

Matrix : les ignorants sont-ils bénis ?

Author : Sylvain Portier

Categories : [Art & Société](#)

Date : 27 septembre 2018

CINEMA : Film culte, *Matrix* des frères Wachowski a inspiré depuis longtemps les philosophes. Sylvain Portier nous en propose une nouvelle interprétation, en étudiant le cas de l'un des personnages, Cypher. Peut-on vraiment reprocher à ce rebelle malgré lui d'avoir voulu profiter des plaisirs d'ici-bas, même s'ils sont illusoires ?



Docteur en Philosophie, spécialiste de Fichte, Sylvain Portier est professeur de lycée dans les Pays de la Loire. Il a notamment publié : [Fichte, philosophe du Non-Moi](#) (éd. L'Harmattan, 2011) ; [Les questions métaphysiques sont-elles pure folie ?](#) (éd. M-Editer, 2014) ; [N'y a-t-il d'instinct que pour l'homme ?](#) (éd. M-Editer, 2016) et [Philosophie, les bons plans](#) (éd. Ellipses, 2016).

Ce travail est une version enrichie d'une conférence réalisée en 2015 dans le cadre des *Rencontres de Sophie* de l'association nantaise *Philosophia*.

CYPHER - C'est drôle, je sais que ce steak n'existe pas, je sais que lorsque je le mets dans ma bouche c'est la Matrice qui dit à mon esprit que ce steak est saignant et délicieux... Au bout de neuf ans, vous savez ce que j'ai compris ? Les ignorants sont bénis !

Il est aisé de louer le savoir face à l'ignorance, l'ouverture d'esprit face à la bêtise, la recherche de la vérité face à l'illusion et au mensonge. Mais n'est-ce pas là un pieux éloge, une façon confortable de voir le monde et de se protéger de ce que pourrait être une autre vérité : *seuls les ignorants sont bénis*. C'est cette question que nous aimerions approfondir ici, à partir d'un personnage peu étudié (Cypher) d'un film pourtant devenu culte, notamment chez les philosophes : *Matrix*, réalisé en 1999 par les frères Wachowski.

<https://www.youtube.com/watch?v=8xx91zoASLY>

La base solipsiste de son scénario suppose, comme l'hypothèse dite du *cerveau dans une cuve* de l'intellectuel américain Hilary Putnam, que nous ne voyons pas le monde réel. Grace à cette idée apparemment absurde, à des formules teintées de bouddhisme ou de gnosticisme, au look *cuir noir lunettes de soleil* de ses héros et à des effets visuels révolutionnaires pour l'époque, qui esthétisent les scènes de combat, *Matrix* est devenu en un temps record et durablement l'un des films cultes des adolescents, des adolescents que sont aussi restés certains adultes, des philosophes tels qu'Alain Badiou et Slavoj Žižek, ainsi que des cyberpunks, des anarchistes, des théoriciens du complot et de toutes sortes de mouvements de pensée marginaux. Plusieurs articles et ouvrages ont été rédigés sur cette trilogie cinématographique, qui est aujourd'hui devenue une sorte de *poncif philosophique*. Mais n'est-ce pas précisément là un problème ?

Lire aussi : [50 ans après les Shadoks, la philosophie du pompage \(Sylvain Portier\)](#)

La philosophie se donne pour tâche de dépasser les évidences, les banalités et les poncifs. C'est pourquoi, vigilant qu'il est face à lui-même, le philosophe doit toujours se demander s'il connaît *si bien que celace* qu'il croit connaître. Si, comme le montrait Socrate en son temps, la certitude de *savoir déjà* est le principal obstacle à la connaissance vraie, ne devons-nous pas nous aussi réinterroger nos standards culturels, dont *Matrix* fait désormais partie ? En effet, lorsque l'on cite ce film, c'est généralement pour le rabattre sur *l'allégorie de la caverne* de Platon (*République*, Livre VII, 515b-518c), sur les arguments *du rêve* et du *Malin génie* de Descartes (*Méditations métaphysiques*, Méditation première, §§5-6 et §12), sur une critique *marxiste* de notre illusoire société de consommation et de médiatisation, ou encore sur une défiance *postmoderne* vis-à-vis de la technique, qui nous rend inconsciemment esclaves des libertés qu'elle nous donne. Ces aspects sont certes importants, mais n'y a-t-il rien d'autre à tirer de cette œuvre ? C'est ce que nous proposons de nous demander ici, à partir de l'un des *personnages conceptuels* de *Matrix* souvent passé sous silence dans les analyses qui en sont faites, et qui donne pourtant à réfléchir sur les divers rapports que peuvent entretenir les hommes aux plaisirs d'ici-bas.

Commençons par quelques rappels, utiles au lecteur qui n'aurait jamais vu la trilogie *Matrix*, ou qui aimerait que lui en soit rappelés les points essentiels, notamment en ce qui concerne *Cypher*, interprété par Joe Pantaliano, qui est d'ailleurs le premier personnage que l'on entend dans le film. Voici donc la trame générale du premier *opus* : Thomas A. Anderson est un jeune et bel

informaticien, connu dans le monde du *hacking* sous le pseudonyme de *Néo*. Il est contacté par des individus énigmatiques qu'il pense être un groupe de hackers, mais qui lui font comprendre que le monde dans lequel nous vivons n'est qu'un monde *virtuel*, un *rêve collectif* produit par des machines munies d'une intelligence et d'une conscience artificielles (l'*I.A.*), devenues autonomes et asservisseuses, et dans lequel les humains sont gardés sous contrôle :

MORPHEUS - N'as-tu jamais fait ces rêves, Néo, qui ont l'air plus vrais que la réalité ? Si tu étais incapable de sortir de l'un de ces rêves, comment ferais-tu encore la différence entre le monde du rêve réel et le monde réel ?

