



République Algérienne Démocratique et
Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la
Recherche Scientifique



Université Kasdi Merbah Ouargla
Faculté des Lettres, des Langues et des Arts
Département des Lettres et Langue Française

Mémoire présenté en vue de l'obtention du Master
Option : Littérature et civilisation

Titre

**LA RÉACTUALISATION DU MYTHE DE "PROMETHEE"
DANS LE FILM "THE MATRIX" DES WACHOWSKI
Une réécriture de la quête, de la connaissance et de la rébellion**



Présentée et soutenue publiquement par
M^r Belkacem Abd elhakim SAHRAOUI

Sous la direction du
Dr Saïd MESSATI

Jury

M ^r	Mohammed BEBOUKHA	MCA,	Université Kasdi Merbah Ouargla	Président
M ^{me}	Nour Elhouda Delhoum	MCA,	Université Kasdi Merbah Ouargla	Examinatrice
M ^r	Saïd MESSATI	MCA,	Université Kasdi Merbah Ouargla	Rapporteur

Année universitaire : 2025/2026

LA RÉACTUALISATION DU MYTHE DE "PROMETHEE"
DANS LE FILM "THE MATRIX" DES WACHOWSKI
Une réécriture de la quête, de la connaissance et de la rébellion

Mémoire présentée et soutenue publiquement par
M^r Belkacem Abdelhakim SAHRAOUI

DEDICACE

Je tiens à didier cet humble travail à tous ceux qui
ont cru en moi, de près ou de loin, et qui m'ont
soutenu durant ces années d'études.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier d'abord ALLAH le Tout Puissant et Miséricordieux, de m'avoir donné la force et le courage de finir ce travail.

Je tiens à exprimer également mes sincères remerciements à mon encadreur Monsieur Messati Saïd, qui par ses conseils, sa patience, sa rigueur, ses encouragements et son appui j'ai pu réaliser ce travail.

J'aimerais aussi remercier tous ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à l'aboutissement de ce travail, qui m'ont soutenu, entouré et motivé à sans cesse devenir meilleur, ne serait-ce que par un simple mot d'encouragement. Ce mémoire est aussi le vôtre.

Mes vifs remerciements vont également aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à ma recherche en acceptant d'examiner mon travail.

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES

Dédicaces.....	03
Remerciements.....	05
Introduction.....	09

CHAPITRE I

DU FEU ANTIQUE A LA MATRICE NUMERIQUE CADRE CONCEPTUEL ET CORPUS

I.1.Qu'est-ce qu'un mythe ?.....	13
I.1.1.Le mythe : problème de définitions.....	13
I.1.2.La littérature et la (ré) écriture des mythes.....	15
I.1.3.Le cinéma et l'adaptation de mythes.....	16
I.1.4.La mythocritique : un outil d'analyse.....	18
I.2. Le mythe de « Prométhée ».....	19
I.2.1.Résumé du mythe.....	19
I.2.2.La dimension plurielle du mythe de Prométhée.....	21
I.2.3.Les symboliques du mythe de Prométhée.....	21
I.3. Le film « The Matrix ».....	23
I.3.1.Synopsis du film « The Matrix ».....	23
I.3.2.La thématique du film « The Matrix ».....	25
I.3.3.The Matrix un film d'action intellectuel.....	26

CHAPITRE II

THE MATRIX ET SA REECRITURE DU MYTHE DE PROMETHEE LECTURE ANALYTIQUE DU CORPUS

II.1.Néo une figure moderne de Prométhée.....	27
II.1.1.Le nom de personnage et sa symbolique.....	27
II.1.2.Néo médiateur entre illusion et réalité.....	29
II.1.3.Le sacrifice au nom de l'humanité.....	30
II.2.La rébellion contre l'autorité technologique.....	31
II.2.1.Du défi des dieux à la lutte contre les machines.....	31
II.2.2.La quête du savoir comme acte de résistance.....	33
II.2.3.Analyse de quelques scènes phares du film.....	33
II.3.La vérité comme substitut du feu antique.....	44
II. 3.1.Le feu, symbole originel de savoir et de progrès.....	44
II. 3.1.La vérité comme feu moderne.....	44

Conclusion.....	46
Bibliographie.....	48

INTRODUCTION

Notre travail s'inscrit dans le cadre de notre mémoire de master intitulé « *La réactualisation du mythe de Prométhée dans le film The Matrix des Wachowski : Une réécriture de la quête, de la connaissance et de la rébellion* » qui cherche à rapprocher le fondement méthodologique et la réflexion critique. Le choix du sujet n'est donc pas innocent, il se fonde sur une interrogation des rapports entre littérature, civilisation et formes artistiques contemporaines. Le cinéma en particulier semble être un terrain de choix pour étudier comment les récits fondateurs (le mythe en particulier) se réactualisent et se transforment à travers le temps.

Dans cette optique, et depuis ses origines, le cinéma s'est nourri des autres arts et des grands récits fondateurs. Le cinéma de science-fiction, en particulier, interroge sans cesse les rapports entre l'homme, la technique et le pouvoir. Parmi ces récits, le mythe de Prométhée occupe une place fondamentale. Ce dernier incarne la figure de celui qui, en quête de savoir et de liberté, ose défier l'autorité divine. Comme l'écrit Jean-Pierre Vernant : « *Le mythe de Prométhée est celui de la transgression nécessaire, où l'homme se définit par le vol du savoir* »¹.

Le film *The Matrix*² (1999), réalisé par les sœurs Wachowski, s'inscrit dans cette tradition. Conçu comme un « *film d'action intellectuel* »³, il met en scène un programmeur, Néo, découvrant que le monde qu'il habite n'est qu'une simulation contrôlée par une intelligence artificielle. Sa révolte contre la *Matrice* et sa quête de vérité réactualisent, sous une forme moderne, le geste prométhéen consistant à voler le feu de la connaissance afin de libérer l'humanité.

Ainsi, ce mémoire se propose d'étudier la réactualisation du mythe de *Prométhée* dans le film *The Matrix*, en montrant comment la quête de la connaissance et la rébellion contre une autorité supérieure se trouvent transposées dans un univers technologique et virtuel. À partir de ces éléments, notre travail de recherche s'articule autour de la problématique suivante :

¹ J.-P Vernant, *Mythe et pensée chez les Grecs : études de psychologie historique*, La Découverte, Paris, 1985, p. 34.

² *The Matrix* (La Matrice en français) est un film de science-fiction australo-américain, écrit et réalisé par Lana et Lilly Wachowski. Sorti en 1999, il a marqué un tournant dans l'histoire du cinéma grâce à ses innovations visuelles.

³ Une œuvre qui privilégie surtout la réflexion et la philosophie, allant au-delà du simple divertissement

Comment le film The Matrix réécrit et réactualise le mythe de Prométhée ?

Afin d'éclairer cette problématique, nous formulons les hypothèses suivantes :

- *The Matrix transpose le mythe de Prométhée dans un cadre technologique, où la connaissance n'est plus le feu mais la vérité sur la simulation.*
- *Néo incarne une figure prométhéenne moderne, en tant qu'élus qui défient les « dieux » de la Matrice pour libérer les hommes.*
- *La rébellion contre l'autorité divine se transforme en révolte contre une autorité technologique, révélant une continuité entre mythologie antique et préoccupations contemporaines.*

Dans un premier temps, il convient de souligner que l'objectif de cette étude consiste à atteindre une lisibilité optimale, visant ainsi à atténuer ce que Jean Ricardou désigne comme le « *deuxième analphabétisme* » auquel le lecteur est confronté lors du décodage d'un texte littéraire. À propos de ce sujet, Ricardou affirme dans son ouvrage intitulé « *Problèmes du Nouveau roman* » que :

« Lire la littérature (...) consiste à s'efforcer de déchiffrer en permanence la superposition et l'innombrable entrecroisement des signes dont elle présente le répertoire le plus exhaustif. »⁴

À cet égard, il a été nécessaire de recourir à des concepts issus de plusieurs disciplines constituant le vaste champ pluridisciplinaire, notamment la mythocritique, la mythanalyse, la psychanalyse, la sociocritique, la sémiologie et la cinématographie...etc. Il s'agit donc d'un exercice de nature *interdisciplinaire* auquel nous nous sommes consacrés. Nous nous sommes également engagés, sans la moindre hésitation, dans des *interprétations* intuitives mais rigoureusement argumentées.

Il est donc nécessaire, dans un premier temps, de définir certains concepts fondamentaux qui structurent notre mémoire de fin d'études. Le premier chapitre, intitulé « *Du feu Antique à la Matrice Numérique : Cadre conceptuel et corpus* », va s'avérer fondamental pour la compréhension et l'éclairage des événements majeurs constituant la base de notre corpus d'étude, à savoir le mythe de *Prométhée* et le film *The Matrix*.

⁴J. RICARDOU, *Problèmes du Nouveau roman*, Gallimard, Paris, p 20.

Dans un second temps, une analyse approfondie de ce corpus sera effectuée dans le deuxième chapitre intitulé « *The Matrix et sa réécriture du mythe de Prométhée : lecture analytique du corpus* », en soulignant toutes les modalités de réécriture et de réactualisation du mythe de Prométhée dans le film *The Matrix*.

