

Jung dans la Matrice !

« Tu es un esclave Neo, comme tous les autres, tu es né enchaîné. Le monde est une prison où il n'y a ni espoir ni saveur ni odeur, une prison pour ton esprit! Et il faut que tu saches que, malheureusement, si tu veux découvrir ce qu'est la Matrice, tu devras l'explorer toi-même... N'oublie pas, je ne t'offre que la vérité, rien de plus »

« J'aimerais libérer ton esprit Neo! Mais je ne peux que te montrer la porte, c'est à toi qu'il appartient de la franchir »

(« Matrix » dir. Les frères Wachowski, 1999).

« Les contes aujourd'hui ne sont plus racontés aux enfants ni aux adultes comme à une certaine époque, à la lueur d'une bougie ou à l'occasion d'un rassemblement rituel autour du totem clanique. Maintenant on va les voir en famille au cinéma ! »...« Les contes traditionnels évoquaient des enjeux de société et diverses formes d'initiation à la vie adulte, certains films jouent aujourd'hui le même rôle. Ils rendent visibles ces enjeux ». C'est le psychanalyste Serge Tisseron qui écrivait cela récemment (1).

Je souscris assez à cette conception qui prête au cinéma un rôle – parmi d'autres - de narrateur moderne des contes et mythes. Et, comme lui, je déplore plutôt le sort réservé aux récits imagés qui furent longtemps considérés comme menaçant chez l'enfant son désir et sa capacité de se créer ses propres représentations. Souvent vu comme art mineur comparé à l'art de l'écrit, il est pourtant facile de faire le constat que, depuis l'avènement des nouveaux supports imagés de récits en tout genre (cinéma, TV, BD..) dans notre société, les créateurs d'images n'ont jamais été aussi nombreux. Pas d'assèchement donc de la production des images mais bien un foisonnement qui soulève bien sûr un tas de questions pour un autre débat.

Le cinéma comme support moderne pour raconter les grands mythes humains ? Georges Lucas est un témoin de poids!

Lucas ne cache pas s'être fortement inspiré pour sa trilogie *Star Wars* des différentes étapes du voyage initiatique du mythe du héros mis en lumière par Joseph Campbell dans son livre « le Héros aux Mille et un visages » de 1949 (<http://www.moongadget.com/origins/myth.html>) . Ce mythe, fondamental aux

yeux de Campbell, inspira depuis lors de nombreux conteurs modernes que cela soit dans le cinéma, la littérature ou la musique (<http://en.wikipedia.org/wiki/Monomyth>).

On peut avoir adoré ce film simplement comme un de ces grands spectacles hollywoodiens mêlant la science-fiction, le film d'action, la romance, le tout bourré d'effets visuels géniaux... Mais rapidement on se sent interpellé par un autre niveau de lecture et on se questionne sur le sens qui vit sous le brillant de l'apparence. Et à ce niveau Matrix n'est pas n'importe quel film, ne serait-ce que parce que les frères Wachowski qui l'ont réalisé avaient clairement l'intention de faire un « film d'action intellectuel » et de le charger du plus grand nombre d'idées possible (2). L'intention ne garantissait bien sûr pas la réussite, mais le grand nombre d'articles et livres qui ont fleuri autour de ce film prouve qu'ils ont peut-être bien touché leur cible ! Alors, face à ce film au style baroque post-moderne, on peut soit rester sur l'impression que cette fresque syncrétique mythico-philosophico-religieuse est indigeste, soit se décider à suivre un invisible fil d'Ariane et tracer une interprétation qui n'exclura pas celle d'un autre visiteur du labyrinthe qui aura choisi un autre fil... Chacun suivant son film dans ce patchwork multisémique.

