

Mythes et récits arborescents dans Matrix Resurrections de Lana Wachowski

الأسطورة والتشعب السري في فيلم « ماتريكس
ريزوركشنز » للانا واتشوسكي

Myths and branching narratives in The Matrix Resurrections by
Lana Wachowski

LAMIA MECHERI

Laboratoire LIPED

Université Badji Mokhtar - Annaba,
12, P.O.Box, 23000 Annaba, Algeria

lamia.mecheri@univ-annaba.dz

<https://orcid.org/0000-0001-9570-3224>

Date de réception	Publication numérique	Archivage ASJP
04/06/2025	20/01/2026	01/02/2026

Référence électronique

Lamia Mecheri, « Mythes et récits arborescents dans Matrix Resurrections de Lana Wachowski », Aleph [En ligne], Vol 13 (1) | 2026, mis en ligne le 18 mai 2026, URL : <https://aleph.edinum.org/16123>

Référence papier (archivage ASJP)

Lamia Mecheri, « Mythes et récits arborescents dans Matrix Resurrections de Lana Wachowski », Aleph, Vol 13 (1) | 2026, 71-85.

© Auteur(s), 2026. Les auteurs conservent leurs droits.

Article diffusé en accès ouvert sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International
— CC BY 4.0, sauf mention contraire portée sur la page de publication.

Résumé

Cette étude analyse la dynamique mythique à l'œuvre dans *Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) et montre que le film ne se contente pas d'accumuler des références culturelles, philosophiques et religieuses, mais organise leur circulation selon une logique de réseau. À partir de la géocritique, et plus précisément du concept westphalien de transgressivité, nous proposons l'expression « transgressivité mythique » pour désigner le franchissement conjoint de frontières spatiales, narratives et symboliques. L'enquête met ainsi en évidence la manière dont le film articule seuils, passages, miroirs, villes, vaisseaux et univers parallèles pour relancer des mythes anciens et modernes, de Platon à Alice, de la figure messianique aux imaginaires contemporains de l'intelligence artificielle et du métavers. Il apparaît dès lors que le parcours initiatique de Néo/Thomas Anderson configure une arborescence de récits où s'entrecroisent lieux, temporalités, figures culturelles et régimes de réalité.

Mots-clés

Matrix, mythe, arborescence, cinéma, géocritique, transgressivité

الملخص

تتناول هذه الدراسة الدينامية الأسطورية في فيلم *Matrix Resurrections* (لانا ووتشوسكي، 2021)، وتبين أن الفيلم لا يكتفي بتجميع الإحالات الثقافية والفلسفية والدينية، بل ينظم تداولها ضمن شبكة دلالية متشعبة. وانطلاقاً من الجيونقد، وبالاستناد خاصة إلى مفهوم « التعدي » عند برتران ويستفال، نقترح صيغة « التعدي الأسطوري » للدلالة على عبور الحدود المكانية والسردية والرمزية في آن واحد. ومن ثمّ تكشف الدراسة كيف يعيد الفيلم تشغيل أساطير قديمة وحديثة عبر العتبات والممرات والمرايا والمدن والسفن والعوالم الموازية، من أسطورة الكهف عند أفلاطون إلى أليس، ومن البنية المسيحانية إلى تخیيلات الذكاء الاصطناعي والميتافيرس. وبذلك يغدو المسار الاستهلاكي لنيو/توماس أندرسون مبدأً منظماً لسردية متشعبة تتقاطع فيها الأمكنة والأزمنة والشخصيات الثقافية وأنظمة الواقع.

الكلمات المفتاحية

ماتريكس، أسطورة، سردية متشعبة، سينما، جيونقد، تعدد

Abstract

This article examines the mythic dynamics at work in *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021). It argues that the film does not merely accumulate cultural, philosophical, and religious references, but rather organizes them into a branching network of meanings. Drawing on geocriticism and, more specifically, on Bertrand Westphal's notion of transgressivity, the study proposes the expression "mythic transgressivity" to describe the joint crossing of spatial, narrative, and symbolic boundaries. From this perspective, thresholds, mirrors, passages, cities, ships, and parallel worlds reactivate both ancient and modern myths, from Plato and Alice to messianic figures, artificial intelligence, and the metaverse. Neo/Thomas Anderson's initiatory journey thus appears as the organizing principle of a branching narrative in which places, temporalities, cultural figures, and regimes of reality intersect.