CHAPITRE I

Du feu Antique à la Matrice
Numérique :
Cadre conceptuel et corpus

Le premier chapitre de notre étude occupe une place essentielle dans la construction de notre mémoire. Il vise à établir les fondements conceptuels et contextuels qui permettront de comprendre la réécriture contemporaine du mythe de *Prométhée* à travers le film *The Matrix*. Structuré autour de deux axes complémentaires, il présente d'abord les repères conceptuels nécessaires pour notre analyse, puis, situe le corpus choisi dans son contexte culturel et cinématographique.

I.1. Qu'est-ce qu'un mythe ?

I.1.1. Le mythe : problème de définitions

Pour répondre à la question « Qu'est-ce qu'un mythe ? », il est indispensable de se référer à l'inquiétude de l'ethnologue Mircea Eliade qui affirme la difficulté de définir le mythe. A ce propos il écrit :

« Il sera difficile de trouver une définition du mythe qui soit acceptée par tous les savants et soit en même temps accessible aux non- spécialistes. D'ailleurs, est-il même possible de trouver "une seule" définition susceptible de couvrir tous les types et toutes les fonctions des mythes, dans toutes les sociétés archaïques et traditionnelles ? »⁵

Ces précautions prises, nous revenons à une définition extraite d'un dictionnaire Contemporain, *Le Robert* par exemple qui donne la définition suivante :

« récit fabuleux souvent d'origines populaire qui met en scène des êtres incarnant sous une forme symbolique des forces de la nature, des aspects de la condition humaines »⁶

Quant au dictionnaire *Larousse*, il considère le mythe comme un récit mettant en scène des êtres surhumains, des auteurs imaginaires, des fantasmes :

« un récit populaire ou littéraire mettant en scène des êtres surhumains et des actions remarquables s'y expriment, sous couvert de la légende, les principes et les valeurs de telle société et, plus généralement y transparait la structure de l'esprit humain »⁷

⁵ Mircea, Eliade, *Aspects du mythe*, Gallimard, France, 1963, p16.

⁶ Le Petit Robert, *Dictionnaire de la langue française*.

⁷ Larousse, *Dictionnaire de la langue française*.

Dans le même ordre d'idée, le philosophe Gilbert Durand avec sa théorie de *l'imaginaire*⁸, se penche sur les fondements anthropologiques, sociologiques et philosophiques du mythe, en insistant sur sa relativité fondamentale. A ce sujet, il écrit :

« Nous entendons par le mythe un système dynamique de symboles, d'archétypes et de schèmes, système dynamique qui sous l'impulsion d'un schème, tend à se composer en récit. Le mythe est déjà une esquisse de rationalisation puisqu'il utilise le fil de discours, dans lequel les symboles se résolvent en mots et les archétypes en idées. Le mythe explicite un schème ou un groupe de schèmes, de même que l'archétype promouvait l'idée et que le symbole engendrait le nom, on peut dire que le mythe promeut la doctrine religieuse, le système philosophique ou (...) le récit historique et légendaire »⁹.

De son côté, la définition d'Eliade apparaît comme l'explication la plus complète et la mieux adaptée à inclure l'ensemble des catégories de mythes. Il confirme que : « le mythe raconte une histoire sacrée, il relate un événement qui a lieu dans le temps primordial, le temps fabuleux des commencements ».¹⁰

Comme il a été exposé à travers les différentes définitions évoquées précédemment, le mythe représente un concept d'une complexité considérable, englobant plusieurs définitions souvent contradictoires. Littérairement, le concept « mythe » dérive du grec « *muthos* », qui signifie « récit », « fable » et, à un niveau plus ancien, « parole »; le mythe se définit donc comme une « *histoire fabuleuse qui se raconte* ». Selon les spécialistes de l'histoire des religions, le mythe est la base essentielle de la vie sociale et culturelle. Il devait dire la vérité sans déformation, car il exprimait un récit sacré.

⁸ G. DURAND, *les structures anthropologiques de l'imaginaire*, 1960.

⁹ Ibid, p.64.

¹⁰ M. ELIADE, *Aspects du mythe*, « Folio Essais », Gallimard, 1ère éd. 1963, rééd. 1996 : pp.16-17

I.1.2. La littérature et la (ré) écriture des mythes

Le mythe, par sa charge symbolique et sémantique, sa permanence à travers les âges et son universalité, se transforme en un pont entre le passé et le présent, entre l'ancienneté et la modernité. C'est dans cette perspective que Gilbert Durand spécifié la littérature comme : « *[un] récit romanesque comme un département de mythe* ». ¹¹

De même, le mythe fait désormais partie intégrante de la culture et des arts. Il donne aux textes où il apparaît, une intensité humaine qui le rend attachant. Lorsqu'il est là, le texte reçoit une sorte d'immortalité et une autre dimension, car les thèmes universels qu'il véhicule défient le temps. Les mythes, bien avant d'être fixés par l'écriture, n'étaient pas de simples récits fabuleux sortis de l'imaginaire, mais une réalité vécue.

Dans une autre approche critique, Gilbert Durand remet en question l'idée selon laquelle : « *le mythe n'est jamais une notation qui se traduit et se déchiffre, il est présent sémantiquement et, formé de symbole, il contient par compréhension son propre sens* ». ¹²

C'est dans cette optique, que des littéraires, des philosophes et des poètes ont conservé et réinterprété la plupart des mythes ; le meilleur exemple est « *l'Iliade et l'Odyssée* » d'Homère. C'est à la Renaissance que les mythes gréco-romains sont réinterprétés dans les ouvrages littéraires, ce qui donne naissance à des intrigues puisées dans le passé tout en mettant en lumière le présent. C'est à travers cette force que le mythe, malgré toutes ses énigmes et anomalies, ne se borne pas à expliquer les phénomènes naturels à travers l'esprit primitif. Cette donnée, qui n'a rien à voir avec le champ littéraire, a aussi été exploitée par des théoriciens ¹³ en quête de matière pour leurs recherches.

¹¹ Ibid.

¹² Ibid. p. 54.

¹³ A titre d'exemple : Mircea Eliade, Gilbert Durand, Roland Barthes, Lévi Strauss...etc.

D'autre part, en 1957, *Roland Barthes*, rassemble les différentes représentations structurant les sociétés modernes dans son ouvrage appelé « *Mythologies* »¹⁴ et y intègre un essai consacré au mythe en tant que système *sémiologique* ainsi qu'à sa fonction sociale, publié dans un ouvrage intitulé « *Mythe aujourd'hui* ».

L'un des exemples les plus célèbres de cette relation étroite entre le mythe et la littérature est l'œuvre de Mary Shelley, paru en 1818, sous le titre de « *Frankenstein ou le Prométhée moderne* »¹⁵. Cette œuvre littéraire montre, ainsi comme nous l'avons signalé plus haut, que le mythe peut être un réel pont entre passé et présent, entre tradition et modernité.¹⁶

En synthétisant ces opinions, on peut dire que le mythe se présente comme une réalité constamment réactualisée au sein de la création littéraire et artistique. Sa flexibilité et sa capacité d'adaptation lui confèrent la faculté de perdurer à travers le temps, de se réinventer et d'élargir continuellement ses horizons.

I.1.3. Le cinéma et l'adaptation de mythes

Le cinéma s'est établi comme un vecteur privilégié de réactualisation des mythes, en les adaptant à des formats visuels et narratifs accessibles à un large public. Les récits mythologiques, véhiculant des archétypes universels, ont acquis un renouveau d'expression à travers l'image cinématographique. Selon Gilbert Durand, « *le mythe constitue une structure de l'imaginaire se renouvelant constamment sous des manifestations variées* ».

¹⁴ R. BARTHES, *Mythologies*, Seuil, Paris, 1957, P, 193

¹⁵ Roman épistolaire, en anglais « Frankenstein ; or, The Modern Prometheus », Corréard, 1821.

¹⁶Dans cette histoire, le « Prométhée moderne » met en évidence la comparaison entre le mythe antique — où Prométhée apporte le feu aux hommes — et le récit de Frankenstein, où le savant insuffle la vie. Victor Frankenstein, animé par le désir de créer la vie grâce à la science, franchit une limite «divine» interdite. Il donne naissance à une créature hideuse, une abomination qu'il finit par abandonner, incapable d'assumer la responsabilité de son acte.

Ainsi, des œuvres cinématographiques telles que *La guerre de Troie*, adaptation de l'Iliade d'Homère, ou *Jason et les Argonautes* (1963), fondée sur la quête de la Toison d'or, mobilise les mythes grecs afin de leur conférer une portée spectaculaire, tout en préservant leur rôle de reflet des passions humaines comme la guerre, l'amour ou la vengeance.

