Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

WYDAWNICTWO UMCS

ANNALES
UNIVERSITATIS MARIAE CURIE-SKŁODOWSKA
LUBLIN – POLONIA

VOL. XI SECTIO N 2026

ISSN: 2451-0491 • e-ISSN: 2543-9340 • CC-BY 4.0 • DOI: 10.17951/en.2026.11.351-363

Le postmodernisme dans « Matrix » des Wachowski

Postmodernism in the Wachowskis' "The Matrix"

Postmodernizm w „Matrixie" Wachowskich

Lamia Mecheri

Université Badji Mokhtar-Annaba
Faculté des Lettres et des Langues
BP.12, Annaba 23000, Algérie
lamiarome@yahoo.fr
https://orcid.org/0000-0001-9570-3224

Abstract. This article proposes a postmodernist reading of the Wachowskis' film *The Matrix* (1999) based on the geophilosophy of Gilles Deleuze and Félix Guattari. It follows the initiatory journey of Thomas/Néo, immersed in a fragmented universe where the boundaries between reality and fiction are blurred, calling into question traditional landmarks. The filmic universe then becomes the place of liberation for the protagonist. The article explores the way in which the feature film stages an existential quest for the self, where identity is constantly (de)constructed in the heart of a fragmented world.

Keywords: identity; *Matrix*; postmodernism; cinema; geophilosophy

Abstrakt. W artykule zaproponowano postmodernistyczne odczytanie filmu Wachowskich *Matrix* (1999) w oparciu o geofilozofię Gilles'a Deleuze'a i Félixa Guattariego. Opowiada on o inicjacyjnej podróży Thomasa/Néo, zanurzonego w rozdrobnionym wszechświecie, w którym granice między rzeczywistością a fikcją zacierają się, kwestionując tradycyjne punkty orientacyjne. Filmowy wszechświat staje się wówczas miejscem wyzwolenia dla głównego bohatera. Autorka artykułu

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

bada sposób, w jaki film fabularny inscenizuje egzystencjalne poszukiwanie siebie, w którym tożsamość jest nieustannie (de)konstruowana w sercu podzielonego świata.

Słowa kluczowe: tożsamość; *Matrix*; postmodernizm; kino; geofilozofia

Résumé. Cet article propose une lecture postmoderniste du film *Matrix* (1999) des Wachowski en s'appuyant sur la géophilosophie de Gilles Deleuze et Félix Guattari. Il suit le parcours initiatique de Thomas/Néo, plongé dans un univers éclaté où les frontières entre la réalité et la fiction se brouillent, remettant en cause les repères traditionnels. L'univers filmique devient alors le lieu de libération pour le protagoniste. Ce travail explore la manière dont le long métrage met en scène une quête de soi existentielle, où l'identité se (dé)construit constamment au cœur d'un monde fragmenté.

Mots-clés : identité ; *Matrix* ; postmodernisme ; cinéma ; géophilosophie

Qu'est-ce qui fait le propre de *Matrix* ?
Il nous prend la tête…
(Lana Wachowski 2021 : 00:04:15)

UMCS

Le film de science-fiction *Matrix* (1999) des Wachowski met en scène l'histoire de Thomas Anderson qui, le jour, travaille comme un programmeur anonyme dans une boîte de software. Pourtant, la nuit, il devient un pirate de l'univers informatique, connu sous le pseudonyme de Néo. Ce dernier est contacté par le hacker Morpheus qui est presque certain que Néo est l'Élu tant attendu et dont la mission est de libérer les hommes de l'asservissement des machines. Néo découvre alors que le monde virtuel dans lequel il vit emprisonné est une vaste Matrice dont il convient de prendre le contrôle pour s'en affranchir. En outre, le héros – qui évolue dans un univers postmoderne puisque le film, dès les premières minutes, fait référence à Jean Baudrillard, théoricien de la postmodernité, à travers l'apparition à l'écran de son ouvrage emblématique *Simulacres et Simulation* (1981) servant de cachette à des données piratées – est à la recherche de réponses à sa quête identitaire marquée par l'incertitude. Or, cette quête identitaire du héros postmoderne commence réellement au moment où il doit faire un choix décisif imposé par Morpheus : prendre la pilule bleue et rester dans la Matrice ou bien opter pour la pilule rouge et sauter dans le vide. Ainsi, en recourant à la géophilosophie de Gilles Deleuze et Félix Guattari, nous tenterons de répondre aux questions suivantes : quels sont les éléments caractéristiques de l'univers postmoderne dans le film *Matrix* ? Comment l'écriture filmique rend-elle possible la quête identitaire du sujet postmoderne évoluant au milieu d'un espace éclaté, provisoire et hétérogène ? Cette étude vise à offrir une lecture postmoderniste du film Matrix, en mettant en lumière

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

la quête initiatique de Thomas/Néo ainsi que la fragmentation des espaces, réels et virtuels, qui structurent le récit filmique.