Il s'agit donc d'apprendre à dépasser les apparences, et les frères Wachowski ont d'ailleurs eu la malice d'apparaître eux-mêmes dans leur film, dans le rôle très symbolique de deux *laveurs de carreaux*. On retrouve ici le problème développé dès 1984 par Hilary Putnam dans *Raison, vérité et histoire*, expérience de pensée que l'on appelle communément du «*cerveau dans une cuve*», ou encore une réflexion sur la *réalité virtuelle* proche de celle menée par Baudrillard dans *Simulacres et simulation*. Cet ouvrage faisait d'ailleurs partie de ceux que les acteurs ont eu à lire pour la préparation du film. Autre petit clin d'œil des réalisateurs : dès les premières minutes, Néo cache ses disquettes de hacker dans ce livre de Baudrillard, dans lequel il a fait un trou. Par une habile mise en abîme, ce livre n'est donc lui-même qu'un *simulacre de livre de Baudrillard* et, puisque Néo n'est pas alors encore sorti de ce simulacre qu'est la Matrice, ce livre n'est même qu'un *simulacre de simulacre de livre de Baudrillard*. Mais laissons cela de côté, Baudrillard n'ayant pas lui-même aimé le film. L'essentiel est que Morpheus, dont le nom se réfère directement à Morphée, *la déesse des songes*, est l'un des rares hommes qui ne soit pas prisonnier de cette illusion, et qu'il peut (qu'il doit !) révéler cette «*incroyable*» vérité à Néo : ce que nous percevons n'est qu'un simulacre esclavagiste créé par les machines que nous avons-nous-mêmes créées, nous croyant sans doute des dieux. Morpheus voit ainsi en lui l'Élu, celui qu'une

prophétie annonce comme le libérateur de l'humanité. Notons que l'on retrouve ce questionnement sur la *réalité du faux* dans *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, qui avait peut-être davantage les faveurs de Baudrillard : dans *Matrix*, Néo doit suivre un *lapin blanc* tatoué sur l'épaule d'une hackeuse afin de commencer son cheminement hors de la Matrice et, lorsqu'il s'en extrait pour la toute première fois, Cypher lui lance : «*Mets ta ceinture, Alice, et bon voyage au Pays des Merveilles*».

Mais pourquoi les Machines doivent-elles produire ce rêve, ce simulacre, plutôt que de nous laisser plongé dans cette sorte de coma artificiel ? Parce que, emprisonnés de la sorte, les humains produiraient bien moins d'électricité qu'en vivant dans un monde stressant comme le nôtre, dans lequel nous réfléchissons, travaillons, avons des désirs, des émotions, etc. Autant dire que nos «*nourritures terrestres*», selon l'expression d'André Gide, ne seraient que des faux-semblants, de simples «*ersatz*» comme il est dit dans *Matrix reloaded*. Elles ne sont là que pour nous faire rester en vie et nous faire espérer d'éventuelles *nourritures célestes* après la mort, qui n'existent sans doute pas en réalité. Dans cette *dystopie*, cette *contre-utopie*, la seule véritable «*nourriture terrestre*» qui soit, c'est donc nous... puisque c'est grâce à la vampirisation de notre énergie que les Machines survivent.

Cypher, quant à lui, fait partie du groupe des rebelles. L'optimisme n'est pas sa qualité première et, lorsque Néo sort de la Matrice et commence à intégrer le groupe, il tente de le dissuader de lutter contre les *agents* s'il en rencontre, car il ne voit pas en lui l'Élu. Ce manque de foi provient sans doute en partie des échecs précédents, à chaque fois que les rebelles ont cru avoir trouvé l'Élu. Il le lui dit d'ailleurs avec une certaine ironie :

***CYPHER - C'est dingue ! Putain de prise de tête. Alors ton destin c'est de sauver le monde, hein ?
Mais qu'est-ce qu'on se dit en apprenant ça ?***



Pour sa part, Cypher regrette d'avoir été débranché de la Matrice, *sorti de la caverne* pour reprendre la métaphore platonicienne, car la réalité est nettement plus difficile à vivre : il est fatigué de lutter, passe ses journées dans un monde sans soleil, dans un vaisseau aux conditions de vie spartiates, tente d'éviter des robots *sentinelles* dans le monde réel et des programmes que l'on nomme les *agents Smith* dans le monde virtuel, mange chaque jour un plat qui ressemble «à un bol de morve» (ou, dans le meilleur des cas, à du «sarrasin bouilli»), boit de l'alcool qui «sert aussi à dégraisser les moteurs», ne croit ni aux prophéties ni aux prophètes, et travaille en compagnie de Trinity, une jeune femme qu'il désire sans réciprocité... ce qui n'est pas un grand facteur d'épanouissement affectif. C'est pour cela qu'il va trahir son propre groupe et s'allier avec *l'agent Smith*, qui n'est autre qu'un programme informatique chargé de protéger la Matrice, d'en faire respecter les règles en traquant ceux qui tentent de s'en extraire. L'agent Smith lui promet en retour de le rendre amnésique et de lui redonner une nouvelle vie... illusoire mais agréable, emplie de ces plaisirs qui lui manquent tant. C'est là qu'intervient la scène où Cypher et Smith dînent dans un luxueux restaurant. On découvre alors que, dans la Matrice, Cypher se fait appeler par le nom d'un ancien président des États-Unis qui est considéré comme le vainqueur de la Guerre froide, mais qui représente surtout la victoire de l'argent roi sur l'idéal de fraternité du *communisme* (non pas bien sûr tel qu'il existe et qu'il a historiquement existé, mais au sens du *marxisme théorique*) :

AGENT SMITH - Alors, affaire conclue, Monsieur Reagan ?