Le tableau suivant démontre des exemples d'adaptation filmiques de quelques mythes et légendes populaires :

Mythe / Légende	Film (année, réalisateur)	Réinterprétations
Orphée	<i>Orphée</i> (1950, Jean Cocteau)	Transposition dans un univers contemporain neutre, avec séquences fantastiques.
Odyssée	<i>Ulysse (Ulisce)</i> , 1954, Mario Camerini)	Adaptation fidèle du récit homérique, avec aventures et créatures mythiques.
Hercule	<i>Les Travaux d'Hercule (Le fatiche di Ercole)</i> , 1958, Pietro Francisci)	Met en scène Hercule, le lion de Némée, Jason et la Toison d'or, les Amazones.
Jason et la Toison d'or	<i>Jason et les Argonautes</i> (1963, Don Chaffey)	Représente la quête initiatique de Jason, héros vénéré à Athènes.
Médée (Euripide)	<i>Médée (Medea)</i> , 1969, Pier Paolo Pasolini)	Adaptation directe de la pièce antique, centrée sur la vengeance et le destin.
Hélène de Troie / Iliade	<i>Hélène de Troie</i> (2003, John Kent Harrison)	Téléfilm retraçant la vie d'Hélène et l'origine du conflit.
Iliade (Homère) – guerre de Troie	<i>Troie</i> (2004, Wolfgang Petersen)	Re-lecture moderne du poème épique, centrée sur Achille et la chute de Troie.
Mythe du Déluge	<i>Noé (Noah)</i> , 2014, Darren Aronofsky)	Libertés créatives autour du texte biblique, réflexion sur le mal et la culpabilité.
Odyssée revisitée – retour d'Ulysse	<i>The Return (Le retour d'Ulysse)</i> , 2024, Uberto Pasolini)	Version contemporaine dépouillée de magie : le mythe devient drame intime sur mémoire, identité et souffrance.

Tableau 01

Pour conclure, on peut affirmer que la réutilisation des mythes au cinéma contribue à leur inscription durable dans l'imaginaire collectif. Les spectateurs, même sans connaître les sources originelles, reconnaissent les motifs récurrents : le héros, la quête impossible, la transgression punie...etc. Le cinéma agit ainsi comme une étape culturelle qui prolonge la mémoire des mythes et les rend accessibles à de nouvelles générations.

I.1.4. La mythocritique : un outil d'analyse

La théorie de l'imaginaire constitue un cadre pluridisciplinaire consacré à l'analyse de l'imaginaire et des représentations visuelles. Elle est apparue dans les années soixante-dix à partir des recherches menées par divers analystes de l'imaginaire, notamment Claude Lévi-Strauss, Gaston Bachelard, Mircea Eliade, Carl-Gustav Jung et Gilbert Durand.

La mythocritique représente une approche d'analyse littéraire ou artistique qui focalise le processus de compréhension sur le récit mythique inhérent à la signification de toute narration, qu'il s'agisse de structure, d'histoire ou de contexte socio-historique, tout en prenant en compte les éléments psychiques.

La mythocritique est l'outil théorique le plus connu et pratiqué par les spécialistes pour l'analyse et l'interprétation des mythes. Elle se définit comme « *une analyse du texte mythique, récit sous le récit, qui participe à la signification de tout récit* ». Elle implique aussi l'identification des thèmes mythiques et de leurs combinaisons, ainsi que la mise en relation des éléments du mythe avec d'autres mythes historiques. Cette démarche méthodologique peut être réalisée en trois étapes qui décomposent les couches mythologiques¹⁷. En s'inscrivant dans le domaine de la nouvelle critique, son concepteur G. Durand élabore ce terme en s'inspirant du modèle de la *psychocritique* de Charles Mauron ; cependant, la mythocritique consiste à appliquer un objet à un autre, c'est-à-dire à interpréter le texte selon la perspective du mythe, un récit au sein d'un récit.

Cet outil analytique, [mythocritique] élaboré par G. Durand, repose sur le principe de la répétition. Or, afin d'identifier le(s) mythe(s) sous-jacents à un récit, la mythocritique *durandienne* repose exclusivement sur la redondance et la répétition des éléments, parce que :

¹⁷ Décomposer les couches mythologiques, c'est analyser un mythe en le partageant en ses éléments de base (histoires, symboles, fonctions). Cette méthode, connue grâce à des anthropologues comme Claude Lévi-Strauss, aide à trouver la structure universelle et le sens profond d'une histoire.

« aucun élément n'est imaginativement pertinent s'il n'est pas répété directement ou indirectement, à travers d'autres éléments de valeur symbolique équivalente »¹⁸

Quant à Pierre Brunel il s'est appuyé sur la mythocritique de Durand et a établi les fondements d'une mythocritique comparative dans son ouvrage intitulé *« Mythocritique, Théorie et parcours »*¹⁹. Sa mythocritique se présente comme une herméneutique appliquée au texte littéraire. Elle définit également le mythe comme : *« [un] langage préexistant au texte, mais diffusé dans le texte, et est l'un de ces textes qui fonctionnent en lui »*²⁰

En synthétisant ces concepts théoriques, il ressort que la mythocritique ne représente pas l'unique méthode d'analyse critique ; elle se place plutôt au sein d'un ensemble de démarches qui, chacune selon sa spécificité, apportent des éclairages complémentaires aux œuvres littéraires et artistiques. Dans le prolongement de notre analyse, nous procédons désormais à la présentation de notre corpus d'étude, composé du mythe de Prométhée et du film The Matrix.

I.2. Le mythe de Prométhée

I.2.1. Résumé du mythe

Le mythe de Prométhée est un récit fondateur de la mythologie grecque relatant comment le Titan Prométhée, *« le prévoyant / clairvoyant »*, à défier les Dieux de l'Olympe, faisant de lui le bienfaiteur des hommes et symbole de la rébellion.

Un matin Zeus (Dieu suprême des Grecs, fils de Cronos et de Rhéa, celui qui fait régner sur le monde l'ordre, la sagesse et la justice) convoqua Prométhée (un Titan, fils du titan Japet) et son frère Epiméthée et leur ordonna de créer la vie sur terre (les hommes et les animaux) et de leur octroyer les qualités dont ils auront besoin pour vivre.

¹⁸ Helder Godhino, « G.Durand », op. cit., p.72.

¹⁹ Mythocritique, Théorie et parcours, P.Brunel, 1992.

²⁰ Ibid., p. 61.

Epiméthée, qui agit avec un temps de retard, et de façon impulsive, commença par créer les animaux en premier avec tous les dons possibles (la force, l'habileté, le courage, la ruse) ainsi de quoi se protéger et quand vint le tour des humains il ne leurs resta plus rien, ils étaient nus, faibles sans armes et sans aucune protection.

Ne sachant pas comment réparer cette erreur, Prométhée plus sage et avisé que son frère, décéda avec l'aide d'Athéna (déesse de la sagesse), de mettre les hommes debout à l'image des dieux et leur donner ce qui les rendra supérieur aux animaux : *la connaissance*.

Prométhée étant connu pour son intelligence et son attachement aux humains, va alors voler le feu aux dieux (aidé par Athéna). Un feu, qui chez les grecs, symbolise plusieurs choses : la technologie, le progrès, la vie, la sagesse ou plus important encore la connaissance « *Celui qui détient l'information détient le pouvoir* »²¹.

Cette étincelle de feu deviendra ainsi l'âme humaine. Dotés de cette intelligence, l'humanité abandonne la vie primitive et n'attend plus de salut d'une puissance divine, mais devient responsable de son propre destin, de son propre progrès et de sa survie grâce à la technique, la science et la raison : « *l'homme est son propre Prométhée* »²². De ce fait, Prométhée deviendra le bienfaiteur de l'humanité contre les dieux, Zeus ne particulier. Ce dernier ne pouvant dormir tranquille à l'idée que Prométhée ose le défier sur le plan de la sagesse.

Dès lors, en apprenant le fait du vol, Zeus entra dans une colère noire sans limite reprochant à Prométhée le fait d'avoir bafouer l'interdit et de s'être pris pour un Dieu, son égal en n'étant seulement qu'un Titan. « *Le châtement sera à la hauteur de ton crime* », lui promet Zeus.

Il fut emmené dans les montagnes du Caucase et enchaîné à un rocher où un aigle vient lui dévorer le foie chaque jour. Il sera sauvé de son châtement par Héraclès (Hercule) et sera finalement pardonné.

²¹ « *Les Meditationes Sacrae* », recueil d'essais religieux et philosophiques, Francis Bacon, 1597.

²² Préface « *l'Histoire de France* », Jules Michelet, 1869.

I.2.2. La dimension plurielle du *Prométhée*

Le mythe de Prométhée est riche en thématique et en philosophie, car il interroge à la fois le progrès, la rébellion et la condition humaine. Claude Lévi-Strauss rappelle que « *le mythe est une machine à supprimer le temps* »²³, ce qui signifie que l'histoire de Prométhée ne cesse de rejouer la tension entre nature et culture. En donnant le feu aux hommes, il inaugure une rupture fondamentale : l'humanité entre dans l'histoire du savoir et de la technique, mais au prix d'une transgression qui bouleverse l'ordre divin.

Dans cette perspective, Gaston Bachelard souligne l'ambivalence du feu : « *Le feu est l'intimité, c'est la chaleur qui nous réchauffe, mais aussi la flamme qui nous dévore* »²⁴. Le geste prométhéen devient alors une métaphore du progrès humain, porteur d'espoir mais aussi de menace. La philosophie du mythe révèle que toute avancée technique est inséparable d'une responsabilité, et que la création peut se retourner contre son créateur. Ainsi, Prométhée incarne la dialectique entre élévation et destruction, entre lumière et souffrance.

Mircea Eliade rappelle que « *le mythe raconte une histoire sacrée, il relate un événement primordial* »²⁵. Le récit de Prométhée, en introduisant le feu, fonde une nouvelle condition humaine, marquée par la mémoire du sacré et par la conscience du progrès. Mais le châtiment infligé par Zeus rappelle que toute création est liée à une dette envers l'ordre cosmique. La philosophie du mythe souligne ainsi que la liberté humaine ne peut s'acquérir sans affronter la limite imposée par le divin.