SE DÉBRANCHER DE LA MATRICE EN SUIVANT LE LAPIN BLANC[1] ET EXPLORER LE *DÉSERT DU RÉEL* EN SAUTANT DANS LE VIDE

1. L'éveil de Néo : entre saturation informationnelle et intertextualité carrollienne

Avant de commencer l'analyse du film *Matrix*, nous allons poser les fondements théoriques de notre travail par le recours à la géophilosophie de Deleuze et Guattari. Cette approche s'inscrit dans la lignée de nos travaux sur le paradigme viral dans le film *Contagion* (2011) de Steven Soderbergh (*El-Tawassol*, 2022). En effet, l'approche géophilosophique s'adapte parfaitement à l'étude de longs métrages mettant en scène des processus de déterritorialisation, comme le confirment les propos suivants de Deleuze.

> La critique cinématographique rencontre un double écueil : il faut éviter de décrire simplement les films, mais aussi de leur appliquer des concepts venus du dehors. La tâche de la critique, c'est de former des concepts, qui ne sont évidemment pas « donnés » dans le film, et qui pourtant ne conviennent qu'au cinéma, et à tel genre de films, à tel ou tel film. Des concepts propres au cinéma, mais qui ne peuvent être formés que philosophiquement. (…) mais la technique n'est rien, si elle ne sert pas à des fins qu'elle suppose et qu'elle n'explique pas. (Deleuze 1990 : 82–83)

De ce fait, en nous servant du concept du *rhizome*, nous allons montrer comment la notion de postmodernisme domine le film des Wachowski et comment elle devient le thème central à travers quelques éléments déclencheurs que nous décelerons. Le *rhizome* est un concept complexe qui, à première vue, appartient au domaine de la botanique. Mais pris dans un contexte géophilosophique, il fait allusion à une structure qui, à l'opposé de toute forme hiérarchique et à la différence de l'arbre-racine, évolue dans toutes les directions de manière horizontale. Le *rhizome* – de nature hétérogène puisqu'il « connecte un point

[1] L'usage de la majuscule pour le Lapin Blanc souligne ici son statut de figure allégorique carrollienne. Bien au-delà de l'animalité, il constitue, dans l'œuvre des Wachowski, un « personnage de passage » intertextuel dont le nom propre fait écho à sa fonction symbolique au sein du dispositif postmoderne.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

quelconque avec un autre point quelconque, et chacun de ses traits ne renvoie pas nécessairement à des traits de même nature » (Deleuze, Guattari 1980 : 31) – se définit comme suit : « n'importe quel point d'un rhizome peut être connecté avec n'importe quel autre, et doit l'être. C'est très différent de l'arbre ou de la racine qui fixe un point, un ordre » (ibidem : 13).

En fait, nous remarquons que le verbe « connecter » revient dans les deux dernières citations. C'est dire l'importance de la relation sur laquelle insistent les deux philosophes et sur laquelle nous voudrions aussi mettre l'accent. Mais, cette relation ne connecte pas forcément deux entités de la même nature puisque le rhizome est lié à toute structure arborescente, comme la nature, le monde, la politique, le livre, etc. En outre, le *rhizome* rime avec la notion de postmodernisme en termes, par exemple, de non-linéarité, de structure narrative complexe, d'hétérogénéité, etc. D'ailleurs, « Sans jamais mentionner le mot 'postmodernisme', Deleuze et Guattari formulent pourtant, lorsqu'ils développent leur concept de 'rhizome', un des meilleurs modèles pour concevoir un texte postmoderne » (Bluher 1999 : 52).