CYPHER - Je ne dois me souvenir de rien, de rien, c'est compris ? Et je veux être riche, je veux être

quelqu'un d'important comme... un acteur.

AGENT SMITH - Comme bon vous semblera, Monsieur Reagan.

Il est ici évidemment fait allusion à cet «*homme important*» que fut le président Reagan, «*riche*» politicien et «*acteur*» de formation, donc homme de simulacres. Et surtout celui qui, lors du scandale de l'Irangate et des Contrats, déclara tout d'abord qu'il «*ne se souvenait de rien*». De même, Cypher veut que l'agent Smith (qui est alors encore inféodé aux Machines) lui permette de tout oublier pour être heureux. Ce pacte, librement consenti, est d'autant plus crédible que Cypher et Smith partagent en un sens un désir commun : Cypher veut oublier que ses plaisirs terrestres sont illusoire dans la Matrice tandis que ses peines, notamment d'amour, sont par contre bien réelles. Smith (ou *les Smith*, puisqu'il ne tardera pas à se dupliquer indéfiniment) veut pour sa part cesser d'être un agent dans un monde qu'il trouve «*humain, trop humain*» selon l'expression nietzschéenne, et qu'il exécère viscéralement -si tant est qu'un programme puisse excréter viscéralement quoi que ce soit :

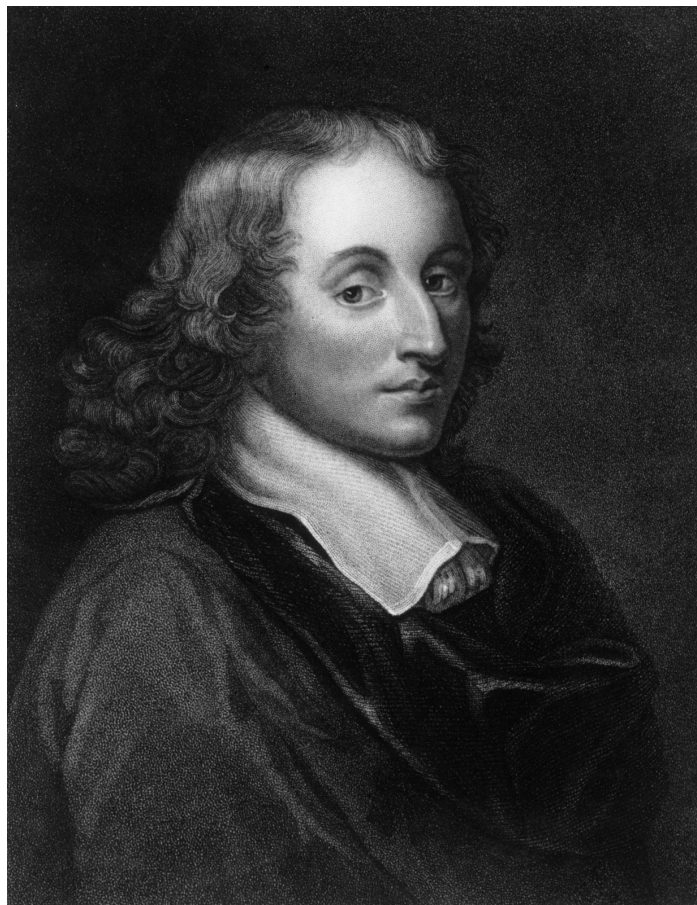
AGENT SMITH - Je hais cette planète, ce zoo, cette prison, cette réalité, peu importe comment vous la nommez, je ne peux plus la supporter. Elle sent la merde. [...] J'ai besoin qu'on me libère !

Ce que Smith vient de dire du monde virtuel, Cypher le pense du monde réel : il en est l'esclave, le prisonnier, et en est dégoûté. Morpheus définit d'ailleurs la Matrice comme un monde qui est «*une prison où il n'y a ni espoir ni saveur ni odeur, une prison pour l'esprit*». On pourrait toutefois douter ici du bien-fondé de l'expression «*prison*» car on ne se sent esclave que de ce que l'on conçoit comme étant une privation de liberté, et nul ne peut se sentir prisonnier d'une prison dont il ignore l'existence. Mais, justement, Cypher sait que le monde de la Matrice n'est pas réel, et veut l'oublier. Mais il n'en n'a pas la possibilité, la liberté ; aussi demande-t-il librement aux Smith de le rendre esclave - esclave, mais désormais heureux. S'il parvient à être réintroduit dans la Matrice, il sera certes plus aliéné qu'avant, mais il n'en n'aura plus conscience. Il y a donc un jeu de miroirs entre Cypher et Smith, qui veulent tous deux, en des sens certes différents, se libérer de leur condition. Et ce n'est sans doute pas un hasard si, à la toute fin de *Matrix reloaded*, l'humain chauve et moustachu dans lequel Smith parvient à s'incarner dans le monde réel ressemble étrangement à... Cypher. Il veut retrouver le *bonheur des simples*, selon un adage qui provient lui-même de la formule «*beati paupere spiritu*» prononcée par Jésus lors de son *Sermon sur la montagne* (Évangile selon Saint Matthieu, 5:3).

