

Entre l'angoisse et la pulsion : intensités tactiles dans *eXistenZ* (David Cronenberg)

« Je dois rendre le monde chair ». Ces mots de David Cronenberg consonent avec ce que son œuvre affiche depuis toujours : la volonté de faire surgir un nouveau type de corporalité, plus intense et plus inventive, à la faveur de métamorphoses, des plus fantastiques aux plus réalistes, des plus organiques aux plus affectives. Ce projet bouleverse profondément l'identité du corps et ses attributs sensoriels, au premier rang desquels figure le toucher, dont la proximité immédiate avec la matière rend d'autant plus délicat son traitement cinématographique. Dans *eXistenZ* (1999), le cinéaste aiguise en quelque sorte les données du problème en introduisant les corps dans l'univers des jeux vidéos virtuels. Dans un espace qui semble proprement non-tangible et relever d'une réalité purement artificielle, les différentes modalités du contact prennent pourtant une place décisive au point d'affecter radicalement le ressenti corporel des personnages ; par là, elles modifient le regard même du spectateur sur l'image. À partir de ce problème, nous nous proposons de montrer comment l'objet filmique produit des effets théoriques qui restent pris dans l'immanence de l'œuvre : comment le dispositif même des images conduit-il à la pointe extrême des images, et comment ce « jeu » dessine-t-il une conceptualité spécifique, une sorte de pensée esthétique qui se laisserait ressaisir à travers d'autres sites conceptuels, mais en se déployant toujours depuis ses propres coordonnées ?

Le film commence dans une salle de séminaire d'une multinationale : un nouveau jeu virtuel, *eXistenZ*, est présenté. C'est la créatrice du jeu elle-même, Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), qui mène le test. Une douzaine de séminaristes sont désignés ; on leur fournit les manettes, appelés les « pods », pour se connecter au jeu. Ce sont des composés technico-organiques, animés d'une pul-

sation ronronnante dès qu'on les presse pour commencer à jouer ; on apprendra plus tard qu'ils sont connectés au jeu et à la perceptualité organique et nerveuse des joueurs par des sortes d'ombilics, câbles branchés sur un « bio-port », orifice artificiel situé en bas de la colonne vertébrale. Les joueurs semblent entrer, lorsqu'ils amorcent le jeu en caressant leurs pods, dans une espèce de léthargie hypnotique. En fait, le jeu donne l'impression d'évoluer dans un espace réel, qui procure des sensations intenses et violentes. Soudain, un séminariste sort un revolver et ouvre le feu en criant : « Mort à la démonsse Allegra Geller ! ». Le maître du séminaire ayant révélé avant de mourir que la multinationale était infiltrée, la créatrice prend la fuite, accompagnée d'un jeune employé naïf, Ted Pikul (Jude Law). Dans un climat de paranoïa, ils filent vers une destination inconnue, et se réfugient dans un hôtel. Allegra éprouve le besoin de se connecter au jeu, mais elle a besoin d'un partenaire ; or Ted avoue ne pas avoir de bio-port, angoissé à l'idée de ce trou dans l'épine dorsale. Le chantage affectif d'Allegra les conduit dans un station-service, où Ted se fait installer un bio-port par un mécano ; la violence de l'impact le paralyse quelques instants, puis Allegra enfonce un bout ombilical dans l'orifice. Mais la surtension nerveuse, due à la panique, fait implorer le pod, qui contenait la version originale du jeu. Le mécano, Gas, révèle alors qu'il a lui-même saboté la connexion au jeu ; il les menace d'un fusil, arguant que la tête d'Allegra est mise à prix pour plusieurs millions. Ted parvient à neutraliser Gas. Ils reprennent la route et vont se réfugier chez Kiri Vinokur, un réparateur à l'accent slave qui soigne le game-pod malade d'Allegra et répare le bio-port défectueux de Ted. Dans le chalet de Kiri Vinokur, ils se connectent enfin au jeu, et se retrouvent dans une sorte de snack-bar aux couleurs psychédélisantes. En fait, ils sont dans la