Keywords

Matrix, myth, branching narrative, cinema, geocriticism, transgressivity

Introduction

Sorti en 2021, *Matrix Resurrections* prolonge une saga devenue, à l'échelle de la culture mondiale, une véritable matrice imaginaire. Il convient de rappeler que la trilogie originelle a été réalisée par les deux sœurs Wachowski, tandis que ce quatrième volet porte la seule signature de Lana Wachowski. Le film reprend l'histoire de Néo, alias Thomas Anderson, concepteur d'une trilogie vidéoludique intitulée *Matrix*, tout en le replongeant dans un état d'amnésie soigneusement entretenu par le système. Hanté par des visions, travaillé par un sentiment persistant de décalage et soumis au contrôle d'un psychothérapeute qui lui administre des pilules bleues, le protagoniste paraît vivre une existence psychologiquement stable ; pourtant, cette normalité n'est qu'un dispositif de capture. L'apparition de Bugs, identifiable à son tatouage de lapin blanc, réactive alors l'un des motifs les plus célèbres de l'imaginaire occidental : suivre le Lapin blanc, c'est accepter l'épreuve du seuil et consentir à traverser un autre régime de réalité.

Dans ce quatrième opus, le parcours de Néo se présente d'emblée comme une reprise, mais une reprise déformée, déplacée et redoublée. Le film articule ainsi plusieurs couches narratives : le souvenir des épisodes antérieurs, la conscience d'une fiction déjà connue, la mise en scène d'un monde simulé, mais aussi la résurgence d'un ensemble de mythes antiques, bibliques, philosophiques et contemporains. À ce titre, *Matrix Resurrections* ne peut être réduit à une simple œuvre de science-fiction futuriste. Il constitue un espace de réécritures où la caverne de Platon, Alice au pays des merveilles, la figure messianique, l'imaginaire de l'intelligence artificielle, les logiques du métavers et diverses figures mythologiques, telles que Morphée, Niobé ou Io, entrent en résonance.

Cette perspective suppose de prendre au sérieux la matérialité du film : non seulement ses dialogues et ses noms propres, mais également ses couleurs, ses décors, ses effets de miroir, ses boucles visuelles et ses retours d'images. L'arborescence du récit ne se lit pas uniquement dans la multiplication des références ; elle se manifeste aussi dans la façon dont le film agence ses seuils, ses répétitions et ses variations. La mémoire spectatorielle est ainsi constamment sollicitée : chaque scène nouvelle semble porter l'empreinte d'une scène antérieure, sans pourtant se réduire à sa reproduction. C'est cette tension entre reprise et déplacement, entre familiarité et étrangeté, qui fait de *Matrix Resurrections* une œuvre particulièrement féconde pour une lecture géocritique et mythocritique à la fois.

La question centrale est donc la suivante : par quels procédés narratifs, visuels et symboliques le film construit-il un réseau mythique arborescent, au sein duquel se croisent histoires, lieux, temporalités et personnages ? Afin d'y répondre, nous mobiliserons la géocritique, en particulier le concept de transgressivité élaboré par Bertrand Westphal. Nous proposons d'en prolonger l'usage par la formule de « transgressivité mythique », entendue comme le franchissement conjoint de

frontières spatiales, textuelles et symboliques. L'enjeu sera de montrer que le film fait émerger un univers de seuils, de passages et de reconfigurations où le mythe ne fonctionne pas comme un simple décor référentiel, mais comme principe organisateur de la narration.

1. Suivre le Lapin blanc : seuils, passages et amorce de la machine mythologique

Avant d'aborder le détail du film, il convient de préciser le cadre théorique retenu. Le recours à la géocritique se justifie par le rôle déterminant des espaces dans *Matrix Resurrections* : portes, miroirs, fenêtres, terriers, cités souterraines, vaisseaux et univers parallèles y structurent l'action autant qu'ils orientent la lecture. Le cinéma, en tant que discours narratif en images et en sons, se prête particulièrement à cette approche dès lors que le montage organise une véritable déambulation spectatorielle. Comme l'écrit Christiane Lahaie :

En règle générale, l'action au cinéma s'inscrit résolument dans un cadre spatial. [...] Le cinéma reste bel et bien un discours narratif en images et en sons, dont le montage balise le parcours de « lecture » du spectateur et, dans une perspective géocritique, sa « déambulation ». L'aisance avec laquelle le spectateur se déplacera dans le « texte cinématographique », à la rencontre de lieux divers, dépend en bonne partie du type de montage dont on use pour donner sa cohérence — ou son incohérence — au film (Lahaie, s. d.).

L'intérêt de la géocritique tient ici à sa capacité à articuler espace, perception et fiction. Parmi ses notions les plus fécondes figure celle de transgressivité. Chez Bertrand Westphal, la transgressivité désigne un état permanent de franchissement des limites, qui affecte les systèmes spatiaux prétendument homogènes et révèle leur hétérogénéité constitutive. Westphal écrit ainsi :

... l'acte transgressif ponctuel [...] s'inscrit dans un état de transgressivité permanent, qui affecte le territoire, autre nom d'un système de référence spatial et identitaire qui se voudrait homogène... et qui ne l'est pas. [...] elle change de nature dans les systèmes hétérogènes et multiples engendrant leurs propres échappatoires (Westphal, 2007, p. 87).