Ainsi, en partant du film *Matrix* et en examinant la manière dont il met en scène le postmodernisme, une notion complexe à cerner, nous remarquons que celui-ci domine le film dès les premières minutes par le biais d'une scène emblématique où le spectateur aperçoit le pirate informatique, connu sous le pseudonyme de Néo, qui est en train de rêvasser devant son ordinateur. Ce dernier, en face du personnage, est allumé et laisse défiler sur son écran des pages d'internet de différents textes et images projetés sur le visage du protagoniste. Effectivement, nous pouvons relever l'insertion à l'écran du quotidien libanais *An-Nahar* (*Le jour*), ou encore le titre d'un article diégétique révélateur : « Morpheus eludes police at Heathrow » (« Morpheus échappe à la police à l'aéroport de Heathrow »). Ces éléments, visibles lors de la séquence de veille de Néo, mettent en avant l'un des protagonistes majeurs du récit filmique, Morpheus. En incarnant la figure du mentor, ce dernier occupe une place telle dans l'imaginaire du spectateur qu'elle invite à concevoir une extension narrative sous forme de *spin-off* – un nouveau récit centré sur ce personnage secondaire dont le passé semble déjà saturer l'espace médiatique de la Matrice.

Cette scène est riche de sens, car elle témoigne d'une abondance, voire d'un trop-plein d'informations, si l'on compare la date de sortie de *Matrix* en 1999 à notre époque, c'est-à-dire au XXIe siècle, marquée par l'omniprésence des réseaux sociaux qui influencent notre quotidien. Et c'est de cette manière que le concept de *rhizome* prend forme en connectant l'univers du film, appartenant au genre de la science-fiction, avec l'univers de la réalité. Ainsi, les informations foisonnantes dominent les écrans de Néo au point que celui-ci, saturé, ne sait

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

plus quoi en faire et reste indifférent et inactif. Cette scène, premier élément déclencheur du postmodernisme dans le film, est une métaphore de la théorie de Baudrillard qui remet en cause la saturation d'informations de notre société de consommation, en utilisant le mot profusion, représentant le caractère le plus marquant de l'abondance. En ce sens, la consommation, caractéristique essentielle de notre époque postmoderne, devient un mythe contemporain à part entière :

> La consommation, comme nouveau mythe tribal, est devenue la morale de notre monde actuel. Elle est en train de détruire les bases de l'être humain, c'est-à-dire l'équilibre que la pensée européenne, depuis les Grecs, a maintenu entre les racines mythologiques et le monde du logos. (Baudrillard 1970 : 8)

Dans la pensée postmoderne, la société de consommation est codée : le code est l'un des points marquants qui relient le film à la théorie de Baudrillard. Même si le philosophe a lui-même rejeté toute influence directe de l'œuvre des Wachowski[2] – estimant que le film confondait le simulacre avec une simple illusion dont on pourrait se détacher –, la réception critique s'accorde à considérer *Matrix* comme une illustration saisissante de la saturation des signes. En effet, les codes sont, dès l'ouverture du long métrage, représentés par une pluie numérique constituant un code vert, mêlant des chiffres et des caractères japonais qui submergent les écrans.

> La société de consommation est d'abord la mise en spectacle d'une fête permanente célébrant la « liturgie de l'objet », que Baudrillard décrit et analyse avec un luxe de détails (…). Il insiste longuement sur « l'évidence du surplus » qui est « la négation magique et définitive de la rareté ». Le trop est offert à la contemplation et à l'adoration des foules (…). (Latouche 2014 : 12)

2. La quête de l'Élu : du simulacre au « désert du réel »

Le basculement du rêve, c'est-à-dire le monde de l'illusion, à l'éveil initiatique de la conscience s'opère par une rupture du silence du quotidien. Peu après la séquence d'ouverture, le héros est réveillé par un message mystérieux qui apparaît progressivement sur l'écran de son ordinateur : « Réveille-toi, Néo… » (Les Wachowski 1999 : 00:03:50). Ce message agit comme un premier débranchement

[2] Cf. Jean Baudrillard (2003), interview au journal *Le Nouvel Observateur*. Le philosophe y affirmait que « *Matrix* est un peu le film sur la Matrix qu'aurait pu fabriquer la Matrix ».

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

psychologique. Pour répondre à cet appel, virtuel dans sa forme et ontologique par sa portée, Néo se dirige vers sa bibliothèque et saisit un livre au titre évocateur, à l'intérieur duquel les pages ont été creusées pour dissimuler des disquettes de piratage. Or, ce qui attire notre attention est le titre significatif *Simulacres et Simulations*, qui fait une allusion directe à la théorie et en même temps à l'ouvrage de Baudrillard. Et c'est là le deuxième élément caractéristique de l'univers postmoderne du film. Le concept de simulation, par exemple, montre que Néo, alias Thomas Anderson, et ses semblables sont contrôlés par une redoutable intelligence artificielle dont le but est d'asservir l'humanité. Ils vivent dans une simulation, une sorte d'illusion, qui leur fait croire qu'ils mènent une vie « normale », au point de ne plus faire de distinction entre le monde des rêves et celui de la réalité : « N'as-tu jamais fait un de ces rêves qui ont l'air plus vrai que la réalité ? Si tu étais incapable de sortir d'un de ces rêves, comme ferais-tu la différence entre le monde réel et le monde des rêves ? » dit Morpheus à Néo (ibidem : 00:43:12).

