

Cyberterrorisme et nouveau messianisme

The Matrix, des frères A. & L. Wachowski. États-Unis, 136 minutes, 1999

Josh Oreck, *The Matrix Revisited*. États-Unis, 123 minutes, 2001

Michaël La Chance

Number 184, May–June 2002

Les folies de Dieu : les lieux du religieux

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/17125ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

La Chance, M. (2002). Cyberterrorisme et nouveau messianisme / *The Matrix*, des frères A. & L. Wachowski. États-Unis, 136 minutes, 1999 / Josh Oreck, *The Matrix Revisited*. États-Unis, 123 minutes, 2001. *Spirale*, (184), 15–18.

CYBERTERRORISME ET NOUVEAU MESSIANISME

THE MATRIX, des frères A. & L. Wachowski
États-Unis, 136 minutes, 1999.

THE MATRIX REVISITED de Josh Oreck
États-Unis, 123 minutes, 2001.

Le désir de rencontre

Le système contrôle ce que nous appelons réalité, il nous tient par notre besoin de nous sentir réels. L'humain est devenu prothèse de la machine; celle-ci peut prendre forme humaine pour mieux contrôler notre illusion et dissoudre les résistances. Car, dans le « *réticulé serré des micro-pouvoirs* » (Foucault), tous les individus peuvent devenir des agents de contrôle, ou plutôt des archi-agents, qui viendront défendre la machine-réalité, le système infocratique. Thomas Anderson, alias Néo, employé de la firme Metacortex qui assure le tissage lisse et sans bord de la réalité illusoire, passe à travers l'écran-fenêtre de son ordinateur : en fait, il était « dans » l'ordinateur et retombe dans le réel. Néo avait lancé le moteur de recherche de son ordinateur « *searching...* », il cherchait la réalité — et découvre aussitôt que c'est lui qui est activement recherché (par les Agents du monde et par Morpheus, le chef de la résistance sous-mondaine). Chez Néo, et aussi chez les résistants qui le contacteront, la conviction est forte, mais c'est la « question » qui est le moteur le plus puissant.

L'action est déclenchée par cette collusion des quêtes, elle s'annonce par une série de prises de contact. Premier contact : Néo chambre 303, reçoit un message; c'est une annonce-affichage vert phosphore à l'écran de son ordinateur. Une présence occulte cherche à prendre contact. Un rapprochement entre le monde des états mentaux altérés par des psychotropes (mescaline) et le monde digital (jeux dans le virtuel) est suggéré. Choi, le « client » auquel Néo vient de vendre des drogues numériques, ne manque pas d'appeler Néo son sauveur, son Jésus-Christ personnel. Chimique ou numérique, tout cela relève du même simulacre comme l'atteste la référence à Jean Baudrillard, dont le livre *Simulacra & Simulation* a été évidé au chapitre « On Nihilism » pour y dissimuler la drogue.

Le deuxième contact provient de l'ange Trinity. En la voyant, Néo, soulignant l'ambiguïté sexuelle des chats, s'écrie : « *Jesus I thought you where a guy.* » Ce qui peut s'entendre de diverses façons : je croyais que Jésus était un homme. L'ambiguïté homme/femme est aussi céleste/terrestre. Le troisième contact (sc.5) s'effectuera

par téléphone cellulaire livré dans une enveloppe Federal Express, lorsque Morpheus (Dieu, ou du moins Jean-Baptiste, son prophète tout-puisant), qui voit tout (comme le spectateur devant un film), peut utiliser le hasard et le rendre significatif, peut insérer des signes dans une représentation pour rappeler aux acteurs qu'ils sont sur une scène et les renseigner sur la nature de cette représentation.

