

Matrix

I Introduction : Matrix est le premier volet d'une trilogie de films débutée en 1999 et réalisée par Larry et Andy Wachowski. Il est considéré comme l'un des films de genre les plus importants.

Matrix est un film australo-américain de science fiction : genre narratif structuré par des hypothèses sur ce que pourrait être le futur ou ici le présent en partant sur des connaissances actuelles scientifiques, technologiques, ethnologiques.

Matrix est un film cyberpunk : Le cyberpunk est un sous-genre de l'anticipation elle-même sous genre de la science fiction décrivant un monde futuriste de manière dystopique (négative). Le cyberpunk met souvent en scène un futur proche, avec une société technologiquement avancée.



Titre original	<i>The Matrix</i>
Réalisation	Larry et Andy Wachowski
Scénario	Larry et Andy Wachowski
Acteurs principaux	Keanu Reeves Laurence Fishburne Carrie-Anne Moss Hugo Weaving Joe Pantoliano
Sociétés de production	Warner Bros. Village Roadshow Pictures Groucho II Film Partnership Silver Pictures
Pays d'origine	 États-Unis  Australie
Genre	Science fiction
Sortie	1999
Durée	130 minutes

Matrix bénéficie de nombreux effets spéciaux (souvent numériques et relativement novateurs à l'époque) qui servent l'histoire et lui répondent (la matrice ne fait-elle pas que transmettre des informations numériques aux humains ?) le procédé du bullet-time popularisé par Matrix dans les scènes d'action (ralentissement de l'action avec l'illusion d'une caméra se déplaçant librement autour d'une action figée).

Matrix est un film aux multiples références et qui mène à plusieurs niveaux de lecture et d'analyse possibles. Nous n'en aborderons que quelques-uns.

II Résumé

En 2199, les machines règnent en maîtres sur l'espèce humaine dont la civilisation est anéantie. Les humains en sont réduits à mener une vie végétative : mis en sommeil, ils sont branchés à un monde virtuel : la matrice, qu'ils contribuent à alimenter en énergie. Ils sont ainsi projetés dans le monde fictif de 1999 qui ressemble au nôtre alors que la réalité n'est que chaos et destruction. Pourtant un groupe de résistants, conduit par Morpheus, a réussi à s'échapper à l'emprise de la Matrice et parvient à réveiller Néo, informaticien/hacker dans la réalité de 1999. Néo pourrait être l'Elu qui doit délivrer l'humanité du joug des machines. La matrice essaye ainsi à tout prix de stopper Neo en envoyant dans le monde de 1999 des agents.

Les scénaristes et metteurs en scène du film ont fait le choix de la complexité, d'un scénario labyrinthique où le spectateur ne peut que se perdre dans la multitude d'informations à caractère techniques et philosophiques. C'est un pari audacieux : un film commercial hollywoodien, s'il veut captiver le plus large public possible, peut-il se permettre un fonctionnement aussi ardu ? D'autant plus que le premier volet est encore moins riche en informations complexes que les épisodes qui vont suivre. Les frères Wachowski ont allié sans problème le spectaculaire et la réflexion.

Le récit mélange les aspects les plus efficaces de la science fiction (histoire à l'échelle d'un monde, mode de déplacement et d'existence futuristes), du fantastique (mise en présence de deux mondes, intrusion de l'un dans l'autre, manifestations inquiétantes et monstrueuses), du policier (hors la loi et force de l'ordre, énigmes et enquêtes, courses poursuites) et de l'action (multiples scènes de combat à la chorégraphie impressionnante). La pyrotechnie hollywoodienne et le numérique donnent force et ampleur à toutes ces situations. Leur impact est décuplé et le spectateur ne peut être que captivé (encore plus à l'époque où de tels effets spéciaux n'étaient pas utilisés aussi fréquemment que maintenant).



III Différents axes d'études

A) Un récit d'initiation

Néo, interprété par Keanu Reeves, sort de l'aveuglement, de la passivité où il était. Il quitte le cocon très spécial qu'on avait fabriqué pour lui. Il apprend à mettre en question la manière dont il pense, dont il perçoit le monde autour de lui : il apprend à voir autrement.

Cette lucidité (ou prise de conscience) nouvelle n'est pas tout. Néo apprend à renoncer à sa passivité. Il prend de l'assurance, il prend confiance en lui-même. Il fait des choix. Il détermine ce que doit être sa propre vie. En ayant le courage de mettre en jeu sa vie, en payant de sa personne, il fait l'apprentissage de l'autonomie et de la plénitude.

Le film nous propose, en somme, le parcours qui va de la naissance (symbolique) à l'accomplissement d'un individu : quelqu'un se met à exister vraiment, à vivre pour de bon. L'aventure réelle, qui consiste à devenir un adulte à part entière, un individu complet, concerne tout le monde. La fiction du film pour lointaine et improbable qu'elle paraisse, est une fable qui parle de la vraie vie.

