

## 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.