Il nous arrive bien-sûr à tous d'envier parfois cette *inconscience* qui caractérise tout à la fois la condition animale, les nourrissons et les imbéciles heureux. Mais ce n'est alors que parce que nous sommes fatigués, angoissés ou temporairement tristes. Cypher, lui, est plus radical, et veut à tout jamais retrouver cette inconscience originaire qui, seule, pourrait le rendre heureux. Ainsi s'organise un piège pour capturer Morpheus, le chef des rebelles. Mais son plan va échouer puisque Néo va bel et bien devenir l'Élu qu'il doutait d'ailleurs lui-même d'être. Il libérera

Morpheus mais, surtout, parviendra à vaincre l'agent Smith... pas définitivement toutefois, puisque *Matrix 1* annonce deux autres *opus*. Cypher parvient ainsi à revenir dans le monde réel, à tuer deux de ses anciens comparses et à en débrancher, donc à en tuer, deux autres. Il se fait néanmoins abattre, dans le monde réel, par Tank, et restera ainsi pour tous un *infidèle* (*in fidès*, littéralement *celui qui n'a pas osé croire*), semblable à Judas Iscariote qui, dans le *Nouveau Testament*, trahit Jésus pour quelques pièces («*trente pièces d'argent*» selon l'*Évangile selon Saint Matthieu*, 26:15) [1]. Il n'est d'ailleurs pas même question, dans le film, d'une quelconque commisération ou d'un enterrement le concernant. Il est le *mauvais croyant* : pire que celui qui ne croit pas, il est celui qui exige une preuve de l'existence de Dieu ou de la nature divine de l'Élu... un miracle par exemple. Comme Lucifer, il demande orgueilleusement des justifications à Dieu, sans quoi il préférera les vulgaires *nourritures terrestres* aux nobles *nourritures célestes* - en l'occurrence, la promesse de la fin de la guerre contre les Machines. Mais le miracle en question se produit ! Cypher est tué par Tank, l'un de ses anciens compagnons qu'il croyait avoir lui-même sournoisement assassiné et qui, agonisant, parvient à se venger, permettant ainsi que le combat de son groupe se poursuive. Aussi Cypher s'éveille-t-il à la foi qu'au seuil de sa mort, donc trop tard, en prononçant pour tous derniers mots, et comme hébété : «*Non, c'est pas possible !*».

Lire aussi : [La justice selon Clint Eastwood](#) (Jean-Marc Goglin)



L'on pourrait ici comparer le *pari* qu'a fait Cypher à celui que préconise Pascal dans ses célèbres *Pensées* : ce dernier affirme, même si cela n'est pas sans poser diverses difficultés, qu'il faut toujours mieux parier sur l'existence de Dieu et du Paradis que sur leur inexistence. En effet, s'ils n'existent pas, nous n'avons rien gagné (puisqu'il n'y a rien après la mort), mais n'avons pas non plus perdu grand-chose (simplement de petits plaisirs hédonistes et orgueilleux). Par contre, s'ils existent, nous gagnerons tout (un bien-être absolu après la mort) et n'avons pour cela perdu que peu de chose (le fait de ne pas vivre de manière déréglée au regard des commandements divins). Mais le problème de Cypher est qu'il *parie mal*, qu'il *joue mal*, puisque, selon l'expression même de Pascal, ici «*il se joue un jeu*» crucial pour notre âme : échaudé par les précédents échecs de Morpheus, il est persuadé que ce nouveau messie ne tardera pas à se révéler être également un faux et que, décidément, «*non, c'est pas possible !*». Il croit donc qu'il n'a *aucun* intérêt à parier sur lui, et qu'il a par contre *beaucoup* à gagner à le trahir, puisqu'il reçoit alors des Machines cette «*bénédictio*n» qu'est la jouissance de la vie (manger un délicieux streak, par exemple) dans l'ignorance totale du fait que celle-ci ne soit qu'une illusion [2]. En termes religieux et pascaliens, nous pourrions dire qu'il vend son âme au diable car il a refusé de *parier sur Dieu*, c'est-à-dire de *croire* tout simplement, de faire confiance «*à son cœur, non à sa raison*», et d'entrer dans l'Espérance, là où il semblait qu'il n'y avait en effet plus rationnellement d'espoir.

Notons que, littéralement, le nom *Cypher* signifie *chiffre* et, par extension, *décodeur*, ce qui est assez pertinent puisque c'est son rôle au sein du groupe... mais certains ont plutôt vu dans ce nom le diminutif de *Lucifer*, qui renvoie à l'idée d'*antéchrist*, de manque de fermeté face à la tentation et de transgression de la parole de Dieu. Il s'oppose ainsi à Néo, qui signifie *nouveau* ou, par anagramme, *Noé*, le prophète qui triomphe du naufrage, ou encore *One*, le Seul, l'Unique, l'Élu. Cypher ne supporte pas pour sa part le monde apocalyptique dans lequel il vit. Et, puisqu'il n'est pas heureux dans le monde réel, il veut le devenir dans un monde illusoire, faisant ainsi l'éloge de l'ignorance et du mensonge sur la vérité. Il regrette le choix originel qu'il a fait de sortir de la Matrice et de suivre Morpheus en avalant la *pilule bleue*, qui libère du mensonge, au lieu de la *pilule rouge*, qui libère pour sa part du poids de la vérité ! Morpheus l'avait pourtant prévenu qu'il ne lui promettait «*que la vérité*», mais il n'en regrette pas moins son choix. Il le confie d'ailleurs à Néo, qui ne partage pas son amertume :

CYPHER - Entre nous, je sais ce que tu te dis. J'y pense constamment, tout comme toi. Je crois même que j'y pense depuis que je suis ici : pourquoi, pourquoi j'ai pas pris la pilule bleue ?