Ce dilemme existentiel s'explique par le fait que, dans le film, les cerveaux des humains sont branchés à un programme, ou mieux à une réalité virtuelle nommée la Matrice, « qui reproduit à l'identique le monde tel qu'il était avant l'avènement des machines, et tel qu'il aurait continué à évoluer si celles-ci ne s'étaient pas emparées du pouvoir » (Keucheyan 2006 : 42). Ceci fait, incontestablement, un clin d'œil à notre monde dominé par le numérique et des intelligences artificielles qui, parfois, prennent la place de l'humain, comme le suggère la citation de Frederick Sigrist, humoriste et chroniqueur français, lorsqu'il fait, par exemple, un parallélisme entre le long métrage des Wachowski et le mouvement social de protestation des Gilets jaunes, lancé d'abord sur les réseaux sociaux, en France, entre octobre et novembre 2018 : « C'est une grille de lecture de notre époque ! (…). Ce que je dis, c'est que dans Matrix, on serait tous des piles de combustible qui servent à alimenter les machines. Eh ben qu'est-ce qu'ils nous disent depuis 5 mois, les Gilets jaunes ? Qu'ils en ont marre d'être des piles ! » (Ramphul 2019).

Ainsi, même si le film relève de la science-fiction, il demeure tout de même actuel au sens où il est un miroir de notre société. En fait, dans cet univers *rhizomatique* où se heurtent réalité et fiction, l'évocation du miroir nous renvoie, par le biais du Lapin blanc, au célèbre conte de Lewis Carroll, *Alice au pays des merveilles* (1865), un élément fondamental qui, d'une part, sert de source d'inspiration aux deux cinéastes. Et, d'autre part, le livre fait l'objet, comme l'affirme le chercheur Leon Coward (2022 : 186), « de lectures qui reflètent la fascination d'aujourd'hui pour le postmodernisme et la psychologie ».

De ce fait, grâce au procédé de l'écriture intertextuelle, le Lapin se manifeste à travers un message électronique qui s'affiche sur l'écran du héros :

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

« Réveille-toi, Néo… Tu es dans la Matrice… Suis le Lapin blanc… Toc toc Néo » (Les Wachowski 1999 : 00:03:50). Le message que reçoit le protagoniste vient de Morpheus, dont le nom a des résonnances antiques puisqu'il fait référence à Morphée, dieu des rêves et qui, contrairement au personnage archaïque, le nouveau Morphée a pour mission de réveiller le héros de son sommeil métaphorique et non de l'endormir et ou de l'hypnotiser. Dès lors, Néo finit par rencontrer son mentor et choisit de prendre la pilule rouge – symbole de la connaissance – au lieu de la pilule bleue – symbole de l'ignorance –, pour se débrancher de la Matrice, c'est-à-dire se libérer du monde virtuel dans lequel il est enfermé en accédant au monde réel, comme la confirme, tour à tour, ces trois extraits significatifs :

> La matrice est universelle, elle est omniprésente. Elle est avec nous ici en ce moment même. Tu la vois chaque fois que tu regardes par la fenêtre, ou lorsque tu allumes la télévision. Tu ressens sa présence quand tu pars au travail, quand tu vas à l'église ou quand tu payes tes factures. Elle est le monde qu'on superpose à ton regard pour t'empêcher de voir la vérité. (ibidem : 00:26:40)

> Tu prends la pilule bleue, l'histoire s'arrête là, tu te réveilles dans ton lit, et tu crois ce que tu veux. Tu prends la pilule rouge, tu restes au Pays des Merveilles et je te montre jusqu'où va le terrier. (ibidem : 00:28:45)

> Tu n'es qu'un esclave Néo, comme tous les autres, tu es né enchaîné. Le monde [c'est-à-dire virtuel] est une prison où il n'y a ni espoir ni odeur ni saveur. Une prison pour ton esprit. (ibidem : 00:27:30)

