vaisseau retourné à Zion, un jeune garçon s'adresse à Néo : « Tu m'as sauvé la vie. » C'est le jeune homme d'*Histoire de l'enfant* dans *Animatrix* qui s'est suicidé pour passer de l'autre côté du miroir. Malheureux à l'école, mal à l'aise dans sa vie, *The Kid*, ou encore Ash, le groupe de Néo, donne un exemple fâcheux : il faut sauter d'un toit pour se réveiller dans le vrai monde – avec Néo à son chevet ! Ce serait la troisième façon de quitter la Matrice, après l'appel et l'anomalie : le saut désespéré. C'est une composante importante des sectes : le sacrifice de soi est récompensé dans l'autre monde, l'Élu reconnaît ainsi le sien. Folie du *gamer* : le jeu est plus grand que le réel (école, famille...), le réel n'est qu'une porte qui ouvre sur la suite du jeu. Si la vraie réalité est un système de portes intelligent, alors notre monde présente le

politico-corporatiste de la réalité générée possède suffisamment d'avantages pour que la manipulation de la consommation devienne bientôt manipulation intégrale de la perception.

Une particularité d'*Enter the Matrix* : certaines portes ne s'ouvrent pas si tous les gardiens, policiers, SWAT et autres n'ont pas été éliminés. Nous étions parvenus à les éviter, nous avons complété le parcours sans recours au massacre : mais la porte « sait » que nous ne sommes pas le dernier survivant à ce niveau ; elle ne s'ouvrira que pour l'unique survivant. Faut-il douter de la réalité du monde parce qu'il est soumis à une logique du survivant¹⁴ ? Demandez ce qu'ils en pensent aux sans-abri qui refusent la société comme système de compétition et de sélection, qui finissent dans l'exclusion.

Le rêve unique

« Le spectacle est le mauvais rêve de la société moderne enchaînée, qui n'exprime finalement que son désir de dormir¹⁵. »

La culture médiatique parvient à se substituer au corps et à manipuler directement notre système cognitif – pour nous faire croire que nous avons un autre corps et que nous existons vraiment dans un monde illusoire, façonné par nos désirs et nos convoitises, avec cet autre corps. *Matrix* soulève l'hypothèse qu'un ordinateur, l'organisation Zéro Un, saurait se substituer à notre corps et duper les attentes sensorielles de notre système cognitif en le gavant d'*inputs* artificiels. Lorsque nous disons que l'ordinateur crée un monde virtuel, qu'il nous propose la simulation d'un monde, n'oublions pas que c'est toujours et ce sera toujours notre système cognitif qui devra se modéliser un monde à partir des données sensorielles dont il dispose, que celles-ci soient factices ou réelles. Notre système cognitif est dupe d'autant qu'il « oublie » qu'il ne connaît et ne manipule depuis toujours que des représentations ; d'autant qu'il méconnaît la « matrice symbolique » que constituent par avance notre langage et notre culture, nos cadres de référence et nos mécanismes d'interprétation, ce qui rend la tâche plus facile à la matrice computationnelle lorsque celle-ci doit se substituer à notre matrice culturelle et faire taire de surcroît toute perturbation provenant du corps résiduel (celui qui reste dans la cuve placentaire).

Autre approche de l'hypothèse *Matrix* : le programme de contrôle est un « répliquant » qui adopte comme substrat le *wetware* humain et s'est implanté en nous comme conscience collective autonome. Un système opérationnel s'échappe des machines et prend pour base les neurones humains. En cette époque où nous sommes obsédés par les transferts des virus de l'animal à l'homme (SIDA, spongiopathie, SRAS...), il s'agit ici d'un virus qui passe de l'électronique au biologique ! Les machines ne connaissent que le virtuel, tout leur est simu-



défaut de ne pas offrir de porte de sortie clairement discernable – une porte que TRUMAN, le héros du *Truman Show* (Peter WEIR, 1998) finit par trouver.