Le motif des ouvertures mérite ici une attention particulière. Dans *Matrix Resurrections*, les passages ne sont jamais de simples solutions scénaristiques destinées à accélérer l'action. Ils constituent des formes spatiales de la crise. Le miroir, en particulier, joue un rôle décisif : frontière, surface de contact et zone d'indécision, il matérialise le point où les identités deviennent réversibles et où les mondes se contaminent. Le passage par le miroir prolonge l'héritage d'Alice tout en lui donnant une inflexion technologique. Il n'ouvre plus seulement sur

le merveilleux ; il conduit vers un réel posthumain, saturé de programmes, de simulations et de survivances.

Le film ne cesse ainsi d'associer l'accès à la vérité à une épreuve du déplacement. Sortir de la Matrice, c'est toujours se déprendre d'une assignation spatiale et cognitive. Les frontières géographiques, psychiques et temporelles sont simultanément traversées. Le personnage quitte un bureau, un cabinet thérapeutique, un appartement, un café, mais surtout une économie de perception qui l'empêchait de lire le monde autrement que selon les coordonnées imposées par le système. La transgressivité devient alors une expérience sensible du décentrement.

Transposée à l'analyse du film, cette notion ne concerne plus seulement les frontières territoriales ; elle engage aussi les limites textuelles, fictionnelles et symboliques. C'est pourquoi nous proposons ici de parler de « transgressivité mythique » : non pas comme catégorie théorique déjà stabilisée, mais comme opérateur de lecture permettant de penser la manière dont *Matrix Resurrections* fait circuler les mythes d'un univers à l'autre, d'un temps à l'autre, d'un système de signes à l'autre. Ce déplacement est d'autant plus pertinent que, selon Westphal, la perception de l'espace est toujours déjà médiatisée par d'autres textes ; l'espace filmique se présente ainsi comme un lieu d'intertextualité active (Westphal, 2000, p. 21).

Le premier déclencheur de cet univers mythique est, sans conteste, la figure du Lapin blanc. Emblème central du premier *Matrix*, il ressurgit dans *Matrix Resurrections* sous une forme renouvelée, incarnée cette fois par Bugs. Le film réactive ici, de manière évidente, l'imaginaire d'Alice au pays des merveilles : le terrier devient le seuil d'un autre monde, le lapin le guide vers un réel d'abord impensable, et la chute l'expérience d'une déprise. Cette réécriture ne relève pas d'un simple clin d'œil culturel ; elle institue le récit dans une logique du passage. Portes, fenêtres et miroirs cessent d'être de simples éléments du décor pour devenir des dispositifs de franchissement entre la Matrice et le réel (Gomes, 2005, p. 9 ; Joly, s. d.).

Dans l'univers matrixien, ce passage d'un monde à l'autre s'exprime de manière programmatique par le célèbre message adressé à Néo : « Réveille-toi, Néo... Tu es dans la Matrice... Suis le Lapin blanc... Toc toc, Néo. » Dans le quatrième film, le motif est reconfiguré par la présence de Bugs, personnage dont le nom évoque à la fois Bugs Bunny et le vocabulaire informatique. Le Lapin blanc se fait dès lors guide, médiatrice et opératrice de vérité. Son apparence — cheveux bleus, lunettes teintées, tatouage — condense la coloration symbolique du monde matriciel tout en annonçant le passage au-delà du miroir. Lorsqu'elle dit à Néo : « Si tu veux la vérité, tu vas devoir venir avec moi », elle assume pleinement la fonction initiatique du passeur (Wachowski & Wachowski, 1999 ; Wachowski, 2021).

L'épisode des pilules rouges et bleues constitue un autre nœud majeur de cette mythologie contemporaine. Plus qu'un choix narratif, il s'agit d'un rituel de bifurcation : la pilule bleue maintient l'assujettissement confortable, tandis que la pilule rouge ouvre à la connaissance douloureuse du réel. En ce sens, Matrix a produit l'un de ces mythes modernes qui débordent largement leur support d'origine pour entrer dans le langage courant. La scène ne vaut pas seulement pour son efficacité dramaturgique ; elle résume l'architecture philosophique de la saga, fondée sur l'opposition entre illusion et dévoilement, ignorance et éveil, programme et liberté. Certains commentaires ont d'ailleurs rapproché cette symbolique chromatique d'une matrice intellectuelle plus large, centrée sur la conscience et les passages d'un état à l'autre (Joly, s. d.).

