

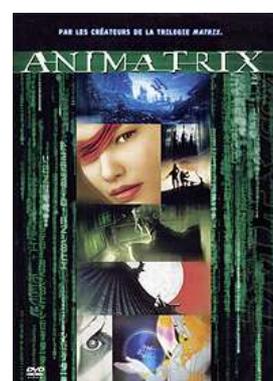
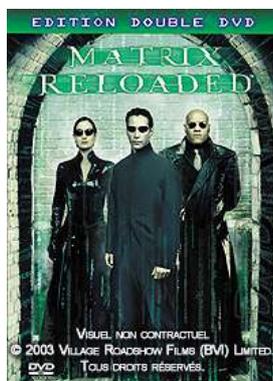
Je viens de reposer le difficile mais passionnant livre [Neuromancien](#) de William Gibson, un des écrits fondateurs du mouvement cyberpunk, de la réalité virtuelle, bref, de la Matrice. J'en profite pour essayer de mettre par écrit quelques réflexions sur ce thème, qui me trottent dans la tête depuis longtemps : comment se développe-t-il au Cinéma ou en Littérature, et quelles en sont les ramifications avec les fondements de notre civilisation et de notre inconscient ?

Matrix

En 1999, le millénaire se terminait et avec le grand changement de chiffres les peurs ancestrales revenaient. Le Bug (grand B) qui devait tout balayer plaçait définitivement les ordinateurs et Internet au coeur de notre inconscient collectif. Dans ce contexte, [Matrix](#) nous montrait un avenir où les machines avaient gagné la guerre face à la race humaine, assez dans l'air du temps finalement.



Même si ce thème en soi n'était pas neuf (cf. [Terminator](#) (1984) pour la guerre homme / machine dans le futur), le film démocratise un élément plus original, la réalité virtuelle, et tranche par son esthétique novatrice. Aussi, même si les deux suites [Matrix Reloaded](#) (2003) et [Matrix Revolutions](#) (2003) s'avèrent nettement moins bonnes que le premier, à beaucoup de points de vues, la trilogie forme un tout important dans l'histoire du Cinéma moderne, surtout lorsqu'on la complète des fantastiques courts métrages animés [Animatrix](#) (2003).



Le thème principal de Matrix est donc la réalité virtuelle. Dans cette histoire, les humains seraient prisonniers physiquement de "machines", leur corps au repos dans des cocons, tandis que leur esprit

serait branché à une réalité virtuelle qui leur apporterait un simulacre de vie normale. L'énergie électrique développée par le corps humain serait alors utilisée comme source d'énergie par les machines.

D'un point de vue scientifique, l'idée de base de Matrix semble farfelue. Comment un corps humain pourrait-il ainsi produire de l'électricité ? Nous consommons de l'énergie sous forme d'alimentation, de soleil, nous en restituons une partie seulement sous forme d'électricité, le reste sous forme de chaleur et de mouvement. Les machines auraient mieux fait d'utiliser leur matière première directement, dans des centrales thermiques par exemple, le rendement serait meilleur !

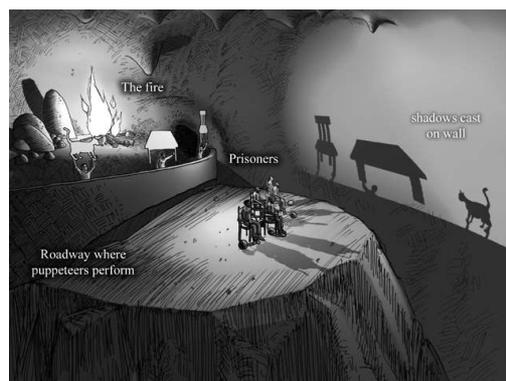
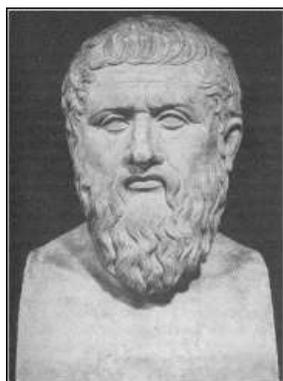
Si l'on met à part cette absurdité (beaucoup de scénarios de Science Fiction se basent sur un postulat scientifique absurde impossible pour construire un monde plausible), Matrix développe d'autres thèmes bien plus intéressants.

Réalités artificielles

L'idée même de la Matrice, environnement virtuel où il serait possible de vivre une vie sans même se rendre compte de la nature artificielle de son environnement n'est certes pas neuve, mais elle continue de fasciner.