boutique d'une société, *Cortical Systematics*, qui vend des jeux et leurs accessoires. Ils discutent avec leur premier « contact » dans le jeu, D'Arcy Neder, qui leur fournit des pistes pour continuer à y évoluer, et leur donne des « micro-pods », pods miniatures censés leur permettre de se glisser dans leurs nouvelles identités. Ils s'isolent dans une pièce et s'affairent à utiliser leurs nouveaux instruments. C'est cette séquence, largement dominée par la question du toucher, qui nous occupera principalement. Allegra commence par « préparer » le bio-port de Ted en enduisant le bord de l'orifice, grâce à un *stick*, d'une sorte de gel lubrifiant. Elle tâte le trou, puis y glisse le micro-pod, qui est invaginé d'une traite. Ted panique, imaginant déjà sa moelle épinière creusée et travaillée par les pulsations de l'objet. Allegra lui rappelle avec à-propos que ce n'est qu'un jeu, et Ted reconnaît d'ailleurs ne rien sentir ; la menace suggérée par la possibilité d'un contact interne ne se soutient d'aucune impression. La créatrice se fait à son tour pénétrer par le pod ; la chose entièrement avalée, Ted, animé d'un désir irrépressible, glisse sa langue dans l'orifice d'Allegra. Elle le rejette avec violence et le récrimine ; comme il explique ne pas savoir pourquoi il a agi de la sorte, elle se jette sur lui, et l'embrasse avidement, en susurrant que ceci est prédéterminé par le jeu pour accroître la charge émotionnelle des séquences suivantes. L'érotisme de la situation les emporte, en même temps que Ted fait part de son angoisse concernant son « vrai » corps. La scène décline une gamme intensive de contacts, de la caresse (main contre vêtements, main contre visage, paume contre paume) à l'étreinte, parfois brutale et marquée par la résistance, en passant par la succion. Saisissante par sa brièveté et son pouvoir de stimulation, cette scène enchaîne sans transition sur un autre décor. Dans la suite du film, les limites entre le jeu virtuel et la réalité immédiate s'estompent de plus en plus, jusqu'à précipiter les identités dans un vertige rendant problématique l'idée même d'une vérité tangible.

Présenté à la fois comme véritable film « angoissant » et comme un appel à libérer les « pulsions¹ », *eXistenZ* frappe en effet par l'omni-

1. La jaquette du DVD (Pathé, 2000) promet un authentique « thriller fantastique », et affiche cette

présence de l'angoisse et par la charge d'excitation qu'il alimente. Ce qui déconcerte, toutefois, c'est que nous ne reconnaissons plus vraiment la substance et l'intensité qui leur sont d'ordinaire attribuées. Il n'est pas anodin que l'expérience tactile contribue largement à modifier les paramètres de l'angoisse et de la jouissance pulsionnelle en les corrélant de manière originale. Sur ce point, le recours à la psychanalyse est d'une aide précieuse. En 1962, Jacques Lacan indique un objet qui détermine fondamentalement tout ce qui prend valeur de réalité pour le sujet² : l'objet *a*. « Cause » de désir, il désigne un « objet » qui échappe jusqu'à ne plus être représentable, au sens d'un « reste » non symbolisable. À ce titre, il renvoie à ce qui déchaîne le désir. Comme tel, il n'est pas quelque chose qu'on puisse indiquer de manière positive dans la réalité, contrairement à la compréhension ordinaire de l'objet qui voit en lui ce dont on peut disposer sous les espèces d'un donné intégrable. Lié à l'impact du langage sur le corps, l'objet *a* doit être entendu comme cause du désir, non comme un objectif ou une fin. Il adopte différentes formes : le regard, la voix, le sein, l'excrément, autant d'objets qui ont un certain rapport avec la séparation : l'objet *a* est

l'objet qu'il [le sujet] perd par nature : l'excrément, ou encore les supports qu'il trouve au désir de l'Autre : son regard, sa voix.

C'est à tourner ces objets pour en eux reprendre, en lui restaurer sa perte originelle, que s'emploie cette activité qu'en lui nous dénommons pulsion (*Trieb*).

Il n'est pas d'autre voie où se manifeste dans le sujet l'incidence de la sexualité. La pulsion en tant qu'elle représente la sexualité dans l'inconscient n'est jamais que pulsion partielle³.

Cette importance que donne Lacan à l'objet *a* induit que de nombreux plaisirs sexuels n'impliquent pas les organes génitaux. Par sa multiplicité et sa séparation du génital, il ne permet d'instaurer aucun type de normalité sexuelle et se com-

injonction au spectateur : « Déchaînez vos pulsions en entrant dans l'univers virtuel... ».

2. Cf. Jacques LACAN, *L'Identification*, Séminaire IX : 1961-1962, Paris, M. Roussan, 2003.

3. J. LACAN, « Position de l'inconscient », in *Écrits*, Paris, Éd. du Seuil, 1966, p. 849.

prend, pour reprendre un terme de J. Lacan, dans une sorte de « vacillation »¹. Cette opération de dé-spécification pluralise les possibilités de jouissance. C'est que la multiplicité de l'objet induit corrélativement une multiplicité de pulsions partielles qui pourraient contribuer à défaire l'identité dans sa version monolithique.