La prise en charge du destin

Morpheus est omniprésent, il voit l'arrivée des agents, il peut guider Néo entre les cloisons du bureau. Comment Morpheus peut-il voir ces choses sinon d'appartenir à un autre monde, comme un programmeur surveille l'environnement computationnel qu'il a créé. Vico postulait que Dieu connaît le monde parce qu'il l'a créé. Reformulation contemporaine de ce postulat : on connaît ce que l'on contrôle. Morpheus avertit Néo : ils te surveillent. Ce dernier ressent l'ambivalence du sentiment d'être surveillé : notre destin intéresse des puissances externes parce que nous serions une pièce importante de leur projet global. Quelle est la nature de ce projet? On aura cru un instant que le destin des humains est pris en charge par les machines, mais ce destin est bientôt pris en charge par une quête qui transcende les machines. Avec *Matrix*, les frères A&L Wachowski ont réussi une combinaison de *Siddhârta* (H. Hesse) et de *Vingt mille lieues sous les mers* (J. Verne). Le capitaine Nemo est en guerre contre la société, Morpheus mène une guérilla sous-mondaine contre les machines tandis que le prince Siddhârta sort du palais de l'illusion.

Quelle est cette quête supérieure : je cherche mon père (Morpheus, Nemo), ou plutôt le père (Dieu) cherche le fils (Jésus). Jésus-Néo sera l'initiateur d'un monde régénéré, la réincarnation du premier homme qui, bien que « né » dans la Matrice, avait la capacité de changer la Matrice. Plus tard, ce sentiment d'être surveillé, l'anxiété de participer à un projet occulte — tout cela trouvera une acceptation béatifique. Mais pour l'instant, il faut surmonter la crainte de devoir renoncer

à son individualité : c'est à ce prix que notre destin nous appartient.

La prise de contact est inespérée pour celui qui cherche, mais il ne se donne peut-être pas assez à sa quête, ou peut-être n'est-il pas à la hauteur des indices qui lui sont accordés. Néo ne parvient pas à suivre les instructions de Morpheus jusqu'au bout, il se fait rattraper par le système. Quels risques sommes-nous prêts à prendre pour fuir un danger dont nous ne sommes pas sûr qu'il soit bien réel? Inversement : plutôt que de risquer sa vie dans la fuite, on préfère temporiser en alléguant que la menace n'est pas réelle. C'est l'avantage que le mal a sur nous : on ne le voit pas venir et lorsqu'il est là on préfère le croire irréel. C'est encore le pouvoir du système de décider ce qui est réel et ce qui ne l'est pas. Néo éprouve une grande ambivalence à l'égard de cette prise en charge de son destin par des puissances extérieures. Aspect négatif de cette prise en charge : un parasite-robot s'infiltre en nous par le nombril, de mécanique il devient organique, version miniature des dark-bots tentaculaires qui cultivent les champs où « poussent » les humains. En fait, son destin ne lui apparaît plus aussi simple qu'avant, lorsqu'il lui faut naviguer entre plusieurs (6) niveaux ontiques.

D'abord, le niveau 0- le sous-monde ou l'immonde, les entrailles du monde patrouillées par des méduses mécaniques, le drain ontique, l'égout de l'histoire qui jaillit pour avaler et désagréger. 1- Au-dessus du sous-monde : l'extension pure de la vie indéterminée. 2- Ce qui permet d'envisager l'humanité non asservie, le corps non atrophié, le Soi tel qu'il est révélé par l'Oracle. 2-3 Mais la vie est harnachée et nous sommes maintenus dans un sommeil nymphal, une existence larvaire. Nous restons enfermés dans la prison de l'esprit, tandis que le monde devient désert. Dans le désert du réel, l'humanité est pépinière d'embryons, ferme de piles bioélectriques. 3- Au-dessus s'étend le réseau, qui déploie l'illusion de l'être. La réalité rendue possible sous condition des contraintes du symbolique. La pilule rouge permet d'entrouvrir un entre-deux (Bardo), celui où Néo rencontre Morpheus. 5- Au-dessus du réseau s'ancre la