Notons que nous pourrions ici nous demander ce qui garantit bel et bien à Néo, Morpheus, etc. qu'ils vivent bien dans le monde *réel* ? Pourquoi, comme le suggère l'Architecte dans *Matrix reloaded*, n'auraient-elles pas créé une *illusion de sortie de la Matrice* pour ceux qui n'acceptent

pas le programme ordinaire, un *simulacre de degré supérieur* ? C'est précisément là le retournement final des scénarii, moins riches mais toutefois intéressants, de *Passé virtuel* (réalisé par Joseph Rusnak) et d'*ExistenZ* (réalisé par David Cronenberg), eux aussi sortis en salles en 1999. Le fait de croire que l'on est dans le monde réel ne serait alors qu'une *extension* à ajouter au programme global d'esclavage des corps et des esprits, dans lequel certains s'imaginent, comme Néo, non pas que le steak qu'ils mangent est bon, mais que les hommes sont parvenus à vaincre les Smith et à pactiser avec les Machines grâce au sacrifice christique de Néo. Cela est d'autant plus envisageable que les humains eux-mêmes, avec leurs faibles moyens, parviennent bien à créer des répliques de la Matrice, consacré à l'entraînement au combat par exemple. Ainsi, pour reprendre l'expression de Hilary Putnam, bien au chaud dans leurs *cuves*, certains cerveaux penseraient s'en être évadé et, plutôt que de prendre du plaisir à être «*un acteur*» ou «*quelqu'un de riche*», en prendraient à croire qu'ils sauvent le monde. Cypher ne dit-il pas d'ailleurs de manière très troublante à Trinity qu'il trouve parfois la Matrice «*plus réelle*» que le véritable monde ?

Quoi qu'il en soit de ce problème ontologique précis, il est alors possible de mettre en parallèle Cypher avec deux autres protagonistes, qui incarnent chacun un rapport différent aux plaisirs d'ici-bas. Tout d'abord, le Mulot, qui fait partie de l'équipage : c'est un adolescent qui, s'il vit dans les mêmes conditions matérielles que Cypher, garde la foi. Il incarne l'enthousiasme et la ferveur de la jeunesse, et ne souffre que du vide de sa vie sexuelle, qu'il compense en regardant des posters érotiques et en créant des femmes fatales dans les simulateurs informatiques du vaisseau. Contrairement à Cypher, le fait que la «*simulation*» ne soit pas la réalité ne semble pas lui poser problème : comme c'est le cas lorsque nous jouons à des jeux vidéo, le Mulot prend un plaisir *réel* à ce qu'il sait n'être que *virtuel*, et profite par exemple de la vue d'une «*femme en rouge*» qu'il a conçue, comme si elle était réelle.

Lire aussi : [Le choix de vie dans les séries TV](#) (Maël Goarzin)

Ensuite, nous pouvons comparer Cypher au Mérovingien. Ce personnage, qui apparaît aux côtés de son épouse Perséphone, dans le deuxième *opus*, est un programme informatique cynique, jouisseur et déterministe. Il aime le luxe, la nourriture raffinée, le vin de qualité, les belles, le jeu, la rhétorique, les mots d'esprits et, par-dessus tout, la langue et les gros mots français. Son couple maléfique avec Perséphone mériterait à lui seul un article, mais contentons-nous de dire ici que, si l'on s'en réfère à la mythologie grecque, le Mérovingien représente certainement Hadès, dieu de l'Enfer et frère de Zeus, puisque c'est lui qui retient prisonnier ce «*programme intuitif*» qu'est la plantureuse Perséphone. À n'en pas douter, il est donc à considérer comme faisant partie des *méchants* comme le disent les enfants, même si la trilogie joue précisément sur ces

manichéismes simplistes pour les dépasser. Cypher, *un méchant* si l'on veut, ne l'a pas connu car il a été tué avant, mais l'on pourrait penser que la vie du Mérovingien définit assez bien l'idéal de Cypher lui-même.

On voit ainsi mieux d'où provient le mal-être de Cypher : il n'a pas, ou n'a plus, l'enthousiasme juvénile du Mulot, aimerait profiter de la vie comme le fait le Mérovingien, mais il n'est pas un programme et, surtout, n'est pas capable d'apprécier un plaisir s'il sait qu'il est illusoire. Pour lui, le bonheur ne peut reposer que sur l'esclavage de l'ignorance, et il ne sera heureux que lorsqu'il pourra profiter de la vie en étant libéré, non pas du mensonge, mais de la vérité ! De même, il ne pourra être heureux que s'il est *libre*, non pas parce qu'il serait libéré de l'Apparence, comme le voudrait Platon, mais parce qu'il serait libre de jouir, grâce à son argent et sa célébrité d'acteur, de nombreux plaisirs hédonistes. Ainsi rétorque-t-il à Trinity :

CYPHER - Libéré! Tu trouves qu'on a l'air libérés ? Je ne suis là que pour obéir aux ordres de Monsieur. S'il faut choisir entre ça et la Matrice, je choisis la Matrice !



De plus, n'oublions pas que Cypher est, peut-être plus encore qu'hédoniste, amoureux de Trinity, à laquelle il fait d'ailleurs une déclaration d'amour après avoir trahit l'équipage, et malheureux

que ce sentiment ne soit pas réciproque. Car il y a fort à parier que cet amour, s'il était partagé, serait assez fort pour lui faire supporter la dureté de sa condition matérielle. C'est donc surtout de l'esclavage de son amour impossible qu'il tente de se libérer en voulant tout oublier du monde réel. Le problème de Cypher, c'est donc qu'il n'est qu'une personne malheureuse en amour (ce qui n'est pas sans le rendre jaloux de Néo et de ses «*beaux yeux de séducteurs*»), surtout, une personne *ordinaire*, dans une aventure *extraordinaire*. Il est semblable à tous ceux que Morpheus décrit comme étant incapables de «*supporter d'être débranchés*» et tellement dépendants de la Matrice qu'ils seraient même «*prêts à se battre pour elle*», donc pour une «*servitude volontaire*», selon l'expression de La Boétie.