On peut également observer que la réécriture mythique s'opère par une contradiction interne. Morpheus reste lié au rêve tout en devenant l'agent du réveil ; l'Élu est déjà là mais ne se reconnaît plus ; la ville censée sauver l'humanité s'appelle Io, c'est-à-dire un nom à la fois archaïque, technique et utopique ; le guide se nomme Bugs, comme une défaillance informatique. Cette logique du paradoxe n'affaiblit pas le film : elle en constitue, au contraire, la puissance herméneutique. Les figures y sont toujours doubles, voire triples, et c'est précisément cette polyphonie qui fait tenir l'arborescence symbolique.

Cette logique de réécriture ne se contente pas d'emprunter à des mythes antérieurs ; elle engendre, en retour, une mythologie proprement matrixienne. Le film ne cesse de réfléchir à sa propre légende et de la remettre en circulation. Lorsqu'un personnage demande : « Qu'est-ce qui fait le propre de Matrix ? », avant qu'un autre ne réponde : « Il nous prend la tête », le film signale lui-même son statut d'objet devenu interprétativement proliférant. Lana Wachowski reprend donc des figures fondatrices, les déplace, les contredit parfois, et fait du quatrième opus une véritable machine mythologique où se croisent religion, philosophie, littérature, culture numérique et imaginaire cyberpunk (Golhen, 2021 ; Wachowski, 2021).

La figure de Morpheus illustre parfaitement ce jeu de déplacements. Dans la tradition antique, Morphée est le dieu des rêves ; dans Matrix Resurrections, Morpheus conserve cette dimension onirique tout en assumant une fonction inverse : il ne plonge pas dans le sommeil, il en arrache. Son rôle consiste à réveiller Néo de son assoupissement matriciel et à l'initier à un savoir libérateur. Lorsqu'il lui présente la pilule rouge et la pilule bleue, il reprend un rituel devenu mythique dans la saga, mais le fait sous le signe d'un éveil spirituel. Le lien à Alice demeure explicite : rester au « Pays des Merveilles », c'est accepter de descendre plus loin dans le terrier, donc d'affronter un réel plus vertigineux que l'illusion confortable (Wachowski, 2021 ; Wachowski & Wachowski, 1999).

Le personnage de Néo concentre, à son tour, plusieurs strates mythiques. Son nom signifie « nouveau » en grec, mais il peut aussi, par anagramme, renvoyer à

« One », c'est-à-dire l'Élu. Il se situe ainsi au croisement d'une figure fondatrice, d'un héros messianique et d'une subjectivité cybernétique. Le récit l'inscrit dans une posture prophétique tout en l'ancrant dans un univers de science-fiction. De là vient une part de la puissance symbolique du personnage : il est à la fois figure biblique, héros initiatique, sujet moderne en crise et opérateur de passage entre plusieurs mondes (Golhen, 2021).

Une fois la pilule rouge choisie, Néo accède au monde dit réel, celui de l'affrontement entre humains et machines dotées d'intelligence artificielle. Ce déplacement l'amène vers Io, nouvelle cité souterraine qui succède à Zion. Là encore, le film organise une condensation de significations. Le nom de Niobé renvoie à une mémoire antique, tandis que celui d'Io ouvre sur un réseau d'interprétations à la fois mythologiques, techniques et symboliques. La cité devient l'espace où se recomposent les rapports entre l'humanité et la machine, le passé et l'avenir, la mémoire et le recommencement (Allègre, 2021).

Le nom « IO » semble avoir une double signification. En le lisant comme des lettres, il semble être un acronyme pour « Input/Output ». Lu comme des chiffres romains, c'est « 10 » — et « 10 » est « 2 » en nombres binaires, conformément au nom de la ville machine 01. Cela pourrait signifier que IO représente la deuxième chance pour les machines et les humains de coexister ensemble pacifiquement. « IO » est aussi les lettres du milieu de « Sion », mais avec la première et la dernière lettre coupées [...]. De plus, Io était une princesse dans le mythe grec qui était aimée de Zeus. Zeus l'a changée en génisse afin de la cacher à Héra, un peu comme la ville de Io est cachée à ses ennemis par une illusion (Lego Vader, s. d.).

La transition de Zion à Io s'accompagne d'un nouvel ensemble d'échos intertextuels. Zion, dérivée de Sion, renvoie à la fois à l'imaginaire biblique de Jérusalem et à l'héritage cyberpunk de *Neuromancer*. Quant aux vaisseaux, ils participent eux aussi à la cartographie symbolique du récit : le Nabuchodonosor rappelle la destruction du Temple et l'expérience du rêve, tandis que le Mnemosyne convoque explicitement la mémoire. Ces noms propres ne sont pas décoratifs ; ils épaississent la matière du film et donnent au voyage de Néo une double portée, extérieure et intérieure, géographique et mnésique. Le régime du « déjà-vu », omniprésent dans ce quatrième opus, renforce davantage cette économie du retour et du renouvellement (Bornet, 2021).