Un article de Simon Danser que l'on peut trouver en anglais sur internet (3) illustre bien le niveau polysémique de ce film. Et en français on épinglera l'intéressant ouvrage collectif « Matrix machine philosophique » dans lequel le film est vu comme un terrain de jeu expérimental pour un grand nombre de préoccupations philosophiques classiques sans les illustrer de manière toute faite: le mythe platonicien de la caverne, la liberté et le déterminisme, les préoccupations spirituelles (« le tao et la matrice », « les dieux sont dans la matrice »), l'aliénation aux machines (« Mécanopolis, cité de l'avenir »). (4)

Tous ces fils ont été passionnants à suivre, mais personnellement j'y voyais aussi une illustration moderne de la trame d'un processus d'individuation. Je fus heureux de découvrir que d'autres avaient suivi ce même fil (Jake Horsley (5), Tom Flynn). Je vous propose la traduction d'un article de Tom Flynn qui m'a paru passionnant à cet égard même si parfois j'aurais « pris à gauche là où lui décide de prendre à droite ».

Au début du film, alors qu'il se trouve dans un état de confusion qui n'est pas sans rappeler les moments propices à l'apparition de phénomènes synchronistiques, Neo décide de suivre le lapin blanc tatoué sur l'épaule d'une femme... Je vous invite à lâcher le niveau conscient du film pour suivre Tom Flynn et plonger dans le terrier...

Christian Poelmans

(1) Tisseron Serge, Contes et Mythes du Cinéma Contemporain, in *Imaginaire & Inconscient*, 2002/7, 97-105.

(2) cité par Christopher Probst, « Welcome to the Machine », *American cinematographer*, vol 80, n° 4, avril 1999.

(3) Danser Simon *The Matrix as metamyth* : <http://www.indigogroup.co.uk/foamycustard/fc045.htm>

(4) Badiou Alain, Benatouil Thomas, During Elie, Maniglier Patrice, Rabouin David, Zarader Jean-Pierre, *Matrix, Machine Philosophique*, Ellipses, 2003

(5) Horsley Jake, *Matrix Warrior : Being the One*, Gollanz, 2003

Script du film en français sur le net: http://www.thematrixfr.com/m1_script_vf.shtml

Site du film en français : <http://www.thematrixfr.com/index.shtml>

* * *

“Réveille-toi Neo” : Matrix et C.G. Jung (Tom Flynn, PhD)

(Trad. : Christian Poelmans)

Tom est diplômé de Pacifica Graduate Institute à Santa Barbara - Californie, et y a obtenu son Doctorat en études mythologiques. Ce poète et essayiste vit près de Seattle, Washington. Ses centres d'intérêt sont le cinéma, la psychologie des profondeurs et les sciences. On peut trouver d'autres textes de lui (en anglais) sur son site personnel : « Tom's Poetic Travels and Other Odysseys (<http://mythman.typepad.com/>) .

Tom peut être contacté à ces adresses : flynn.tom@verizon.net ou tomflynn@live.com

Publié en anglais sur le site jungien argentin: <http://www.fundacion-jung.com.ar/ingles/cuadernos/MatrixE.htm>

The Matrix est un film réalisé par les frères Wachowski, Warner Brothers, 1999, avec Keanu Reeves, Laurence Fishburne.

Un de mes films préférés récemment reste Matrix. Ce film est un riche tissage de symbolisme, de mythologie, de philosophie et de psychologie. En apparence, le film questionne la domination, dans notre culture, de la technologie et prédit une fin apocalyptique comme conséquence de l'utilisation de l'intelligence artificielle. En fait, derrière le combat humain pour la survie, on trouve un arrière-plan mythique sur lequel sont mis en lumière certaines des idées fondamentales de C.G. Jung sur la psyché humaine. Ces concepts jungiens incluent la relation entre le moi et le Soi et la manière de se relier à la persona, l'ombre, l'individuation, et la fonction transcendante. Ce présent article illustre ces thèmes jungiens présents dans le contexte des scènes du film, dans l'intrigue et les dialogues. Pour ceux qui n'auraient pas vu ce film ou qui auraient besoin d'un petit rappel, j'en présenterai un bref synopsis.