I.2.3. Les symboliques du mythe de Prométhée

Le mythe de Prométhée est l'un des récits les plus chargés de symboles de la tradition grecque. Il incarne à la fois la rébellion, la quête de savoir et le prix de la transgression.

²³ Anthropologie structurale, 1958

²⁴ La psychanalyse du feu, 1938

²⁵ Le Mythe de l'éternel retour, 1949

À travers la figure du Titan, l'humanité découvre son passage de l'ombre à la lumière, de l'état sauvage à la civilisation, en portant en elle les promesses et les dangers du progrès.

Tout d'abord, le mythe de Prométhée symbolise *la transition* de l'humanité de son état primitif vers la civilisation. En fournissant le feu aux humains, Prométhée leur confère non seulement un instrument matériel, mais également un savoir authentique qui marque le début de leur autonomie. Ce geste originel incarne la figure d'un messager contestataire, une entité positive qui s'oppose aux divinités et consent à la souffrance afin de favoriser le développement des êtres humains. Par son intermédiaire, l'être humain se révèle comme un être privilégié, possédant un savoir qui le différencie des autres créatures.

Ensuite, ce mythe incarne également le symbole de *la contestation* de l'autorité divine. En s'opposant à la souveraineté absolue de Zeus, il représente la créativité, la rébellion et la connaissance. Son image se révèle emblématique de l'émancipation intellectuelle et de l'audace de l'esprit humain, apte à contester les autorités établies afin de favoriser l'émergence de nouvelles formes de civilisation.

Le feu, placé au centre du mythe, rassemble une richesse symbolique remarquable. Il incarne la technologie, la science, la lumière ainsi que la chaleur, autant d'aspects qui autorisent l'homme à modifier la nature et à construire la culture. Gaston Bachelard a rencontré en exergue cette puissance dans *La Psychanalyse du feu* (1938) : « *Le feu est ainsi un phénomène privilégié qui peut tout expliquer. Si tout ce qui change lentement s'explique par la vie, tout ce qui change vite s'explique par le feu.* ». Ainsi, le feu prométhéen incarne la métaphore de la connaissance et du progrès, tout en symbolisant la vitesse des transformations qu'il engendre.

Néanmoins, le mythe met également en lumière les vulnérabilités de l'être humain. La recherche du savoir et du pouvoir alimente une aspiration insatiable, un désir de domination qui expose l'humanité à ses propres excès. Albert Camus, dans *Prométhée aux Enfers* (1946), propose une analyse critique :

« *L'homme actuel croit qu'il faut d'abord libérer le corps, même si l'esprit doit mourir provisoirement. [...] Les hommes d'aujourd'hui feraient comme les dieux d'alors : ils le cloueraient au rocher, au nom même de cet humanisme dont il est le premier symbole.* »²⁶

Cette réflexion montre que Prométhée n'est pas seulement une figure héroïque, il est aussi le miroir des contradictions humaines, entre désir de liberté et tentation de domination.

Enfin, le supplice de Prométhée rappelle que l'acquisition du savoir à un prix. La souffrance qu'il endure symbolise le coût de la transgression et la responsabilité qui accompagne toute avancée. Le mythe met ainsi en lumière l'ambivalence du progrès : il libère l'homme, mais l'expose aussi à des risques et à des douleurs inévitables.

Après avoir expliqué la symbolique du mythe de Prométhée, nous passerons maintenant à la présentation de notre deuxième corpus : le film « The Matrix » des sœurs Wachowski qui propose une réécriture moderne et cinématographique du mythe de Prométhée.

1.3. Le film « The Matrix »

1.3.1. Synopsis (résumé du film)

The Matrix ou *La Matrice* en français, est un film de science-fiction australo-américain, mêlant aussi le Cyberpunk (un genre de science-fiction qui met souvent en scène un futur proche avec une société technologiquement avancée) écrit et réalisé par les Wachowski, et qui a été diffusé en 1999.

Dans un futur dystopique, la majorité des humains vit sans le savoir dans une simulation virtuelle appelée *La Matrice*, créée par des machines intelligentes pour les asservir et exploiter leur énergie biologique. Thomas Anderson, alias Néo, un programmeur et hacker, découvre progressivement que son monde n'est qu'une illusion. Guidé par *Morpheus*, il est confronté au choix décisif entre rester dans l'ignorance ou découvrir la vérité en avalant une pilule rouge :

²⁶ Alber Camus, *Prométhée aux Enfers*, 1946

« Choisis la pilule bleue et tout s'arrête : après tu pourras faire de beaux rêves et penser ce que tu veux. Choisis la pilule rouge, tu restes au pays des merveilles, et on descend avec le lapin blanc au fond du gouffre. N'oublie pas je ne t'offre que la vérité rien de plus. »²⁷

Suite à la décision de prendre la pilule rouge, Néo rejoint l'équipage du vaisseau *Nebuchadnezzar*, qui lutte pour libérer les esprits prisonniers de *La Matrice*. Morpheus croit que Néo est « l'Élu », un être prophétisé capable de mettre fin à la domination des machines. En lui expliquant, lors d'une scène significative, que la majorité des humains privilégient ces conditions, c'est-à-dire demeurent branchés à la Matrice²⁸ de manière inconsciente :

« Ce qu'il faut que tu comprennes, c'est que pour la plupart ils ne sont pas prêt à se laisser débrancher, bon nombre d'entre eux sont tellement inconscient et désespérément dépendant du système, qu'ils vont jusqu'à se battre pour le protéger ! »

Lors des entraînements virtuels, Néo apprend qu'il a des capacités pour transgresser les lois physiques qui réagissent la simulation. Cependant, la menace demeure permanente, les agents, tels que le programme puissant nommé *Smith*, poursuivent les rebelles et contrôlent toute menace sur *La Matrice*.

Par ailleurs, la trahison de *Cypher* fragilise le groupe, menant à la capture de Morpheus. Néo et Trinity décident alors de retourner dans la Matrice pour le sauver, malgré les dangers. Leur audace culmine dans une série de combats spectaculaires, où Néo commence à révéler son potentiel. L'Oracle lui avait laissé entendre qu'il n'était pas encore l'Élu, mais ses choix et son courage le rapprochent de cette destinée.

Lors de l'affrontement final, Néo est tué par l'agent Smith mais renaît grâce à l'amour de Trinity et à sa propre prise de conscience. Désormais capable de contrôler la Matrice, il vainc Smith et démontre qu'il est bien l'Élu.

²⁷ Morpheus, Film *The Matrix*, scène à la 29mn06sec.

²⁸ Les individus sont complètement séparés les uns des autres (car « stockés » chacun dans une capsule distincte) et endormis dans une position et un milieu qui évoquent celui du *fœtus humain*.

Le film se conclut sur Néo affirmant aux machines qu'il montrera aux humains « un monde où tout est possible », annonçant une libération à venir et ouvrant la voie aux suites de l'histoire.

1.3.2. La thématique du film « The Matrix »

The Matrix, réalisé par les Wachowski, développe une thématique d'une grande complexité. À la fois œuvre de science-fiction et méditation philosophique, le film interroge la réalité, la liberté et la condition humaine. Grâce à ses références mythologiques, spirituelles et sociales, il dépasse largement le cadre du simple divertissement.

En effet, l'opposition entre le monde simulé de la Matrice et la réalité matérielle invite à réfléchir sur la fragilité de nos perceptions. Comme le rappelle Morpheus, « *La Matrice est partout. Elle est autour de nous* », soulignant la puissance d'un système qui enferme l'humanité dans une illusion collective. C'est dans ce contexte que le choix de Néo d'avaler la pilule rouge prend tout son sens.

De plus, cette quête de vérité s'accompagne d'une critique politique et sociale. *La Matrice* apparaît comme une métaphore des systèmes de domination modernes, où les individus sont réduits à de simples ressources. Morpheus précise que : « *La Matrice est un système, Néo. Ce système est notre ennemi* »²⁹, ce qui rejoint les analyses de l'aliénation et les réflexions sur la société de consommation.

Enfin, cette dimension se double d'une portée spirituelle et mystique. Néo, présenté comme « l'Élu », incarne une figure messianique chargée de sauver l'humanité. Le film puise dans diverses traditions religieuses et philosophiques pour montrer que la libération de l'esprit et l'accès à une transcendance constituent des enjeux universels. Ainsi, la trajectoire de Néo illustre la possibilité d'une rédemption collective par la prise de conscience et la libération intérieure.

²⁹ Film The Matrix, scène à 1h12

I.3.3. The Matrix un film d'action intellectuel

The Matrix n'est pas un film ordinaire, il est saturé de philosophie, mais aussi de références religieuses, scientifiques et littéraires. L'ambition des sœurs Wachowski était de réaliser un « *film d'action intellectuel* »³⁰, comme elles le soulignent dans le passage suivant :

*« Nous aimons les films d'action, les armes et le kung-fu, mais nous en avons assez des films d'action produits à la chaîne et vides de tout contenu intellectuel. Nous avons mis un point d'honneur à placer dans ce film autant d'idées que nous pouvions »*³¹

Keanu Reeves³² qui à jouer le rôle de Néo dans le film, afin de préparer le tournage, a dû, non seulement subir un entraînement physique dur, mais aussi se plonger dans plusieurs lectures de domaines différents, comme à titre d'exemple l'ouvrage intitulé « *Simulation* » de Jean Baudrillard. Ce qui illustre également la culture générale et la diversité des goûts des Wachowski :

*« Nous nous intéressons à la mythologie, à la théologie, et dans une certaine mesure aux mathématiques avancées. Ce sont autant de voies pour répondre à des questions plus importantes, et même à la Grande Question. Si vous voulez raconter des histoires épiques, vous ne pouvez pas ne pas vous sentir concernés par ces questions. Les gens ne saisissent peut-être pas toutes les allusions du film, mais ils en comprennent au moins les idées essentielles. Nous voulions faire réfléchir les gens, les obliger à faire fonctionner leurs méninges»*³³.

