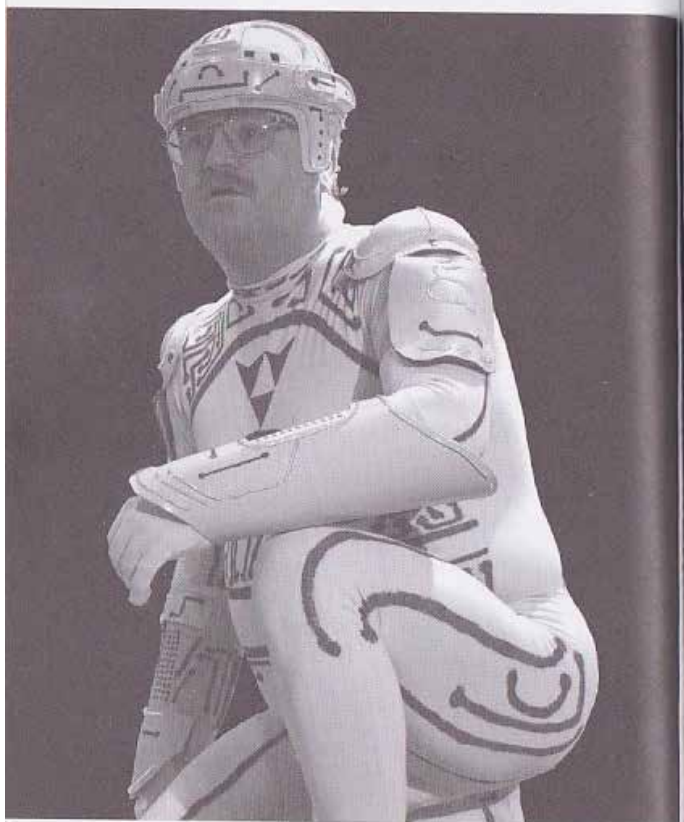


FRESH  
,  
THÉORIE

*Éditions Léo Scheer*



Jay Maynard, *Tron* Costume  
[www.fronquy.net](http://www.fronquy.net)

Élie DURING  
Comment sortir du virtuel?  
De *Tron* à *Matrix*

Soit la question : comment sortir  
du virtuel?



J'AI TENTÉ AVEC QUELQUES AUTRES DE DÉFENDRE l'idée selon laquelle *Matrix* est une authentique « machine philosophique ». Il faut supposer que le mode d'emploi d'une telle machine n'était pas évident pour tout le monde. Les philosophes de profession n'ont, en général, pas réussi à surmonter la perplexité et la déception que leur inspirait un film certes saturé de références théoriques, mais qui se présentait d'abord et avant tout à leurs yeux comme un film d'action à la fois beau et naïf, au croisement de trois genres bien connus, le western, le film de science-fiction et le film de kung-fu. La chose se compliquait, bien entendu, du fait que *Matrix* était en même temps une formidable machine commerciale. Les intellectuels se seraient bien accommodés, à la rigueur, de l'exégèse d'un obscur film de série B taïwanais, mais qu'on affecte de parler sans ironie d'un *blockbuster* dont le public cible est constitué de teenagers plus ou moins férus de jeux vidéo, c'était un peu *too much*.

Il y aurait beaucoup à dire sur cette question de la réception du film et de ses « produits dérivés ». Mais il faut commencer par remarquer que le propre de la machine *Matrix* étant d'anticiper les usages actifs auxquels il peut donner lieu, la reprise philosophique du film était en un sens parfaitement prévisible. Elle ne faisait pas partie du plan média (les agents Smith de la Warner ne sont pas assez naïfs pour penser que la philosophie puisse faire vendre quoi que ce soit), mais elle était pour ainsi dire programmée, comme un paramètre du logiciel interactif « *Matrix* ». Impossible, dès lors, de s'en remettre à la posture commode de celui qui parasite ou détourne habilement la fonction d'usage d'un produit de grande consommation culturelle. *Matrix* ne se laissait pas détourner; c'est *Matrix* qui détournait la philosophie: « *Du kung-fu dans la Caverne* », disions-nous alors. Le film n'attendait pas qu'on le juge (en fonction de la valeur philosophique des énoncés qu'il portait, ou selon les critères du « bon goût » cinéphilique) ni qu'on l'interprète (ennuyeuse procession des herméneutes et décodeurs de tout

poil), mais qu'on en fasse quelque chose. On se trouvait donc obligé d'exécuter de nouvelles figures, ou de ne pas en parler du tout. Dans le meilleur des cas, les branchements, les opérations que le film encourageait étaient l'occasion de poser autrement ou de resserrer un certain nombre de problèmes. Par exemple, celui du virtuel.