Au départ l'idée est simple. Notre perception du monde nous est donnée par nos 5 sens sous forme de signaux électriques. Imaginer une interface homme-machine capable de simuler un environnement complet et réaliste (vision + ouïe + odorat + toucher + goûter) semble aller de soi, et n'est technologiquement parlant qu'une question de temps. Il suffit après tout de re-crée avec la précision suffisante ces signaux électriques au niveau nerveux.

Mais une fois plongé dans un tel monde virtuel, comment le distinguer de la réalité « vraie ». Si le rêve a l'air vrai comment savoir si c'est un rêve ou non ? (Ainsi dans le film, Morphéus explique « *Have you ever had a dream, Neo, that you were so sure was real? [...] How would you know the difference, between the dream world...and the real world....?* ») Il faut bien réaliser que nous n'avons accès qu'à une réalité perçue, jamais à une réalité absolue. Platon déjà nous mettait en garde contre notre subjectivité dans son mythe de la caverne ([La République, Livre VII](#)). La psychanalyse s'est aussi largement penchée sur la réalité de nos rêves et de leur lien avec notre réalité "éveillée" et notre inconscient.



Le parallèle entre le rêve et l'immersion dans une réalité virtuelle est d'ailleurs assez étonnant. Les deux proposent à notre esprit une expérience de réalité totalement découplée des informations générées par nos 5 sens, par notre corps. Dans les deux cas, on imagine d'une certaine manière que notre cerveau "débranche" le corps pour se brancher sur une autre source de sensations (auto-générée pour les rêves, proposée par une machine pour la Matrice).

Mais, entre rêve et matrice une différence de taille se présente. On se réveille toujours d'un rêve, alors que sortir de la Matrice peut être beaucoup plus délicat et dangereux.

Dans le film, deux catégories de personnages évoluent. Les "initiés", ceux libérés de l'emprise des

machines ressortent de la Matrice sur simple demande auprès de leur "opérateur" (personnage resté dans le monde réel). Les "prisonniers", eux, ne peuvent sortir de la Matrice seuls, car leur esprit ne peut même pas imaginer que la Matrice ne soit pas le monde réel. Un initié doit entrer en contact avec eux et leur proposer un artefact, un symbole de leur acceptation de quitter la matrice, un choix entre pilule bleue (je reste) et rouge (je pars vers l'aventure).



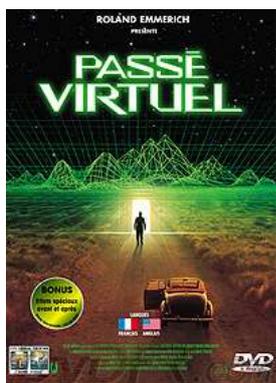
De même dans [Total Recall](#) (1990), le personnage principal se trouve peut être (le film conserve l'ambiguïté jusqu'au bout) plongé dans une réalité alternative et lorsque le cours des événements dérape, un personnage neutre (sorte de « maître du jeu ») lui propose de revenir vers le monde réel via l'ingestion d'une pilule rouge... Total Recall est d'ailleurs adapté de la nouvelle éponyme de Phillip K. Dick, excellent auteur de Science Fiction qui s'est fait une spécialité des histoires de réalités alternatives ou altérées (voir aussi les autres adaptations de Phillip K. Dick au Cinéma comme : [Blade Runner](#) (1982), [Planète Hurlante](#) (1996), [Minority Report](#) (2002)).

L'aspect religieux

Dans la matrice, pour se libérer il faut donc d'abord mourir. Ainsi Néo choisit la pilule rouge et une espèce de virus métallique envahit complètement son corps jusqu'à son décès dans la Matrice, Morphéus est alors libre de sauver son corps dans le « vrai » monde. Dans Animatrix on voit un jeune homme persuadé de l'existence d'un monde au delà de son univers perçu se jeter avec confiance dans le vide. Son suicide débouche également sur une renaissance hors du joug des machines.

Dans [Passé Virtuel](#) (The 13th Floor, 1998), autre film sur le thème de la Matrice, le fait de remonter de la Matrice vers le monde réel passe également par le décès dans la Matrice (quoique le mécanisme de "remontée" soit un peu différent).

Ces films révèlent là leur religiosité, et une certaine forme de subversion. Si l'on y parle de vie meilleure après la mort, on y parle aussi de nécessité de mourir (voir se suicider dans Animatrix) pour y accéder (bref, un truc de fou, cf. [Tintin et le Lotus Bleu](#) « Je vais d'abord vous couper la tête. Ensuite vous connaîtrez la vérité! »).



L'idée d'une vie meilleure dans un autre monde après la mort est évidemment centrale dans les grandes religions monothéistes. Pourtant, ces doctrines ont bien pris soin de protéger cette notion dangereuse par des interdits fondamentaux (le suicide est interdit et puni de bannissement de l'âme).