Cette citation montre que les Wachowski conçoivent le film *The Matrix* comme une œuvre qui dépasse le simple spectacle visuel. En mobilisant plusieurs domaines, ils cherchent à relier le film à des interrogations universelles et profondes. Leur intention est d'obliger le spectateur à réfléchir, à décoder les allusions, à activer son esprit critique et aller au-delà de l'action et des effets spéciaux.

³⁰ Ouvrage collectif, *Matrix, Machine philosophique*, Alain Badiou, Thomas Benatouil, Elie During, Patrice Maniglier, David Rabouin, Jean-Pierre Zarader, Paris, Ellipses, 2003. p. 12.

³¹ Ibid, p21.

³² Keanu Reeves, né le 2 septembre 1964 à Beyrouth au Liban, est un acteur, réalisateur, producteur et musicien canadien. Figure incontournable d'Hollywood, il est reconnu pour ses rôles emblématiques dans des films à succès tels que *Speed*, la saga *The Matrix* et ses suites, ainsi que la saga *John Wick*.

³³ Op.cit, « *Matrix, Machine philosophique* », p. 25.

CHAPITRE II

The Matrix et sa réécriture du
mythe de Prométhée :
lecture analytique du corpus

Le film The Matrix peut être vu comme une réécriture moderne du mythe de Prométhée. Par le biais de ses images et de son récit, il reprend les axes fondamentaux de ce mythe pour les intégrer dans un univers technologique. Trois axes principaux permettent de se rapprocher de ce lien. D'abord, la figure de Néo qui présente un Prométhée contemporain, prêt à souffrir pour transmettre la connaissance aux hommes. Ensuite, la rébellion contre l'autorité, qui se déplace de dieux olympiens vers les machines de la Matrice. Enfin, la vérité qui remplace le feu antique comme symbole de savoir et de libération. Ces trois dimensions dessinent une continuité entre l'héritage mythologique et les préoccupations philosophiques de notre époque.

II.1. Néo une figure moderne de Prométhée

II.1.1. Le nom de personnage et sa symbolique

« Quand le nom devient un symbole ». Dans le film The Matrix, le choix des noms des personnages n'est pas gratuit, chacun d'eux porte une charge symbolique qui renvoie à une référence religieuse, mythologique ou technologique. Le tableau suivant expose en évidence l'origine et la signification des principaux personnages du film :

Nom du personnage	Signification et origine
Néo D'origine grecque qui veut dire « nouveau ». Aussi, c'est l'anagramme de « The One = l'Élu ».	Néo pourrait donc être traduit étymologiquement par le nouveau fils de l'homme : une dénomination qui correspond à Jésus dans les évangiles du Nouveau Testament. Au début de Matrix, Néo doute de sa réalité ; du monde dans lequel il vit. Après son éveil, il deviendra l'Elu (un nouvel homme).
Trinity	Fait référence à la Sainte Trinité de la religion chrétienne : le Père, le Fils et le Saint-Esprit (la puissance du Père, l'intelligence du Fils et l'amour du Saint Esprit)
Morpheus	Le dieu des rêves, fils d'Hypnos dieu du sommeil. Avec le crane rasé tel un moine bouddhiste, il apparaît à Néo dans la Matrice afin de le réveiller.
Cypher	Mot anglais qui signifie « chiffré », aussi phonétiquement fait penser à Lucifer. Or, c'est un personnage qui cache ses véritables intentions, car il a trahi ses coéquipiers en tuant quatre personnes, après qu'il y est passé un pacte avec les

	machines au profit du luxe simulé. Ironie du sort, son nom dans la Matrice est Mr. Reagan (comme le président américain Ronald Reagan qui a quitté Hollywood pour la présidence).
Switch	Signifie interrupteur ou bascule, est le seul personnage qui, dans la matrice s'habille en blanc ; alors que tous le monde est vêtu de noir.
Apoc	Abréviation d'Apocalypse (du grec apokalupsis). C'est lui qui révélera la localisation de Néo pour le récupérer.
Mouse	Fait référence à la souris informatique. Ce choix s'inscrit dans une logique thématique où les noms des personnages évoquent souvent des composants électroniques ou numériques.
Les frères 'Tank' et 'Dozer'	En français, veulent dire char et bulldozer. Le premier en tant qu'opérateur principal du vaisseau de Morpheus évoque la structure blindée, le second fait référence à sa nature de travail acharné et à sa capacité à gérer des tâches lourdes à bord.
L'Oracle	Capable de divination et prédit l'avenir, elle aide surtout les personnages à comprendre leurs propres choix.
L'Agent Smith (principal antagoniste)	Très significatif comme surnom, car ça veut dire « forgeron » an anglais, du nom du congressman américain de Virginie, Howard S. Smith, qui adopta en 1949 une loi considérant toute personne voulant nuire au gouvernement des États-Unis comme criminel.

Tableau 02

Dans le contenu du tableau, le nom de Néo — comme ceux des autres personnages — révèle une identité profondément symbolique. Issu du grec « *neos* », qui signifie « nouveau », il évoque à la fois la renaissance et la figure de l'Élu. Avant son engagement dans la résistance, Néo est présenté comme prisonnier de l'illusion. Morpheus lui rappelle cette condition au début du film : « *Tu es un esclave, Néo. Comme les autres tu es né en captivité, dans une prison sans saveur ni odeur. Une prison, pour ton esprit.* »³⁴ Cette parole souligne la servitude imposée par la Matrice et la nécessité d'une libération par la connaissance.

À travers cette représentation, l'humanité retrouve en Néo une figure moderne du Prométhée rebelle. Sa singularité réside dans sa capacité à défier l'autorité de la Matrice et à incarner l'espoir d'un monde nouveau. Morpheus lui rappelle dès le début : « *La Matrice est un système, Néo. Ce système est notre ennemi.* ».

³⁴ Film The Matrix, scène à la 28mns25sec

Cette phrase place Néo dans une posture de révolte, comparable à celle de Prométhée face aux dieux. En acceptant de combattre ce système, il devient le porteur d'une vérité qui libère les hommes de leur condition servile.

Cette dimension prométhéenne se renforce dans les moments où Néo affirme son identité et son rôle. Lorsqu'il se relève face à l'Agent Smith et déclare : « *Mon nom... c'est Néo* », il proclame son émancipation et sa puissance nouvelle. Comme Prométhée qui a offert le feu pour transformer le destin des mortels, Néo apporte aux humains la possibilité de se réinventer. Il incarne ainsi une figure héroïque contemporaine, symbole de résistance et de renaissance, où la quête de la vérité devient l'équivalent moderne du feu antique.

II.1.2. Néo, un médiateur entre illusion et réalité

Tout au long de notre recherche nous avons remarqué que le film *The Matrix* se fonde sur des choix binaires comme par exemple rouge ou bleue, passif ou actif, réalité ou illusion, collabo ou résistant, matériel ou spirituel, rationnel ou émotionnel, conservateur ou progressiste, Nord ou Sud, etc. Cette dualité met en évidence le corpus, objet d'étude, comme une articulation de deux mondes qui se reflètent l'un dans l'autre, celui du mythe et de la matrice :

<i>Le monde du mythe</i>	<i>Le monde de la Matrice</i>
<i>Zeus: dieu de l'Olympe</i>	<i>Les machines : maitres du monde et autorité divine</i>
<i>Prométhée : le sauveur</i>	<i>Néo : le messie, l'Élu, libérateur de l'humanité</i>
<i>Athéna : déesse de la sagesse et qui aide Prométhée</i>	<i>L'Oracle : prévoyante et guide de la résistance humaine</i>
<i>La sagesse du Titan</i>	<i>Morpheus : père spirituel et partage également des traits avec Prométhée en volant les individus à la matrice.</i>
<i>L'aigle qui dévore éternellement le foie de Prométhée</i>	<i>L'Agent Smith : comme châtiment persistant de Néo et qui cherche toujours à le détruire ou l'assimiler.</i>

Tableau 03

Comme dans le mythe Prométhée qui offre aux hommes le feu pour éclairer leur condition, Néo révèle la vérité cachée derrière l'illusion de la Matrice. Il devient un médiateur entre deux mondes, celui de l'apparence, où les humains vivent prisonniers d'une simulation, et celui de la réalité, où la liberté est possible mais exige un prix. Cette image on la découvre bien lorsque Morpheus s'adresse à Néo pour lui expliquer ces deux mondes :

« N'as-tu jamais fait un de 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 des rêves et le monde réel ? »³⁵

Cette fonction de médiation rappelle le rôle du Prométhée, qui se place entre les dieux et les hommes pour transmettre un savoir interdit. Ainsi, Néo incarne la figure prométhéenne en dévoilant ce qui était dissimulé et en ouvrant la voie vers une nouvelle conscience.