#### LES MÉTAPHYSIQUES DE LA MATRICE

Soit la question: comment sortir du virtuel ?

Le film la formule déjà à sa manière, de façon littérale et allégorique à la fois. Il n'aura échappé à personne, en effet, que la fable de *Matrix* fait intervenir en son cœur la question métaphysique de la nature de la réalité. Le premier épisode se caractérisait de ce point de vue par une cohérence narrative assez forte: le partage de la réalité et du virtuel semblait clair, il suffisait de trouver la sortie, d'emprunter la bonne « passe », comme dans un vieux western. *Matrix Reloaded*, en revanche, nous plongeait dans un labyrinthe de faux-semblants: toutes les frontières se brouillaient, à commencer par celle qui fournissait au premier film le nerf de son argument, opposant massivement à l'illusion collective entretenue par la Matrice une réalité rugueuse et sûre, quoique assez peu désirable (tout le problème est là: c'est le grand thème éthique de *Matrix*). Au-dessous de ce partage clair, on découvrait des intermondes à la topologie aberrante, pleins de raccourcis et de portes dérobées. Il fallait en faire la carte, et trouver les bonnes clés. À cet égard, le troisième volet de la trilogie marquait une régression par rapport aux hypothèses spéculatives hardies suggérées par les épisodes précédents. Les intermondes, les espaces intermédiaires comme la station de métro « Mobil Avenue » (anagramme transparent de « *limbo* », les limbes), n'étaient pas réellement exploités. L'essentiel de l'intrigue se concentrait sur l'assaut décisif mené contre Zion et le pacte mécanopolitique finalement conclu entre Neo et les machines. Les scènes de

guerre et l'intrigue politique faisaient oublier la fable métaphysique.

Mais tout cela était de toute façon trop simple ou trop naïf aux yeux de ceux qui avaient pris *Matrix* au mot et s'attendaient à y trouver une problématisation directe de la question de la simulation. C'était beaucoup demander. Bien entendu, ce « *desert of the real* » que Morpheus présentait à Neo en citant Baudrillard (pour le plus grand plaisir de tous ceux qui saisissaient l'allusion), et qui devait désigner la réalité derrière l'apparence, ne disait rien du problème de la désertion ou de la sublimation du réel lui-même, autrement dit de l'indistinction des deux plans, du recouvrement intégral du réel par son signe. La référence au penseur de l'« hypersimulation » se fondait donc, dès le départ, sur un malentendu ou un contresens élémentaire. Même le second volet de la trilogie ne pouvait trouver grâce aux yeux des philosophes nourris au lait de la « French Theory » : suggérer un étagement indéfini de simulations emboîtées les unes dans les autres, c'est être encore dans l'idéologie, c'est reconnaître une pertinence à l'idée d'un Réel qui serait comme l'envers ou l'horizon d'un jeu de miroirs infini. Ainsi Baudrillard ou Zizek<sup>3</sup> reprochaient au film de mobiliser les prestiges de la mise en scène et des effets spéciaux pour transformer en fantasme visible ce qui, par définition, ne peut se dire ni se montrer : l'inconsistance de la « réalité », le point par où tout système de symboles et de règles se révèle foncièrement insuffisant, incomplet, creux. Axiome lacanien : la butée du Réel est aussi le point de déroute de la représentation. Sur de telles bases, *Matrix* ne pouvait qu'apparaître comme une représentation entièrement *imaginaire* de la simulation.

#### PRAGMATIQUE DES MONDES VIRTUELS

Cependant, qu'est-ce que le film faisait voir, si l'on y mettait un peu de bonne volonté, si l'on se rendait attentif au montage singulier que proposait la fable ?

Il suggérait justement qu'on commence par reformuler quelques questions trop larges en les déplaçant sur le terrain où elles pourraient se résoudre en pratique, c'est-à-dire *en action*, dans le cadre d'une narration possible. Les concepts mal dégrossis de « réalité » et de « virtuel » pouvaient alors être eux-mêmes retravaillés d'une manière qui les rende directement disponibles pour décrire un événement, un geste, une opération. Par exemple : comment télécharger un « avatar » de son corps dans la Matrice (problème du téléphone) ? Quelle est la place du corps réel dans un dispositif de simulation totale (problème du « bioport ») ? Quelle fonction remplit la liberté de choix dans une simulation interactive (problème de l'Architecte) ?, etc.