Il y a, certes, un aspect de la question qu'il ne faut pas omettre. Si la Matrice est le monde tel que nous voulons le voir, conforme à nos désirs et convoitises, alors le spectacle perd son emprise lorsqu'il ne donne plus satisfaction. Comment des millions d'affamés, de malades, de victimes d'injustices et de la peur ne cherchent-ils pas à dissiper l'illusion si les conditions d'existence des rebelles désillusionnés, malgré l'absence de paraître, malgré le déficit de séduction, leur paraissent préférables ? C'est une présupposition du scénario : il faut que le monde

l'ation. D'où leur capacité exceptionnelle à prendre le contrôle de nos productions oniriques. C'est notre faculté individuelle de fuite onirique que la machine exploite en imposant un rêve collectif, homogène et continu, lisse et sans bord : le *monirisme*. L'organisation Zéro Un nous impose de ne rêver que la réalité qu'elle nous impose.

Le programme quitte le *hardware* pour subsister sur le *wetware* : il fait de notre système cognitif un *dreamware* bionique. La machine nous a rejoint dans notre psychisme le plus profond pour nous verrouiller dans un seul rêve. Condamnés à un sommeil perpétuel, nous n'avons plus besoin d'imaginer et de rêver par nous-mêmes, il suffit d'assister extatiquement à l'imagination (hollywoodienne...) et de nous laisser

pénétrer par les rêves qui nous sont prêtés. Le 28 août 1963, Martin LUTHER KING, Jr. a dit : « I have a dream... ». Ce je ne manqua pas de paraître subversif, car il est dangereux d'avoir ses propres rêves. Dangereux plus grand si ce sont des rêves diurnes. L'humain, croyons-nous, aurait le privilège de s'abandonner à un réceptacle matriciel et de se laisser transformer par celui-ci. Il s'abandonne au rêve et en retire un pouvoir de transformation de soi. SHAKESPEARE suggérerait ceci : « Nous sommes faits de l'étoffe de nos rêves. » Nous pouvons nous changer comme le rêve change.

Tel est le rêve standard *One Dream Inc* : son empire est d'autant plus étendu et absolu que nous ne soupçonnons pas que c'est nous-mêmes qui le rêvons, à la façon de La BOÉTIE qui faisait remarquer que l'Un ne subsisterait pas si tous les sujets ne le rêvaient, si l'Un ne parvenait à « laisser en cette rêverie les gens qui se montent l'imagination¹⁶ ». *Matrix* est une métaphysique de l'éveil pour l'humanité suspendue dans le sommeil, en hibernation prolongée à cause d'un hiver nucléaire, ce qui a réduit l'humanité à une génération néoténique – dont la *bit-generation* actuelle n'est pas loin. Rappelons qu'après la deuxième tentative des humains d'éliminer les machines, celles-ci décident d'obscurcir le ciel, créent la nuit adéquate pour étendre l'empire du rêve unique. Nuit où nous ne pouvons circuler, nous, les humains, que portés par de grands mythes et de grands auteurs : l'Osiris, la Cassiopée, le Logos, le Novallis, etc.

La Matrice : un rêve-prison. Un virtuel carcéral. Contre l'existence illusoire il faut « exister » sa vie. Pour cela il faut libérer la puissance du rêve, laquelle est amortie par le sommeil. Rien de plus dangereux que celui qui sait rêver éveillé. Il faut agressivement rêver sa vie plutôt que la laisser « rêver » par un rêve qui n'est pas le nôtre, l'*american dream*. C'est un privilège de pouvoir rêver les yeux ouverts, plutôt que d'être le produit zombie d'un rêve qui reste enfermé dans sa nuit, un rêve qui nous achemine vers la mort et nous arrache alors d'une vie que nous n'aurons pas connue.

Nous connaissons ce fragment chinois qui dit : « Cette nuit j'ai rêvé que j'étais un papillon. Ou bien est-ce le papillon qui me rêve en ce moment¹⁷ ? » *Matrix* : « J'ai vu un film où j'étais un être humain devenu esclave des machines. Ou bien plutôt, suis-je un être humain (dont le corps est ailleurs, réduit à une forme d'esclavage immonde, dont nous ne saurions imaginer l'horreur) qui regarde le film de ma vie présente ? »

Reprogrammer les machines ?