II.1.3. Le sacrifice au service de l'humanité

Le sacrifice, qu'il relève du mythe, de la philosophie ou du cinéma, se présente comme l'acte inaugural de la recherche de la vérité et de la liberté. En accordant le feu aux humains, Prométhée consent à une douleur perpétuelle, évoquée par Eschyle dans sa tragédie : *« J'ai donné aux mortels l'espérance aveugle »³⁶*. Aussi de façon analogue, dans l'allégorie de la caverne, le détenu qui accède à la lumière décide de retourner auprès de ses semblables, malgré le péril du rejet et de la mort, comme l'illustre Platon : *« Ils se moqueraient de lui et diraient que sa montée vers la lumière lui a abîmé les yeux »³⁷*. Enfin, Néo dans The Matrix illustre cette logique en sacrifiant sa vie afin de libérer l'humanité de l'illusion. Ces trois représentations montrent que la vérité et la liberté ne peuvent être acquises qu'au terme d'un sacrifice individuel, douloureux mais vecteur d'une rédemption collective.

Cette démarche peut être résumée dans le tableau ci-après, qui confronte Prométhée, et Néo :

³⁵ Film The Matrix, scène à la 27mn

³⁶ Prométhée enchaîné, Eschyle, tragédie grec V^e siècle av. J.-C.

³⁷ Allégorie de la caverne, livre VII de la République 375 av. J.-C.

Figure	Nature du sacrifice	Objet transmis	Conséquence (sujet)	Conséquence (l'humanité)	Dimension symbolique
Prométhée	Souffrance éternelle infligée par Zeus	Le feu, symbole du savoir et du progrès	Châtiment divin, douleur infinie	Accès à la civilisation et autonomie face aux dieux	Héros rebelle, porteur de connaissance
Néo (The Matrix)	Don de sa vie dans l'affrontement final	Révélation de la Matrice, liberté des hommes	Mort sacrificielle, douleur rédemptrice	Libération de l'humanité de l'emprise des machines	Un médiateur entre illusion et réalité

Tableau 04

Le sacrifice se révèle toujours double : une perte individuelle — souffrance, rejet ou mort — et un bénéfice universel — civilisation, vérité, liberté. Prométhée inaugure la technique en acceptant le châtiment divin, tandis que Néo actualise ces archétypes en incarnant le sauveur rédempteur. Ce dernier transmet la vérité tout en assumant la douleur, et son geste ultime le rapproche d'une figure christique où la rédemption collective naît du sacrifice. Comme le rappelle Morpheus : « *Il est l'Élu, celui qui doit nous libérer* », inscrivant Néo dans la continuité des héros dont la souffrance personnelle est le prix de la liberté commune.

II.2. La rébellion contre l'autorité technologique

Dans The Matrix, la figure de Néo ne se limite pas à incarner un Prométhée moderne : elle actualise aussi la dimension de rébellion propre au mythe. Là où Prométhée défiait Zeus et l'ordre divin, Néo s'oppose à une autorité technologique qui domine les corps et les esprits. Cette lutte traduit la continuité d'un même geste : résister à une puissance supérieure pour libérer l'humanité.

II.2.1. Du défi des dieux à la lutte contre les machines

Prométhée, en soustrayant le feu aux divinités, initie une rébellion à l'encontre de l'autorité divine qui revendique la maîtrise du destin humain. Néo, dans The Matrix, effectue une transgression analogue en rejetant les règles dictées par la Matrice.

Morpheus l'exprime de la manière suivante : « *La Matrice est omniprésente...elle nous entoure* »³⁸. Cette présence constante évoque la domination exercée par les divinités de l'Olympe sur les humains. Dans les deux situations, l'acte de rébellion ne se limite pas à une action individuelle : il constitue une ouverture vers une transformation collective, ainsi que vers la potentialité d'un monde nouveau libéré de la domination.

Cette insurrection constitue également une recherche de la vérité. Prométhée confère le feu, emblème du savoir, tandis que Néo dévoile l'illusion dans laquelle l'humanité demeure enfermée. L'Oracle lui rappelle que « *tu n'es pas venu ici pour effectuer des choix, tu es déjà venu les accomplir.* »³⁹ Cette proposition met en évidence que la vérité ne se présente pas spontanément, mais qu'elle requiert une appropriation par un acte délibéré. Néo personnifie cette mission : il ne se limite pas à percevoir, mais opte pour la démonstration, faisant de ce choix un instrument de lutte contre l'illusion.

Finalement, la révolte de Néo acquiert une dimension sacrificielle qui le rapproche des archétypes mythologiques. Prométhée subit une souffrance éternelle tandis que Néo consent à sacrifier sa vie afin de préserver l'humanité. En présence de l'Agent Smith, il déclare : « *Parce que je choisis.* »⁴⁰ Ce choix ultime s'inscrit dans une dynamique de rédemption : la liberté collective émerge du sacrifice individuel.

Morpheus rappelle à ses compagnons que « Néo est seul l'Élu, celui destiné à les délivrer ». Ainsi, *The Matrix* met en œuvre les grands récits fondateurs en démontrant que la révolte contre l'autorité, qu'elle soit divine, philosophique ou technologique, est invariablement associée à la souffrance du protagoniste qui consent à endosser le fardeau au nom des autres.

³⁸ Film *The Matrix*, scène à la 27mn45sec.

³⁹ Film *The Matrix*, scène à la 1h14mn30sec

⁴⁰ Film *The Matrix*, scène à la 1h54mn40sec

II.2.2. La quête du savoir comme acte de résistance

Cette rébellion n'est pas seulement physique, elle est aussi intellectuelle et spirituelle. Prométhée offre aux hommes le feu, symbole de connaissance, et Néo révèle la vérité sur la simulation. Dans les deux récits, la quête du savoir est un acte de résistance : elle permet de briser l'illusion et de rendre aux hommes leur liberté. Morpheus le rappelle à Néo : « *La Matrice est un système. Ce système est notre ennemi.* »⁴¹ La connaissance devient alors une arme, un moyen de lutter contre l'asservissement et de redonner sens à l'existence humaine.

Ainsi, la rébellion contre l'autorité divine dans le mythe de Prométhée trouve son écho dans la lutte contre l'autorité technologique dans *The Matrix*. Le défi aux dieux devient défi aux machines, et la quête de savoir se transforme en acte de résistance. Cette continuité montre que, malgré la différence des contextes, le geste prométhéen demeure universel : il exprime la volonté de l'homme de s'affranchir des puissances qui l'oppriment.

II.2.3. Analyse de quelques scènes phares du film

Dans ce volet nous essaierons de mettre en lumière et de décrypter quelques scènes phares du premier opus de la trilogie *The Matrix* :

- **7ème mn**, scène forte du film avec la première apparition de l'acteur principal, on nous lance déjà dans cet univers et monde cybernétique, un plan large nous montre Néo endormi sur son bureau face à son ordinateur, il est réveillé par une série de messages curieux : " **Wake up, Neo... The Matrix has you... follow the white rabbit... Knock Knock Neo.** ", message reçu par notre protagoniste sur son écran d'ordinateur étant endormi dans sa vie « ordinaire ». Et c'est là que tout bascule, un message l'invitant à quitter sa vie normale pour découvrir la réalité, avec comme sens métaphorique se libérer de l'emprise des machines

⁴¹ Film *The Matrix*, scène à la 56mns38sec



Image 01

Sur ces derniers mots on frappe à sa porte et c'est Choi et ses amis qui sont venu chercher « un disque illégal » vu que c'est un hacker. Néo prend son paiement et va chercher la marchandise se trouvant dans un livre évidé nommé « *Simulacra & Simulation*⁴² », l'ouvrant plus précisément sur un chapitre titré « *On Nihilism*⁴³ ».



Image 02

⁴² En français « **Simulacres et Simulation** », du philosophe français Jean Baudrillard, 1981, dans lequel il démontre sa théorie de la disparition du réel.

⁴³ En français « **Sur le Nihilisme** », une philosophie qui soutient que rien n'a d'existence réelle ou de sens, reflétant la vie humaine dans la matrice qui est une illusion dénuée de véritable but.

Choi en prenant sa marchandise lui dit : « **...You're my savior, man ! My own personal Jesus Christ !** », Une réplique très significative qui compare déjà Néo à Jésus le sauveur, ajoutant ironiquement : « **....This (veut dire la transaction) never happend. You don't exist** ».



Image 03

Après, en le voyant pâle du visage, Choi s'interroge si tous va bien, sur ce Néo lui répond : « **ça t'es déjà arrivé de confondre rêve et réalité ?** » et Choi lui réplique que c'est normal et qu'il a juste besoin de se détendre : « **it sounds to me like you need to unplug, man** ». Il conseille Néo de se déconnecter !



Image 04

- **12mn10sec**, Néo arrivant en retard à son travail se fait réprimander par son patron « *You have a problem with the authority, Mr. Anderson. You believe that you are special, that somehow the rules do not apply to you....* », On insinue déjà qu'il est de type « **rebelle** » et qu'il est « **spécial** ». Et là, son boss lui propose de faire « **des choix** » déterminants pour son avenir (un autre aperçu de son avenir, de ce qui va lui être proposé chez l'Oracle plus tard), en lui disant : « soit vous êtes à l'heure, soit vous trouvez un autre emploi ».