C'est un fait : ceux qui sont les plus enclins à dénoncer dans *Matrix* une illustration naïve et littérale de l'idée de simulation sont aussi ceux qui font de cette même idée l'usage le plus monotone et au fond le moins opératoire qui soit. À force d'être pensée au-delà de l'opposition simple de la réalité et de l'apparence trompeuse (concepts grossiers, concepts « piégés »), la simulation finit par être complètement séparée des dispositifs concrets de simulation où son idée pourrait prendre un sens effectif : à la limite elle ne fonctionne plus du tout comme un concept, mais plutôt comme une catégorie ontologique englobante censée résumer notre rapport aux choses *en général* (c'est bien cet usage que fait Baudrillard de l'idée de simulation, lorsqu'il entend indiquer, non pas un régime particulier de l'illusion mais le point où la carte finit par recouvrir le territoire entier, cette condition - la nôtre - où le semblant a entièrement pris *la place* du réel). Mais justement, *Matrix* ne posait pas un problème d'ontologie générale. Cette fois-ci il ne s'agissait pas de savoir ce qu'est, vraiment, le virtuel, quelle est sa nature ou sa substance, ni de trouver les catégories les plus générales qui permettent de caractériser son inconsistance (son défaut de substance), mais d'indiquer des procédures, de distinguer des niveaux fonctionnels en relation avec



des situations et des problèmes précis. Problèmes de nature technique (quelle topologie convient au virtuel?), morale (que faire si la réalité est moins désirable que sa simulation?), politique (comment préparer l'alliance avec les machines?), et même, pourquoi pas, métaphysique (les lois de la nature peuvent-elles être courbées? qu'est-ce qui distingue le rêve d'une hallucination?).

Revenons donc à la question: *comment sortir du virtuel?* Voilà une prise que nous offre le film sur l'affaire « hénaurme » du réel et de son simulacre. Cette question y prend un sens très concret. Et curieusement, elle se confond avec un souci technique, celui de savoir comment *entrer* dans la Matrice. En jouant sur les mots, on pourrait dire que c'est en cherchant l'entrée qu'on parvient à sortir du virtuel, à s'extraire des discours flottants qui font du virtuel une catégorie englobante, et donc inopérante (« aussi grosse qu'une dent creuse », aurait dit Deleuze).

Par quelle voie entre-t-on dans le virtuel? Quel point d'entrée, quel point de chute? Et d'abord, où est la Matrice? Cette question même a-t-elle un sens? Le terme de « cyberspace » popularisé par William Gibson dans *Neuromancer* (1984) suggère irrésistiblement l'image d'un domaine qui serait comme un prolongement virtuel de la réalité, une zone franche où chacun pourrait organiser ses escapades. Mais il revient au même de faire de la Matrice une sorte d'hallucination spirituelle en la réduisant aux représentations inextensives suscitées par les stimulations de cerveaux en cuve (« brains in a vat », pour reprendre l'image du philosophe Hilary Putnam), ou de la projeter dans un espace de représentation qui serait le « lieu » de l'illusion, une sorte de pays de légende. Que la scène soit dans la tête, comme une image « mentale », ou superposée à la réalité, comme son prolongement idéal livré dans une sorte de perspective à l'italienne, dans tous les cas le virtuel se trouve appréhendé selon les catégories qui conviennent à la réalité, et donc implicitement réduit à une chose, mentale ou physique. C'est contre ce lieu commun que s'éle-

vait la critique philosophique, tout en ne pouvant s'empêcher de le retrouver partout, comme une idée fixe. La « théorie » est obsessionnelle, son régime ordinaire est la paranoïa. Elle ne sait pas *voir* un film.