Matrix se déroule dans ce qui semble être une ville américaine contemporaine. Neo, le protagoniste, est un jeune homme démoralisé. C'est un hacker (pirate informatique) la nuit, et le jour il est employé dans une grande entreprise. Comme hacker, Neo a eu vent de rumeurs de l'existence de la Matrice et se demande de quoi il s'agit. De mystérieux étrangers qu'il ne connaît pas lui rendent visite ; ceux-ci cependant savent ce qu'est la Matrice. Ces étrangers informent Neo que la Matrice est en fait une réalité générée par un programme ordinateur dans lequel il vit, et que le programme ordinateur est lui-même contrôlé par des robots (AI pour Artificial Intelligence) qui ont pris le pouvoir sur terre. En fait, ils se trouvent quelque part à la fin du 22^{ème} siècle. La terre a été dévastée suite à une bataille entre les robots et les humains pour son contrôle; la Matrice dissimule cette destruction. Les humains sont créés artificiellement et maintenus en vie par une superstructure contrôlée par les robots. Les humains sont ensuite connectés à un ordinateur. Un logiciel informatique produit une réalité virtuelle appelée la Matrice. Les humains vivent leur vie dans cette réalité produite par l'ordinateur, mais cette réalité n'existe que dans leur esprit. En fait, les corps des humains sont gardés dans des œufs mécaniques remplis d'une sorte de liquide amniotique. Les robots maintiennent de cette manière les humains en vie pour récupérer l'énergie qu'ils produisent.

Les étrangers sont un groupe d'humains qui ont réussi à s'échapper de la Matrice. Leur chef se nomme Morpheus. Celui-ci est convaincu que Neo est le sauveur, « l' élu » (« the one » (Matrix)). Un oracle lui avait prédit il y a longtemps qu'un sauveur viendrait, une sorte de second avènement, qu'il serait capable de voir à travers la Matrice et de l'abattre. L'oracle prédit à Morpheus qu'il trouverait l' élu. Une question qui reste posée tout au long du film est : « Neo est-il ou non l' élu ? »

Dans une des premières scènes, Neo est endormi à son bureau chez lui. Un écran d'ordinateur à ses côtés clignote sans arrêt le même message : « réveille-toi, Neo » (Matrix). Le message est une instruction qui vient du Soi. L'homme endormi est dans son moi, un symptôme d'une psyché centrée sur le moi. Il est inconscient de l'existence de la possibilité qu'il y ait quelque chose d'autre que le moi et il ne s'est pas encore éveillé à cette possibilité, qu'il y a un autre monde en dehors de celui dans lequel il vit, caché derrière sa persona.

Ensuite le message suivant apparaît sur son écran d'ordinateur: " suis le lapin blanc" (Matrix). Il s'agit d'une référence évidente à Alice au Pays des Merveilles, lorsqu'elle suit le lapin blanc dans le terrier et pénètre dans un monde sous-terrain. Le lapin blanc dans ce cas-ci, s'avère être un tatouage sur l'épaule d'une femme qui apparaît à la porte de l'appartement de Neo. Neo décide d'accompagner la femme à une soirée ; il suit le lapin blanc. En termes jungiens, cette femme est une figure de l'anima, une figure féminine qui provient du monde sous-terrain et qui l'éloigne de son état de moi somnolant. L'anima est une figure de l'âme pour un homme qui présente une attitude extérieure masculine. L'anima est comme un guide vers l'âme ou vers le monde intérieur de l'homme. Chez une femme, ce qui correspond à l'anima s'appelle l'animus.

La femme avec le lapin blanc tatoué accompagne un autre homme qui achète à Neo une disquette d'ordinateur avec de l'information illégale. L'homme dit à Neo qu'il est son « sauveur, son Jesus

Christ » (Matrix). Le thème de Neo comme figurant un Jésus Christ se retrouve tout au long du film. Selon Edinger, le Christ était une figure qui représentait le moi aboutissant à l'individuation.

L'image du Christ, et le riche réseau de symbolisme qui fut rassemblé autour de Lui, présentent beaucoup de parallèles avec le processus d'individuation. En fait lorsque le mythe chrétien est examiné attentivement à la lumière de la psychologie analytique, on ne peut échapper à la conclusion que la secrète signification de la Chrétienté est la quête de l'individuation (131).

La référence à Jésus Christ dans cette scène sous-entend que Neo représente la psyché humaine au début du processus d'individuation.