« Représentation », le monde-voile de l'illusion du social : la Matrice. La pilule bleue renforce cette intoxication hallucinogène qui est en fait une simulation neuro-interactive généralisée, une trame onto-onirique conçue par ordinateur. 4- Percer le voile (en 5), découvrir la puissance du réticulé (en 3), nous donne la capacité de nous projeter dans un théâtre, de nous fictionner et de nous transformer. Ainsi, dans le sous-marin *Nebuchadnezzar*, peuvent prendre place les morphogénèses (sous l'égide de Morpheus); Néo y sera soigné par acupuncture. Mieux : il y rencontre l'amour. 4- bis. Le « construct », les simulateurs de réalité qui permettent l'entraînement guerrier. 6- Alors, Néo accède enfin au monde comme seuil, théâtre subversif et hypnagogique.

Imperfections dans la façade matricielle

Comment dire le système dans le langage du système ? Il faut rechercher la tension la plus fondamentale, se placer au cœur de cette tension et récapituler comment le système surgit de cette tension. Le monde comme tension fondamentale : pluie de nombres, pluie de bit (1, 0), pluie de douilles, ruissellement de la pluie sur les côtés du viaduc (Adam Street Bridge), ruissellement de l'eau savonneuse sur les vitres de l'immeuble de Metacortex : en tout lieu de la Matrice nous décelons son artificialité ; il suffit d'un ruissellement ou encore d'une imperfection dans le mouvement, d'un vacillement esthétique dans le voile synthétique des apparences. Car les machines déploient un monde selon un style « organo-synthétique », leurs mouvements sont quelque peu saccadés et imparfaits. Il y a une expérience esthétique du monde qui le révèle comme une construction procédurale neuro-interactive au service des intérêts machiniques. Les réalisateurs du film ont choisi une esthétique de la Matrice : petite focale qui incruste les personnages dans le fond, dominante de vert, et fréquence image/seconde plus rapide afin d'assurer une projection plus lente. Il est bien sûr plus aisé de caractériser le monde « inférieur » de Morpheus, en mettant à contribution la biomécanique de Giger et le cyber-steam de Geof Darrow. Il est plus difficile de caractériser notre monde comme hyperréaliste : Mouse se demande ainsi pourquoi les machines ont-elles souscrit à une telle esthétique, où la surcharge du visuel doit détruire l'olfactif.

Le système prend en charge notre illusion, nous sommes enfermés dans une capsule de représentation. Dans un épisode alarmant, Néo voit deux fois le même chat noir : la répétition révèle notre enfermement. Le réel est un film qui ne paraît pas tel car on ne le passe pas deux fois, sans scènes saccadées. Le cinéma, c'est le réel répété pour révéler que c'était déjà du cinéma. Mieux que cela, le système a pouvoir de répétition mortifère mais n'en use pas, ou plutôt il répète mais à notre insu, il contrôle les images pour assurer cette répétition qui ne doit pas paraître dans la représentation. Sous le monde

synthétique des apparences nous découvrons notre vraie nature : larvaire, dépendante. Le « réel » est une immense ruche de capsules placentaires dans lesquelles nos corps sont réduits à des piles bio-électriques. Antonin Artaud avait eu cette vision : « *Le corps humain est une pile électrique chez qui on a châtré et refoulé les décharges, dont on a orienté vers la vie sexuelle les capacités et les accents alors qu'il est fait justement pour absorber par ses déplacements voltaïques toutes les disponibilités errantes de l'infini du vide, des trous du vide de plus en plus incommensurables d'une possibilité organique jamais comblée.* »

La Matrice est un utérus « affolé » par l'ambivalence entre l'individuel et le collectif, c'est le cauchemar d'une société-utérus où la reproduction humaine est un acte collectif et mécanique, pure répétition nauséuse. Certes, nous savions déjà, selon une approche mécanistique et moniste du monde, qu'il n'y a d'autre réalité que les signaux électriques dans le cerveau. Ainsi le cerveau nous « construit » une localisation du corps. Nous avons voulu, traditionnellement, que le corps soit ici et l'âme dans une autre dimension, spirituelle, céleste. Dans *Matrix*, il n'y a ici que l'esprit, c'est le corps qui est ailleurs. Prendre la pilule rouge, c'est inoculer un virus informatique dans la simulation numérique neuro-interactive, c'est démarrer une routine de re-traçage qui remonte jusqu'au corps, qui saura perturber les signes vitaux de Néo afin de lui faire retrouver la localisation exacte de son corps dans une capsule placentaire. Car c'est à méconnaître notre corps et de lui avoir substitué une idée que nous entrons dans une reproduction anonyme. Voilà quelle forme prend la résistance contre la Matrice : retrouver une filiation, reconstituer le père et se laisser renaître dans cette filiation.