#### LE TEMPS ET NON L'ESPACE

Or l'intérêt de *Matrix*, à cet égard, était de suggérer autre chose. Quoi? Par exemple, que les questions qui concernent l'espace du virtuel et sa géographie ne sont pas séparables de questions touchant l'appréhension du temps. Ce n'est pas là une idée triviale, ni un énoncé philosophique tout fait qu'on aurait pu formuler de son côté, par purs concepts, avant d'avoir vu le film. L'effet spécial d'anamorphose temporelle appelé « *Bullet-Time* » fait voir de manière presque tangible que l'expérience de la réalité virtuelle (le virtuel comme expérience) est avant tout une expérience singulière de la durée, c'est-à-dire d'un différentiel de durées. Durée épaissie, gelée, d'une balle de pistolet tirée à bout portant et qui fend lentement l'air; durée infiniment tendue de l'esprit qui se glisse dans son sillage, auxquelles renvoient les arabesques de l'œil de caméra virevoltant à toute vitesse autour du personnage. L'expérience que figure ce montage complexe se laisse très malaisément formuler dans les termes du rapport métaphysique entre l'original et la copie, la chose étendue (dans l'espace) et sa représentation immatérielle (dans l'esprit). C'est pourtant ainsi que le virtuel se donne en première personne.

Le virtuel doit désormais être pensé *en fonction du temps plutôt que de l'espace*: il est moins affaire de reproduction (falsification ou simulation) que de vitesse (d'où la place, nullement décorative, des arts martiaux dans le film). Il n'y a donc pas à choisir entre une pure hallucination qui n'aurait d'existence que mentale (images virtuelles obtenues en réponses à des stimuli physiques), et un « cyberspace » qui ne ferait que redoubler dans un espace idéal mais contigu le dispositif physique de la simulation (architecture

neuronale des cerveaux, signaux électriques et réseau d'électrodes connectées à un ordinateur central ou «mainframe»). La Matrice n'est pas plus dans la tête qu'elle n'a son site quelque part dans le monde ravagé de 2199. La Matrice est un milieu psycho-technique: ni intérieure ni extérieure, elle est l'interface entre l'homme et la machine. À ce titre elle est l'institution primitive, le premier organe d'une «mécanopolitique» qu'il reste à inventer pour conduire l'homme vers une nouvelle étape de son devenir (c'est tout l'enjeu de l'alliance de Neo avec les machines). Car tout le sens de ce *Bildungsfilm* est, au fond, de faire accepter et aimer la Matrice. La Matrice, c'est ce qu'il y a de meilleur pour l'homme, à condition qu'il sache en faire usage, autrement dit, qu'il parvienne à y développer de nouvelles puissances. «On ne sait pas ce que peut un corps», disait Spinoza; c'est une affaire de vitesse.

Et si l'on tient malgré tout à appréhender la «réalité virtuelle» en termes spatiaux, il faut reconnaître que sa topologie n'a rien d'évident. C'est une réalité stratifiée ou feuilletée. Et toute la question est alors de parvenir à ressaisir le fonctionnement de la simulation à travers des trames qui reflètent à chaque fois des niveaux d'articulation différents (infrastructure mécanique, niveau syntaxique des opérations, niveau phénoménologique du monde virtuel proprement dit). Car on ne voyage pas dans le virtuel par simple téléportation, comme dans *Star Trek*. Il faut apprendre à y entrer, à en sortir: il faut faire l'échange, trouver la passe.

#### DEUX VERSIONS DU VIRTUEL: «TRON» ET «MATRIX»

Mais d'abord, il faut savoir d'où nous venons, nous qui parlons avec tant d'aplomb d'images et de mondes virtuels. Il faut mesurer l'espace parcouru, des premiers balbutiements de l'infographie et des «computer generated images» jusqu'à la «virtual cinematography» dont se réclame John Gaeta, le directeur des effets spéciaux de *Matrix*. Une archéologie

AD TPS  
 3D images  
 6D. (photo ELIE DURING) Cabaret-Yaw 39

des représentations cinématographiques du «virtuel» reste à faire. Les technologies numériques n'en sont que le dernier avatar. Je me contenterai ici de tirer quelques fils.