Neo rencontre à la soirée une femme qui s'appelle Trinity. Trinity dit à Neo qu'elle connaît son envie de savoir ce qu'est la Matrice. « C'est la question qui t'a mené ici. Qu'est-ce que la Matrice ? » (Matrix). Elle aussi est une figure de l'anima; Trinity est celle qui le conduira vers le monde sous-terrain. Jung appelait l'anima une figure de l'âme, celle qui se trouve dans une zone, ou à la frontière, entre l'inconscient personnel et l'inconscient collectif. L'anima est aussi associée à la vocation d'une personne ou à son destin, et est une figure séduisante de la psyché.

Trinity, comme toute figure trinitaire, est incomplète. Jung écrit, « le nombre trois n'est pas une expression naturelle de totalité, étant donné que le chiffre quatre représente le nombre minimum de déterminants dans un jugement complet » (Storr, 275). Jung croyait que le chiffre quatre représentait la totalité dans la psyché humaine. Si on arrange autrement les lettres composant le nom « Neo » on obtient le mot « one » (« un » en anglais ndt) (On croit qu'il est l'Unique (ou encore l'Élu comme il est appelé dans la version française du film ndt)). La séparation des chiffres « un » et « trois » dans le film, c'est-à-dire Neo et Trinity, représente une incomplétude dans la psyché humaine. Comme nous le verrons, l'union de Neo et Trinity (réalisant ainsi le « quatre ») est ce qui crée le changement nécessaire en Neo pour qu'il puisse vaincre ses ennemis à la fin du film.

Les premières résistances du moi surviennent après le recrutement initial de Neo par le groupe de Morpheus. Neo a une entrevue avec son chef de service suite à une arrivée tardive au travail. Son chef lui dit : « vous avez un problème avec l'autorité Mr Anderson » (Matrix). Neo est son pseudonyme en tant que hacker informatique ; son nom dans le « monde réel » est Thomas Anderson. Le chef dit à Mr Anderson d'un ton décidé qu'il perdra son travail s'il arrive encore en retard. Le chef représente un mécanisme de défense du moi qui cherche à reprendre le contrôle sur la distraction de Neo suite à l'intrusion dans le champ de conscience de l'inconscient (Trinity). Ironiquement, durant cette scène, des laveurs de vitre sont en train de nettoyer les fenêtres de ce gratte-ciel, ce qui distrait Neo. L'image du laveur de vitre semble vouloir sous-entendre qu'il commence à voir les choses un peu plus clairement.

L'enjeu augmente lorsque les robots agents arrivent (encore des défenses du moi) pour emmener Mr Anderson pour un interrogatoire. Morpheus tente de l'aider ; il appelle Neo sur un téléphone portable et tente de le guider hors du building avant que les agents ne l'arrêtent. Il s'agit ici d'un conflit entre une figure de l'inconscient représentée par Morpheus et les défenses du moi représentées par les robots agents.

Les agents robots capturent Neo. Les noms des agents sont Smith, Brown et Jones. Ces noms banals sous-entendent qu'ils représentent aussi le visage collectif d'une société qui manque d'individualité. Ils représentent les défenses du moi, dont la fonction est de maintenir Neo sous contrôle, de telle sorte qu'il ne découvre pas ce qui se passe réellement. Il est interrogé dans une pièce nue, fade, éclairée par des néons jaunis. L'agent Smith dit à Neo qu'il a deux personnalités. Une personnalité est celle du citoyen qui paye ses taxes et va au travail tous les jours. L'autre personnalité est celle d'un hacker informatique qui a enfreint toutes les règles qu'un hacker peut enfreindre (Matrix). On lui dit que l'une de ses personnalités a un futur et l'autre pas. C'est son choix.

Ces deux personnalités évoquent les personnalités un et deux de Jung. « ... Quelque part au fond de moi, j'ai toujours su que j'hébergeais deux personnes. L'un était le fils de mes parents, qui était allé à l'école, était moins intelligent, attentif, travailleur, décent, et propre que la plupart des autres garçons. L'autre était un adulte, un vieillard en fait... » (Jung). Il poursuit en les nommant personnalité n° 1 et personnalité n°2, ce que Jung dit retrouver chez chaque individu.