En optant pour la pilule rouge, le protagoniste saute de façon métaphorique dans le vide, en suivant le Lapin numérique qui le conduit au fond du terrier comme jadis le Lapin blanc a emmené Alice à l'intérieur du gouffre. Le but de cet envol n'est pas de projeter Néo dans un monde imaginaire – celui des merveilles – mais de lui permettre d'accéder au réel. À ce moment précis débute sa quête initiatique, marquée par l'incertitude, une caractéristique postmoderne qui scande la narration. Cette instabilité identitaire s'incarne dès l'ouverture du film par la dualité du protagoniste : Thomas Anderson, employé d'une firme informatique respectable le jour, s'efface la nuit au profit de « Néo », le hacker subversif. Ne sachant pas qui il est vraiment ; lorsqu'il est poursuivi par des agents, il panique et n'arrête pas de dire : « Pourquoi c'est tombé sur moi ? Je suis personne » (ibidem : 00:44:05). Hanté par le doute, des rêves étranges et des questions existentielles – parmi lesquelles : « Qu'est-ce que la Matrice ? » (ibidem : 00:26:15) – demeurant sans

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

réponse, le héros postmoderne doit alors accomplir une quête initiatique dangereuse, qui lui permettra d'affronter les redoutables agents de la Matrice. L'un d'entre eux est l'emblématique agent Smith, le principal antagoniste de Néo, qui joue un rôle important au sein de la structure narrative filmique et aussi dans le parcours du héros. En effet, sans ce personnage, la recherche identitaire n'a pas de sens. En outre, l'agent Smith, un actant sombre, peut être interprété comme le miroir tendu du héros – un personnage messianique – voire son double où s'affrontent deux entités, le bien et le mal : « Néo revêt l'archétype du héros sauveur et guerrier. Smith revêt l'archétype ténébreux du 'sorcier mercenaire' et du 'pervers sans affect'. Il ne s'agit pas là de la personnification du Bien et du Mal mais d'une alchimie où l'un est le double de l'autre » (Attic 2019 : 2). En marchant sur les traces de Néo, le spectateur se rendra aussi compte qu'il est question d'autres personnages fondamentaux qui marquent le parcours de celui-ci. Outre, bien sûr, l'agent Smith et Morpheus, nous pensons, à titre d'exemple, à l'Oracle, une femme mystérieuse servant de guide pour le héros. Ce dernier, lorsqu'il franchit la porte de la cuisine du personnage féminin, lit une inscription symbolique en latin l'invitant à explorer son moi profond : « temet nosce » (« connais-toi toi-même ») (Les Wachowski 1999 : 01:11:35). Il est aussi question de l'architecte, l'un des concepteurs du programme de la Matrice dont le but est de comprendre le *psychisme humain*. Quant à Trinity, elle est une figure féminine puissante et sacrée qui, après avoir écouté les déclarations de l'Oracle, est convaincue que Néo est l'Élu, car devenir l'Élu, c'est abandonner son identité actuelle pour en posséder une nouvelle. Bref, tous ces personnages significatifs marquent l'univers matrixien et aussi celui du héros – livré à la solitude, vivant dans une illusion et évoluant dans un monde hyperréel puisqu'il est incapable de distinguer entre le réel et l'imaginaire : « N'as-tu jamais fait un de ces rêves qui ont l'air plus vrai que la réalité ? Si tu étais incapable de sortir d'un de ces rêves, comme ferais-tu la différence entre le monde réel et le monde des rêves ? » (ibidem : 00:43:12), demande Morpheus à Néo. Ils fonctionnent comme des *rhizomes* identitaires dans la mesure où ils participent efficacement à la quête de Néo. Ils lui permettent de vivre une expérience futuriste inédite, de se connecter au monde réel et de trouver sa voie intérieure, son identité, et extérieure, Zion, la nouvelle Terre promise – une forteresse qui sert de refuge pour les rebelles luttant contre l'asservissement aux Machines.

Enfin, une dernière caractéristique du postmodernisme vient s'ajouter aux éléments précédents. Il s'agit d'une citation significative prononcée par Morpheus et inspirée de l'emblématique ouvrage de Baudrillard (1981 : 10) : « Bienvenue dans le désert du réel ! » (Les Wachowski 1999 : 00:42:30), dit-il à son initié. De ce fait, lorsque Morpheus introduit Néo au « fond du terrier », celui-ci finit par réaliser que le vrai monde réel est une dystopie bouleversante, aux traits

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

apocalyptiques, ce qui l'incite à prendre conscience de cet immense « désert du réel » et à remettre même en cause la notion du « réel », comme le montre cet échange entre les deux protagonistes :

> Néo : Alors, rien de tout cela n'est réel ?
> Morpheus : Qu'est-ce que le réel ? Quelle est ta définition du réel ? Si tu veux parler de ce que tu peux toucher, de ce que tu peux goûter, de ce que tu peux voir et sentir, alors le réel n'est qu'un signal électrique interprété par ton cerveau (…). (ibidem : 00:41:40)

Ainsi, prise dans un sens métaphorique, la notion « désert du réel » peut aussi, dans notre contexte, nous renvoyer aux dialogues du film en nous invitant à explorer le genre de science-fiction, ou mieux les métavers/méta-univers, et leur relation avec le postmodernisme.

