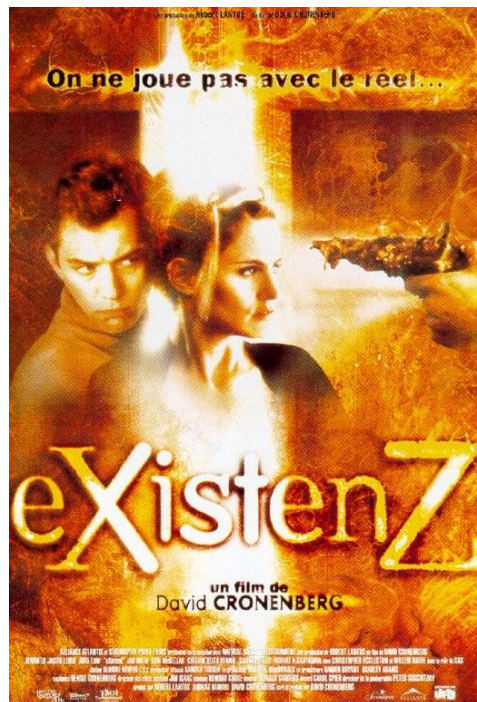


## QUELQUES REGARDS D'ELEVES

### SUR LE FILM *eXistenZ* DE DAVID CRONENBERG (1999)

Depuis le début de l'année scolaire, les élèves des classes de Seconde 5 et 10 du lycée Mariette réfléchissent autour des notions liées au transhumanisme, et plus particulièrement à la question de l'homme augmenté. La réflexion sur ce thème, riche et fascinant, a débuté grâce à l'étude d'un clip de l'artiste islandaise Björk (*All is full love* par Chris Cunningham, 1999) et s'est poursuivie par des séances de travail sur le film *eXistenZ* de David Cronenberg avec Jude Law et Jennifer Jason Leigh (1999).

Tous les élèves ont alors rédigé un texte, embryon de critique cinématographique ou, plus modestement, billet d'humeur sur la manière dont ils avaient perçu le film et la manière dont certaines questions du transhumanisme étaient abordées dans le film du réalisateur canadien, auteur de *La Mouche*, de *Faux-semblants* ou de *History of violence*. Voici quelques-unes de leurs productions.



*eXistenZ* est un film de David Cronenberg qui met en scène quelques questions de bioéthique. Ici, l'homme devient une console de jeux vidéo, son corps source d'énergie, son cerveau disque dur et son « bioport » est une sorte de prise USB qui se trouve au bas de la colonne vertébrale.

*eXistenZ* est un film à la nature complexe qui piègent le spectateur de nombreuses fois pendant le récit en raison de nombreuses mises en abyme. Peu d'effets spéciaux sont utilisés, les plans sont souvent fixes et les décors d'une banalité intemporelle. La nature nébuleuse et obscure du film renforce une impression permanente de rêve éveillé à l'inquiétante étrangeté. D'ailleurs, le film par son aspect de rêve, ses récits enchâssés, peut faire penser à un autre film, plus récent, *Inception* de Christopher Nolan.

La règle du jeu d'*eXistenZ* est particulière, presque philosophique : lorsqu'Allegra, la conceptrice du jeu, évoque cette règle à Ted, elle affirme que pour comprendre pourquoi on joue à *eXistenZ*, il faut d'abord vivre.

J'ai plutôt apprécié ce film qui pousse à la réflexion et sait garder le silence.

**L'approche de Cronenberg sur les questions en rapport avec l'homme augmenté est particulière, et les élèves-spectateurs n'ont pas manqué de le constater à l'image d'Alexandre qui livre ici ses impressions. On peut en profiter pour rappeler que la ou les transformation(s) du corps sous l'effet de la technologie ou d'autres agents extérieurs est une des thématiques constantes de la filmographie de David Cronenberg.**

(...) *eXistenZ* aborde des sujets intéressants comme le transhumanisme et la réalité virtuelle. J'ai trouvé le traitement de ces questions intéressant dans la mesure où le réalisateur a une approche un peu inattendue. En effet, l'homme ne fusionne pas avec la machine (comme dans *Robocop* de Paul Verhoeven, par exemple), mais avec d'autres formes du vivant et devient, grâce au bioport, une sorte d'ordinateur. Il a une façon étrange et malsaine d'aborder la réalité virtuelle car la machine organique agit comme un parasite, une maladie qui prendrait le contrôle de l'hôte. Cette manière de parler de technologie à travers des créatures de chair et de sang est une approche intéressante. (...) Mais je trouve que la surutilisation de l'horreur organique, une des marques de fabrique du cinéma de David Cronenberg, peut dégoûter le spectateur ou choquer les âmes les plus sensibles.