La séparation entre Neo et Mr Anderson démontre également le concept jungien de persona. « La persona est un système complexe de relations entre la conscience d'un individu et la société, une sorte de masque, conçu d'une part pour donner une impression stable vis-à-vis des autres, et d'autre part pour cacher la véritable nature de l'individu » (Storr 94). La persona est un sens public de soi, l'identité qu'un individu présente au monde. Tout le monde développe une persona, mais si un individu croit que sa persona est toute sa personnalité, alors cet individu sera quelqu'un de trop adapté au monde extérieur et pas assez en contact avec son monde intérieur. Ici, Mr Anderson représente la persona, le masque porté par Neo dans le monde extérieur.

Neo rencontre Morpheus face à face. Celui-ci est noir et représente une figure de l'ombre, autre concept jungien. L'ombre fait partie de l'inconscient personnel qui maintient à l'écart certaines parties de la personnalité. Souvent l'ombre contient des éléments de la personnalité qui n'ont pas été acceptés par les parents ou les figures de l'autorité pendant l'enfance. Donc l'ombre tend à contenir les aspects d'eux-mêmes que les gens ont du mal à s'avouer ou dont ils ont du mal à reconnaître l'existence. Les aspects de l'ombre peuvent être considérés comme immoraux du point de vue du moi, qui a tendance à se considérer comme incarnant les plus hautes valeurs morales. Cependant, comme l'écrit Jung, « ...L'ombre est simplement quelque peu inférieure, primitive, inadaptée, et maladroitement, pas totalement mauvaise » (Storr 90).

Jung considérait la réconciliation des opposés, le moi et l'ombre, comme étant une tâche difficile mais importante de tout individu. L'ombre lie une part de l'énergie de la personne ; prendre conscience de l'ombre et intégrer ses aspects permet à la psyché de libérer plus d'énergie psychique. Cela ouvre la porte aux changements et à l'élargissement de la personnalité. Le nom que porte le personnage qui représente l'ombre - « Morpheus - sous-entend le changement. Lorsque Neo rencontre Morpheus et choisit de découvrir ce qu'est la Matrice, il choisit d'affronter son ombre et de changer.

Morpheus poursuit la description de ce qu'est la Matrice. Il dit : « La Matrice est partout autour de nous. C'est comme une psyché projetée créée par l'homme. Elle a été tirée devant tes yeux pour t'empêcher de voir la vérité » (Matrix). La Matrice est une réalité psychique créée par les créatures AI qui contrôlent la Terre. La réalité psychique est projetée dans les esprits des hommes qui vivent en réalité tels des fœtus dans des conteneurs à la forme d'œuf. Ainsi les humains font l'expérience de ce qu'ils croient être la réalité mais en fait il s'agit seulement d'une réalité créée par un ordinateur pour maintenir les humains dans un état de satisfaction. Ainsi, les agents du moi (les robots AI) sont responsables de la projection d'un monde virtuel, une façade, de manière à contrôler les humains. Le but ultime de ces créatures AI est de recueillir l'énergie que les humains produisent naturellement afin de maintenir l'infrastructure AI opérationnelle.

La Matrice est une description de ce qu'est une projection psychique. Jacobi définit la projection comme étant :

... l'extrapolation inconsciente et automatique d'un contenu psychique dirigé vers un objet qui nous apparaît alors comme une de ses attributions. Tout ce qui est inconscient en l'homme est projeté par lui sur un objet situé en dehors de son moi, de telle sorte que le phénomène de projection fait partie de la vie naturelle de la psyché, appartient à la nature même de l'humain (48n).

Par exemple, les contenus de l'ombre sont souvent projetés sur les autres. Un chrétien fondamentaliste pourrait avoir la perception que quelqu'un qui n'accepte pas Jésus Christ comme son sauveur est mauvais ou démoniaque ; ces sentiments de mal ou de démonisme qu'un fondamentaliste perçoit

comme appartenant aux autres sont leurs propres sentiments ou émotions du mal projetés à partir de leur ombre personnelle. Pendant des années, pendant cette époque de la Guerre Froide avec l'Union Soviétique, les citoyens américains projetèrent leur ombre collective ou leurs sentiments collectifs du mal sur les citoyens de l'Union Soviétique. Durant la colonisation de l'Afrique, les Européens projetèrent leurs ombres primitives sur les noirs Africains qu'ils rencontrèrent, supposant que les Africains n'étaient pas civilisés et se comportaient comme des animaux.