Concernant la structure propre de l'objet *a*, celui-ci apparaît dans une double dimension : l'une vide et pour ainsi dire « insubstantielle », l'autre pleine et corporelle. Il en va ainsi de l'objet de la pulsion : il est considéré comme « un creux autour de quoi la pulsion tourne »². Étonnamment, en 1963, Lacan amène cette notion à partir de l'angoisse³. Si cet objet détermine le désir en nous confrontant aux limites de la signification, il a à faire avec un reste qui résiste à notre condition et que nous cherchons à faire apparaître dans l'Autre par un certain nombre de leurres. Aux prises avec la question de ce qu'il est pour l'Autre, le sujet n'a de cesse de se tromper sur ses affects. Pourtant, il est, selon J. Lacan, un affect qui ne trompe pas : c'est l'angoisse en tant qu'elle pointe au plus près ce reste, qu'elle dégage à vif cet objet qui échappe à la possibilité de symboliser le tout du corps pulsionnel, et qui se signale dès lors comme trou. Parmi les nombreuses façons d'approcher l'angoisse sous les espèces de l'objet *a*, il en est une qui mobilise étroitement le regard. Le regard a la caractéristique de neutraliser le manque : je ne peux pas voir ce que je perds et je ne vois pas non plus ce que l'autre perd. C'est précisément ce que dénude et subvertit l'angoisse. Dans le séminaire de l'année suivante, J. Lacan prend l'exemple de la tache⁴ : la tache concrétise ce qu'est « l'objet regard » en le mettant à l'extérieur de nous. Quand la tache, en quelque sorte, nous regarde et que nous n'arrivons pas à interpréter ce que nous voyons, que cette chose que nous n'arrivons pas à

réduire au sens (un signifiant ou une belle image) résiste, on peut dire que c'est la part de nous mise à l'extérieur qui nous regarde ; elle devient réelle, et nous saisit comme telle, car elle échappe à l'image et à la symbolisation. Plus généralement, dans l'angoisse, quelque chose ne nous regarde pas, mais nous, nous nous voyons vus, d'une façon qui laisse pourtant ouverte la possibilité que nous échappions au spectacle du monde.

Dans la séquence qui nous occupe, l'angoisse surgit à la faveur de la présence-absence d'un tel objet, incarné par le bio-port/micro-pod ; elle trouve un pivot crucial dans la question du toucher en induisant une relation oblique, mais cinématographiquement féconde, entre le regard et le contact. Tout d'abord, quand Allegra glisse le micro-pod dans le bio-port de Ted, qui, du coup, l'avale complètement, Ted est pris de panique : « Il m'est rentré dans le dos ? Il creuse sa galerie dans ma moelle épinière ? ». Allegra le rassure, en lui rappelant que ce n'est qu'un jeu. Ici, l'angoisse surgit en un point aveugle : l'objet pénètre le sujet hors de son champ de vision, d'une façon qui semble menacer l'intégrité immédiatement sensible de son corps ; pourtant, Ted confesse ne rien sentir. L'angoisse demeure, à l'état diffus, à l'occasion d'un contact qui devient paradoxalement immatériel, mais qui aura suscité une vision d'horreur fantasmée. Présent par sa solidité vivante, le micro-pod l'est d'autant plus qu'il entre en contact avec le corps de Ted d'une manière potentiellement altérante, voire destructrice, et que ce contact, en échappant à la saisie immédiate, objectivante, de la vision, suscite l'angoisse. Toutefois, cette présence est aussitôt barrée par le constat qu'il n'y a pas de sensations cénesthésiques (et qu'elle devient donc insituable comme telle), et par l'énoncé d'Allegra. Se dessinent les contours d'un objet à la consistance irréaliste : cette consistance, si elle menaçait justement d'être telle du fait de sa tactilité, se voit diluée dans une pure virtualité qui échappe à la saisie représentative ; dans le même temps, cet objet demeure la charnière – physique – et le moteur de toutes les actions du jeu. Ted « empode » à son tour Allegra : si les gestes semblent d'abord maîtrisés, l'angoisse, étale, insiste, au moins sous la forme paradoxale d'une quasi-fascination, et finit par laisser surgir la

1. *Idem*.

2. Jacques-Alain MILLER, « Biologie lacanienne et événement de corps », texte ronéo., transcription des leçons des 12, 19 et 26 mai, 2, 9 et 16 juin 1999 de *L'Orientation lacanienne* 3, 1, Département de Psychanalyse de Paris VIII, p. 43.

