Document generated on 04/17/2024 1:09 a.m.

24 images

L'a-réalité virtuelle
eXistenZ de David Cronenberg

Marcel Jean

Number 97, Summer 1999

URI: https://id.erudit.org/iderudit/24985ac

See table of contents

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)
1923-5097 (digital)

Explore this journal

Cite this review

Jean, M. (1999). Review of [L'a-réalité virtuelle / *eXistenZ* de David Cronenberg]. *24 images*, (97), 50–51.

Tous droits réservés © 24 images, 1999

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

L'A-RÉALITÉ VIRTUELLE

PAR MARCEL JEAN

On ne s'étonnera guère de constater que les personnages d'***eXistenZ*** ont, dans le bas du dos, une sorte de prise électrique (un «bioport») qui leur permet de se brancher directement aux jeux de réalité virtuelle qu'ils utilisent. En effet, les habitués de l'œuvre de Cronenberg savent que chez lui, tout passe par le corps. Il n'y a pas, chez l'auteur de ***Scanners***, de séparation entre le corps et l'esprit, de sorte qu'un jeu est nécessairement quelque chose de physique.

Cela étant dit, on ne s'étonnera pas non plus de constater qu'il est impossible, dans ***eXistenZ***, de distinguer le jeu de la réalité. Car Cronenberg — et on n'a pas beaucoup insisté sur cet aspect de son travail — est un cinéaste de la mise en cause de la réalité. En ce sens, il se situe dans le prolongement direct des grands modernes, les Fellini, les Bergman et les Resnais, qui ont transformé notre conception de la réalité au cinéma par le recours à l'intériorisation. Plus encore, Cronenberg est proche d'Antonioni (façon ***Blow Up***) et de son discours sur la dissolution du réel. C'est que chez Cronenberg, la réalité est fuyante, presque insaisissable, sans cesse menacée tantôt par la télévision (***Videodrome***), tantôt par la drogue (***The Naked Lunch***), tantôt par l'obsession (***M. Butterfly***, ***Crash***). Construit comme une série sans fin de mises en abîme, ***eXistenZ*** entraîne donc le spectateur dans un tissu inextricable de virtualité.

C'est donc sur le principe du jeu à l'intérieur du jeu que le film se déroule, en cela assez proche de ***The Game***, le récent exercice de style de David Fincher. À la différence de ce dernier, cependant, Cronenberg pose sur le monde actuel un regard perçant et rigoureux, s'interrogeant sur la nécessité pour les individus de se décharger du poids d'un réel trop lourd. Gas, le garagiste du film interprété par Willem Dafoe, résume d'ailleurs très simplement la situation lorsqu'il confie à Allegra Geller, la conceptrice de jeux interprétée par Jennifer Jason Leigh, qu'elle a changé sa vie. On peut, en effet, facilement comprendre que perdu dans un bled pourri, exploitant un garage miteux, Gas ne survive que grâce à ces jeux qui lui permettent de fuir la réalité et de vivre autre chose. Mais Gas est-il un personnage réel?

Jennifer Jason Leigh. Chez Cronenberg, tout passe par le corps...

Or, le principal enjeu du film est là, c'est-à-dire dans le sens à donner à cette fuite face au réel. Car dans ***eXistenZ***, il y a aussi des «zélotes» du réel, des activistes prêts à toutes les violences pour empêcher qu'on ait recours à la réalité virtuelle. Pour ces terroristes, la réalité est affaire divine et toute démarche visant à la remplacer par un monde virtuel est un blasphème. Certains ont vu dans ces personnages une référence à l'intégrisme iranien et à l'affaire Salman Rushdie, puisque Allegra Geller est, comme l'écrivain britannique, une artiste condamnée à mort pour cause de création blasphématoire. Il n'y a pas de doute que cette affaire a pu inspirer Cronenberg (même si on retrouvait déjà, dans ***Videodrome***, un prêcheur dénonçant le détournement de la réalité fait par la télévision), mais on aurait tort de réduire le film à un commentaire sur la liberté d'expression, et cela même si Cronenberg a dû se frotter aux censeurs à maintes reprises au cours de sa carrière.

C'est qu'***eXistenZ*** pose le problème autrement. Tout, en effet, y passe par le prisme de la réalité et par le paradoxe engendré par la réalité virtuelle. Or, ce paradoxe réside dans le fait que les gestes n'ont pas le même sens, selon qu'ils sont faits à l'intérieur du jeu ou qu'ils le sont dans la réalité. Mais, pour que le jeu soit réussi, il doit présenter un univers à ce point cohérent et complet qu'on puisse le confondre avec la réalité. À partir de là, quels gestes faire?