L'apprentissage de l'être

Lorsque Néo s'extrait de la capsule placentaire, il passe par une re-naissance, ses muscles atrophiés seront développés par acupuncture et exercices. L'entraînement de Kung Fu, de « *drunken boxing* » (sc. 14-15) lui demande peu d'effort puisqu'il ne s'agit pas tant d'investir ses énergies dans un art que de se libérer de l'énergie que l'on consacre à nourrir l'illusion. Il faut laisser l'illusion être ce qu'elle est, laisser le monde être ce qu'il est comme illusion et ne pas mobiliser et finalement drainer ses énergies pour se conformer à cette illusion. On en fait partie, c'est tout. Nietzsche nous invite à danser dans la chambre aux mirages, mais à ne pas peindre plus vrais qu'ils ne le sont les mirages.

Le personnage de dessin animé bat des paupières ; pourtant, ses yeux ne sont pas secs, mieux encore il ne voit pas : pourquoi devrait-il consacrer ses énergies à paraître réel (s'il a des énergies qui lui soient propres, outre l'énergie spécifique qui fait bouger l'image) ? Libéré de la tâche de se rendre plausible, le personnage est rendu à ses fantasmes et peut alors se « réaliser »

comme image, il peut surtout aller plus vite. L'adepte du Kung Fu va plus vite que ses adversaires : c'est depuis cette accélération qu'il voit les autres, les choses lui paraissent au ralenti, ce qui lui permet de démultiplier les mouvements à l'intérieur d'un même instant, ses performances neuro-kinétiques gagnent de vitesse les simulations neuro-interactives de la Matrice. Le Kung Fu peut agir dans cet arrêt du monde, ce qui en fait l'arme contre les machines, la voie de l'apprentissage de l'être. Ce qui ne serait que justice quand c'étaient d'abord les machines qui avaient tout accéléré et ainsi gagné sur nous.

1^{re} étape : un doute aveugle nous engage dans une quête (dans l'information, dans les représentations) bien que l'on ne sache pas ce qui doit être recherché, jusqu'au moment où tout s'inverse : on était de l'information, on est nous-même recherché. 2^e étape : nous sommes des piles bio-électriques, embryons câblés dans notre Power-pod, ou Placentale-pod, qui rêvent d'un monde affairé où ils croient réussir leur vie ; 3^e étape : le doute. Trinity et Morpheus croient en Néo, Cypher n'y croit pas et s'exclame devant Néo : « Jesus, what a mind job ! » Néo lui-même doute, son vrai nom est Thomas Anderson, Néo est l'anagramme de (The) One (l'Élu), il est l'affirmation de soi à partir d'un doute radical. Le doute est un moteur puissant pour conduire le destin, la fiction est aussi un moyen privilégié de tenter de répondre aux grandes questions sur la nature de ce monde. Ce qui situe le film lui-même, *The Matrix*, et le statut de la fiction dans le film : Néo n'est pas l'Élu, mais il peut croire en cette fiction et devenir effectivement un personnage mythique, vengeur et rédempteur. Comment un personnage de fiction peut-il « croire » quelque chose : cette croyance est réelle dès lors que le spectateur peut croire en ce film, faire de l'illusion filmique un arrière-monde depuis lequel contester celui-ci. 4^e étape : retourner dans la réalité sachant que c'est un programme contrôlé par les Agents. 5^e étape : faire exploser la Matrice. Néo se projette dans l'Agent Smith pour le faire éclater. Ainsi, Trinity va se fracasser contre la façade vitrée de l'immeuble : le verre explosant en cercles de plus en plus larges, les façades ondulent comme des voiles, dans une secousse généralisée du monde de l'apparence.