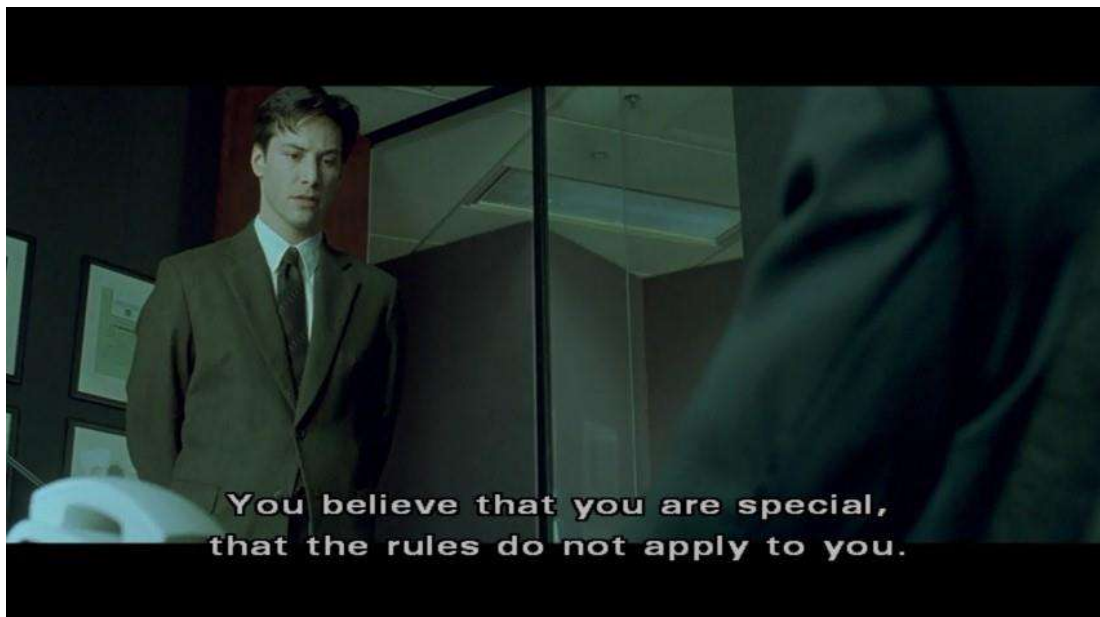


Image 05

- **1h31mn48sec**, discours entre l'agent Smith et Morpheus, ce dernier étant considéré comme un criminel mondial, il fut arrêté et conduit par les agents pour l'interrogatoire. L'Agent Smith regarde le paysage par une fenêtre du gratte-ciel et dit à Morpheus: « *...Billions of people just .. living out their lives...oblivious (dans l'ignorance)* ». Et il conclut son speech en décrivant la fin de la civilisation humaine et son remplacement par celui des machines. « *Evolution, Morpheus. Evolution. Like the dinosaur [...] You had your time. The future is our world. The future is our time..* ».



Image 06

- **1h41mn05sec**, *combat dans l'immeuble*, début de la vraie rébellion contre la matrice, Néo croit en lui en temps qu'Élu et défie, avec l'aide de Trinity, les machines en voulant sauver Morpheus, tombé prisonnier entre les mains des Agents. Ces derniers, qui essayent en vain d'entrer dans le cerveau de Morpheus pour lui arracher les codes d'accès à *Zion* (cité de la résistance humaine, qui se trouve près du centre de la terre) afin d'exterminer le reste de l'humanité.



Image 07

- **1h45mn52sec**, *combat sur le toit*, Néo fait face « pour la première vraie fois » aux agents (première grosse forme direct de rébellion contre le système établi, n'oubliant pas que jusqu'à présent personne n'avait fait face aux agents et s'en est sorti vivant) : il défie les autorités représenté dans ce combat par l'Agent Jones (ce dernier avec l'agent Smith et l'agent Brown forment le trio absolu chargé de la sécurité et de l'ordre dans la matrice). Avant d'être sauvé in extremis par Trinity, l'agent Jones lança a Néo : « **Only human !** » tu n'es qu'un humain, message clair des machines, que les humain sont incapables face à eux.



Image 08-1, 08-2

- **1h47mn50sec**, *combat avec hélicoptère*, Néo à l'aide d'une imposante mitrailleuse (NDLD), surgit face à trois agents et sauve Morpheus, synonyme de première petite victoire contre le système.

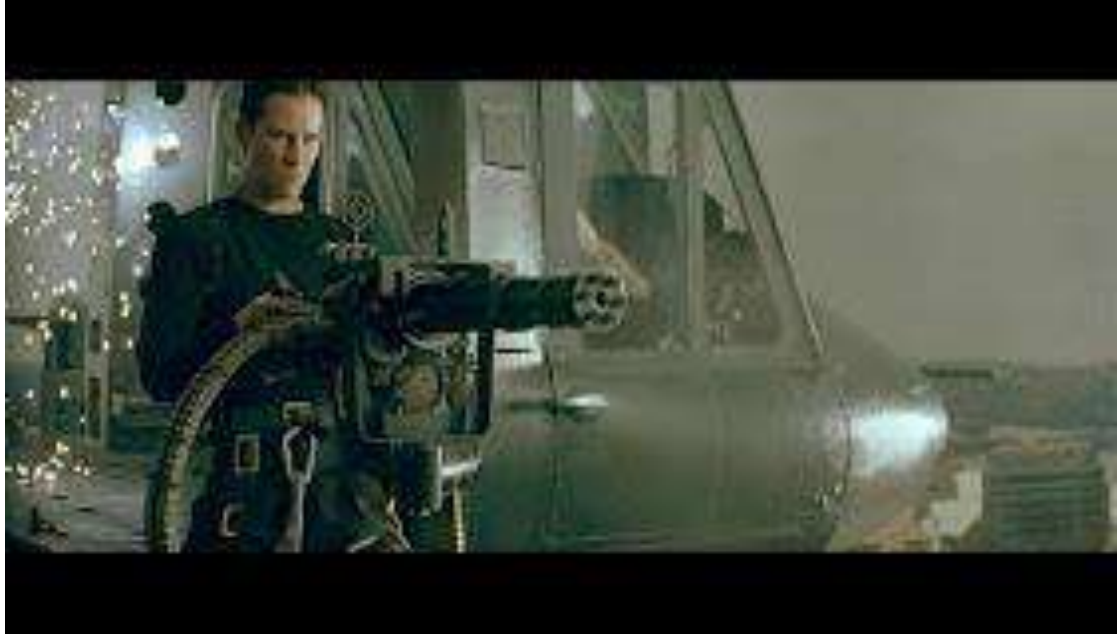


Image 09

- **1h54mn35sec**, *le duel*, Néo préférant ne pas s'enfuir, affronte l'agent Smith dans un quai de métro (le summum de la rébellion dans ce premier opus).





Image 10

Les deux opposants font face, le combat s'intensifie et après plusieurs gros coups dur, l'Agent Smith prend le dessus et s'apprête à achever sa victime sur les rails du métro, et en entendant le bruit du train qui s'approche, il lui dit : «...*That is the sound of inevitability. It is the sound of your death...* », C'est le bruit de la fatalité...c'est le bruit de votre mort.



Image 11

Mais, dans un dernier effort Néo parvient à se libérer. Il a vaincu un Agent dans un affrontement direct.

- **2h02mn40sec**, *la mort de Néo*, après s'être échappé des griffes de l'Agent Smith (qui a repris vie en prenant possession d'un autre hôte) et en voulant quitter la matrice vers le monde réel, Néo se trouve face à l'Agent Smith qui l'attendait ; il lui tire dessus à bout portant et vida son chargeur sur lui, Néo meurt.



Image 12

- **2h05mn**, *la résurrection*, Sous le choc et l'incompréhension, Trinity n'accepta pas cette fin et parvient à ramener Néo à la vie grâce au pouvoir de l'amour. Une lecture peut être faite à ce sujet: c'est la foi de Trinity qui a déclencher la résurrection miraculeuse de Néo.

L'Élu : Néo revenant à la vie, les trois Agents (Smith, Brown et Jones) n'en croient pas leurs yeux étant sûr de l'avoir achever.

De ce fait Néo acquiert une grande maîtrise de la matrice, chose qui le permet de vaincre définitivement l'Agent Smith et faire fuir les deux autres (une image forte qui insinue que les machines ont compris qu'il est inutile d'affronter l'Élu).



Image 13

- **2h08mn**, « *le message, le défi* » Néo, à travers un téléphone et en adoptant un style très proche de celui des agents (vêtement et lunettes en noir) s'adresse aux machines (maîtres du système). Leur disant qu'il peut les sentir maintenant, qu'ils ont peur d'eux (les humains), du changement et qu'il va montrer (il lance son challenge) aux gens ce qu'ils sont en train de leur cacher (la réalité) : **un monde débarrassé d'eux, un monde sans lois ni règles, sans limites ni frontières, un monde où tout peut arriver.**

C'est un message plus général concernant le système, qu'il soit politique ou social : que l'ordre établi sera bousculé, les croyances seront remises en cause et qu'il va devenir une source d'inspiration pour les autres en leur montrant la voie vers la libération (causant par la même occasion une panne du système après son coup de téléphone !)