En revoyant *Tron* (1982), qui raconte les aventures d'un programmeur de jeu vidéo littéralement absorbé par son propre jeu (vieux gag du programmeur programmé), j'ai été amusé, comme tout le monde, par son imagerie datée: prédilection pour les boules irisées suspendues au-dessus de damiers infinis, et plus généralement pour la démultiplication des formes géométriques simples, de préférence polygonales, tantôt en rotation autour d'un axe invisible, tantôt rassemblées en essaims ou en nuées, ou encore projetées dans le vide comme des particules de lumière. On pense aux atomes de Lucrèce, autant qu'aux polygones du *Timée* de Platon, mais surtout à Vasarely et à ses grandes compositions pour centres commerciaux, ou encore aux illustrations de couverture de certains manuels de physique ou de mathématiques. Il n'est pas difficile de deviner que les damiers qui s'étendent à perte de vue proposent un analogue un peu kitsch de la trame infographique elle-même: la matrice des pixels dont la combinaison fait émerger un monde. Il y a aussi toutes sortes de vortex, de dénivelés et de dépressions figurés, comme sur une carte géographique, par des réseaux de lignes plus ou moins espacées. Et enfin des hologrammes, des rayons lasers balayant l'espace comme dans une discothèque, et des programmes à apparence humaine, bardés de circuits imprimés, avec des voix d'acteurs shakespeariens. Tout cela faisait bel effet au début des années 1980. Walt Disney ne nous y avait pas vraiment préparé avec *Robin des bois* et *Rox et Rouky*. Aujourd'hui, ce film qui n'avait pas trouvé son public à sa sortie (trop en avance, sans doute), nous donne l'impression de concentrer, jusque dans son titre, toute la culture électronique des années 1970.

Mais passons sur le côté kitsch de cette imagerie high-tech très vite datée, cherchons à surprendre le



principe qui commande son esthétique du virtuel. Les traits qu'on vient de rappeler indiquent en effet autre chose qu'une simple inclination formaliste : l'esthétique de *Tron* est un véritable *maniérisme*. J'entends par ce terme la compulsion à mettre en scène ses propres procédés. Ainsi les objets fractals proposent une allégorie ou une figuration tangible de la puissance d'engendrement des opérations algorithmiques. Il y a dans le film une scène extraordinaire où l'on voit les sillages des motos lancées à grande vitesse se solidifier en murs de couleur et dessiner tout au long de leur course une sorte de labyrinthe cinétique où l'adversaire se trouve finalement pris en étau. C'est une mise en abyme du procédé général du film : l'image virtuelle, les traits formels et les artifices qui les font reconnaître sont le dépôt, la traîne visible de gestes et d'opérations techniques, ou plutôt leur exaltation, leur célébration fluorescente (1982 nous ramène à la grande époque du « Stabulo-boss » : incitation au surlignage généralisé). C'est pourquoi, si le film se présente à certains égards comme une méditation triste sur l'emprise de la technique et la collusion du programme et du pouvoir, son propos un peu convenu est démenti d'un bout à l'autre par la forme exubérante qui accompagne les tribulations électroniques des protagonistes.

Sortir du virtuel, en un premier sens, cela aura donc voulu dire : rompre avec l'imagerie abstraite ou figurative des débuts de la synthèse d'images par ordinateur, renoncer aux emblèmes, aux blasons, à toute l'héraldique naïve de cet imaginaire géométrique, mais surtout rompre avec la conception de la réalité virtuelle que cet imaginaire habitait de couleurs attrayantes. Parallèlement à l'évolution des styles commandée par les innovations technologiques, le développement des méthodes de modélisation de ces vingt ou trente dernières années a modifié l'idée même de simulation. *Matrix* s'inscrit au terme de cette histoire, faisant suite à d'autres films (ceux de Cronenberg notamment, de *Videodrome* à *eXistenZ*, mais aussi *Johnny Mnemonic*, *The Thirteenth Floor*, *Dark City*), et à quelques livres

MATRIX  
Supersymétrique  
virtuel  
partielle  
ELLE DURING  
Simulat<sup>o</sup>  
41

célèbres (Daniel Galouye avec *Simulacron Three*, William Gibson avec *Neuromancer*, sans oublier le maître, Philip K. Dick). En simplifiant les choses, on pourrait dire qu'on est passé de la simulation comme technique de production de formes artificielles à l'idée d'une simulation intégrale du réel. Du simulacre à la simulation, peu importe le terme. Le monde virtuel n'est plus une version grossière et anguleuse du nôtre (une version « pixelisée », digne d'un jeu d'arcades), ni une construction exotique qui affiche son caractère fictif dans une débauche d'artifices ; ce n'est plus d'ailleurs un monde virtuel, c'est le monde virtualisé, le double du monde réel, pratiquement indiscernable de lui. Une simulation parfaite, donc discrète, qui masque sa propre machinerie – car la simulation, comme le rappelle Deleuze dans *Logique du sens*, n'est rien d'autre que le fantasme lui-même, c'est-à-dire « l'effet de fonctionnement du simulacre en tant que machinerie, machine dionysiaque ». Tout le problème de *Matrix* est là, et c'est pourquoi sortir du virtuel (ou y entrer) ne va plus du tout de soi. Dans *Tron*, le virtuel se donnait sous la figure du jeu : *Tron*, rappelons-le, est le nom d'un jeu vidéo. Plus précisément : un jeu du temps des consoles à taille d'homme, celles qu'on trouvait dans les bars ou les fêtes foraines (*Pacman*, *Space Invaders*, *Defenders*, *Asteroids*, etc.). Avec *Matrix* on ne joue plus. L'affaire devient grave, c'est le réel lui-même qu'il faut sauver. On est passé pour de bon du régime du jeu à celui de la simulation.