Revenons à la 3^e étape, la résolution du doute. Dans l'antichambre de l'oracle, les enfants télékinésiques (sc. 21) regardent un épisode de *Night of the Lepus* (1972) à la télévision, Spoon-boy rappelle à Néo que la cuiller est dans notre esprit, que le « monde » est un prolongement mental de soi. Le monde c'est encore soi, ou plutôt il est verrouillé dans un rapport à soi. La plasticité retrouvée (protéomorphe : Morpheus) du monde peut tolérer des états différents de la cuiller, parce que le monde peut exister tout en laissant une grande latitude aux choses. Le monde peut donner consistance à des visions différentes, à nous de passer d'une vision à une autre, soit d'un monde à un autre — ou de laisser se

superposer les mondes possibles, comme la mécanique quantique l'enseigne à propos du subatomique. Néo prend pleinement conscience que tout est illusion de la Matrice et parvient ainsi à arrêter le temps. Tout est ruissellement phosphorescent de chiffres, les murs de la chambre se dilatent et se contractent alors qu'ils respirent avec lui et se soumettent à sa durée.

Cypher peut regarder le ruissellement du numérique et voir comment celui-ci est en train de façonner un monde d'apparences. Il peut voir des formes en observant directement du code, sans les interpréteurs qui les afficheront sur écran ou dans une simulation 3D. Qu'est-ce que la Matrice : une masse de particules-bit (la tension) et la scénographie que nous élaborons à partir de cette masse. Tout cela n'est que du code (ou particules) transformé par le cerveau en steak savoureux ou en fille séduisante (y compris la blonde à la robe rouge, *digital pimp*, programmée par Mouse). Hors de cette spectaculisation, il n'y a pas de goût, de sensation, de plaisir. À bord du vaisseau des résistants, la nourriture n'est qu'une bouillie basique, un composé de protéines dérivées d'organismes monocellulaires : dans le sous-monde tout est immonde.

L'envie aux yeux verts

Cypher, qui avait été un des plus fervents disciples de Morpheus, est amer de ne pas être l'Élu, le Rédempteur. Faute d'avoir reçu cette préférence, il chute de loyauté en trahison : c'est Lu-Cypher (ou Gabriel, joué par Christopher Walken dans *Prophecy*), l'ange déchu, réversif. Faute d'être premier dans le ciel, Cypher préfère la vie terrestre où il sera riche et important, « acteur » du réel qui suscite la même fascination que les vedettes de cinéma ! Le vaisseau est à la vie réelle, où les aspirants acteurs attendent leur chance de passer à la caméra, ce que la Matrice est à l'univers cinématographique de la fiction et aussi à l'univers des stars. C'est pourquoi Cypher est prêt à trahir ses compagnons de vaisseaux pour assurer sa place au soleil d'Hollywood. Nouvelle version de l'enfer : tout faire pour assurer sa place dans le spectacle. À la remise des Oscars, l'ingénieur du son fut saisi par le trac : n'était-ce pas cela la Matrice, (« sur scène il y avait ce monde préfabriqué ») avec ses personnages aux costumes noirs ?

Autre personnage maléfique, l'Agent Smith éprouve le plus grand dégoût pour l'humanité, c'est un maître hégélien prisonnier de la tâche interminable de toujours recréer l'illusion de l'esclave. Sa férocité particulière viendrait de cette lassitude (ou mépris de soi-même) qu'éprouve le maître d'œuvre du faux qui sait que, ce faisant, il se produit lui-même comme faux. À sataniser Smith, le cinéma s'auto-exorcise ici comme étant une façon de jouer le réel qui façonne le réel. Pour l'Agent (réalisateur) Smith, l'humanité est un zoo pathétique, un parc d'élevage (on pense à Sloterdijk) qui sent mauvais.