3. J. LACAN, *L'Angoisse*, Séminaire X : 1962-1963, Paris, Éd. du Seuil, 2004.

4. J. LACAN, *Les Quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Séminaire XI : 1964, Paris, Éd. du Seuil, 1973, p. 222.

pulsion. Ici, l'intrication entre angoisse et pulsion est indexée sur un objet aux propriétés étranges : le bio-port en tant que trou qui vient « tacher » l'espace lisse de la représentation ; introduisant un déséquilibre, il appelle non seulement un contact physique irrépressible, mais va jusqu'à subvertir la dimension même du voir dans le toucher. Si cet objet joue le rôle de « cause », c'est qu'il oriente le désir de Ted en le dépossédant. L'organisation spéculaire du regard, censée assurer d'un répondant symétrique dans le monde et dans l'Autre, est perturbée au profit du surgissement d'un point de réel, porteur d'une charge de jouissance potentiellement menaçante. En un sens, Ted se voit vu par un point aveugle, marquant la limite de ce qu'il y a de représentable dans la situation. Ce qui le regarde, et le saisit, c'est l'objet au titre de « tache » sans signification définie. Comment le bouleversement des paramètres du regard se croise-t-il avec la question du toucher, et quel en est le mode proprement cinématographique ?

Le montage découpe trois unités de représentation qui sont mises en corrélation intensive : le visage d'Allegra, celui de Ted, et l'orifice du bio-port sur le dos d'Allegra. Cadré en plan serré, le visage d'Allegra est traversé de micro-mouvements au fur et à mesure que le corps de la conceptrice est touché et pénétré. Le même plan semble intervenir trois fois, montrant sa tête pivotant de droite à gauche ; mais il est à chaque fois plus court, et reflète les variations et l'amplitude de l'affect : le visage exprime d'abord une légère volupté, ensuite une inquiétude teintée d'absence, puis la répulsion et la colère. La répétition différentielle le soumet à une contraction physique et temporelle qui traduit les effets d'un toucher échappant au champ de vision. Pendant toute la durée du processus, le visage de Ted est isolé dans trois plans identiques, montrant un regard fixe et tendu, mais entre temps, nous avons vu Ted presser le micro-pod, puis le lâcher. Il faut noter que dès l'instant où le micro-pod entre en contact avec le bio-port, le plan moyen réunissant les deux héros est disloqué au profit d'un jeu serré de plan rapprochés et de gros plans délimitant et distribuant des objets partiels pour enregistrer la montée intensive de l'affect. Ce régime permet de précipiter la fascination en poussée pulsionnelle,

en instaurant une scission entre l'œil, la main et l'objet. En effet, quand nous voyons le regard de Ted attaché à l'objet qu'il manipule, celui-ci est relégué en dehors du champ ; le bio-port apparaît ensuite dans un gros plan où il est associé aux mains manipulatrices de Ted. Les mains se retirent du plan, l'objet semble s'animer de lui-même, présence visqueuse bientôt avalée, laissant l'orifice du bio-port polariser l'ensemble du champ. Saturant la vision d'ambiguïté (œil, anus, fente sexuelle ?...), le plan, à la fois fixe et vibratoire, amène en quelque sorte à « visagéfier » l'objet. Abstrait de toute référence spatio-temporelle, et suspendant toute action déterminée, la surface ainsi isolée n'est plus qu'une zone réfléchissante éventuellement animée de micro-mouvements. Selon Gilles Deleuze

chaque fois que nous découvrirons en quelque chose ces deux pôles : surface réfléchissante et micro-mouvements intensifs, nous pourrions dire : cette chose a été traitée comme un visage [...]. Il n'y a pas de Gros Plan de visage, le visage est en lui-même Gros Plan, le Gros Plan est par lui-même visage¹.

Bien plus, la surface-trou va venir conditionner le mouvement même et en gouverner le régime d'apparition. Ce qui frappe, c'est que le visage de Ted va entrer, comme attiré et happé, dans ce « Gros Plan », pour enfoncer sa langue dans l'orifice. De scindés qu'ils étaient, sujet et objet se trouvent réunis dans un seul plan qui modifie par là même le régime de représentation : l'espace touché, et montré comme tel, devient lui-même une condition de représentativité, qui confère aux parties du corps une charge intensive, et dévoile la portée tactile du regard. En effet, le bio-port et le dos ne figurent pas seulement un espace de représentation, ils deviennent un véritable espace de visibilité. D'abord touchés, puis regardés, ils *donnent maintenant à voir* en happant le visage de Ted à l'intérieur du champ, sur le mode d'un contact pénétrant. Ce visage investit un plan qui préexiste à son apparition, et qui, en un sens, le requiert irrésistiblement. Objet « cause » du désir, l'orifice oriente le passage de l'angoisse à la pul-