B) Une critique de la société moderne de consommation

Matrix dénonce l'élite qui domine le monde et cherche à réguler les libertés et réalités. La matrice représente le contrôle de notre société actuelle par des gens et forces que l'on ne parvient pas vraiment à identifier : dans le film les agents se ressemblent tous et portent des prénoms très communs aux Etats-Unis comme Jones , Smith, Brownson en costume cravate à l'image des banquiers et politiciens qui régulent malgré nous notre monde. Ce

sont aussi tous des hommes blancs en opposition à une grande partie des rebelles qui sont d'autres origines et ont par exemple des dreadlocks.

La matrice soumet également des idées aux humains de la même manière que les médias en particulier la télévision, les panneaux publicitaires influencent les choix des humains et modèlent ainsi une certaine idée de la société et donc de la réalité.

D'autre part, le film met en avant une contre-culture (jeux vidéo, kung-fu, mangas) se dressant contre les valeurs légitimes de la société : réussite par le travail, vie de famille, etc. Cette société nous est montrée comme un monde anonyme, conformiste, artificiel, auquel l'individu doit résister pour ne pas perdre son âme.



C) Une critique de la technique via l'intelligence artificielle

Matrix montre l'asservissement de l'humain par les machines. Les humains sont entièrement soumis à un programme informatique qui domine toutes leurs pensées et toute leur vie. Ils croient exister mais ne sont en fait que des esclaves des machines qui se sont rebellés contre leurs créateur. Ce thème est un classique de la science fiction (exemple dans la littérature : les robots de Asimov, Terminator de Cameron) et trouve déjà ses origines dans le mythe de Frankenstein où la créature, création de l'homme est en passe de le dépasser.

Mais Matrix montre aussi une réalité virtuelle où les humains pourraient «vivre» une vie sans aucun soucis, sans aucun problème : une vie rêvée au propre comme au figuré. Ils pourraient apprendre un métier, à jouer un instrument, un sport ou tout autre activité uniquement en téléchargeant un programme informatique à l'intérieur de leur cerveau.

D) Une réflexion philosophique sur ce qu'est la réalité.

Matrix met en scène deux réalités «parallèles» et c'est notre compréhension de la réalité que le film remet en cause : ici la réalité perçue par les humains n'est rien d'autre qu'un flux énergétique interprété par la conscience immobile alors que la vie menée sur Terre n'a aucun sens. Dans le film les humains sont en réalité immobiles dans leurs cocons, toute leur activité se résume en des interactions entre leurs cerveaux et le métaprogramme de la matrice. Ainsi quand un humain croit monter dans une voiture, voir un beau paysage ou manger un aliment délicieux, il ne fait rien de tout cela, son cerveau ne fait que réagir à des flux électromagnétiques. Ils n'ont pas conscience d'être en fait prisonniers de la matrice. Est-ce notre cas ? On pourrait supposer que certaines personnes addictives des jeux vidéos pourraient se rapprocher des humains présentées dans le film.

Nous pouvons aussi prendre l'analogie du rêve : lorsque nous rêvons, nous sommes en fait immobiles dans notre lit (le cocon) et tout se passe dans notre cerveau : lorsque nous pensons voir des maisons dans le rêve, nous n'avons à faire qu'à des impulsions électromagnétiques dont notre cerveau (la matrice) est le générateur et le capteur.

Cette problématique de la réalité est liée à celle de la liberté. Un individu qui évolue dans un monde qu'il croit réel et qui en réalité ne l'est pas, est-il libre ? Un être humain utilisé

comme pile et qui évolue dans un univers virtuel dirigé par des machines est-il libre ? S'opère alors un déplacement de la problématique de la liberté. Même nous en tant que spectateur ne savons pas si nous sommes libres vis-à-vis de notre environnement (en somme, nous ne pouvons savoir si nous sommes dans un rêve) et vis à vis de nous même (sommes nous des êtres complètement déterminés ou avons nous une liberté transcendante, une âme)

IV Un film aux multiples influences

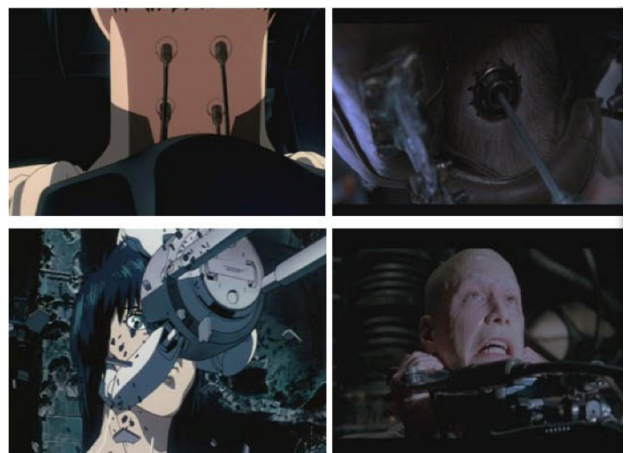
Influence philosophique : La principale ressource philosophique invoquée dans Matrix est l'Allégorie de la Caverne de **Platon**, laquelle est présentée dans la République. **Socrate** y présente un monde dans lequel il existe deux niveaux de réalités, ou plutôt deux ordres ontologiques : le monde sensible (celui que nous voyons) et le monde intelligible (que seul le philosophe peut connaître). Matrix reprend à son compte cette différenciation : la Matrice est l'illusion. Ce programme informatique joue ainsi le rôle de la Caverne chez **Platon**. Seuls ceux qui ont été "débranchés" de la matrice vivent dans le monde réel, les autres ne vivant que par leur perception illusoire.