LA SCIENCE-FICTION, UN UNIVERS MULTIVERSE ET POSTMODERNE

1. Héritage mythologique et structure rhizomatique

Dans la partie précédente, nous avons examiné les caractéristiques du postmodernisme qui ponctuent l'univers matrixien, comme le recours aux notions rattachées à la théorie de Baudrillard comme celles de *profusion*, de *simulacre*, de *simulation* ainsi que l'expression iconique du *désert du réel*, mais aussi la quête initiatique de Néo déclenchée par la présence du Lapin numérique. Ces notions fonctionnent comme des *rhizomes* à l'intérieur du récit filmique jusqu'à transformer celui-ci en un *texte-rhizome*, pour reprendre le concept de Deleuze et Guattari ; il devient même un palimpseste ouvert, fragmenté et interculturel, qu'il convient de déchiffrer. En outre, la science-fiction s'impose comme l'un des premiers genres du cinéma postmoderne. Le genre « cyberpunk » permet ici de déployer un film futuriste, encore profondément parlant aujourd'hui ; il donne aussi aux deux cinéastes l'occasion d'anticiper notre époque, en proposant une version possible de notre monde. En position de visionnaires, qui placent la lecture de leur film sous l'angle du postmodernisme, les Wachowski ont projeté les acteurs dans leur univers filmique avant même de commencer le tournage, comme le suggère la citation de Razmig Keucheyan :

> Au sein de la nébuleuse post-moderne, les réalisateurs de *Matrix* ont un auteur fétiche, en la personne du philosophe Jean Baudrillard. Avant de débuter le tournage du film, ils ont conseillé aux acteurs de prendre connaissance des écrits

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

> de ce dernier afin de comprendre l'esprit dans lequel Matrix avait été conçu. (Keucheyan 2006 : 44)

Pour revenir au long métrage en tant que *texte-rhizome* hétérogène, il convient de souligner que celui-ci regorge de références – à la croisée de la mythologie, de la littérature, de la philosophie, de la religion, etc. –, qui deviennent possible grâce à l'écriture intertextuelle, l'un des critères du postmodernisme. En fait, les deux cinéastes convoquent, dans leur texte, des mythes antiques comme celui de Morphée, incarné par le personnage de Morpheus, dont la principale fonction est non pas d'endormir Néo, l'illuminé, qui pense pouvoir s'éveiller à tout moment, mais de le réveiller de son sommeil métaphorique, comme nous l'avons souligné précédemment, et de le préparer à un éveil spirituel. Pour cela et après avoir pris conscience de son état en prenant la pilule rouge, le héros est alors projeté au fond du gouffre, c'est-à-dire dans le monde réel ; il se libère donc de la Matrice, ce qui fait indubitablement un clin d'œil au mythe de la caverne de Platon. Par ailleurs, les deux prénoms du héros, Néo et Thomas, sont symboliques dans la mesure où le premier, par un jeu d'anagramme, nous renvoie à la figure prophétique de Noé et aussi à « One », c'est-à-dire l'Élu, une sorte de figure contemporaine messianique, aux super-pouvoirs capable d'arrêter des balles, ayant pour rôle de libérer les Humains du joug des Machines. Quant à Thomas, rempli de doute, il fait tantôt une allusion à un personnage sacré de l'ère christique et tantôt aux croyances et aux philosophies mythiques asiatiques, comme le bouddhisme et le taoïsme postulant que le monde matériel est une illusion de l'esprit (la *Maya*) ; dès lors, « la réalité dépend de la lecture que nous en faisons » (Vanityfair 2019). De plus, nous apprenons que la cité de Sion, dont le nom renvoie à l'une des collines de Jérusalem et par extension à la cité mythique gouvernée par le roi David, sert de refuge à Néo et aux rebelles qui le suivent. Ils y accèdent en empruntant un vaisseau iconique, le *Nabuchodonosor*, dont le nom rappelle celui du célèbre roi de Babylone.

