

## eXistenZ

### Le corps dans tous ses états

*eXistenZ*, Canada/Grande-Bretagne 1999, 97 minutes

Marc-André Brouillard

Numéro 203, juillet-août 1999

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/59357ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

#### Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

#### ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

#### Citer ce compte rendu

Brouillard, M.-A. (1999). Compte rendu de [eXistenZ : le corps dans tous ses états / *eXistenZ*, Canada/Grande-Bretagne 1999, 97 minutes]. *Séquences*, (203), 41–42.

## eXistenZ

### Le corps dans tous ses états

Les voies de Dieu dans la nature comme dans l'ordre de la Providence, ne sont point nos voies; et les types que nous concevons n'ont aucune mesure commune avec la vastitude, la profondeur et l'incompréhensibilité de ses œuvres qui contiennent en elles un abîme plus profond que les puits de Démocrite.

Joseph Glanvill

Dans un avenir qui a toutes les apparences du monde actuel, un groupe d'heureux élus réunis dans une église s'apprête à accueillir Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), la nouvelle prêtresse des jeux vidéo virtuels, afin de mettre au banc d'essai sa nouvelle conception, *eXistenZ*. Le jeu, contenu à l'intérieur d'un *gamepod*, sorte de matrice biotechnologique prolongée d'un cordon ombilical, se greffe au *bioport*, prise ancrée à l'épine dorsale du participant afin de se nourrir de son énergie. Alors que le jeu est en marche, se lève parmi les spectateurs un membre d'une fatwa qui pointe une arme sur les joueurs. Commence alors la fuite d'Allegra et de Ted (Jude Law), employé de la firme qui commercialise *eXistenZ*, fuite qui les entrainera à travers les diverses réalités du jeu.

#### Évolutionnisme

Je ne crois pas en un état de pureté perdue ou souillée, je pense qu'il y a une évolution constante des choses, une interpénétration et une mutation perpétuelle des phénomènes.

David Cronenberg

*eXistenZ* est d'abord et avant tout une œuvre de réflexion sur la condition humaine. Mis à part sa facture commerciale (bande-annonce rythmée, comédiens de prestige, sujet en vogue), *eXistenZ* n'a rien en commun avec le type de cinéma actuel traitant de réalité virtuelle qui s'accompagne souvent d'une débauche d'artifices technologiques. Ici, la technologie est bien plus une révolution de l'esprit qu'un déploiement d'énergie créatrice. L'absence d'éléments futuristes risque donc d'en dérouter plus d'un. Cette économie, qui rappelle le *Gattaca*, d'Andrew Nichols, permet donc à Cronenberg d'exploiter les thèmes qui lui sont chers. Œuvre d'anticipation, certes, mais qui prend ses racines dans le regard que pose son auteur sur le monde actuel, *eXistenZ* explore un monde où le corps se modèle dans le but avoué d'accéder à de nouvelles formes de plaisir. Ainsi, Ted acceptait-il de se faire perforer le bas du dos jusqu'à la colonne vertébrale pour pouvoir faire partie d'*eXistenZ*. Le *bioport* alors créé devient donc, par extension, une zone érogène faisant naître de nouvelles formes de désir. Nous reviennent alors en mémoire les corps mutilés de *Crash*, le film précédent de Cronenberg, qui, parés de prothèses mécaniques, déclenchaient de fortes pulsions sexuelles. En créant



Accéder à de nouvelles formes de désir

ainsi de nouveaux orifices sexuels, Cronenberg rend compte, selon ses propos, d'une sexualité déconnectée de la reproduction et assez proche des formes de sexualité comme la mutilation ou le *bondage* qui créent de nouveaux organes en les tordant.

#### Ça

L'œuvre de Cronenberg, à l'instar celle de Peter Greenaway ou de celle, plus éclatée, d'Alejandro Jodorowsky, demande de la part de celui qui la reçoit une totale adhésion à l'univers de l'artiste. C'est-à-dire que l'œuvre demande à être déconstruite pour mieux en saisir les subtilités. Au premier abord, elle peut paraître étrange, mais elle renferme des réflexions contemporaines qui font du cinéma un véritable miroir de Narcisse. Ainsi, si nous observons bien cette vitrine aurons-nous le sentiment d'y trouver une âme. Wim Wenders avait imaginé dans son film *Until The End of The World* la création d'une caméra capable d'enregistrer les rêves. Les candidats obnubilés par leurs rêves s'y engouffraient, oubliant tout de la réalité environnante. Le rêve, c'est *eXistenZ*, un lieu où le ça, les pulsions, s'expriment sans que les personnages puissent s'y opposer. Ainsi, Ted ne peut réprimer l'envie irrésistible de tuer ou de dévorer une créature amphibie qui soulève en lui le dégoût, tandis qu'Allegra ne peut résister à l'envie de jouer même si, pour cela, elle doit se brancher à un *gamepod* infecté. Si les personnages de Wenders voulaient toujours en savoir plus sur eux-mêmes à travers ce que leur révélaient leurs rêves, les personnages de Cronenberg, eux, découvrent avec étonnement leurs diverses pulsions. Le jeu devient donc le lieu d'expression du ça, exutoire tout désigné pour une réalité terne. À cela nous pourrions ajouter qu'*eXistenZ* rejoint la conception du cinéma fantastique de Terence Fisher, à savoir qu'il est une plongée dans l'inconscient qui réveille dans son flot une agressivité endormie et une sexualité refoulée.