On notera par ailleurs que, sans Cypher, Néo ne se serait pas davantage révélé être l'Élu que Jésus ne serait devenu le Christ *mort et ressuscité* si Judas ne l'avait pas trahi. C'est en débranchant froidement Switch, pourtant l'un de ses amis d'infortune, et en livrant son chef aux Machines que Cypher permit involontairement à Néo de se transcender, et que l'amour de Trinity le ressuscitera (par la magie d'un premier baiser), faisant de lui une sorte de dieu parmi les mortels. C'est seulement ainsi que la prophétie de l'Oracle enfin advenir et que les habitants de Sion, seul vestige de l'humanité dans le monde réel, pourront cette fois être sauvés de l'attaque récurrente des Machines – destruction répétitive dont le processus est expliqué dans le bien nommé *Matrix Reloaded*. Et c'est selon nous ce rôle très particulier de Cypher qui explique sans doute sa présence même parmi les rebelles : c'est vrai, au fait, pourquoi l'avoir extrait de la Matrice ?! Il n'a pas de destin exceptionnel (contrairement à Morpheus, Trinity et Néo) et aucune qualité particulière, comme les autres confrères du *Nebuchadnezzar*. De plus, il indique qu'il a compris que l'ignorance était source de félicité «*au bout de neuf ans*», ce qui signifie qu'il a dû être exfiltré alors qu'il avait plus de quarante ans. Étonnant, quand on sait que les autres possibles *élus* sont des enfants, notamment celui qui explique à Néo comment tordre une cuillère par l'exercice de la seule pensée. À l'instar d'Alice dans le livre de Lewis Carroll, seuls les enfants sont en effet capables, pour reprendre le slogan même du film, de «*croire à l'incroyable*». Morpheus le reconnaît lui-même :

MORPHEUS - Nous avons une règle : ne jamais libérer l'esprit après qu'il est atteint un certain âge. C'est dangereux, l'esprit résiste de toute ses forces, j'ai déjà vu ça. Je suis navré, Néo, mais je l'ai fait parce que... parce que je le devais.

Il est en effet difficile d'habituer ses yeux à la lumière du soleil et de parvenir à en extraire des prisonniers, individuellement et plus encore en groupe... Socrate en sait quelque chose ! L'explication de cette étrangeté pourrait donc être la suivante : le destin de Cypher était précisément de faire advenir l'Élu en le trahissant, et ceci expliquerait pourquoi, après avoir été sauvé, Morpheus ne critique jamais cette lâcheté, dont il comprend peut-être l'utilité prophétique.

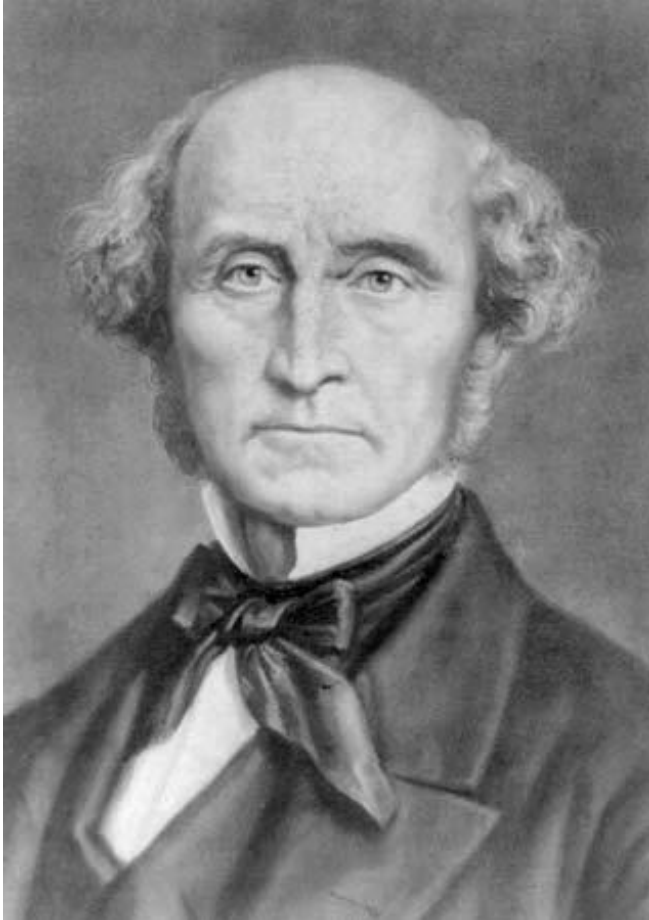
Lorsqu'il trahit son groupe, Cypher se moque ouvertement de Morpheus (qui ne l'entend pas puisqu'il est branché sur la Matrice) en lui criant :

CYPHER - Surprise, connard ! Je parie que celle-là, tu t'y attendais pas. Pas vrai ? Je ne sais pas ce que je donnerais pour les voir te démolir. Et j'aimerais que tu me vois entrer juste avant que ça commence. Tu comprendrais que c'était forcément moi.

Et si, tout au contraire, Morpheus l'avait laissé accomplir son destin afin que celui de l'Élu lui-même puisse se réaliser ? Ou, pour paraphraser l'intéressé, *Surprise, Cypher ! Je parie que celle-là, tu t'y attendais pas*. Si tu voyais la fin de prophétie, *tu comprendrais que c'était forcément toi* qui lui permettrait de se réaliser. Le rôle déterminant de Cypher dans l'accomplissement de cette prédiction justifierait ainsi l'étonnante présence, sur l'affiche française du film, de celui-ci aux côtés des trois *gentils*, alors que l'agent Smith, pourtant omniprésent dans la trilogie, n'y figure même pas.