Dans Matrix, nulle mention de tels tabous, nulle mention de purgatoire ou d'enfer. Le décès dans la Matrice pour quelqu'un qui "croit" en l'autre monde semble guider tout droit à la renaissance dans le

"monde réel". De nombreuses sectes dangereuses utilisent ce genre de discours pour séduire et conduire des groupes entiers au suicide collectif. Le « monde réel » de Matrix ressemble toutefois plus à un enfer qu'au Paradis, à tel point que le personnage « Cypher » préfère même faire marche arrière et se faire réinsérer définitivement dans la Matrix et oublier « *Ignorance is bliss* ».

"Passé Virtuel" va même plus loin puisque le personnage principal découvre avec effroi que ce qu'il croyait être son "monde réel" n'est en fait lui-même qu'une Matrice. Il parvient alors en organisant d'une certaine manière son décès à remonter d'un niveau et y retrouve son grand ami disparu et la femme de ses rêves... un Paradis en fait !

Matrice de matrice

Après tout, si la matrice semble si réelle, pourquoi ce que l'on pense être notre monde réel ne serait-t-il pas également une matrice ? Potentiellement, la relation univers maître / univers esclave peut être mise en abîme à l'infini.

Certains philosophes démontrent même que nous vivons tous dans une Matrice. En effet, prenons comme postulat que la réalisation technique d'une Matrice soit possible, alors ce n'est qu'une question de temps avant que les machines capables de faire fonctionner une Matrice deviennent des biens de consommation. A ce moment des millions de personnes auront chacune leur propre Matrice, et d'un point de vue purement statistique il existera un seul monde réel contre des millions de Matrices. Chacun de nous n'a donc qu'une chance sur des millions de vivre dans le monde réel... CQFD.

Le film Matrix suggère cette possibilité dans les deuxième et troisième volets de la trilogie, sans pour autant la développer pleinement. Ainsi l'agent Smith, pourtant une créature virtuelle, réussit à remonter dans le "monde réel" (ce qui pouvait suggérer que ce monde n'était pas si réel que ça), ainsi également Néo parvient à utiliser son contrôle dans le "monde réel" (contrôle théoriquement possible uniquement dans la Matrice). Bien sûr des explications ont fleuri sur les forums de fans sur Internet. La plus séduisante serait que le "monde réel" décrit ne serait qu'un leurre, une autre zone de la simulation globale générée par les machines pour servir de soupape de sécurité aux esprits trop indépendants. Néo, Morphéus et les autres sont ainsi gardés bien sagement sous contrôle dans ce qu'ils croient être le vrai monde alors qu'il ne s'agit que d'une autre zone de programmes.

On se retrouve alors avec une vision pessimiste de l'univers (même le pseudo monde réel n'est qu'un simulacre produit par le tout puissant ordinateur central) qui se rapproche pourtant encore plus des religions monothéistes (dieu unique et omnipotent qui dirige totalement nos vies, quoique l'on fasse).

L'âme et le corps

Matrix, tout comme Passé Virtuel, pose également le problème de la séparation de l'âme et du corps. Dans Matrix, si un personnage se fait tuer alors qu'il est en visite dans l'espace virtuel, son corps physique resté dans le monde réel décède également. L'inverse est aussi vrai, la destruction du corps physique dans le monde réel provoque la mort du simulacre dans la matrice. Dans Passé Virtuel, si un personnage se fait tuer dans la Matrice, c'est alors son « avatar » (l'âme du corps temporairement emprunté dans la Matrice) qui prend place dans le corps réel, remontant ainsi d'un niveau de réalité.

Morphéus explique que l'esprit et le corps ne peuvent vivre séparément. Si la mort physique, suite au décès dans la matrice, semble naturelle (l'esprit recevant une simulation de décès génère les endorphines mortelles, bien réelles, dans le corps resté en attente), la mort dans le monde virtuel lorsque le corps est touché dans le monde réel, si elle est nécessaire, est bien plus troublante.

On pense notamment à cette scène où plusieurs personnages sont exécutés un à un. Dans le monde réel l'attaque est portée sur leurs corps tranquillement allongés dans les fauteuils de connexion. Dans la Matrice, où ils sont en visite, ils s'écroulent soudainement, sans vie, comme des pantins soumis à une divinité toute puissante. Cet aspect important de la réalité virtuelle est très largement développé dans [ExistenZ](#) (1999, David Cronenberg). Plongés dans plusieurs niveaux de réalité virtuelle, le personnage

principal se demande si son corps physique est bien en sécurité "là où il l'a laissé".