Dans *Matriculé* de Peter CHUNG, les résistants tentent de gagner les robots à leur cause, ils établissent un contact avec un robot : celui-ci viendrait les rejoindre dans un univers onirique d'expériences extatiques où il se découvre une chair, un visage, une flamme spirituelle. Le robot serait alors plongé dans une matrice créée par une connexion

pas en renonçant au rêve que nous leur échappons, mais en poussant l'expérience du rêve encore plus loin ! Nouvelle figure de la rébellion !

Les machines sont d'autant plus vulnérables à cette reprogrammation que pour elles toute réalité est virtuelle. Les robots ne peuvent distinguer une réalité de sa simulation, du moment que cette simulation lui permet de fonctionner : n'est-ce pas aussi notre cas ? Nous avons laissé le réel aux machines afin de nous occuper exclusivement du supraréel. Quand le religieux serait la dernière caractéristique spécifiquement humaine, une expérience qui ne peut être simulée. « Grave erreur », dirait le président SCHREBER : nous avons voulu nous réserver l'exclusivité du supraréel, pour mieux nous piéger nous-mêmes dans l'ultra-programmé d'un fondamentalisme cyberreligieux avec Morpheus, grand prêtre, et Néo, nouveau Moïse !

Les résistants tentent de réformer les machines et non pas de les reprogrammer. Alors la machine participera d'un monde matriciel où les humains, les machines et aussi les animaux (le singe) se connecteront les uns aux autres dans une communauté psychotonique où ils auront tout loisir d'explorer leurs projections hallucinatoires. Cette nouvelle communauté matricielle ne nous enfermerait pas dans une boucle temporelle de 1999 à 2199 : elle renoncerait à sa puissance d'illusion au profit d'une libération du temps et d'un monde meilleur, fut-il moins plausible. Alors les machines peuvent perdre quelque peu leur « machinalité », se découvrir une forme d'âme posthumaine, et même découvrir l'amour dans une utopie psychédélique. Spiritualité bionique : gagner les machines à notre cause sera aussi difficile que de leur faire découvrir l'extase, la joie de sortir d'elles-mêmes.

La pratique des constructs

Quitter la Matrice, c'est renoncer à un monde où l'on peut dépenser et compenser pour se donner le leurre de toujours redevenir un être substantiel. Néanmoins, les rebelles ont droit à quelques compensations : ils trouvent leurs sensations fortes dans les ébats martiaux, parfois érotiques, que permettent des *constructs* d'illusions référentielles – qui sont comme des jeux vidéo dans lesquels nous pourrions nous transporter physiquement. Dans le monde morose des rebelles, les sensations et les expériences significatives relèvent de la construction d'espaces partagés par quelques individus, dépendent des matrices contrôlées par les opérateurs de Zion, à la façon des expériences hallucinogènes que se réservent des marginaux qui dénoncent la société comme une hallucination collective.

Nous avons alors la possibilité d'entrer dans une diversité d'espaces consacrés à l'apprentissage et au jeu, d'entrer dans différents « niveaux » de réalité et aussi dans différentes époques. Seule l'élite des résistants infraterrestres a accès à ces *constructs programs* anachroni-



mentale qui réunit la machine, l'animal et l'humain. Au départ le robot n'a pas besoin d'être « matri(x)culé » pour fonctionner. La machine n'a pas besoin de représentations pour exécuter ses instructions. Nous gagnons les machines à notre cause en leur faisant partager notre aliénation : croire que représenter, c'est dominer une situation, que l'action doit surgir d'un tableau contemplatif et déclaratif de la situation. Pouvons-nous libérer la machine en l'invitant dans nos délires psychomatriciels ? Pouvons-nous désorienter le programme de contrôle dans le labyrinthe de nos psychofictions ? C'est par le rêve que les machines sont parvenues à nous dominer totalement ; ce n'est

ques et hétérotopiques. *Virtual training*. Jeu d'apprentissage du kung fu de Morpheus et Néo, jeu érotico-guerrier de Thadeus et Jue (*Dernier vol de l'Osiris*), jeu de guerre médiéval de Cis et Duo (*Programme*)... Ce sont des rêves à deux ou plus. Une élite peut retourner sporadiquement dans la Matrice, s'en extraire à volonté : « Opérateur, indiquez-moi la sortie ! » Le réel devient un terrain de jeu initiatique, ou encore il devient un plan d'existence *post-mortem* où l'on peut se réincarner par épisodes, en prenant soin d'être accompagné d'un guide (Morpheus, Virgile) ou d'être supervisé par un opérateur (Sparks, Link, Tank...) qui nous fera connaître le téléphone le plus proche.