1. Gilles DELEUZE, *L'Image-Mouvement*, Éd. de Minuit, 1983, p. 136.

sion : il exalte le toucher indépendamment de la distance réflexive de la vision, et confère à la vision elle-même un caractère profondément « haptique », impliquant la plus intime des proximités et faisant du point de contact un vide à remplir. De fait

on parlera d'haptique chaque fois qu'il n'y aura plus subordination étroite dans un sens ou dans l'autre [de l'œil ou de la main], ni subordination relâchée ou connexion virtuelle, mais quand la vue elle-même découvrira en soi une fonction de toucher qui lui est propre, et n'appartient qu'à elle, distincte de sa fonction optique¹.

Dans la suite de la séquence, Ted et Allegra s'enlacent malgré eux. Après que Ted lui a expliqué qu'il ne savait pas pourquoi il avait léché le bio-port, Allegra se jette sur lui et l'embrasse avidement, en susurrant que ceci est prédéterminé par le jeu. L'excitation est poussée à son comble, bien qu'accompagnée de mouvements de résistance, parfois brusques, et par une montée impérieuse de l'angoisse chez Ted. Dans une telle perspective, le toucher a plusieurs formes. Sensuel et sexuel, il passe par la caresse ou par l'étreinte et confère à la scène une intensité d'autant plus grande qu'elle est dépourvue de volontarisme. Parfois brutales, sa pression et sa tension peuvent néanmoins évoquer une ébauche de volonté, à travers un rapport de force entre les corps et la programmation. Indice d'angoisse, le contact qui immobilise le mouvement sert enfin à éprouver sa propre réalité, lors même que le sens de ce que Ted entend par « vrai corps » lui échappe. L'échange entre Ted et Allegra montre bien le paradoxe du surgissement de l'angoisse, comme affect d'un réel certain, au cœur d'un univers non-tangible :

T.P. : Et nos nouvelles identités ? Tu sens la tienne ?

A.G. : Qu'elle se débrouille.

T.P. : Je m'inquiète beaucoup pour mon corps.

A.G. : Ton quoi ?

T.P. : Où sont nos véritables corps ? Est-ce qu'ils vont bien ? Et s'ils ont faim ? S'ils sont en danger ?

A.G. : Ils sont là où on les a laissés. Assis tranquillement, les yeux fermés. Comme s'ils méditaient.

T.P. : Je me sens vulnérable, désincarné.

A.G. : Ne t'en fais pas. Tous tes sens sont en éveil.

Cette phrase est prononcée paume contre paume, dans un contact fébrile et serré ; puis, Allegra suce un doigt de Ted. Tout se passe comme si le jeu disposait d'un degré de réalité supérieur, plus intense et excitant. De fait, les modalités du contact déclenchent une traversée d'affects qui trouble l'identité du corps sexué et les codes de l'érotisme conventionnel. Ces corps sont re-sexualisés par le biais d'un orifice inédit, ni masculin, ni féminin, sorte d'interface entre l'organique et la machine, entre le réel et le virtuel, voie de pénétration (pour les pièces du jeu, pour les doigts ou pour la langue) et vecteur d'un processus d'excitation qui excède et emporte les désirs individuels.

Pour autant, la question de l'angoisse reste prégnante, et l'importance du toucher ne cesse justement de la pointer à travers celle du tangible. Dans son analyse de *eXistenZ*, Mehdi Belhaj Kacem repère même l'angoisse comme affect majeur – et montre qu'elle affecte jusqu'à la forme de la narration cinématographique pour en faire un plan d'immanence et d'intensités². Sur la base de ces hypothèses, il s'agirait de suggérer comment le récit communiqué à l'image une *intensité tactile*, reformulant la problématique du virtuel et du réel dans les coordonnées d'un « écran-peau », c'est-à-dire d'une surface sensible où tout serait affect.