#### USAGES DU CODE

On mesure ainsi le chemin parcouru depuis une vingtaine d'années. Nous sommes sortis de l'imaginaire des « mondes de synthèse », dont l'apparence baroque cherchait à mimer la puissance d'engendrement infini du modèle mathématique. Le virtuel ne se livre plus dans le spectacle féerique de formes éthérées. Seules les scènes où le code de la Matrice est directement visible offrent l'exemple d'une résurgence littérale de

l'infrastructure numérique, et plus précisément encore du substrat symbolique de la simulation. Ainsi la pluie de code vert du générique, qui s'affiche aussi sur les écrans de contrôle du Nebuchadnezzar, ou encore la vision de Neo, dans la scène finale du premier *Matrix*, lorsque les trois agents apparaissent en filigrane vert comme de purs programmes engendrés par la Matrice: procédé symétrique de celui de *Tron*, où les personnages du jeu vidéo, dont on sait d'emblée qu'ils ne sont que des programmes, nous sont présentés avec les visages vivants de leurs programmeurs. Avec le code vert, l'essence symbolique de la Matrice peut donc encore être figurée, mais telle qu'elle apparaîtrait à quelqu'un qui n'y serait pas plongé, qui envisagerait donc la simulation de l'extérieur, depuis le «réel» (comme Tank face à ses écrans), ou alors, telle qu'elle apparaîtrait du dedans de la Matrice à quelqu'un qui parviendrait, par une sorte de don de double vue, à ressaisir le code et l'enchaînement des règles conventionnelles sous la surface chatoyante des simulacres (ce pouvoir développé par Neo répond symétriquement à celui des rebelles, si bien habitués à déchiffrer les guirlandes de symboles qu'ils en perçoivent pour ainsi dire directement le sens, interprétant immédiatement les masses fluides de digits et de graphèmes en termes de formes et de mouvements sensibles: ici une jolie fille, là un agent nettoyeur). Le code vert symbolise ou signale qu'il y a simulation. Il correspond au recouvrement parfait d'une forme d'expression technique (l'image synthétique produite par l'ordinateur) et d'une forme de contenu technique (car c'est bien cette fois-ci l'artifice numérique qu'il s'agit de représenter comme tel). Il soulève aussi une question centrale: où est Neo, quel est son point de vue, lorsqu'il perçoit ainsi de l'intérieur de la Matrice ce qui, en toute rigueur, ne peut être que sa face «extérieure»? Comment ce qui est codé peut-il percevoir le code? Ce paradoxe pourrait se nommer «le point de vue de l'Architecte». Il dit déjà quelque chose de la topologie étrange de la

Matrice, et de la manière dont elle fait communiquer l'intérieur et l'extérieur comme les deux faces d'un objet non orientable (anneau de Möbius, entrelacs, chiasme: le philosophe, ici, a le choix).

Cependant, la plupart du temps, le virtuel ne s'affiche justement pas comme tel. Il ne se résout pas en flux digitaux de nature immatérielle, il a au contraire une véritable matérialité, une matérialité dense et rugueuse qui ne se réduit pas à de purs effets de textures. Dans la Matrice, les coups font réellement saigner, c'est la première leçon que reçoit Neo au cours de son apprentissage. Le virtuel suppose par ailleurs toute une machinerie, ce qui n'est pas la même chose qu'un modèle ou un patron numérique. Le problème se pose donc de savoir comment s'y insérer, comment se frayer un chemin vers la salle des machines. Et comme on aurait pu s'y attendre, les scènes d'entrée et de sortie, dans *Tron* et dans *Matrix*, sont radicalement différentes.