Les machines, ce qui inclut le cinéma, détestent-elles par-dessus tout les odeurs parce qu'elles n'ont pas le contrôle de l'olfactif ? Comment les machines peuvent-elles détester les odeurs si elles ne sentent rien ? C'est une question que posait Mouse : comment les machines ont-elles pu créer l'illusion du goût du poulet si au départ elles ne savent pas ce que goûte le poulet ? La réponse est simple : elles peuvent détester ce qu'elles ne connaissent pas, démontrant par là qu'elles peuvent être humaines.

d'Othello, il lui envie l'amour de Desdémone — Cypher ne peut supporter la sollicitude de Trinity pour Néo. Le monde de *Matrix* est par avance « coloré » — c'est une luminosité verdâtre — par l'envie : chaque homme est incapable de tolérer les succès et le bonheur des autres.

Le mal, c'est l'envie, c'est aussi une contestation de la sagesse, un défi à la confiance, un refus du destin. Cypher entreprend de détruire Néo dans le seul but de contredire la conviction de Morpheus que Néo serait effectivement le sau-

POUR PARVENIR À LA CONTEMPLATION
PARFAITE, L'ESPRIT A BESOIN DE
PURIFICATION. LA RAISON EST
PURIFIÉE QUAND ELLE SE DÉGAGE DE
TOUTES LES REPRÉSENTATIONS
SENSIBLES, ELLE EST ENCORE PLUS
PURIFIÉE QUAND ELLE EST
COMPLÈTEMENT LIBÉRÉE DES
PRODUCTIONS DE L'IMAGINATION.
ELLE EST PARFAITEMENT PURIFIÉE
QUAND ELLE EST LIBRE DES
RAISONNEMENTS PHILOSOPHIQUES

Sans-titre de Miguel A. Berlanga, 1998

DR

Cypher a embrassé quelque temps une vision libératrice, mais soupçonne qu'il ne parviendra jamais à l'illumination ultime, malgré toutes les privations, les ascèses, les études. Il a trouvé le vrai chemin mais s'en détourne néanmoins car ce chemin lui paraît trop long. Jaloux de ne pas être l'Élu, il conçoit une haine contre le père (Morpheus). Il éprouverait la béatitude d'une révélation du sacré si ce monde du sacré ne lui paraissait pas encombré de la présence de Dieu. C'est « le monstre aux yeux verts » évoqué par Shakespeare dans *Othello* : Iago jalouse le succès

veur attendu ; il préfère provoquer un dénouement dans l'espoir de prolonger l'incertitude. Cypher clame que cela prendrait un miracle pour l'en empêcher, comme s'il attendait ce miracle. En effet, Tank revient pour éliminer Cypher : ce dernier a provoqué le miracle de sa mort.

L'illumination de soi

La Matrice ne dit qu'elle-même, et nous, qui sommes dans la Matrice, ne pouvons connaître

de nous-même que ce qui peut servir l'intégration globale de tous les éléments de la Matrice. Cependant l'Oracle (une dame dans sa cuisine – comme Héraclite près du four à pain) ne voit pas seulement le rouage que nous sommes dans la machine, elle voit le rôle que nous pouvons jouer dans une épopée de libération, elle peut envisager notre identité selon une autre perspective (sc.20). Elle reconnaît d'emblée notre place dans la course vertigineuse des âmes : elle distingue la vieille âme qui quittera bientôt le cycle, de l'âme qui porte un karma accablant, ou encore de celle qui possède une prédisposition exceptionnelle pour l'illumination. L'Oracle demande à Néo s'il attend sa prochaine existence pour faire le pas.