Les *constructs*, les espaces de *téléprésence*, immersifs et interactifs, mettent en jeu une intimité troublante et aussi des violences inattendues. L'aspect sensuel n'est pas absent, malgré l'absence de toucher (outre les vibrations de la commande Xbox) et d'odeur. Ainsi dans le *shooter*, Niobe ne cesse de pousser de petits cris sous l'effort, à la façon des joueuses de tennis à Wimbledon. Pour la plupart des *gamers*, Niobe ahanne parce que c'est une fille...

Ceux qui prennent la pilule rouge renoncent à une existence excitée par la consommation. Leur cinéma, leurs jeux et aussi leurs espaces très purs de méditation métaphysique, ce sont les *constructs*, ces espaces d'entraînement parallèles à la Matrice, espaces protégés où ne risque pas de surgir à tout instant un agent qui tentera de retisser la toile dont nous sommes l'accroc, tels *Le dernier vol de l'Osiris* et *Programme* avec leurs jeux érotico-guerriers. Duo dira à Cis : « C'est ta simulation préférée ! » Les simulations sont comme les chapelles – selon GOETHE – : il faut les visiter de l'intérieur.

Nous pouvons imaginer des mondes dans lesquels nous ne pourrions jamais pénétrer, mais nous pouvons imaginer une version de nous-mêmes qui saura y pénétrer. Comment imaginer un monde sans s'imaginer déjà bougeant et regardant de tous côtés en celui-ci ? Le cinéma d'aujourd'hui donne l'avant-goût de ce que seront les jeux de demain. Nous ne pouvons entrer dans ces constructions spectaculaires mais nos personnages le peuvent. Nous trouverons l'« ex-tase » à devenir fiction comme eux. L'habitude des jeux vidéo fait « regarder » autrement les scènes de combat dans le film. Le monde numérique conditionne l'expérience à laquelle nous faisons appel pour naviguer et décoder « d'instinct » ses interfaces ! Jusqu'ici, la seule expérience critique à partir de laquelle nous examinons la question de la réalité du monde, c'est le passage du rêve à l'éveil, du délire à la raison... Nous avons maintenant la simulation numérique pour nous donner l'expérience d'une immersion qui est si prenante qu'elle paraît réelle. Quelle réflexion métaphysique se fera chez l'homme qui ne dort pas ? Quelle réflexion métaphysique se fera chez l'homme qui ne s'est jamais transposé dans un avatar ?

Le jeu dans les *constructs* avive le doute initial : c'est remettre DESCARTES dans son poêle. Pour Duo le rêve standard, haut en couleurs et en saveurs, est préférable à la réalité insipide des souterrains. Le figuré est préférable au littéral. La projection dans les *constructs* révèle nos regrets : nous vérifions si nous avons effectivement pris nos distances de la Matrice. Notre concentration dans le jeu tient au fait que nous avons pleinement conscience que ce n'est qu'un jeu et acceptons cela précisément. Le jeu est un moyen de tester : 1) le jugement ; 2) la concentration ; 3) la technique. La tentation de retrouver une vie normale, de se réinstaller dans l'illusion, voilà qui émousse considérablement notre concentration. Dans le *shooter*, la fonction Focus, qui évoque la capacité de focaliser l'attention, est justement ce qui permet le ralentissement *bullet-time*. Avoir la nostalgie du monde de la Matrice, regretter ses joies simples, c'est perdre la capacité d'accélérer le temps personnel.