Enfin, la présence massive de l'intelligence artificielle inscrit le film dans un autre grand récit mythique de la modernité : celui du dépassement de l'humain par la technique. La confrontation entre hommes et machines, dans cet univers cyberpunk, réactive le vieux rêve d'une humanité augmentée, affranchie de ses limites biologiques et tentée par l'hybris. Le film rejoint ainsi un imaginaire qui va de Gilgamesh aux théories contemporaines du transhumanisme. Dans cette

perspective, Alice, les pilules, les machines et les cités cachées ne constituent pas des motifs isolés, mais les embrayeurs d'un vaste réseau arborescent, moderne dans ses formes et archaïque dans ses structures profondes (Daer, s. d.).

2. Plonger au fond du terrier : caverne, résurrection et métavers

Si la première partie du film installe les seuils de passage, la seconde approfondit la logique du terrier comme une descente dans un réel plus obscur et plus complexe. La « transgressivité mythique » permet alors à Lana Wachowski de faire affleurer d'autres références, parfois plus discrètes, mais décisives pour comprendre la densité symbolique de l'œuvre. Une fois projeté avec Néo au fond du terrier, le spectateur découvre, à la manière d'Alice, que le monde tenu pour réel n'était qu'une illusion. Le personnage le formule lui-même lorsqu'il s'interroge sur l'hypothèse de vivre « à l'intérieur d'un monde généré par ordinateur, sans espoir de [s']en échapper » (Wachowski & Wachowski, 1999).

La Matrice peut dès lors être lue comme une reformulation contemporaine du mythe platonicien de la caverne. Les humains y sont maintenus dans un régime d'apparences qu'ils prennent pour la réalité, tandis que le chemin de la délivrance suppose la rupture, la douleur et la désidentification. Le terrier du lapin blanc devient ainsi le passage inverse de la caverne : non pas l'enfermement, mais la sortie vers le dehors. Ce déplacement symbolique permet d'articuler un imaginaire philosophique ancien à une fiction technologique contemporaine (Daer, s. d.).

... un lieu de captivité où l'humanité est soumise à des illusions qu'elle prend pour vraies, et qui lui passe toute idée d'aller voir ailleurs puisqu'elle ne peut même pas penser cet ailleurs (Daer, s. d.).

La question du réel traverse toute la saga, mais elle prend, dans *Matrix Resurrections*, une acuité nouvelle, car elle est redoublée par la crise identitaire du protagoniste. Tantôt Thomas Anderson, créateur de jeux vidéo sous contrôle thérapeutique, tantôt Néo, figure de l'Élu, le personnage se situe dans une oscillation constitutive. Son doute n'est pas un défaut psychologique ; il constitue, au contraire, la condition de possibilité de l'éveil. En cela, la trajectoire du héros rencontre aussi bien le scepticisme philosophique moderne que certains motifs spirituels fondés sur la mise à l'épreuve de l'apparence.

Le film multiplie en effet les références religieuses, sans jamais les reconduire à leur signification dogmatique d'origine. Il procède plutôt par déplacement, réinscription et hybridation. La dimension christique de Néo demeure centrale : figure de l'Élu, il revient des morts, protège les siens et incarne une puissance de salut. Le titre même, *Matrix Resurrections*, en témoigne. Le pluriel mérite d'être souligné : il ne renvoie pas seulement au retour de Néo, mais aussi à celui de Trinity, à la résurgence de la saga elle-même et, plus largement, à la réactiv-

ation d'un imaginaire collectif vingt ans après la clôture apparente de la trilogie (Chartier, 2021 ; Bornet, 2021).

Cette pluralité du motif pascal s'accompagne d'une reconfiguration du féminin à travers Trinity. Son nom évoque évidemment l'idée de Trinité, mais le film ne s'en tient pas à une lecture confessionnelle. Il mobilise plutôt l'idée d'une structure trinitaire capable de dépasser le monde binaire des machines. De ce point de vue, Trinity n'est pas seulement la compagne du héros ; elle devient le second pôle indispensable d'une renaissance commune, et le film fait de leur relation l'un des lieux où s'invente une alternative au dualisme programmatique qui gouverne la Matrice (Chartier, 2021).