Le moi est souvent inconscient des projections qui sont produites. Les humains que les créatures AI contrôlent sont aussi ignorants de l'existence de la Matrice. Les humains vivent physiquement dans un état de pré-naissance comme dans un ventre maternel, mais perçoivent dans leur cerveau la réalité telle que vécue dans la Matrice. Cet état d'existence s'apparente à la vie du moi pré-individué, avant la naissance de la conscience du Soi.

Dans le film, Neo est libéré du ventre avec l'aide de Morpheus et de ses amis. Le couvercle de l'œuf s'ouvre, il lève la tête, couverte d'un épais liquide transparent, et il regarde autour de lui. Une série de câbles se détachent de sa colonne vertébrale et une longue tige de métal est retirée de l'arrière de son crâne, il glisse alors le long d'un tube et arrive dans un réservoir d'eau. Il est sur le point de s'y noyer mais est extrait et tiré à travers une trappe, mouillé à bord du Nebuchadnezzar, le vaisseau sous-marin dans lequel Morpheus et son groupe vivent. Cette scène est remplie d'images d'une séparation douloureuse et d'une re-naissance qui mènera sur le sentier de l'individuation pour Neo.

Pour Jung, l'individuation était le processus le plus important qu'une personne pouvait entreprendre. Il écrivit :

Le conscient et l'inconscient ne font pas un tout lorsque l'un d'eux est supprimé et blessé par l'autre...L'un comme l'autre sont des aspects de la vie...Cela signifie à la fois conflit ouvert et collaboration... C'est le jeu typique du marteau et de l'enclume : entre eux, le fer patient est forgé en un tout indestructible, un 'in-dividu' (Storr 225).

Dans les mots de Jung, « l'individuation est un processus, ou cours de développement, émergeant du conflit entre les deux faits psychiques fondamentaux » (Storr 225). Les deux facteurs psychiques auxquels il fait là référence sont le conscient et l'inconscient. Il est aussi important de noter que Jung considérait l'individuation comme un processus qui durait une vie, et non pas une tâche avec une fin précise.

Le chemin de Neo vers l'individuation passe par un douloureux processus de re-naissance. Cela le laisse avec un sentiment d'aliénation par rapport à son ancien sens de la réalité. « A chaque fois qu'un homme rencontre consciemment un agent du divin, qui assiste, commande ou dirige, nous pouvons comprendre cela comme une rencontre du moi avec le Soi. La rencontre survient généralement, dans un lieu sauvage ou dans une situation fugitive, i.e., l'aliénation » (Edinger 70). Neo a besoin de temps pour se remettre du choc reçu suite à sa compréhension du monde. Ses modèles de pensée sont tout chamboulés. Ses muscles et son esprit sont atrophiés. Neo est soigné et remis sur pieds par le groupe de Morpheus. Même ses yeux ne fonctionnent pas bien. Neo demande : « Pourquoi mes yeux sont-ils si douloureux ? » La réponse : « Parce que tu ne les as jamais utilisés auparavant » (Matrix). Il est en train de développer une vision vers son monde intérieur. Ceci est également vrai de l'individuation, qui est une nouvelle manière de voir son monde.

Une fois que Neo a récupéré physiquement, la bande de Morpheus l'entraîne et lui enseigne un tas de nouvelles compétences. Cette bande représente des figures de l'inconscient personnel. Mais il existe aussi un groupe d'hommes libres qui vivent profondément sous terre en une communauté humaine appelée Zion. Zion est simplement citée mais on ne la voit jamais dans le film (*dans le premier épisode*).