2. Genres hybrides et esthétique postmoderne

Outre les mythes antiques, il est aussi question de la présence de mythes contemporains, qui font partie intégrante de la structure narrative, comme celui de l'Intelligence artificielle, des robots et de l'affrontement entre les hommes et les machines dans un univers dystopique. Les vieilles légendes changent ici de nature, dans la mesure où le « terrier » mythique dans lequel Alice est projetée n'est plus perçu comme un gouffre infini dans la terre, mais comme un passage vers un univers numérique cohérent. Dès lors, la figure du Lapin blanc ne se

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

limite plus seulement à un simple guide de conte pour enfants, mais devient un symbole codé annonçant l'éveil du héros. Ainsi, *Matrix*, qui au fil des années se transforme en une tétralogie puisqu'il est composé de quatre opus dont le dernier – *Matrix: Resurrections* – est sorti en 2021, devient, à son tour, un mythe contemporain ayant marqué le passage du XXe au XXIe siècle, en faisant définitivement basculer le cinéma dans l'ultracontemporain:

> Matrix produit un effet de sidération qui clôt le siècle qui s'achève et nous projette dans celui qui s'ouvre. Accompagnant la popularisation d'internet dans les ménages et l'euphorie entourant le gonflement de la bulle technologique, il déclenche un raz-de-marée de commentaires sur le web. (Deruisseau 2021)

Par ailleurs, toutes ces références symboliques, entre déconstruction et reconstruction puisqu'elles sont réécrites, voire modifiées, donnent un sens profond à un *texte-rhizome* mouvant, en traçant les contours d'une cartographie filmique morcelée, flottante et hétérogène. C'est pourquoi la boucle temporelle, un autre critère du postmodernisme, se fragmente ; le va-et-vient entre passé, présent et futur – en passant par le *bullet time*, un effet visuel choc popularisé par *Matrix*, qui marquera à jamais l'imaginaire des films d'anticipation. Plus qu'un simple exploit technique, ce procédé spectaculaire et révolutionnaire marque l'émergence d'un cinéma de simulation, où la caméra bascule pleinement dans l'ère du virtuel. De même, les balades entre les mythes antiques et contemporains brouillent la lecture linéaire du long métrage, en créant d'interminables mises en abyme. En outre, il est aussi question de mélanges de genres – littéraire, cinématographique, bédéiste, etc. – puisque les Wachowski convoquent au sein de leur récit filmique d'autres œuvres comme le roman de science-fiction de William Gibson *Neuromancien* (1984 ; trad. fr. par Jean Bonnefoy, 1985), livre fondateur du sous-genre cyberpunk, ou encore *1984* de George Orwell par le biais du « 101 » qui, dans le roman fait allusion à une salle de tortures et, dans le film, il est le numéro de la chambre de Néo. Par ailleurs, le code vert, qui se manifeste à travers une pluie numérique tombant en cascade, et d'autres éléments comme les fusillades, qui dominent le film, s'inspirent du mythique manga japonais *Ghost in the Shell* (1989) de Masamune Shirow, comme le souligne Guillaume Pajot (2017) :

> La liste des emprunts est interminable : le générique, dans lequel les chiffres verts défilent, la possibilité de se brancher derrière la nuque, les scènes de fusillade… Avec ses cheveux courts et ses lunettes noires, Trinity est une réplique en cuir de l'héroïne d'Oshii. Bien avant le remake de Rupert Sanders, la machine à rêve hollywoodienne avait déjà digéré et recréé *Ghost in the Shell* à sa façon.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

Cette pluie de chiffres n'est pas qu'un simple artifice : elle révèle la fusion de l'homme et de la machine, où la réalité se défait pour devenir un torrent lumineux de codes informatiques qui s'écoulent sans fin. Outre l'attachement des Wachowski aux dessins animés japonais, il est aussi question des films d'arts martiaux, notamment lorsque Néo affronte Morpheus dans une salle d'entraînement, celui-ci s'identifiant à Bruce Lee quand on le voit se préparer au combat. Toujours dans le domaine cinématographique, *Matrix* fait aussi appel au film *Vertigo* (1958) d'Alfred Hitchcock par le biais des scènes de course-poursuite « avec les policiers qui peinent à monter puis descendre les toits en pente » (ibidem). Enfin, nous pensons que le long métrage convoque des figures de super-héros, faisant partie de la mythologie américaine contemporaine, comme Superman ou encore Batman. Est-ce donc une coïncidence si Néo, qui porte un long manteau noir semblable à une cape, est doté de super-pouvoirs et capable de voler ?