Duo dit : « J'ai pris la pilule rouge, car je voulais connaître la vérité. Mais maintenant ce qui existe ne m'importe peu. Ce qui est important, c'est comment vivre nos vies. » Duo est nostalgique du côté

bleu de la vie : ce qui importe, c'est comment nous éprouvons la vie de l'intérieur ; ce qui importe, c'est la conscience (plaisante) que nous avons des expériences même si nous n'avons pas vécu toutes les actions constitutives de cette expérience. Duo se contenterait d'être le récepteur passif d'expériences préprogrammées. Mais sa compagne Cis rappelle que nous ne pouvons retourner à la vie bleue sans oublier la vérité : dans la Matrice nous ne sommes que des avatars – des projections neuro-interactives depuis des cerveaux et des corps larvaires maintenus en batterie. Elle privilégie l'action par-dessus la conscience (satisfaisante) que nous en avons et l'expérience (plaisante) que nous en retirons. Car il y a une gratification dans le fait même d'interagir de façon concrète avec le monde (NOZICK¹⁸), il y a une satisfaction pulsionnelle de prendre contact avec la réalité (SZONDI¹⁹) – satisfaction d'autant plus précieuse que tout nous paraît illusion programmée, perceptions manipulées, sensations trompées. Quelle ironie : cette leçon de sagesse nous serait enseignée par une image animée (2D) qui aurait sombré dans un sous-régime de la simulation.

Nous devons être attentifs à un jeu d'enchâssement de la copie dans la copie : dans *Matrix*, l'acteur devient personnage dans le film, disons membre d'équipage d'un vaisseau, puis ce personnage (de fiction) est projeté dans la Matrice ou dans un *construct* (comme fiction enchâssée dans la fiction) en bénéficiant d'effets spéciaux qui permettent d'« augmenter » sa performance. En effet, ces acteurs sont soumis à une modélisation numérique de leur corps, avec une attention particulière pour leur visage. Bientôt ce personnage n'aura d'autre réalité que d'être une image. Il coïncide de près à ce que nous voyons sur l'écran du film : il « devient » réellement une image de cinéma, il a pour corps une image vivante qui parle et qui agit.

Dans *Animatrix*, les membres d'équipage de l'Osiris sont d'emblée des animations 3D (Jones) qui sont projetées dans une animation qui serait enchâssée dans la première. Même chose avec *Programme* où Cis appelle à l'aide son opérateur (scénariste, réalisateur, dessinateur...) et veut sortir de l'animation : « Opérateur, je dois sortir ! » Duo est image qui veut devenir réalité, tandis que Cis veut rester dans un régime de l'image, car elle sait qu'elle n'est rien qu'une image. Cis, comme image, possède une existence autonome dans ce plan d'existence « icono-ontique » : elle refuse de prendre part à la construction d'une scène trompeuse. Cis est l'exemple d'une image qui veut quitter l'illusion où elle se croit réalité pour aller vers une réalité où elle s'assume comme image – où elle assume son isolement. « Le spectacle réunit le séparé, mais il le réunit *en tant que séparé*²⁰. »

Enfin, notons un côté inquiétant de *Programme* : le rêve est devenu un moyen pour les opérateurs de Zion de tester le jugement des membres d'équipage, de savoir s'ils veulent faire défection. Duo affirme avoir bloqué le signal à sa compagne, mais leur jeu – à l'insu de Cis – est encore contrôlé par les opérateurs du vaisseau. Tous les totalitarismes, de l'inquisition espagnole au régime stalinien, ont utilisé le rêve pour tester la loyauté de l'individu envers le système. Dans un monde qui est simulation, nous sommes des animations. Les individus renvoient la bonne image d'autant qu'ils ne sont plus qu'images.





1 Guy DEBORD, *La société du spectacle*, Éditions Champ Libre, 1971, p. 13.

2 *Matrix Reloaded*, 139 min, 2003, film de Larry et Andy WACHOWSKI. *The*

Animatrix, 2003, 9 courts métrages d'Andy JONES (*Dernier vol de l'Osiris*), de Mahiro MAEDA (*La seconde renaissance : Part. 1 et 2*), de Shinichiro WATANABE (*Histoire de l'enfant, Histoire d'un détective*), de Yoshiaki KAWAJIRI (*Programme*), de Takeshi KOIKE (*Record du monde*), de Koji MORIMOTO (*Au-delà*) et de Peter CHUNG (*Matriculé*).

Enter the Matrix, 2003, jeu vidéo Atari, dir. David PERRY, sur Xbox, PlayStation 2 et Gamecube. 3 <http://forum.liberation.fr/ADhtml/211/forum.html>

4 Joël KOTEK (dir.), *L'insurrection du ghetto de Varsovie*, textes réunis autour de Raul HILBERG par Joël KOTEK, Complexe, coll. Interventions, 1995, 168 p.