Selon M. Belhaj Kacem, le film enregistre une métamorphose au sens du moment d'un rapport de forces où deux forces en présence se capturent et passent l'une dans l'autre, s'altérant dans un composé méconnaissable. En l'espèce, les deux forces aux prises sont l'affect d'angoisse et la forme du jeu. Il signale un double mouvement : sous la pression de l'angoisse, la forme narrative traditionnelle (figurative, psychologique...) est

1. G. DELEUZE, *Logique de la sensation*, Éd. de la Différence, 1981, p. 99.

2. Mehdi BELHAJ KACEM, *eXistenZ, lecture d'un film*, Éd. Tristram, Auch, 2005.

absorbée dans la forme du jeu et dans sa territorialité spécifique, lors même que le jeu re-territorialise l'affect d'angoisse de façon diffuse et non locale. Celui-ci est distinct de la peur, toujours circonscrite par les menaces concrètes et indexée sur une perspective de résolution. Ce qui recoupe une intuition majeure de J. Lacan : avec l'objet *a*, il dégageait un objet non réductible à une chose objective, affectant le sujet tout en suspendant la possibilité d'une saisie définitive ; l'angoisse fait surgir un réel qui imprime sa marque sur le corps et le laisse aux prises avec la perte. Affect de l'impossible saisie de son objet, elle est ici dissociée des événements particuliers ou des moments paroxystiques auxquels nous nous attendions à la reconnaître. Pénétré par le jeu, le film distribue l'angoisse en dehors de tout récit psychologique, ce qui affecte en retour la forme même de la narration :

eXistenZ ressemble ainsi à un *trip* qui ne décollerait pas, resterait au ras de la terre, s'y écraserait et s'y étalerait insidieusement, aurait pour caractère non plus la fuite *verticale* du *trip*, mais cet arpentage horizontal du territoire. Ceci parce qu'il traite de l'angoisse qui immobilise, et est du coup comme le point de gravité de toutes les mobilités par quoi l'angoisse s'informe elle-même [...] Le jeu se métamorphose en ne traitant que de l'angoisse, l'angoisse se métamorphose en [...] une nouvelle façon de parcourir l'espace¹.

Le mouvement de l'angoisse est plus subtil, son intensité moins familière, sa violence moins évidente, mais elle se diffuse dans un plan d'immanence dont les coordonnées se reformulent sans cesse, dans une cartographie non hiérarchisée par la surenchère de réalisme ou d'exutoire imaginaire.

Par le jeu, l'angoisse se matérialise comme objet introuvable, volatilisé dans toute la territorialité du jeu remplie de ses mouvements (donc volatilisé en *temps*), et se donne forme à elle-même, s'informe elle-même à nouveau de son intensité. [...] Le jeu ne sort pas indemne de sa contraction de l'immanence étale et existentielle de l'angoisse. Il rase le territoire, l'angoisse *est* le jeu car elle fait de l'impossible trouvaille de son objet l'énergie même du jeu

et de sa mobilité².

Ce qui revient à tracer des trajectoires intensives dans une nouvelle territorialité, horizontale et immanente, métamorphosant sans cesse ses propres données. Comment le toucher participe-t-il de ce dispositif, et surtout, en quoi pourrait-on reformuler ce dernier sous les espèces d'une territorialité *tactile* ?

Cette territorialité se donne d'abord comme surface. C'est à nouveau le bio-port, et l'expérience qu'il commande, comme point de passage – et de brouillage – entre l'organique et l'artificiel, entre le dedans et le dehors, qui permettent d'en appréhender les coordonnées paradoxales. Ted s'angoisse quand le pod disparaît dans son dos mais, cette fois, il ne sent rien, et Allegra lui rappelle que c'est un jeu. Il faut bien prendre acte de ce que la totalité de ces coordonnées suggère quant au statut modifié du corps. D'un côté, par la force de l'affect, il est tiré du côté d'une chair vulnérable, susceptible de pâtir dans une profondeur opaque ; d'un autre côté, il est redéployé dans une surface virtuelle, au sens d'un dehors sans dedans (Ted ne sent rien, comme s'il n'y avait justement pas d'intériorité organique...) qui peut se dédoubler à l'infini, en conservant, et même en accroissant, le degré de réalité de la sensation et la charge émotionnelle. Le bio-port est le centre absent, c'est-à-dire non situable et non objectivable comme tel, de ce dispositif. Passage entre des espaces impossibles qui deviennent indéfiniment commutables, il met tout contact à l'épreuve d'une expérience éminemment contradictoire – et, par là même, source d'intensité. Du reste, cette contradiction se répercute avec une amplitude de plus en plus grande au cours du film.