La Zion des temps historiques est décrite comme « symbolisant...le ciel ou le foyer de Dieu et de son peuple » (Columbia Encyclopedia 3042). Zion symbolise le Soi. Le Soi est un principe organisateur central et l'archétype central de la psyché humaine. Edinger décrit le Soi comme « le centre unifiant et autonome dans sa capacité d'organisation de la psyché totale (le conscient et l'inconscient) » (3). Aussi, « le Soi est le siège de l'identité objective. Le Soi est relié à « des thèmes tels qu'entière, totalité, union des opposés, le point central créateur, le nombril du monde, l'axe de l'univers... » (4). Dans un sens religieux, le Soi est l'image de dieu.

Le Soi est un paradoxe; il contient à la fois la totalité de la psyché humaine, et il est aussi une entité objective centrale dans la psyché autour de laquelle la psyché est constellée. Neo, la bande de Morpheus, Zion, et même les agents AI sont des parties étant donné que le Soi est la totalité de l'existence psychique. En fait l'archétype central du film est Zion. Et comme tout archétype, on n'en fait jamais directement l'expérience, mais c'est le principe organisateur et la force qui animent les agissements renégats des humains libres.

Un aspect important du développement psychique est la relation entre le moi et le Soi. A la naissance, nous naissons avec notre Soi, une totalité de la psyché non-contaminée par les expériences extérieures. Au cours de la maturation d'un individu, le moi croît et prend les commandes, s'éloignant du Soi. L'ombre personnelle se développe parallèlement aux complexes dans l'inconscient personnel. Si un adulte commence le processus d'individuation, la nature de la relation moi-Soi devient problématique. Un des buts du moi est alors d'entrer plus en relation avec le Soi. Les actions entreprises par le moi prennent leur source, c'est à espérer, dans une meilleure relation avec la nature objective du Soi. Comme Edinger le suggère, la relation entre le moi et le Soi est parfois intacte et parfois aliénée. « Le processus d'alternance entre union du moi-Soi et sa séparation semble survenir à plusieurs reprises tout au long de la vie de l'individu pendant l'enfance comme pendant la période de maturité » (Edinger 5).

La structure de la relation moi-Soi est illustrée dans le film par la structure de la Matrice (le territoire du moi) et Zion (le territoire du Soi). Au début du film, Neo est vaguement conscient qu'il existe quelque chose d'autre que la réalité qu'il connaît, la Matrice (le territoire du moi). A la fin du film, il est descendu dans le Nebuchadnezzar (l'inconscient personnel, le territoire de l'ombre), entre Zion (le territoire du Soi et la Matrice (le territoire du moi), et il détient une compréhension de la totalité.

Une des scènes finales du film s'avère être un combat en duel entre Neo et un agent AI. L'agent tire sur Neo plusieurs fois. Neo s'effondre sur le sol et meurt. Son cœur s'est arrêté de battre. Trinity, sa figure de l'anima, révèle à Neo qu'il doit être l'élu parce que l'Oracle lui a dit qu'elle tomberait amoureuse de l'Élu. Et comme elle l'aime, ça ne peut être que lui. Elle l'embrasse. Il ressuscite et revient à la vie. Neo rejoint la bataille et son esprit est libéré de la croyance que la réalité projetée par la Matrice est réelle. Il voit à travers la projection, il voit à travers le pouvoir imaginé des agents, et finalement détruit l'agent qui l'avait tué.

Cette scène est intéressante pour deux raisons. La première, c'est que Trinity et Neo (one=un) sont unis, formant un « Quatre », et unissant également le masculin et le féminin. Comme nous le disions plus haut dans ce texte, le chiffre quatre symbolise la totalité de la psyché humaine. Deuxièmement, la scène illustre ce que Jung a appelé la fonction transcendante. Jung a démontré comment la connaissance des symboles est indispensable, car « c'est en eux que l'union du conscient et de l'inconscient est consommée. De cette union émergent de nouvelles situations ainsi que de nouvelles attitudes conscientes. C'est pourquoi j'ai appelé cette union des opposés la « fonction transcendante » » (Storr 226). Neo a combattu les agents AI auparavant mais ils avaient alors été plus rusés que lui. Il est limité par ces anciennes projections d'eux comme figures de pouvoir. Le baiser, symboliquement une fonction transcendante, l'unit à Trinity dans cette union des opposés formant un quatre, une totalité. Il transcende ses anciennes limites et est capable de voir les agents AI pour ce qu'ils sont. Il retire ses projections, récupère la puissance personnelle précédemment projetée sur les agents, et finalement les vainc.