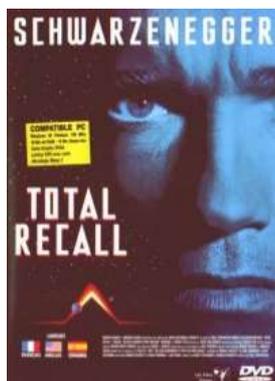
Le fantasme de s'affranchir des limites de son propre corps par une réalité alternative trouve ici sa limite. Et si mon corps était en danger sans que je puisse intervenir ? D'une certaine manière, on retrouve ici notre peur fondamentale de la nuit, du sommeil. Suis-je en sécurité pendant mon sommeil ?

Tout comme dans *ExistenZ*, *Avalon* (2001, Mamoru Oshii) perd progressivement le spectateur de sorte qu'à la fin on n'est plus très sûr de où se trouve la réalité. Le personnage principal, Ash, gagne niveau après niveau dans le jeu de réalité virtuelle Avalon, mais le réalisateur nous amène à nous demander : lequel semble le plus réel, le monde gris et froid où le Ash semble vivre, ou bien ce dernier et ultime niveau de jeu au nom évocateur de « *Class Real* » ? Mamoru Oshii brouille les pistes, joue avec différentes qualités d'image pour rendre la matrice plus vraie que le vrai monde.

Suivez le guide vers d'autres réalités altérées

Toutes les histoires évoquées partagent une constante : le passage du héros de sa vie ordinaire à un monde d'aventures, est toujours sans retour possible et guidé par un personnage initié. *Matrix* va même jusqu'à citer explicitement Alice au pays des merveilles (1865) où le lapin guide Alice dans son terrier sans fond (« *Follow the white rabbit...* » ou encore « *I show you just how deep the rabbit hole goes.* »). Alice le suit sans hésiter, sans se rendre compte que ce voyage vers l'inconnu et l'étrange est sans retour (« *In another moment down went Alice after it, never once considering how in the world she was to get out again.* »).

De manière beaucoup plus pragmatique, on peut enfin rapprocher l'idée de changement de niveau de conscience (via la prise d'une fameuse pilule rouge qui plus est) aux états plus ou moins hallucinatoires engendrés par la prise de stupéfiants. Les chamans de certaines tribus prétendent d'ailleurs à l'aide de substances chimiques pouvoir se dé-corporer pour s'incarner momentanément dans des animaux, des plantes, etc... *Blueberry, L'expérience Secrète* (2004) utilise d'ailleurs très largement les images de synthèse « virtuelles » pour exprimer les sensations des personnages.

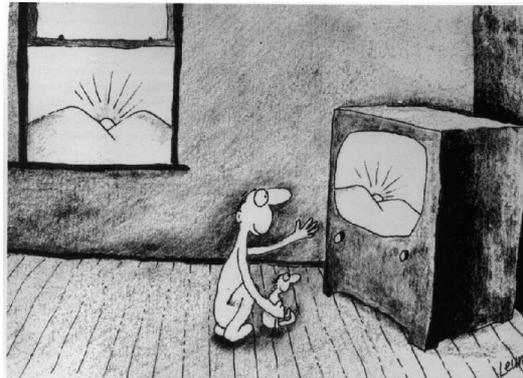
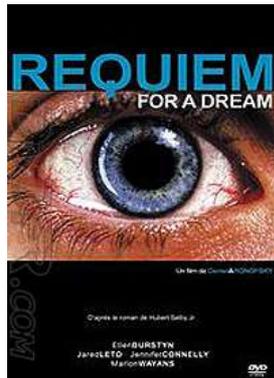


Dans *Neuromancien*, se mêlant également de manière permanente les notions de réalité virtuelle et

de drogue. Case, le personnage principal, note que ses incursions dans la Matrix lui permettent d'oublier un moment son corps lourd et douloureux, et lorsqu'il revient et retrouve « sa viande », seule l'application de patches chimiques lui permet de s'échapper de nouveau des contraintes de son propre corps.

Mais en 2001, le très subversif *Requiem for a Dream* nous rappelle qu'une drogue bien plus licite et courante assomme déjà les masses. La télévision et sa consommation à outrance, non seulement opèrent comme une drogue (dépendance, apathie, ...), mais rendent le mythe de la caverne bien réel lorsque la réalité perçue la majeure partie du temps, n'est qu'un programme concocté par les chaînes (les marionnettistes de la caverne). Quel sens critique peuvent avoir ces enfants élevés avec comme seul repère une lucarne étroite et manipulée ?

Matrice, Drogue, Télévision, autant de réalités virtuelles qui finalement ne peuvent qu'enchaîner leurs adeptes et les priver de leur libre arbitre.



Copyright © Eric Nicolas, Janvier 2006.