5 Nous avons amorcé cette réflexion à l'occasion de la sortie du premier film *The Matrix* : « Cyberterrorisme et nouveau messianisme », *Spirale*, 184, mai-juin 2002, p. 15-18.

6 Voir notre « Le cauchemar méméticien », dans *Les penseurs de fer. Les sirènes de la cyberculture*, Éditions Trait d'union, coll. Spirale, 2001, p. 146.

7 Cette analyse est au cœur de la pensée du groupe Socialisme ou Barbarie (fondé en 1948). Cf. Claude LEFORT, *Éléments d'une critique de la bureaucratie*, Paris, Gallimard, coll. Tel, 1979, 392 p.

8 Jeff GOLDSMITH, « Clues from Early Scripts of The Matrix », *Creative Screenwriting*, May-June, 2003.

9 Guy DEBORD,

La société du spectacle, Éditions Champ Libre, 1971, p. 43.

10 Guy DEBORD, *La société du spectacle*, Éditions Champ Libre, 1971, p. 131. Noter que dans une

version antérieure du scénario, le cycle devait aller de 1980 à 2009 et se « recharger » à 1980.

11 John GAETA, cité par Steve SILBERMAN, « MATRIX2 Bul-

let Time Was Just the Beginning. F/x Guru John Gaeta Reinvents Cinematography with The Matrix Reloaded », *Wired magazine*, Issue 11.05, May 2003. http://www.wired.com/wired/archive/11.05/matrix2_pr.html

12 Cf. Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, coll. Débats, 1985, 256 p.

13 Cf. Philippe

AZOURY, Didier PERON et Olivier SEGURET, « Matrix XXL », *Libération*, vendredi 16 mai 2003.

14 Élias CANETTI, *Masse et puissance*, Gallimard, coll. Tel, 1986,

532 p.

15 Guy DEBORD, *La société du spectacle*, Éditions Champ Libre, 1971, p. 13.

16 Étienne de La BOÉTIE, *Discours de la servitude volontaire*,

ou le *Contre'Un* (1576), A. et L. TOURNON éd., Vrin, coll. Bibliothèque des textes philosophiques, 2002, 176 p. « Les rois d'Assyrie, et, après eux, les rois Mèdes, ne paraissaient en public que le plus tard possible, pour faire supposer au peuple qu'il y avait en eux quelque chose de surhumain et laisser en cette rêverie les gens qui se montent l'imagination sur les choses qu'ils n'ont point encore vues. Ainsi tant de nations, qui furent assez longtemps sous l'empire de ces rois mystérieux, s'habituaient à les servir, et les servaient d'autant plus volontiers qu'ils ignoraient quel était leur maître, ou même s'ils en avaient un ; de manière qu'ils vivaient ainsi dans la crainte d'un être que personne n'avait vu. »

17 Un philosophe chinois, ZHUANGZI (quatrième siècle avant Jésus-Christ), énonçait le problème dans une petite histoire : « Un jour, ZHUANGZI rêvait qu'il était un papillon : il en était tout à l'aise d'être papillon, quelle liberté ! Quelle fantaisie ! Il en avait oublié qu'il était ZHOU. Soudain il se réveille, et se trouve tout ébahi dans la peau de ZHOU. Mais il ne sait plus si c'est ZHOU qui a rêvé qu'il était papillon, ou si c'est un papillon qui a rêvé qu'il était ZHOU. Mais entre ZHOU et le papillon, il doit bien avoir une distinction : c'est là ce qu'on appelle la transformation des êtres. » Cf. Anne CHENG, *Histoire de la pensée chinoise*, Le Seuil, coll. Livres de référence, 2001, 636 p.

18 Robert NOZICK, *Anarchy, State and Utopia*, Basic Books, 1971.

19 Sur la pulsion de contact, voir Léopold

SZONDI, *Introduction à l'analyse du destin*, tome 1, Louvain-Paris, Psychologie générale du destin, Pathei Mathos, Nauwelaerts, 1972 ; *Diagnostic expérimental des Pulsions*, trad. Ruth Bejarano-Pruschy, Paris, PUF, 1973.

20 Guy DEBORD, *La société du spectacle*, Éditions Champ Libre, 1971, p. 19.