Comment se connaître soi-même si nous ne sommes rien, formes éphémères qui flottent un instant dans le vide. Nous croyons « être » l'image que nous nous formons selon les moyens neuro-perceptuels mis à notre disposition par notre société, selon les exigences d'intégration et de fonctionnalité psycho-politiques de cette société. Nous voudrions naïvement croire que nous existons pour jouir du simple fait individuel d'exister, alors que nous existons pour constituer un relais dans une existence collective. Le système est une machine de réalité à travers laquelle le collectif perpétue son existence. Pour sortir du collectif, il faut abandonner notre réalité telle qu'elle est définie par ce système, ce qu'on ne saurait faire qu'à devenir aussi puissant que collectif : chaque partie surpassant le tout. Néo parvient à bouger tantôt plus vite tantôt plus lentement que les Agents du système, à être tout à la fois en dehors et en dedans, à être tout à la fois avant et après. Remarquer que la Matrice nous maintient en 1999, alors que les machines sont deux siècles en avance en 2199. Contre cette hétérochronie d'une humanité en retard sur sa technologie, Néo préconise une intemporalité extatique.

La vocation de Néo est révélée quand il voit son père adoptif se sacrifier pour lui. Alors le fils s'efforcera d'incarner la fiction du père, ce que le père espérait de lui, car la vie du père est au cœur de son espoir. C'est pourquoi, prenant les plus grands risques, Néo retournera dans le monde où Dieu est emprisonné dans la matière immonde, où la politique a instrumentalisé le religieux. Néo devient Messie non pour sauver l'humanité mais pour sauver Dieu. Ironie ou cyberfondamentalisme ? Il devient une furie cyberterroriste pour combattre le système qui tient en otage et utilise les valeurs religieuses. Rappelons que Morpheus était le dieu du sommeil et que Nebuchadnezzer était un roi de Babylone qui avait reçu en songe les instructions de détruire Jérusalem car ses habitants croyaient en un faux dieu. Rappelons aussi que Zion, la cité secrète où se réfugient les derniers humains qui n'ont pas été contrôlés par la Matrice, que Zion donc est la prophétie d'un royaume des justes, la promesse d'une Nouvelle Jérusalem (*Révélation*, chap. 21). Alors on peut se méfier de ces

déclarations d'hostilité envers un monde gouverné par les machines. Références d'un fondamentalisme néo-chrétien relancé par la cyberculture ? Les ennemis ne seraient pas des êtres humains mais l'ombre d'eux-mêmes : on peut les détruire sans remords. Ainsi, Carrie-Ann Moss, dans le commentaire du film (Feature-Lengh Audio Commentary), semble amenuiser la violence de Matrix en déclarant que les victimes, dans le hall de l'immeuble du gouvernement, ne sont pas des humains mais des machines, soit des illusions créées par la machine. N'est-ce pas ce que l'on peut dire de la violence au cinéma qui consiste en premier lieu à déréaliser les êtres ?

Pour mieux contrôler ce que nous appelons réalité, la machine peut prendre forme humaine. Par opposition, la force de l'individu, c'est la conviction qu'il saura vaincre la machine (Carrie-Ann Moss affirme pour sa part qu'elle « croit » à ce film et au rôle qu'elle y joue), c'est la confiance que les autres mettent en nous, c'est notre foi dans le fait que l'amour humain est plus grand que la mort : Trinity redonne vie à Néo. Ici, le cyberfondamentalisme d'une récupération du divin dénaturé par le système politico-économique est tempéré par l'apologie de l'amour. Car l'amour est le délire d'une transfiguration du monde autour du désir de l'autre — sa puissance de résurrection relève de la kinsthésie opérée par celui qui tord une cuiller en modifiant sa vision interne. L'Oracle en donnait l'indice à Néo : si tu entres en contact avec toi-même, personne ne le saura, c'est comme lorsque tu es en amour. L'amour révèle Trinity pour ce qu'elle est, une Marie-Madeleine qui croit en l'Élu.

Néo devient invincible car il entre dans une temporalité (*bullet-time*) où tout est illusion. Il peut arrêter le temps, ce qui arrête la violence. La machine peut voir / entendre / et même agir à travers nous — un mouvement que Néo peut inverser lorsqu'il s'infiltre dans la machine — lorsqu'il s'introjecte dans l'agent Smith pour la faire éclater de l'intérieur. Ainsi Néo vise le tout-possible ; tel Jésus ressuscité, il acquiert toutes les autorités (Marc, 16 : 19), devient incandescent et finalement s'élève dans le ciel.