Au terme de notre analyse du film *Matrix*, nous avons tenté de mettre en lumière le thème du postmodernisme qui scande le scénario des Wachowski. Celui-ci émerge à travers des éléments caractéristiques précis comme le recours à la théorie de Baudrillard, qui se manifeste à deux reprises et explicitement dans le long métrage par le biais du livre *Simulacres et Simulations* faisant partie de la bibliothèque de Néo, mais aussi à travers l'expression le « désert du réel », une expression devenue une réplique incontournable du personnage Morpheus lorsqu'il décrit l'univers réel. La théorie du philosophe français est aussi présente de façon implicite à travers le motif de la consommation, l'un des critères d'une société contemporaine codée et passive. Il existe aussi d'autres éléments qui montrent que *Matrix* est un film postmoderne. Nous avons relevé la quête initiatique de Néo, un personnage incertain évoluant dans un monde hyperréel, puisqu'il est incapable de distinguer entre le réel et l'imaginaire. Il est aussi question de l'écriture intertextuelle qui permet de transformer le récit filmique en un véritable palimpseste interculturel et hétérogène, où se heurtent les mythes antiques et contemporains – la caverne de Platon, l'univers de Lewis Carroll avec Alice et le Lapin blanc –, les différents genres – littéraire, cinématographique, bédéiste, etc. –, le mélange des temporalités duquel résulte une lecture non linéaire du film. Par ailleurs, le recours à la théorie géophilosophique – en particulier aux concepts de *rhizome* et de *texte-rhizome* qui, chez Deleuze et Guattari, font écho à la notion même de postmodernisme – a permis de lever le voile sur un univers filmique reconstruit à partir d'un monde hybride. Cette approche rend possible la connexion entre le film et la réalité, tout en nous invitant à vivre une expérience virtuelle de notre propre devenir à travers cette version possible du futur.

Pobrane z czasopisma Annales N - Educatio Nova **http://educatio.annales.umcs.pl**
Data: 26/10/2026 06:22:31

BIBLIOGRAPHIE

Attic, G. (2019). *Neo et Smith dans Matrix*, https://www.gabrielattic.com/wp-content/uploads/sites/2/2019/09/matrixneosmith.pdf (consulté le 14/04/2025).

Baudrillard, J. (1970). *La société de consommation, ses mythes, ses structures*. Paris : Denoël.

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et Simulation*. Paris : Galilée.

Baudrillard, J. (2003). *La Matrice décodée*, https://www.nouvelobs.com/culture/20030619.OBS1281/la-matrice-decodee.html (consulté le 26/03/2026).

Bluher, D. (1999). *Un film postmoderne et rhizomatique*, https://www.erudit.org/fr/revues/pr/1999-v27-n1-pr2779/030541ar.pdf (consulté le 26/03/2025).

Coward, L. (2022). *The History of Alice: Lewis Carroll's Icon through the Looking-Glass*. Barnsley: Pen & Sword History.

Deleuze, G. (1990). *Pourparler*. Paris : Les Éditions de Minuit.

Deleuze, G., Guattari, F. (1980). *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*. Paris : Les Éditions de Minuit.

Deruisseau, B. (2021). *Comment « Matrix » a fait basculer le cinéma dans le XXIe siècle ?*, https://www.lesinrocks.com/cinema/comment-matrix-a-fait-basculer-le-cinema-dans-le-xxie-siecle-430928-17-12-2021 (consulté le 9/04/2025).

Keucheyan, R. (2006). *Les communautés de fans de Matrix sur Internet : une étude de sociologie de la connaissance*, https://www.cairn.info/revue-l-annee-sociologique-2006-1-page-41.htm (consulté le 9/04/2025).

Latouche, S. (2014). *Le consumérisme comme simulacre du don. Relire Baudrillard après quarante-quatre ans*, https://shs.cairn.info/revue-du-mauss-2014-2-page-87?lang=fr#pa3 (consulté le 26/03/2025).

Les Wachowski (1999). *The Matrix*. Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures et Warner Bros.

Pajot, G. (2017). *Ce que la science-fiction doit à Ghost in the Shell*, https://usbeketrica.com/fr/article/ce-que-la-science-fiction-doit-a-ghost-in-the-shell (consulté le 6/04/2025).

Ramphul, K. (2019). *Ce que dit Matrix de l'humain et de nos sociétés actuelles*, https://www.madmoizelle.com/matrix-analyse-sociale-994611 (consulté le 3/03/2025).

Vanityfair (2019). *Ciné : Les messages cachés de la saga « Matrix »*, https://www.vanityfair.fr/culture/ecrans/story/cine-les-messages-caches-de-la-saga-matrix-/10623 (consulté le 9/04/2025).