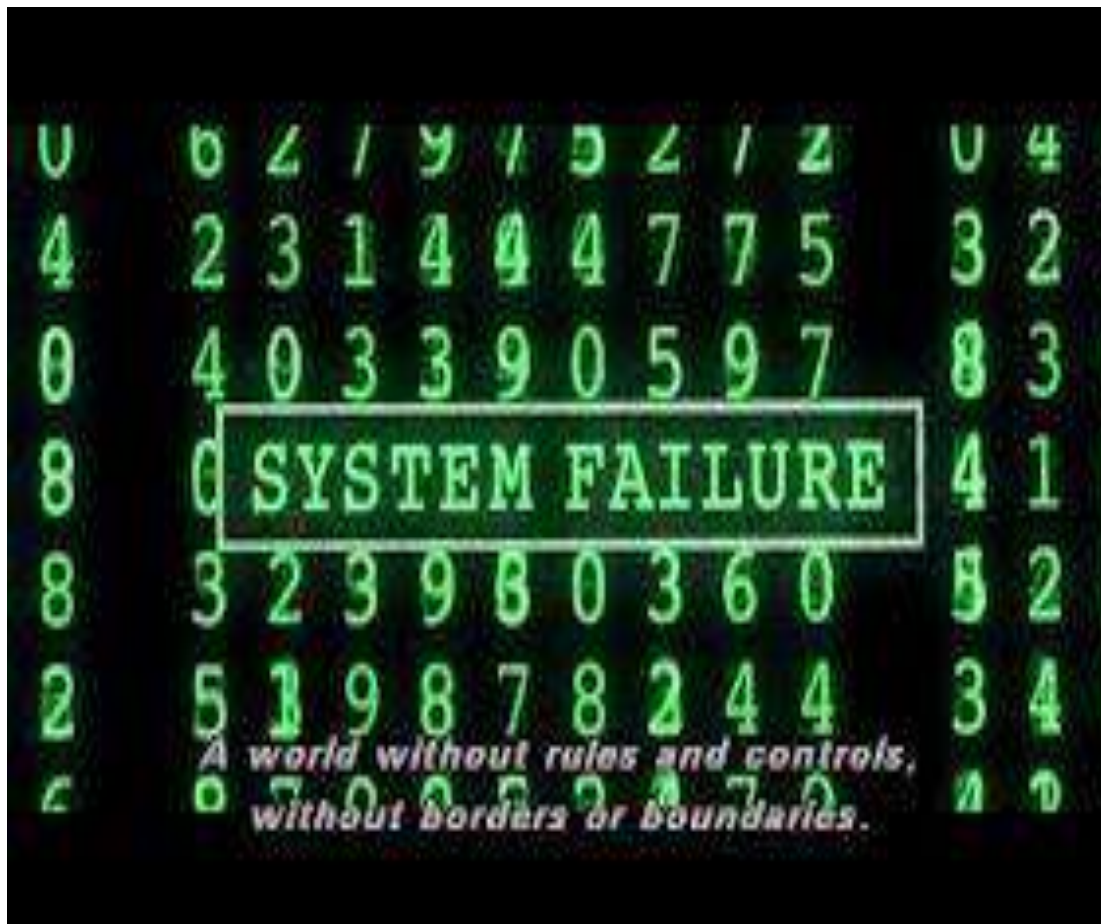


Image 14-1, 14-2

II.3. La vérité comme substitut du feu antique

Dans le mythe de Prométhée, le feu est le symbole fondateur du savoir et du progrès. Dans *The Matrix*, ce rôle est transposé à la vérité : elle devient le « feu moderne », capable de libérer les hommes de l'illusion. La connaissance, comme autrefois le feu, se présente à la fois comme une arme et comme une lumière, ouvrant la voie à une nouvelle humanité.

II.3.1. Le feu, symbole originel de savoir et de progrès

Prométhée offre aux hommes le feu, leur permettant de transformer la nature et de bâtir la civilisation. Ce don est bien plus qu'un outil technique : il est la condition de l'émancipation humaine. Le feu incarne la puissance créatrice, la science et la culture, et marque le passage de l'ombre à la lumière.

II.3.2. La vérité comme feu moderne

Dans *The Matrix*, la vérité joue le même rôle que le feu antique. Elle éclaire ce qui était caché, dévoile la simulation et libère les esprits prisonniers. La pilule rouge devient le symbole de ce choix radical : accepter la vérité, même douloureuse, plutôt que rester dans l'illusion. Comme le feu prométhéen, la vérité est dangereuse mais nécessaire, car elle bouleverse l'ordre établi et ouvre la voie à une nouvelle perception du réel.

CONCLUSION

Le mythe de Prométhée a été un pilier fondateur de différents courants de la science-fiction. Mais pourquoi se baser sur ce mythe que d'autres ? Par ce que tout simplement la vision des auteurs du film mixé au contexte de l'écriture véhicule bien plus la création légendaire.

L'étude de la dimension prométhéenne dans le film *The Matrix*, nous démontre non seulement l'inspiration mythologique mais une vraie réappropriation et réécriture du mythe.

De nos jours avec ce qu'on vit comme apparition de robots au service de l'homme, puis de cette émergence de l'intelligence artificielle qui a entraînée une « confrontation » entre humains et machines, nous fait penser que l'homme a créé son propre jugement dernier.

Or, nous constatons que notre étude du film *The Matrix* nous a démontré bel et bien, et cela confirme nos hypothèses, cette réécriture du mythe de Prométhée en transposant la figure du Titan bienfaiteur dans un univers cybernétique, où le feu volé des dieux devient la connaissance et la réalité dévoilée au gré des machines devient la liberté de cette intelligence virtuelle. Néo (*The One*) représente le Prométhée « très moderne » qui désobéit à la divinité (*Matrice/Zeus*) pour offrir à l'humanité la possibilité de s'épanouir (connaissance/liberté).

Enfin, n'oublions pas que notre mémoire constitue une première dans cette perspective, cette double paire Prométhée/*The Matrix* - mythe/film, ne s'accordant qu'au premier opus de la trilogie *The Matrix*, qui peut être considérée tout de même comme une première étape dans cette voie, qui ouvrira certainement le chemin pour d'autres études à venir.

BIBLIOGRAPHIE

I. Corpus:

- Le film The Matrix, 1999 (1^{er} opus)
- Le mythe de Prométhée.

II. Ouvrages :

A. Sur le Mythe de Prométhée

- Le mythe de Prométhée : Vernant, J-P. (2002). *Mythes et mythologies*. Paris : Edition du Seuil.
- Baudrillard, J. (1994) *Simulacres et Simulations*. Paris : Galilée.
- Mathieu Boulon. (2014) Mémoire de Master 2. Mention arts, lettre et sciences humaines : « *la dimension prométhéenne dans quatre œuvres majeures de la science-fiction : réappropriation et réécriture du mythe dans Frankenstein, I.Robot, Do Androids Dream of Electric Sheep et Neuromancer* ».
- Site électronique, *digischool.fr*, cours « *le mythe de Prométhée* ».
- Chaine Youtube de TV5Monde, « *Le mythe de Prométhée : Légendes mythologiques* », 15/10/2018.

B. Sur le film The Matrix :

- Site électronique, *Allocineé.fr* « *Matrix : 24 détails cachés dans la trilogie* », par Thibaud Gomes-Léal, 1 Mars 2019 à 20 :00.
- Blog de critiques et d'analyses, *Tonio Lagoule.blogspot.com* « *Mais finalement, ça raconte quoi Matrix ? (episode1)* », 07/08/2014.
- Site électronique *Leblogducinema.com*, « *Matrix, 20 ans d'un film culte – analyse* », Hadrien, 24/06/2019.
- « *MATRIX machine philosophique* », Thomas Benatoul, Alain Badiou, Elie During, Patrice Maniglier, David Rabouin et Jean-pierre Zarader, 2003

Dictionnaires :

- Le Robert
- Larousse.

RÉSUMÉ

Résumé

Le présent travail de recherche s'intitule « la réactualisation du mythe de Prométhée dans le film The Matrix des Wachowski une réécriture de la quête, de la connaissance et de la rébellion », vise à étudier comment le long métrage The Matrix réécrit et réactualise cette voie Prométhéenne, via la quête de la connaissance et la rébellion contre les autorités.

Ce travail comporte deux chapitres, dans le premier nous abordons la représentation du mythe, du cinéma et des outils d'analyse, et dans le deuxième chapitre nous ferons une étude analytique de cette réécriture du mythe, pour enfin aboutir aux résultats de la recherche, qui démontrent clairement que le film The Matrix et Néo sont bel et bien une rénovation du mythe et du titan clairvoyant.

Les mots clés : le cinéma, le mythe, Prométhée, Matrix, réécriture, rébellion, la réalité, vérité.

Abstract

This research work entitled "The reactualisation of the Prometheus myth in the Wachowski film The Matrix: a rewriting of the quest for Knowledge and rebellion", aims to study how the Matrix rewrites and updates this Promethean narrative through the quest for Knowledge and rebellion.

This work comprises two chapters. In the first, we address the representation of the myth and analytical tools. In the second chapter, we conduct an analytical study of this rewriting of the myth, ultimately presenting the research findings, which clearly demonstrate that the Matrix movie and Neo are indeed a renewal of the myth and the all-seeing Titan.

Key words: the cinema, the myth, Prometheus, Matrix, rewriting, rebellion, reality, truth.