Bien plus, ne peut-on reconnaître à cette surface une *tactilité* propre, innervant le plan dans son ensemble ? Ainsi, si l'orifice du bio-port frappe par sa ressemblance avec d'autres parties du corps, potentiellement érotiques et appelant le toucher, on ne peut pas dire qu'il est stimulant en ce qu'il pourrait s'échanger contre un organe sexuel, mais parce qu'il révèle, ou constitue, une zone, une traversée d'intensité déterminante. Elle

1. M. BELHAJ KACEM, *op. cit.*, p. 44-45.

2. *Ibid.*, p. 45-46.

conserve l'énergie de l'opération – du choc – qui a ouvert la peau, et bénéficie du plan « pornographique » de D. Cronenberg. Ce plan, au-delà d'une identification organique, suscite une profonde tension, accompagne l'intensité d'une peau, très localisée (gros plan). Il s'agit d'échanger une surface altérée contre une intensité, et de se perdre en elle. Ce qui frappe, c'est la façon dont un néo-organe se fond dans le tissu même de la surface cinématographique ; la métamorphose organique devient émotive, presque abstraite, à la faveur de l'énergie du plan. Il n'y a pas loin de cette territorialité à celle du « corps sans organes » telle que la thématisent G. Deleuze et F. Guattari :

Une onde d'amplitude variable parcourt le corps sans organes ; elle y trace des zones et des niveaux suivant les variations de son amplitude. À la rencontre de l'onde à tel niveau et de forces extérieures, une sensation apparaît. Un organe sera donc déterminé par cette rencontre, mais un organe provisoire, qui ne dure que ce que durent le passage de l'onde et l'action de la force, et qui se déplacera pour se poser ailleurs¹.

Il ne s'agit pas de dire que ce corps n'a pas d'organes, mais que ceux-ci apparaissent avec leurs nouvelles fonctions, avec les traversées vibratoires qui inondent le corps. C'est le concours, à un moment précis, de diverses énergies concomitantes – le désir irrépressible de Ted, celui du plan comme pure conscience impersonnelle, et la déformation de la peau – qui confère à l'orifice le caractère d'un nouvel organe sexuel. C'est l'application, la concentration, de ces trois énergies sur la peau – coextensive, alors, à la pellicule cinématographique – qui révèle l'organe, par-delà toute ressemblance. Il apparaît uniquement dans le temps de l'expérience ; la seule ressemblance avec une fente vaginale ou avec un anus donnerait à l'orifice un caractère sexuel, certes à jamais, mais susceptible de perdre son pouvoir stimulant. La traversée d'intensité sur la peau conserve et reformule, à chaque apparition, la contrainte de la sensation comme forme même du jeu. En un sens, c'est la surface qui s'auto-affecte dans l'immanence d'une expérience intensive. Il s'agirait alors, à l'horizon, de reformuler et d'élar-

gir la question du « toucher » à distance des paramètres organiques, psychologiques et spatiaux qui en gouvernent l'appréhension, pour la définir de façon coextensive à une sorte de conscience cinématographique impersonnelle nervurant le plan.

À ce titre, l'enchaînement des séquences est significatif. Sans transition, les corps en train de se peloter laissent place à un décor d'usine où Pikul, habillé d'une chemise de travail maculée, est aux côtés d'un collègue ouvrier à l'accent slave. Il s'agit d'une usine de traitement « transgénique », pour la fabrication de *game-pods*, à partir de cadavres d'animaux bizarres, soigneusement disséqués et éviscérés par les ouvriers. Les gestes de Ted lui-même s'affairent à disséquer et ranger quelques organes d'animaux transgéniques. Le changement de scène procède d'une contamination sonore des espaces. Pris par l'érotisme de la situation, Ted serre Allegra contre lui ; on voit ses mains imprimer une pression sur son buste. On perçoit en même temps, et assez faiblement, des bruits spongieux, comme si la poitrine était une matière visqueuse réagissant au toucher. Ces bruits seront identifiés au plan suivant comme émanant du cadavre de batracien que la main gantée de Ted manipule, comme malgré elle. Ce nouveau plan lui-même est accompagné de bruits de respiration, de râles, imputables rétrospectivement à Allegra, le gros plan sur le cadavre d'animal induisant la superposition, troublante et presque obscène. On note à la fois une rupture nette et une continuité paradoxale qui repose sur une inversion ; l'image est disjointe du son, ce qui crée un écart intensif qui passe par la question du toucher et en modifie les paramètres. Le plan n'est pas homogène ni proprement représentatif, c'est une multiplicité paradoxale envahie par un champ d'effets qui ne peuvent être reconduits à des causes locales et déterminées. Ces éléments concourent au devenir-affect de l'image qui s'éprouve comme intensité tactile, comme auto-affectation diffractant le prisme ordinaire de nos sensations sans venir buter sur une résolution dans un objet, dans une décharge ou dans un sens. Intervenant en pleine montée de l'excitation, l'enchaînement confère au contact un caractère indéterminé et ambigu pour reconduire une nouvelle fois l'angoisse, sous la forme d'un trouble peut-