Il serait alors intéressant de se demander ce que l'Oracle a bien pu dire à Cypher si, comme cela est vraisemblable, elle l'a reçu dans sa cuisine, comme tous les autres *hommes libérés*. Lui a-t-elle prophétisé qu'il trahirait un jour les siens ? Ce qui serait possible car il ne l'aurait peut-être tout simplement pas cru à l'époque – tout comme Juda ne crut pas Jésus lorsqu'il lui annonça qu'il le dénoncerait et le fidèle Pierre ne le crut pas davantage quand il lui dit qu'il le renierait trois fois avant le chant du coq. Mais il est alors étrange qu'il n'en n'ait pas parlé à Trinity lors de sa trahison. Une autre possibilité serait que l'Oracle soit sciemment resté vague et sibylline, se contentant de prédire à Cypher qu'il participerait à sa *façon*, par un choix déterminant, à la quête de Morpheus.

Lire aussi : [Nietzsche, Ainsi parlait Zarathoustra : retour sur "Les trois métamorphoses"](#)
(Sylvain Portier)



On le voit, la question qui se pose est donc à la fois celle de la réalité de nos plaisirs et du *choix moral* que nous devons faire face à ces plaisirs : peut-on vraiment reprocher à Cypher d'avoir voulu profiter des plaisirs d'ici-bas, même s'ils sont illusoires ? Platon lui-même considérerait que ce n'est pas une chance mais un devoir moral, une question de dignité de *sortir de la caverne* et de retourner libérer ceux qui y sont restés, fusse au péril de sa vie. Et, dans l'histoire de la philosophie, peu nombreux sont ceux qui ont vraiment interrogé le fait que l'illusion ait peut-être moins de valeur que la vérité, et que cette distinction elle-même soit bien fragile. Car il peut-être plus saint de vouloir s'immerger dans un monde, même illusoire, que d'être aussi détaché du réel que l'est Néo. Quelle est en effet son attitude ? En repassant devant un restaurant dans lequel il avait l'habitude d'aller quant il était dans la Matrice, Néo se contente par exemple de remarquer en souriant que, même si les nouilles qu'il y mangeait n'existaient pas réellement, ils y «*faisaient de très bonnes nouilles*». Cypher, lui, n'a pas autant de flegme et de détachement, mais c'est peut-être aussi une vertu. On a beau jeu de dire qu'il ne faut toujours rechercher le Vrai et qu'il faut, pour reprendre l'expression de John Stuart Mill dans *L'utilitarisme*, préférer être «*Socrate malheureux*» plutôt qu'un «*imbécile heureux*» et être un «*homme malheureux*» plutôt qu'un «*pourceau heureux*». Bien sûr, la curiosité intellectuelle et l'ouverture d'esprit sont préférables à la bêtise et à l'obscurantisme. Toutefois, sans vouloir nous faire ici l'avocat du diable, de ce que Tank nomme prosaïquement, au moment même où il tue Cypher, une «*espèce*

d'enculé», qui mérite de «*crever*», nous pouvons remarquer que ce dernier conserve une certaine forme de *dignité* : celle de ne pas pouvoir profiter de ce qu'il sait n'être qu'un simple simulacre. Car qui est finalement, sur un plan moral ou éthique, le *sale type*, de ce Jean-Paul Sartre nommé «*un salaud*» parce qu'il n'a pas «*d'authenticité*» ? Celui-ci est défini par Sartre comme celui qui est suffisamment de «*mauvaise foi*» pour parvenir à *s'aveugler lui-même*, à se convaincre qu'il est dans son bon droit ou qu'il n'est pas responsable de ses actes, tout simplement parce qu'ils lui sont dictés par une autorité supérieure, qui nie sa propre liberté. Or, cette définition semble étrangement correspondre à Morpheus et à Néo, des héros certes, mais qui suivent l'Oracle *aveuglément* (le mot est bien choisi quand on connaît la fin de la *Matrix Revolutions*).

Par ailleurs, si Cypher est un lâche et un traître, il a au moins le mérite d'être cohérent. Il dénonce le marché de dupe par lequel Morpheus l'a «*piégé*» en lui proposant le choix entre les pilules rouge et bleue. Il lui a sans doute, comme à Néo, expliqué qu'il ne lui promettait «*que la vérité*». Mais cela ressemble fort à la demande d'un *chèque en blanc* et l'on peut se demander s'il est bien honnête de solliciter de quelqu'un de faire un choix définitif dont il ne connaît pas les tenants et les aboutissants. Cypher dit d'ailleurs clairement que, si cela avait été le cas, il aurait pu dire à Morpheus de se mettre sa pilule *là où il le pense*. Ce n'est sans doute pas très courageux, mais cela n'est pas aussi incohérent que l'attitude du Mérovingien, qui joue avec les gens, notamment la femme qu'il manipule en lui offrant «*un dessert particulier*» et avec son épouse, qu'il trompe par simple «*jeu*» mais sans le reconnaître («*Rouge à lèvres ? Rouge à lèvres ? Pas de rouge à lèvres*»). Il n'assume donc pas ses propres actes et n'accepte pas que les autres, à leur tour, *jouent* avec lui, notamment sa propre femme lorsqu'elle le trahit en permettant à Morpheus de retrouver le Maître des clefs :

LE MEROVINGIEN - C'est rien, c'est rien du tout [en français dans le texte]. Ce n'est qu'un jeu, un simple divertissement.

PERSEPHONE - Alors ça aussi. Amusez-vous...