Influences des religions et des légendes dans l'histoire et le nom des personnages, lieux ou véhicules :

- Neo anagramme de one donc the one (l'élue) en référence au messie ou au prophète. Neo au cours du film ressuscite et s'élève dans les airs ce qui rappelle l'ascension. Matrix est d'ailleurs sorti à Pâques.
- Trinity : La Trinité : concept égyptien repris par les catholiques, selon lequel Dieu est divisible en trois... le Père (**Morpheus**), Le Fils (**Neo**) et le Saint Esprit (**Trinity**)
- l'Oracle : les **Oracles** étaient en contact rapproché avec les dieux, et ainsi pouvaient prédire ou induire les événements futurs. Les réponses des dieux étaient souvent sous forme d'énigmes, nécessitant une interprétation personnelle.
- Morpheus dieu grec des songes symbolisant la concrétisation d'un monde irréel en un monde réel
- le vaisseau Nebuchadnezzer en référence au roi Nabuchodonosor qui amenait les juifs de Sion à Babylone
- Sion la «terre promise» : Dans la [Bible](#), **Sion** désigne à la fois des lieux géographiques et tout ce qui personnifie la présence et la bénédiction de Dieu.

Influence d'autres médias

- La littérature comme Alice aux pays des merveilles ou celle de science fiction
- Le manga comme Ghost in the shell dans sa thématique aussi bien que dans de nombreux plans du film ne serait-ce que la scène d'ouverture où un ensemble de chiffres déroule sur un écran d'ordinateur.
- bien que le film soit américain, la plupart des combats sont à l'image de ceux des films d'action chinois et de Hong Kong ce qui est confère au film une certaine originalité.



V Influence des mathématiques au delà de l'informatique

La plus visible de ces influences est la numération binaire qui régit le langage informatique et donc par extension notre société et notre économie actuelle qui sont confrontées au choc numérique : la puissance du numérique irrigue l'ensemble des secteurs d'activités et nos comportements qui s'en retrouvent modifiés : téléphone, internet, jeux vidéos, transformation du cinéma...



La numérisation est la conversion des informations d'un support (texte, image, audio, vidéo) ou d'un signal électrique en données numériques (suite de caractères et de nombres qui représentent des informations) que les dispositifs informatiques peuvent traiter.

Matrix est une représentation à l'extrême de la numérisation de notre société. D'ailleurs la matrice dans le film est l'ensemble des données numériques qui circulent dans le cerveau des humains et permettent ainsi de créer une réalité parallèle dans laquelle circulent virtuellement les humains.

En mathématiques, une matrice est justement un tableau de nombres représentant des informations et avec lesquels on peut faire certaines opérations comme l'addition et la multiplication. Elles peuvent représenter certaines transformations géométriques (symétrie, rotation), des processus aléatoires (probabilités) ainsi que des graphes et sont un outil important de calcul en mathématiques. Les ordinateurs facilitent grandement le calcul matriciel car les calculs sont rapidement très longs.

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 0 \\ 4 & 3 & -1 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 5 & 2 & 3 \\ 1 & 3 & 4 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 6 & 4 & 3 \\ 5 & 6 & 3 \end{bmatrix}$$

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 0 \\ 4 & 3 & -1 \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} 5 & 2 & 3 \\ 1 & 3 & 4 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} -4 & 0 & -3 \\ 3 & 0 & -5 \end{bmatrix}$$

les élèves)

5

Exemple de calcul avec des matrices 2,2 3,3 : règles de l'addition et de la multiplication sans détail calcul rentrer dans le dans la théorie du matriciel (vu avec

$$\begin{pmatrix} 5 & 1 \\ 2 & 3 \\ 3 & 4 \end{pmatrix} \begin{pmatrix} 1 & 2 & 0 \\ 4 & 3 & -1 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 9 & 13 & -1 \\ 14 & 13 & -3 \\ 19 & 18 & -4 \end{pmatrix}$$

$$Q_1 = \begin{pmatrix} 0 & -1 & 0 \\ 1 & 0 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{pmatrix} \quad Q_2 = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 0 & 1 & 0 \\ -1 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

$$Q_1 Q_2 = \begin{pmatrix} 0 & -1 & 0 \\ 0 & 0 & 1 \\ -1 & 0 & 0 \end{pmatrix} \quad Q_2 Q_1 = \begin{pmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \end{pmatrix}$$