Alexandre, classe de Seconde 10.



Allegra initie Ted à « eXistenZ », un jeu révolutionnaire.

**Pour beaucoup d'élèves des deux classes, le travail sur le film de David Cronenberg a été l'occasion de réfléchir à des questions telle que la réalité virtuelle et l'homme augmenté... Voici encore quelques pistes de réflexion...**

Dans un futur proche, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), créatrice de jeux vidéo pour Antenna Research, invente un nouveau jeu qui se connecte directement au système nerveux : « eXistenZ ». Lors de la première séance de présentation de ce jeu révolutionnaire, les événements se précipitent...

*eXistenZ* est un film du grand réalisateur canadien David Cronenberg qui a aussi réalisé *Transfert* (son premier court-métrage en 1966), *La Mouche* ou encore *Faux-semblants*. Dans ce film, il y a deux grands thèmes : la réalité virtuelle et l'homme augmenté. En effet, les deux personnages principaux, Allegra et Ted, pour jouer à « eXistenZ » ont dû se faire poser un « bioport », sorte de prise qui se trouve dans le dos, au-dessus de la ceinture grâce à laquelle on peut se connecter au « gamepod », console de jeu. Ils deviennent des humains augmentés, des hommes-machines qui ne sont pas sans rappeler d'autres films comme *Robocop* ou *Iron Man*. Mais attention, c'est un film où

il n'y a pas beaucoup d'action, mais où il est plutôt question de complot et de manipulation, ce que Cronenberg réussit à merveille.

*eXistenZ* n'est pas un film de science-fiction comme les autres. En effet, comparé à la majorité des films de SF qui sont beaucoup plus spectaculaires grâce au recours quasi-systématiques aux effets spéciaux et dont le montage est très rapide (cf. *Ready Player One* de Steven Spielberg qui traite lui aussi de la réalité virtuelle), *eXistenZ* privilégie les plans fixes, les scènes d'intérieur dont les décors sont difficiles à dater : tous ces éléments contribuent à renforcer l'impression d'onirisme qui se dégage du film et entretient, chez le spectateur, la sensation d'être perdu.

Florent, classe de seconde 5.



***Le « gamepod » imaginé par David Cronenberg : une machine organique permettant de jouer à « eXistenZ en décuplant les potentialités du cerveau humain.***

## **Réalité virtuelle et homme augmenté dans eXistenZ**

*eXistenZ* est un film de David Cronenberg de 1999, qui questionne la vie, les rapports de la réalité avec la fiction et les questions de transhumanisme aussi. Tout d'abord, nous parlerons du film dans sa globalité : Allegra Geller est une créatrice de jeux vidéo, et lors de la première présentation du jeu, les choses se précipitent. Elle fait alors équipe avec un jeune homme du nom de Ted ; en effet, à la suite d'une tentative d'assassinat, ils se sauvent car des personnes sont opposées à l'idée même de réalité virtuelle (un groupe de « réalistes » semblent vouloir se débarrasser d'Allegra, leur ennemie jurée). Au cours de leur fuite, ils ont aussi l'occasion de jouer à *eXistenZ*, ce qui nous fait comprendre que le film n'est qu'un emboîtement de jeux de réalité virtuelle. (...)

Le film est un moyen d'avoir une meilleure culture cinématographique car David Cronenberg est célèbre pour ces œuvres, et de nous poser des questions existentielles du style « pour comprendre la vie, il faut la vivre ». Mais d'un autre côté, l'histoire principale est assez bizarre, la fin ne nous donnant pas réellement de réponses à nos questions et les personnages principaux ne sont pas forcément attachants. (...)

Les préoccupations du transhumanisme sont au cœur du film, notamment l'idée de développer un monde virtuel en augmentant les potentialités du cerveau humain à l'aide d'outils dont les composants sont des organes d'amphibiens mutants. Les mutations du corps sous l'effet de la technologie sont une des préoccupations de David Cronenberg dans le sens où elles modifieraient aussi notre perception de la réalité. D'ailleurs, le film se conclue par une simple question posée par un des testeurs du jeu : « nous sommes encore dans le jeu ? ». Cela voudrait-il montrer que David Cronenberg a peur que les humains perdent la notion du temps et de la réalité ? Probablement que oui,

mais c'est assez déstabilisant de voir cette idée dans un film qui nous fait lui-même perdre la notion de temps et de réalité !