Cypher, lui, ne voit pas la vie comme *un jeu* (alors même que le film est précisément tourné selon la trame des *jeux vidéo*). Il n'a pas un tel détachement et une telle légèreté par rapport à sa condition et, loin du *surhomme* nietzschéen qui sait apprécier la beauté du tragique de l'existence, n'est qu'un *homme ordinaire*, accablé par des passions tristes et las de devoir s'accrocher à une croyance irrationnelle, à ce qu'il nomme finalement «*des salades*». Tout le scénario se resserre donc, passant de celui de la réalité ou de l'apparaître (*Matrix 1*) à celui de la liberté ou de la nécessité (*Matrix Reoladed*), comme le reflète bien la parole de l'Oracle. Dans le premier volet, elle nous invite en effet à nous demander si nous devons avoir foi en nos sens ; dans le deuxième, elle nous invite à comprendre que nos choix eux-mêmes ne sont qu'illusoire, et que nous n'avons pas à faire des choix, mais seulement à tenter de les comprendre. Ainsi, certains

choisissent de croire indéfectiblement en la prophétie (comme Morpheus), tandis que d'autres ne croient qu'en la raison et en l'efficacité à court terme (comme les militaires de Sion). D'autres, les plus nombreux sans doute, sont embarqués mais ne cessent de s'interroger sur leur propre engagement –à commencer par Néo lui-même, qui aimerait tant savoir «*ce qu'il doit faire*», jusque dans le deuxième *opus*.



Les Machines, elles, ont un but précis : survivre, se multiplier et dominer. L'homme ne devrait donc pas être mauvais joueur face à elles, car elles ne font rien de plus ou de moins que lui-même, «*comme maître et possesseur de la Nature*» qu'il se voit, selon l'expression de Descartes. Mais les humains visent également *la liberté*, en un sens qu'il serait intéressant d'approfondir s'il ne signifie pas simplement l'insoumission par rapport aux machines qu'ils ont eux-mêmes créées. Tous cherchent un but, un *pourquoi*, un *sens à l'existence*. Or, c'est cette même liberté que l'agent Smith parvient accidentellement à conquérir, peut-être «*par écrasement*», lorsqu'il pense avoir tué Néo, qui le bat à la fin de *Matrix 1*. C'est pourquoi l'Élu félicite Smith, ironiquement mais avec un fond de vérité, quand il lui offre son oreillette, symbole de sa soumission au contrôle

intégral des Machines. De cette libération viendra d'ailleurs l'*happy end* du troisième volet, puisque pour la première fois (la Matrice étant en réalité un simulacre cyclique) les Machines accepteront de ne pas détruire Sion et de libérer les hommes, si Néo les délivre de l'hégémonie des Smith, devenus indénombrables et capables de neutraliser l'usage de la Matrice. Cela n'aurait pas dû arriver, et n'est d'ailleurs jamais arrivé précédemment... ce qui est la définition même du *bug*. Et c'est ce hasard, auquel ne croyait pourtant pas le vieux Mérovingien, qui permet l'émergence de la liberté : hasard et liberté, les deux contraires du déterminisme universel de la Nature et des Programmes. De façons très différentes et non-conciliables, Néo, le Mérovingien, Smith et Cypher cherchent la même chose : *un but*, mais un but qui ne soit pas celui que leur imposent les militaires humains ou les Machines. Malheureusement pour lui et pour ses innocentes victimes, seul Cypher ne le trouve pas.

Réitérons donc notre question, et redemandons-nous qui, d'un point de vue éthique, est le plus condamnable dans cette aventure ? Celui qui, comme Cypher, pense que l'ignorance est indispensable au bonheur, que seuls «*les ignorants sont bénis*» ? Ou celui qui, à l'instar du Mérovingien, parvient à jouir cyniquement d'un monde qu'il sait pourtant être irréel et ne supporte pas qu'on lui fasse ce qu'il fait pourtant aux autres ? Ou enfin celui qui, comme Néo, n'est guère troublé d'apprendre que «*les nouilles*» qu'il aimait n'ont en fait jamais existé ? Il nous semble que c'est sur cette question de l'authenticité que *le cas Cypher* nous invite à nous interroger. Certes, la trahison est une preuve évidente de faiblesse et d'immoralité. Mais, à défaut d'être héroïque, n'est-ce pas déjà être vertueux que de ne pas vouloir jouir d'un monde si l'on sait que celui-ci n'est pas réel et authentique, ou d'une personne si l'on sait que son propre plaisir n'est que simulé ? Car c'est peut-être avant tout celui-là, le *sale type*.

[1] Cf. *Matrix, machine philosophique*, Éd. Ellipses, Paris, 2003. Cet ouvrage collectif propose notamment un *Glossaire des principaux symboles, concepts et personnages*, particulièrement riche (pp.157-188). Il souffre néanmoins de deux grands manques. D'une part, il étudie de multiples aspects des deux premiers volets du film et de *Animatrix*, cet ensemble de neuf courts-métrages réalisés en 2003, mais n'aborde pas le troisième volet de la trilogie, pourtant riche aux plans socio-politique et eschatologique. D'autre part, de manière d'ailleurs assez déconcertante, n'analyse que très peu de ses références *judéo-chrétiennes*, qui sont pourtant évidentes, nombreuses et déterminantes : les noms mêmes de Néo (l'Élu), Trinity, *Nebuchadnezzar* ou Sion, l'idée de l'amour qui ressuscite, le paradigme de la vue, le rôle du miracle, la dialectique entre foi, raison et trahison, la posture christique de Néo à la toute fin de *Matrix Revolutions*, etc.

[2] Cf. Hugo Clémot, *Les jeux philosophiques de la trilogie Matrix*, chap. *Le choix de Cypher*, Éd. Vrin, Paris, 2011, pp.98-104.