#### LA GRILLE ET LE RÉSEAU

Dans *Tron*, le héros (incarné par Jeff Bridges) pénètre dans l'univers du jeu vidéo en se laissant littéralement numériser par un puissant faisceau pointé droit vers lui: le voilà donc réduit en «cubicules» pour être réassemblé ailleurs, dans la console de jeu. L'appareillage complexe du téléporteur n'a qu'une seule fonction: scanner le corps du héros ligne par ligne pour en restituer un double virtuel qui se matérialisera comme un assemblage de pixels. Cette opération présente trois caractéristiques. D'abord, elle est intégralement réversible: à la fin du film, le héros est régurgité dans le réel de la même manière qu'il en avait été soustrait. Le faisceau redessine son corps dans l'espace réel, ligne par ligne, à tel point qu'on se demande si les réalisateurs n'ont pas simplement fait défiler la bande à l'envers. Ensuite, dans les deux cas, c'est la machine qui capte et restitue le corps: la manœuvre ne réclame aucun tour de



main particulier, elle est entièrement automatisée, il n'y a qu'à se laisser faire. Enfin, le héros est absorbé dans le jeu vidéo de manière involontaire, suite à une erreur de manipulation. Rien à voir avec les hackers de *Matrix* qui déploient des trésors d'ingéniosité pour s'infiltrer dans les rouages de la simulation, et qui ne passent pour ainsi dire jamais deux fois par la même porte. *Matrix* propose de ce double processus de virtualisation et de matérialisation une version beaucoup plus « low-tech » : les « *bioports* » métalliques situés à la base de la nuque ne valent pas tellement mieux, de ce point de vue, que les « *pods* » gélatineux et vaguement pornographiques d'*eXistenZ*, ils ne fonctionnent d'ailleurs que couplés à des appareils de téléphone à fil (*hard line*) dignes du vieux XX<sup>e</sup> siècle.

D'un film à l'autre, ce n'est plus du tout la même conception du passage entre la réalité et le virtuel qui est à l'œuvre. Mais c'est qu'on n'a sans doute déjà plus affaire à la même conception de la simulation. *Matrix* prend à rebours deux idées fausses concernant le virtuel : la conception « réaliste » (imaginaire) qui en fait une sorte de territoire subtil et étheré, un environnement synthétique qui serait une simple extension de notre réalité ordinaire, et dans lequel il serait possible de se déplacer comme on voyage vers des contrées lointaines ; la conception « idéaliste » (symbolique) qui se le représente comme une sorte de structure ou de modèle intelligible susceptible d'être habillé de diverses manières, mais digital de part en part, et donc d'essence purement idéale.

Il est vrai que l'idée même de simulation suppose des symboles, une syntaxe, qui donnent une représentation fonctionnelle des traits de la réalité à simuler, qui en proposent donc une représentation nécessairement abstraite (quelle que soit par ailleurs la luxuriance du détail et son pouvoir d'illusion). Mais qui a dit que la « fonction » était une essence fixe, immuable ? Le modèle fournit un espace fonctionnel (incarné dans le film par les dégoulinades de code vert) : c'est moins une grille qu'une trame élastique à

laquelle on peut donner le degré de rigidité souhaité, dans les limites prévues par le programme. Le motif du damier n'en est donc que la forme la plus sommaire, car l'espace fonctionnel est en droit aussi riche, aussi différencié qu'on le souhaite. On le plisse, on le chiffonne, et c'est en se repliant ainsi sur lui-même qu'il constitue des objets qu'il ne restera plus ensuite qu'à habiller en faisant jouer de nouveaux paramètres (de couleur, de luminosité, de texture, etc.). C'est cette souplesse qu'exploite Neo lorsqu'il apprend à combattre et que Morpheus lui explique qu'il suffit de « courber » ou « plier » (*bending*) les lois de la nature en les ressaisissant comme des nœuds de virtualités.