Cinéma et ingénierie sociale

Pour certains artisans de *Matrix*, en particulier par leur travail sur le temps, ce film constitue une réalisation spirituelle en soi. D'après un John Gaeta ironique : les Movie Studios, c'est le système. Alors les effets spéciaux, lorsqu'on peut arrêter le temps avec *bullet-time*, c'est faire éclater le système de la représentation de l'intérieur. Sans soupçonner qu'il ne s'agirait là que d'une mise en abyme du système. Depuis un certain temps déjà, le mouvement circulaire d'une caméra sur des rails permet une projection au ralenti. John Gaeta commande une caméra virtuelle en contrôlant le ratio image/seconde de cent vingt caméras numériques montées en cercle. De plus, il peut interpoler les images

filmées, par des images numériques, sous-produits des vraies images : ajouter des instants dans l'instant, ajouter des images entre les images — et superposer des mondes dans ce qui apparaît comme une rencontre à l'écran de la mécanique quantique et du bouddhisme.

L'efficacité des effets spéciaux du film vérifie le postulat de *Matrix* : le monde des apparences est une simulation neuro-interactive générée par ordinateur : près de vingt pour cent du film est composé en images de synthèse numérique. *Bullet-time* + fond virtuel = plateau de tournage multidimensionnel (*dimensional computer sets*). On peut envisager un monde construit à cent pour cent d'effets spéciaux. Mi-figue mi-raisin, Gaeta annonce que le technicien d'effets spéciaux, que l'on trouve aujourd'hui sur les plateaux de tournage, sera l'ingénieur social de demain. Si le système (la matrice techno-économique) peut produire un simulacre de réalité, le cinéma en général est la répétition dans un monde de fiction de ce pouvoir d'illusion, tandis que le film *Matrix* en particulier serait une tentative d'exorciser le pouvoir d'illusion du cinéma lui-même. Auto-exorcisme du cinéma qui va à rebours de notre capacité de morphing, quand le réel sera un gigantesque morphing où nous n'aurons de cesse de « frankensteiner » les corps en les augmentant toujours dans leur latitude de mouvement : nous avons admiré le battement de jambes de Trinity dans son saut spiralé entre les immeubles, eh bien ce ne sont pas les jambes de Trinity !

La Matrice est usurpation par le collectif de la fonction maternelle : les êtres humains ne sont plus nés mais cultivés dans des champs. Le film rejoue un roman familial soumis à la biopolitique, exprimant une volonté de combattre la déparentalisation et la recherche passionnée d'une conception de la sexualité et des rapports humains qui n'est pas seulement génitalité et reproduction de l'espèce (le branchement de l'individu à la Matrice, par un dard d'acier qui lui rentre dans le cerveau, paraît assez phallique en ce sens, il rappelle par ailleurs l'image du doute : Morpheus ayant « *a splinter in your mind* »). Douter, c'est un dard dans le cerveau, ne pas douter, c'est ne pas soupçonner avoir un tel dard. Le dilemme qui se pose à la fin, lorsqu'apparaît la nécessité de tuer le père (débrancher Morpheus dont l'esprit est prisonnier des agents) pour sauver la ville secrète de Zion, est révélateur de ce qui doit réellement être sauvé dans cet affrontement contre le système : nouveau messianisme de la rédemption du père que l'on croyait devoir sacrifier. *Matrix* est le premier volet d'une trilogie : « *Il vous faudra réviser Hegel, Kant et Descartes, les traditions judéo-chrétiennes et les recherches contemporaines parce que tout cela est exploré dans les 2^e et 3^e volets* » (Lorenzo di Bonaventura, Président, Worldwide Theatrical production, Warner Bros.).

MICHAËL LA CHANCE