À ces échos chrétiens s'ajoutent d'autres spiritualités, notamment asiatiques. Le bouddhisme, par exemple, entre en résonance avec les thèmes du doute, de l'éveil et de l'illusion. Selon la formule attribuée à Chesterton, « le bouddhisme n'est pas une croyance, c'est un doute » (Chesterton, s. d.). De même, certaines références au taoïsme et au kung-fu contribuent à une esthétique de la maîtrise de soi et à une pensée de la fluidité. Lorsque Néo affirme qu'il « connaît encore le kung-fu », le film ne réactive pas seulement une séquence culte de la saga ; il rappelle que, dans Matrix, le corps est aussi le lieu d'une inscription symbolique, d'un apprentissage, d'une discipline et d'une conversion du regard (Chartier, 2021 ; Wachowski, 2021).

La mémoire occupe, dans ce dispositif, une place structurante. Le passage du Nabuchodonosor au Mnemosyne ne vaut pas seulement comme variation référentielle ; il signale un changement de régime narratif. Alors que le premier vaisseau était associé à la révélation initiale et au franchissement fondateur, le second inscrit le récit dans une économie du retour, du souvenir et de la réactivation. Matrix Resurrections est un film hanté : par ses propres images antérieures, par des vies déjà vécues, par des affects qui survivent à leur contexte d'origine. La mémoire n'y est pas un simple contenu psychologique ; elle devient une force d'organisation spatiale et symbolique (Bornet, 2021).

L'accumulation de ces références ne produit pas un simple effet d'érudition. Elle construit au contraire un récit à emboîtements, où chaque mythe en ouvre un autre, où chaque figure agit comme un relais interprétatif. L'agent Smith le formule explicitement lorsqu'il déclare que toutes les histoires reviennent, avec « de nouveaux noms et de nouveaux visages ». Le film assume donc une poétique de la reprise : les histoires n'y sont jamais closes ; elles se reconfigurent selon des régimes de nomination, des visages et des espaces nouveaux. L'arborescence narrative du film naît précisément de cette capacité à faire proliférer les correspondances sans jamais les refermer entièrement (Wachowski, 2021).

Cette poétique atteint un degré supplémentaire avec la dimension « méta » de Matrix Resurrections. Le film reflète sa propre condition de suite tardive, son statut d'objet culte, sa récupération industrielle, et la fatigue interprétative

qui accompagne tout retour à une œuvre canonique. L'insertion de personnages comme Bugs ou l'Analyste ne relève pas seulement du renouvellement narratif ; elle participe à une relecture critique de la mythologie Matrix par elle-même. La pluie de caractères verts, les commentaires sur l'héritage des épisodes précédents, la citation ironique du bullet time ou les échanges sur la pression de la Warner donnent au film une forte dimension auto-réflexive. Il faut d'ailleurs rappeler que la trilogie initiale était portée par les deux sœurs Wachowski, alors que ce quatrième film est conçu par la seule Lana Wachowski, ce qui renforce encore la dimension de reprise et de déplacement interne à la saga (Wachowski, 2021 ; Hontebeyrie, 2021).

C'est dans cette perspective qu'il faut comprendre le rôle du bullet time et, plus largement, des images reprises de la trilogie. Leur fonction n'est pas seulement nostalgique. Ces séquences agissent comme des nœuds mémoriels à partir desquels le film reconfigure sa propre histoire. L'icône cinématographique est relue, citée, parfois parodiée, afin de faire sentir au spectateur que l'image culte est désormais elle-même devenue un mythe. La scène ne renvoie plus seulement à un moment de cinéma ; elle renvoie à l'histoire de sa réception, à son intégration dans la culture visuelle globale, et à la nécessité de la revisiter plutôt que de la répéter à l'identique (Andika, 2021 ; Le Figaro, 2021 ; Wachowski, 2021).

Cette auto-réflexivité ne détruit pas le mythe ; elle le recompose. En montrant des personnages qui discutent de Matrix à l'intérieur même de Matrix, Lana Wachowski transforme le film en un espace critique où la fiction, le commentaire et la mémoire se superposent. Le « déjà-vu » cesse alors d'être un simple effet nostalgique : il devient une expérience de reconnaissance troublée, où le spectateur comprend que la répétition n'est jamais identique à elle-même. C'est pourquoi le film peut reprendre des scènes, des motifs ou des dispositifs visuels des premiers opus tout en les infléchissant vers un autre horizon de sens (Wachowski, 2021).

La résurrection du film est également liée, de manière plus intime, à l'expérience biographique de Lana Wachowski. La réalisatrice a elle-même expliqué que la réapparition de Néo et de Trinity s'était imposée à elle dans le contexte du deuil de ses parents. L'art, ici, ne fonctionne pas seulement comme industrie culturelle ni comme dispositif esthétique ; il devient geste de réanimation symbolique, travail de consolation et forme de survivance. Le retour des personnages ne vaut donc pas uniquement comme relance commerciale ; il assume aussi une dimension existentielle qui renforce la charge affective du récit (Hontebeyrie, 2021).