**Pluralité**

Il y a un grand désir dans nos civilisations d'aller vers la désincarnation par la religion ou l'art.

David Cronenberg

L'artiste a une vision bien particulière de la réalité. Si *Naked Lunch* nous entraînait dans les visions altérées de William S. Burroughs, *eXistenZ* est une plongée dans l'univers de son auteur David Cronenberg. Premier scénario original depuis *Videodrome*, *eXistenZ* témoigne de la difficulté de l'artiste à faire partager sa conception de la réalité. Il n'est donc pas étonnant d'apprendre que la menace lancée contre Salman Rushdie pour sa réinterprétation du Coran soit à l'origine du film de Cronenberg. En effet, le personnage d'Allegra doit subir les menaces d'intégristes défendant la cause d'une réalité uni-

que. *eXistenZ* peut donc être interprété comme un plaidoyer en faveur de la multitude des réalités, qu'elles proviennent d'un écrivain, d'une conceptrice de jeu vidéo ou d'un cinéaste... Pas étonnant que Cronenberg ait présidé le 52<sup>e</sup> Festival international du film de Cannes, principal porte-étendard d'une diversité cinématographique qui résiste à l'uniformité américaine.

Marc-André Brouillard

**eXistenZ**

Canada/Grande-Bretagne 1999, 97 minutes — **Réal.:** David Cronenberg — **Scén.:** David Cronenberg — **Photo:** Peter Suschitzky — **Mont.:** Ronald Sanders — **Mus.:** Howard Shore — **Déc.:** Carol Spier, Tamara Deverall — **Effets spéc.:** Jim Isaac — **Int.:** Jennifer Jason Leigh (Allegra Geller), Jude Law (Ted Pikul), Ian Holm (Kiri Vinokur), Christopher Eccleston (Levi), Willem Dafoe (Gas), Sarah Polley (Merle), Don McKellar (Yevgeny Nourish), Callum Keith Rennie (Hugo Carlaw), Robert A. Silverman (D'Arcy Nader) — **Prod.:** Robert Lantos, Andras Hamori, David Cronenberg — **Dist.:** Alliance.

## The General

### Le cinéma et le mythe

Le nouveau film de John Boorman est étonnant! Grâce à une approche filmique intelligente, résolument axée sur un divertissement de qualité qui nous propulse directement au cœur de la représentation cinématographique et du mythe, le cinéaste anglais nous surprend et nous provoque. Et ce dès les premières images.

En racontant la vie du célèbre gangster irlandais Martin Cahill, Boorman a d'abord voulu faire le portrait d'un mythe: celui d'un pseudo Robin des Bois des quartiers populaires de Dublin qui, dès son enfance, a entrepris de jouer au chat et à la souris avec la police. Aussi, ce portrait ne cherche pas à atteindre l'illustration objective et concrète de l'homme derrière le truand, mais tend plutôt vers une exaltation de la légende populaire qu'est devenu Cahill grâce à ses nombreux coups d'éclats, commis littéralement sous le nez de la police, durant les années 80.

Or, pour demeurer dans cet esprit d'exaltation du personnage, Boorman se devait absolument d'éviter de donner à son film la forme du portrait traditionnel. Aussi, la démarche du réalisateur cherchera-t-elle à s'éloigner du regard documentaire pour s'intéresser d'abord à l'image, au mythe. Autrement dit, à la fiction. Cette distance que s'impose le réalisateur vis-à-vis du cadre objectif de la représentation prend la forme d'un très habile procédé de fragmentation de la matière narrative (une sorte d'opération de désamorçage de la «réalité»). Ainsi, le spectateur, confronté de façon non équivoque aux indices de la fiction et du spectacle, ne cédera jamais aux tentations de la représentation documentaire. Dès les premières images, le spectateur accepte donc de plonger dans un univers onirique. Et dans la mesure où l'on accepte de suivre Boorman dans cette voie, *The General* devient une fable moderne efficace.

Ce phénomène de fragmentation de la narration s'amorce d'abord par une écriture filmique qui tend vers la mise en abyme et vers



Le cadre objectif de la représentation

l'affirmation du cinéma en tant que système de représentation qui fonctionne selon ses propres lois. Dès les premières images, donc, le noir et blanc et l'élaboration du récit en flash-back (et les scènes tournées au ralenti) ouvrent immédiatement la porte à une lecture parallèle de la vie du personnage. De ce mélange émergera un film très divertissant, nerveux et exaltant, qui fera la part belle à un scénario aux épisodes parfois rocambolesques et qui cherche constamment à magnifier l'image du héros.

Magnifier le héros, pour Boorman, c'est d'abord le montrer sous les diverses facettes, dans une sorte de chant polyphonique, question d'accentuer les contradictions. Cahill est en effet montré à la fois comme un mari doux et attentionné, un amant qui ne s'embête pas de questions morales et enfin comme un père de famille dévoué. Mais ce Cahill saura aussi montrer toute son intransigeance et sa