Par exemple, lorsque Allegra Geller abat le concepteur de jeux Kiri Vinokur (Ian Holm), ce meurtre n'est acceptable que dans la logique du jeu. Or, le jeu ***eXistenZ*** est si performant qu'on ne sait ni où il commence, ni où il finit. D'où un dilemme duquel Cronenberg laisse le spectateur tenter de se sortir.

Parmi tous les éléments qui forment l'univers de Cronenberg, il en existe un qu'il me semble tout particulièrement important d'évoquer ici. Cet élément, c'est la monstruosité, présente avec énormément d'évidence dans un film comme ***The Fly***, mais présente aussi à divers degrés dans ***The***

... et la mise en cause de la réalité.

Naked Lunch, ***Crash*** ou la plupart des premiers films de l'auteur. Chez Cronenberg, la monstruosité passe le plus souvent par la mutation, c'est-à-dire par un changement qui s'opère à l'intérieur d'un corps, qui le transforme, d'une façon tantôt globale — c'est le cas dans ***The Fly*** — et tantôt plus subtile — c'est le cas dans ***M. Butterfly***, par exemple. Dans ***Dead Ringers***, l'un des deux jumeaux gynécologues créait des instruments médicaux destinés aux femmes mutantes, instruments qu'il voulait utiliser pour examiner l'utérus trifide d'une femme stérile. Dans ce film, la monstruosité visible des instruments — Cronenberg les avait dessinés en s'inspirant de pattes d'insectes — servait à exprimer, par extension, la monstruosité intérieure du personnage de la femme, en même temps que la monstruosité intellectuelle et morale du gynécologue.

Dans ***eXistenZ***, il y a d'abord mutation du réel, c'est-à-dire que le monde passe d'une forme à une autre. Cependant, entre deux formes distinctes et convenues, il y a l'indistinct, c'est-à-dire le difforme. Et c'est précisément dans un réel difforme que les personnages du film évoluent, eux-mêmes mutants, entre l'humain et la machine. Le corps-machine, d'ailleurs, est l'un des thèmes de prédilection de Cronenberg. Le cinéaste offre d'ailleurs une surprenante représentation de cette métamorphose dans ***eXistenZ***, lorsqu'il conçoit un pistolet fait d'ossements et dont les balles sont des dents humaines. Cet accessoire (qui rappelle le pistolet de chair utilisé dans ***Videodrome***), aussi spectaculaire soit-il, n'est toutefois pas la principale manifestation du corps-machine dans le film. Rappelons-nous, en effet, que les corps y sont branchés au système de jeu par le «bioport» qu'ils ont au bas du dos. De ce fait, ils deviennent un prolongement de la machine. Mais cette machine tend aussi à devenir corps, en ce sens qu'elle est conçue à partir de tissus organiques. Ainsi, lorsque la machine et le corps sont branchés, plus rien ne les distingue, leur fusion est totale. Et c'est à travers cette fusion que s'opère la mutation du réel, car dans la logique du cinéaste c'est le corps qui détermine sa réalité et non l'inverse.

Si ***eXistenZ*** a une actualité, c'est donc davantage dans son interrogation sur la perte de contact avec la réalité que dans son discours sur la liberté d'expression. Car il est impossible de ne pas faire le lien entre le propos du film et certaines mises en scène tragiques, comme celle de la tuerie de Littleton, par exemple. Non pas que Cronenberg dénonce la violence au cinéma ou dans les jeux vidéo (il serait bien malvenu de le faire), mais plutôt qu'il signale l'inadéquation grandissante entre les aspirations individuelles et la réalité à laquelle les individus sont confinés. Le problème n'est donc pas tant le contenu de la fiction que l'expansion de la fiction. Dans ***eXistenZ***, il y a menace lorsque la fiction fait intrusion dans le réel. Autrement, tout n'est qu'un jeu sans conséquence. Or, ce qui n'est jamais clair, chez Cronenberg, c'est le partage des responsabilités entre l'individu et la société. Faut-il blâmer le système social, les jeux, les concepteurs de jeux, ou encore les joueurs eux-mêmes? ***eXistenZ*** ne résout rien, il interroge. En ce sens, le film est vraiment la suite de ***Videodrome***, dont il reprend les principaux thèmes et, dans une certaine mesure, le dispositif. Une suite qui bénéficie, toutefois, de la maîtrise fraîchement acquise par un cinéaste singulier. ■

eXistenZ
Canada 1999. Ré. et scé.: David Cronenberg. Ph.: Peter Suschitzky. Mont.: Ronald Sanders. Mus.: Howard Shore. Int.: Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Ian Holm, Willem Dafoe, Don McKeller, Callum Keith Rennie. 96 minutes. Couleur. Dist.: Alliance Vivafilm.