Mathilde, classe de seconde 5.

### **Le questionnement sur l'homme augmenté dans *eXistenZ* se poursuit...**

(...) Dans le film de Cronenberg, l'homme est augmenté car c'est lui qui sert de prise pour alimenter le jeu via le « bioport » implanté dans le dos du joueur. Je trouve que dans le film que l'homme n'est plus totalement à sa place car il est utilisé comme un objet servant à faire vivre le « gamepod », la console de jeu. Le transhumanisme peut-être utilisé pour guérir ou aider l'homme, mais je pense qu'il ne faut pas en abuser afin d'éviter de réduire l'homme au rôle d'objet.

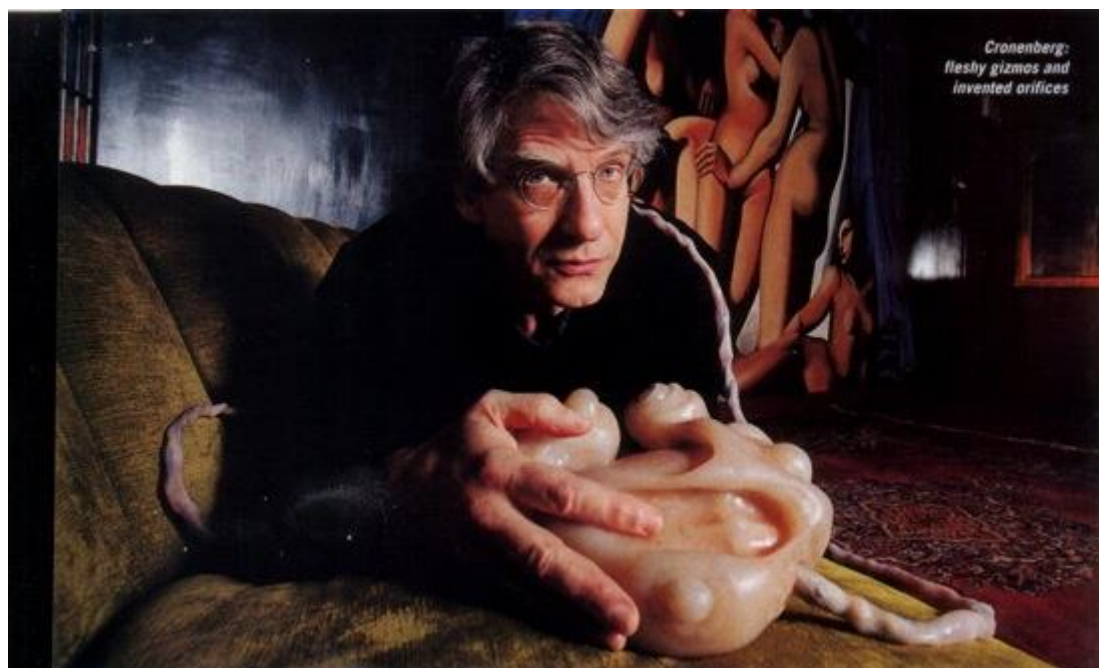
Léa, classe de seconde 10.

(...) La manière dont a été abordé le sujet de l'homme augmenté m'a laissée un peu perplexe. Il est certes intéressant de se poser la question et d'imaginer ce que pourrait réaliser l'homme augmenté, mais dans *eXistenZ*, selon moi, cela n'a pas été de la bonne manière. Pour pouvoir jouer à « eXistenZ », l'homme doit connecter le « gamepod » à son corps, et cela m'a mise mal à l'aise car je ne m'attendais pas à cette proposition d'homme d'augmenté. Mise à part cette manière inattendue de se connecter à un jeu de réalité virtuelle, je ne vois pas réellement de vraies modifications aux capacités de l'homme.

Elodie, classe de seconde 10.

(...) Il y a un film qui est sorti quand je n'étais pas encore née : *Robocop* de Paul Verhoeven. Nous l'avons regardé en début d'année, et pour moi, il définit parfaitement l'homme transformée, l'homme augmenté. Car oui, le policier Murphy est devenu cyborg après sa « mort » et les traitements chirurgicaux et les programmations opérées par une équipe de scientifiques, mais pour moi, il a toujours cette notion d'être humain, et au moins, il sert à quelque chose, il sert son pays et aide les autres.

Eléonore, classe de seconde 10.



*David Cronenberg connecté lui-même à un « gamepod ».*