On serait tenté de penser que *Matrix* propose une version « réaliste » du virtuel, là où *Tron* illustre sa version « idéaliste », rehaussée de couleurs fluorescentes. Mais ce serait encore inexact. Il s'agit plutôt dans chaque cas d'un nouage particulier des deux sens ou orientations de la simulation : la matrice comme grille, repère et trame (la matrice au sens mathématique du mot) et la matrice comme réceptacle organique (la matrice au sens biologique du mot). Ou si l'on préfère : le modèle et la texture. *Tron* met en scène l'artifice de ses constructions, il fait affleurer partout le modèle : d'où l'omniprésence du damier, des formes et des transformations géométriques. *Matrix* fait onduler le décor comme une trame souple sous les pieds de ses héros, il fait sentir à chaque plan la nature élastique, fluide et même aqueuse de la matrice. Mais les deux orientations sont en fait inséparables. L'apprentissage de la plasticité des corps fait écho à la vision en filigrane du code vert ou doré, mais aussi à l'exploration fine de la topologie du monde virtuel, c'est-à-dire de la plasticité du réseau lui-même, qui, sous la surface bigarrée des apparences, étend ses nervures dans toutes les directions. L'image qui cogvient à cette nouvelle idée du virtuel est moins celle du trompe-l'œil illusionniste (ou du dispositif cinématographique lui-même, comme c'est le cas dans *eXistenZ*) que celle de la « toile » ondulante du réseau

Internet. De *Tron* à *Matrix*, on est donc passé de la grille au réseau.

EN FINIR AVEC LA SIMULATION :  
LE TEMPS DES MUTANTS

Dans une telle configuration, entrer dans le virtuel et en sortir présente des difficultés particulières qui découlent directement de l'hypothèse de départ, celle d'une simulation intégrale de la réalité, et de la forme technique qui lui correspond désormais, celle du réseau. Et d'abord, que reste-t-il à voir, si le simulacre est parfait ? Comment s'orienter dans le « désert du réel » ? J'ai montré ailleurs<sup>1</sup> que *Matrix* suggère deux types de réponse, en proposant d'une part une topographie du virtuel à travers des *interfaces* qui permettent de traiter de manière concrète les problèmes liés au repérage et à la navigation dans un monde simulé, d'autre part une scénographie/chorégraphie visant à faire sentir ce que serait une vision du virtuel comme tel, une perception tirée dans les replis de la simulation. Dans le premier cas, les entrées et les sorties passent par la figuration tangible de l'infrastructure de la matrice à partir du réseau des téléphones fixes. Ce n'est pas une question simple. Dans le second cas, on a affaire à l'effet d'ultra-ralenti qui lie intensivement la puissance du virtuel à un différentiel de durées : c'est le « *Bullet-Time* », dont on a vu qu'il nous forçait à penser en termes de temps plutôt que d'espace.

Car il n'y a au fond qu'une seule manière de sortir pour de bon du virtuel : c'est de parvenir à dépasser l'opposition du sujet et de l'objet, de l'intériorité et de l'extériorité, de la perception interne et de la chose étendue, de l'image virtuelle et de l'état de choses actuel, pour accéder au sein de la Matrice à l'intuition d'une continuité de durées tissées les unes dans les autres. La Matrice n'est d'ailleurs qu'un terrain d'exercice particulièrement propice. Car le réel n'est pas fondamentalement *distinct* du virtuel (ou extérieur

à lui), il ne fait lui-même que se différencier selon des rythmes et des temps divers d'actualisation du virtuel. Ce que Deleuze, après Bergson, n'a pas cessé de dire. L'idée est simple. Si elle semble trop spéculative pour un film destiné aux amateurs de jeux vidéo et d'arts martiaux, il ne faut pas s'attendre à ce qu'elle fonctionne ailleurs. L'essentiel, de toute manière, est ce qu'elle permet de faire : quelles manœuvres, quelles figures, quelles formes s'inventent à partir de là, dans la pensée, dans l'art, dans les jeux ? Une chose est sûre : une fois sortie du virtuel, la science-fiction aura mieux à faire que de cloner le réel sans fin, à nous en donner le vertige. Il est temps de le faire *muter*.

NOTES

- 1 A. Badiou, T. Bénatouïl, E. During, P. Maniglier, D. Rabouin, J.-P. Zarader, *Matrix, machine philosophique*, Paris, Ellipses, 2003. 2 S. Žižek, « *The Matrix: Or, the Two Sides of Perversion* », in W. Irwin (éd.), *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, Chicago, Open Court, 2002. 3 Ted Pikul : « *Is that kind of transition normal? That kind of smooth interlacing from place to place?* ». Allegra Geller : « *It depends on the style of game. You can get jagged, brutal cuts, slow fades, shimmering little morphs...* ». 4 E. During, « *Trois figures de la simulation* », in *Matrix, machine philosophique*, op. cit.