La scène finale du film montre Neo dans une cabine téléphonique (cfr la figure de Superman ?). Ceci est son message à l'infrastructure AI :

Neo: "Je sais que vous êtes là! Je sens votre présence, je sais que vous avez peur! Vous avez peur de nous, vous avez peur du changement. Je ne connais pas l'avenir, je ne suis pas venu vous dire comment tout ça finira, je suis venu vous dire comment ça va commencer! Je vais raccrocher ce téléphone et ensuite je montrerai à tous ces gens ce que vous ne voulez pas qu'ils voient, je leur ferai voir un monde sans vous, un monde sans loi ni contrôle, sans limite ni frontière, un monde où tout est possible! Ce que nous en ferons ne dépendra que de vous..." (Matrix)

Neo est devenu un moi individué. Il entreprend une série d'expériences qui demandent un dépassement de soi au niveau psychique qui le firent grandir hors de son ancienne attitude égocentrique. Ses paroles expriment une conscience du moi ainsi qu'un sens du Soi. Il fait même référence au champ du moi comme habité de peurs et semble être compatissant avec ce moi apeuré. Mais il veut vivre sans les règles et le contrôle du moi. Il propose une branche d'olivier au moi dans ces mots plein d'espoir, disant qu'il veut vivre dans « un monde où tout est possible » (Matrix) et où le futur est rempli de potentialités.

* * *

Oeuvres citées:

Chernow, Barbara and Vallasi, George, eds. The Columbia Encyclopedia. 5th Ed. Columbia UP, 1993.

Edinger, Edward F. Ego and Archetype. Boston: Shambhala, 1992.

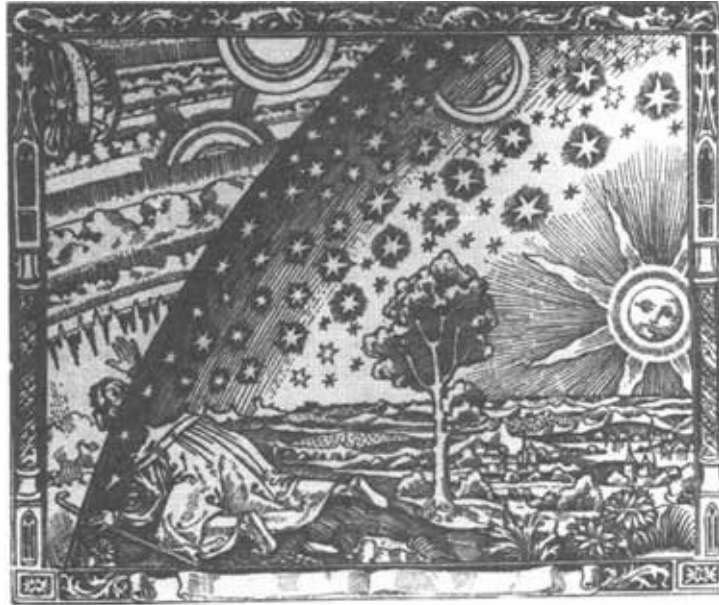
Jacobi, Jolande. Complex/Archetype/Symbol in the Psychology of C.G. Jung. Princeton, New Jersey: Princeton UP, 1974.

Jung, C.G. The Essential Jung. Ed. A. Storr. Princeton, New Jersey: Princeton UP, 1983.

---. Memories, Dreams, Reflections. New York: Vintage, 1961.

The Matrix. Dir. Larry and Andy Wachowski. Perf. Keanu Reeves, Laurence Fishburne. Warner Brothers, 1999.

* * *



LE COMPAGNON « RE-NÉ », INITIÉ PASSANT DE SON VIVANT
DANS L'AUTRE MONDE... DE LA RÉALITÉ.
(GRAVURE DE LA FIN DU XVI^e S.)