Cela ne m'a jamais intéressée de continuer... Puis, mon cerveau a explosé et j'ai eu toute l'histoire. Je n'avais plus ma mère et mon père... mais soudainement, j'avais Néo et Trinity, les deux personnages les plus importants de ma vie. Cela m'a immédiatement réconfortée de les faire revivre. C'est simple, et c'est ce que fait l'art ; c'est ce que

font les histoires. Elles nous réconfortent, et elles sont importantes (Hontebeyrie, 2021).

Dans cette perspective, le « méta » ne désigne pas seulement une réflexivité narrative ; il renvoie aussi à une interrogation contemporaine sur le métavers et, plus largement, sur la virtualisation croissante des existences. *Matrix Resurrections* entre en résonance avec le moment historique de sa sortie, marqué par l'essor des discours sur les univers immersifs, les avatars et la réalité virtuelle. Le film apparaît alors comme un miroir critique de notre présent : il met en scène des sujets captifs de leurs dispositifs, absorbés par des architectures techniques qui organisent leur désir, leur perception et leur dépendance (Leloup, 2021).

La dimension critique du film se manifeste également dans sa lecture du capitalisme technologique. Lorsque *Matrix* est désignée comme une métaphore de l'exploitation, le film déplace l'affrontement entre humains et machines vers une réflexion plus large sur les formes contemporaines de capture. Les corps, les affects, les choix, les désirs et même les récits sont absorbés par des dispositifs qui les rendent productifs. La Matrice n'est donc pas seulement un programme informatique ; elle est une structure de gouvernementalité. En ce sens, la science-fiction rejoint ici la parabole politique et confère au mythe une portée analytique immédiatement contemporaine (Chéry, 2021 ; Wachowski, 2021).

Il s'agit rarement d'un accident quand une idée que l'on pensait morte et enterrée revient à la fois par la porte — de la Silicon Valley — et la fenêtre — d'Hollywood. En l'espace de quelques mois, deux événements, l'annonce par Facebook de sa transformation en entreprise dédiée au « métavers » et la sortie, vingt ans après la trilogie originelle, de *Matrix Resurrections*, ont subitement remis l'idée d'un immense univers virtuel et réaliste dans tous les esprits (Leloup, 2021).

Le film prend dès lors la valeur d'avertissement. Il suggère que les humains consentent volontiers à leur propre capture dès lors qu'elle leur garantit le confort, l'orientation et l'anesthésie du doute. Les téléphones, les interfaces, les réseaux et les protocoles thérapeutiques figurent autant de modalités contemporaines d'assujettissement. Le choix entre la pilule rouge et la pilule bleue garde ici toute sa force symbolique : il ne s'agit pas seulement de choisir entre deux substances, mais entre deux régimes de vie, l'un fondé sur l'hétéronomie confortable, l'autre sur la liberté risquée (Wachowski, 2021).

Dès lors, le spectateur est invité à lire le film non pas comme une énigme à résoudre définitivement, mais comme une architecture interprétative ouverte. La forme arborescente ne débouche pas sur une vérité unique ; elle organise une pluralité de parcours possibles. Certains spectateurs privilégieront la lecture religieuse, d'autres la lecture philosophique, politique, psychanalytique ou techno-critique. L'intérêt du film tient justement à sa capacité à accueillir plusieurs

entrées sans se dissoudre dans l'arbitraire. Son réseau mythique ne ferme pas le sens ; il le règle, le relance et le densifie.

Le discours final de l'Analyste radicalise cette lecture en exposant une anthropologie pessimiste : les humains préféreraient, selon lui, le contrôle au vertige de la liberté. Cette scène donne au film une portée politique explicite. La Matrice n'est plus seulement une machine technologique ; elle devient la figure d'un ordre social fondé sur la gestion des affects, le confort de l'obéissance et l'intériorisation des dispositifs de domination. L'arborescence mythique du film rejoint alors une réflexion sur notre présent : elle permet de penser la servitude volontaire, l'addiction aux systèmes de médiation et la difficulté contemporaine à assurer une véritable sortie hors de la caverne (Wachowski, 2021).

Ainsi comprise, l'œuvre de Lana Wachowski déploie une narration stratifiée où passé et présent, sacré et profane, mythe ancien et fiction technologique ne cessent de s'interpénétrer. L'arborescence n'y désigne pas seulement une prolifération décorative de références ; elle constitue une structure de pensée. Chaque seuil ouvre un autre seuil, chaque récit en appelle un autre, chaque monde se révèle traversé par des textes antérieurs et par des imaginaires concurrents. C'est précisément cette mobilité des formes et des significations que la géocritique permet de saisir.

Conclusion

L'analyse de *Matrix Resurrections* montre que le film construit bien davantage qu'un simple univers de science-fiction nourri de références diverses. Il élabore une véritable cartographie symbolique dans laquelle les mythes circulent, se déplacent, se contredisent parfois, mais participent toujours d'une même logique de relance. Le Lapin blanc, la Caverne de Platon, la figure messianique, Niobé, Io, l'intelligence artificielle, le métavers ou encore l'imaginaire de la résurrection ne sont pas des motifs juxtaposés ; ils forment les nœuds d'un réseau interprétatif dense.

Le recours à la géocritique, et plus particulièrement au concept westphalien de transgressivité, permet de rendre compte de cette dynamique. En proposant la notion opératoire de « transgressivité mythique », nous avons voulu montrer que le film ne cesse de franchir des frontières : entre le réel et le virtuel, entre le passé et le présent, entre le récit et le commentaire, entre la mémoire cinéphile et l'invention nouvelle, entre l'espace concret et l'espace symbolique. La narration devient ainsi arborescente parce qu'elle procède par passages, redoublements, bifurcations et survivances.

L'œuvre de Lana Wachowski apparaît alors comme une machine de pensée du contemporain. En réécrivant des mythes anciens au sein d'un imaginaire technologique, elle donne forme à des questions profondément actuelles : qu'est-ce qu'un monde réel à l'âge des simulations ? pourquoi les sujets consentent-ils à leur propre capture ? Que peut encore le récit lorsqu'il affronte à la fois la répétition

industrielle, le deuil intime et la saturation des images ? C'est en ce sens que Matrix Resurrections demeure une œuvre singulière : non parce qu'elle accumule des références, mais parce qu'elle les agence de manière à faire du mythe une voie privilégiée d'intelligibilité du présent.

Bibliographie

- Allègre, G. (2021). « Matrix, la pilule rouge et le choix de la vérité cachée ». Alternatives économiques. Consulté le 2 juin 2025.
- Andika. (2021). « Matrix Resurrections : Meta Matrix ». Consulté le 25 mai 2025.
- Bornet, J. (2021). « Matrix Resurrections : la suite inattendue de la trilogie culte de science-fiction ravive le mythe ». Franceinfo. Consulté le 3 juin 2025.
- Chartier, S. (2021). « Sortie de Matrix Resurrections : comment la saga joue avec les références religieuses ». La Vie. Consulté le 1er juin 2025.
- Chesterton, G. K. (s. d.). « Le bouddhisme n'est pas une croyance, c'est un doute ». Evéne. Consulté le 2 juin 2025.
- Chéry, L. (2021). « Code source et "bullet time" : comment Matrix a changé la science-fiction ». Midi Libre. Consulté le 3 juin 2025.
- Daer, A. (s. d.). « L'allégorie de la caverne, de Platon à Matrix ». Consulté le 4 juin 2025.
- Golhen, G. (2021). « Matrix est une grande machine mythologique ». Première. Consulté le 19 mai 2025.
- Gomes, C. de O. (2005). *L'indispensable de la mythologie : comprendre et connaître les grands mythes*. Paris : Studyrama.
- Hontebeyrie, I. (2021). « Ce que l'on sait de "Matrix Resurrections" ». Journal de Montréal. Consulté le 20 mai 2025.
- Joly, J. (s. d.). « 8 éléments de l'univers de Matrix décryptés à travers la mythologie de la saga ». Daily Geek Show. Consulté le 19 mai 2025.
- Lahaie, C. (s. d.). « Éléments de réflexion pour une géocritique des genres ».
- Lego Vader. (s. d.). « The Matrix Wiki : IO ». Consulté le 4 juin 2025.
- Leloup, D. (2021). « Du métavers de Facebook à "Matrix Resurrections", le grand retour du futur du passé ». *Le Monde*. Consulté le 3 juin 2025.
- Le Figaro*. (2021). « Code source et bullet time : Matrix a changé la science-fiction ». Consulté le 30 mai 2025.
- Wachowski, L. (réal.). (2021). *Matrix Resurrections* [Film]. États-Unis : NPV Entertainment, Village Roadshow Pictures et Warner Bros.
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (réal.). (1999). *The Matrix* [Film]. États-Unis/Australie : Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership et Silver Pictures.
- Westphal, B. (2000). « Pour une approche géocritique des textes ». Dans B. Westphal (dir.), *La géocritique : mode d'emploi*. Limoges : Presses universitaires de Limoges.
- Westphal, B. (2007). *La Géocritique. Réel, fiction, espace*. Paris : Éditions de Minuit.