1. G. DELEUZE, *Logique de la sensation*, op. cit., p. 34.

être à peine perceptible comme tel. On peut reconnaître avec M. Belhaj Kacem que

[l'angoisse] semble ici perdre en violence intensive, quand, en fait, elle se distribue en une *épaisseur* différente [...] Ses *impacts* émotifs semblent résonner sourdement, presque feutrés, presque étouffés ; et c'est cet effet d'*amortissement* (de l'intensité-angoisse, de son impact sur les corps), par conséquent forcément *comprimé* par quelque *force*, qui prolonge les *durées* de ces impacts, flottant et s'interférant par morceaux du passage d'une séquence à l'autre ; si bien que ces impacts semblent eux-mêmes se surseoir à l'infini, ne prendre prise sur aucun point déterminé, comme le fait, en toute rigueur, habituellement un impact. Portées impactuelles distendues, prolongées interminablement, différant à perpétuité leurs localisations précises en empreintes sensibles et définitives' [...]

Mais une telle angoisse demeure jouissive, ouvrant sur une sensorialité neuve. Déjà, les premiers instants chez *Cortical Systematics*, introduits également par un procédé de contamination, en soulignaient la force. Réfugiés dans le chalet de Kiri Vinokur, qui doit notamment soigner le game-pod malade d'Allegra Geller et réparer le bio-port défectueux de Ted Pikul, les deux personnages vont immédiatement essayer le jeu. Allegra l'active par une sorte de chiquenaude, suivie d'une caresse ; le pod émet un ronronnement. Assis sur le lit, Ted, à peine branché, entend un bruit de pas, venant très nettement de la partie supérieure de la chambre. Il se redresse et tourne la tête vers le haut. Un homme descend un escalier, chez *Cortical Systematics* (le bruit entendu dans le plan précédent). Ted et Allegra sont introduits dans un nouvel espace, précisément celui de *Cortical Systematics*. Le son du deuxième lieu a contaminé le premier ; et c'est le toucher qui va être exacerbé quand le regard ne peut plus rendre compte de la réalité de l'espace. Ted se touche le corps, se palpe, examine sa nouvelle nature et célèbre sa présence :

T.P. : C'était magnifique. Je me sens moi-même. C'est normal ce genre de transition ? Ce doux entrelacement d'un espace dans l'autre ?

A.G. : Tout dépend du style de jeu. Il peut y

avoir des coupes brusques, de lents fondus, du métamorphing...

Un peu plus tôt, Allegra jouissait déjà de cette sensibilité. Elle parcourait les allées de la station-service, effleurant les murs, les caressant de la main, avec douceur, se délectant de diverses matières, comme si elle évoluait déjà dans le jeu. Au fur et à mesure que le film brouille les limites entre le réel et le virtuel, un degré de réalité supérieur semble conféré à l'irréel, quel qu'il soit ; il contamine dans le même mouvement l'expérience du corps et la surface de l'écran en reformulant le sens et la portée de tous les contacts : le toucher devient la pointe intensive de l'aporie de la spatialité.

Si la séquence examinée possède un tel pouvoir d'excitation tout en créant un trouble, un malaise certains, cela tient beaucoup à l'exaltation du toucher dans ses modalités les plus paradoxales. Plus qu'un motif parmi d'autres, simplement figurable, il se donne comme un opérateur nouant le surgissement de l'angoisse à une reconfiguration de l'érotisme et faisant se modifier mutuellement la forme du jeu et la forme narrative du récit. Décrochée du modèle de la préhension comme saisie matérielle d'un objet, ou de l'idée d'un contact entre des surfaces extérieures l'une à l'autre, pour éprouver une consistance supposée réelle, et délestée des significations intentionnalistes qu'une phénoménologie hâtive tend à lui attribuer, l'expérience tactile se rend coextensive à celle de l'affect comme pur devenir intensif pour contaminer l'ensemble du plan et lui communiquer une énergie spécifique. Pellicule sensible traversée de rapports intensifs, la surface de l'écran ne cesse d'enregistrer des métamorphoses ; transcendant l'intérieur et l'extérieur, puisqu'elle a pour propriété de mettre en contact la profondeur et l'enveloppe (physique ou imaginaire) pour les déplier en un seul plan (qu'il n'est pas impossible, alors, de qualifier de « virtuel »), elle imprime à l'image le statut d'événement. Ce qui invite, dans le même temps, à reformuler les coordonnées du désir au-delà de l'opposition entre l'imaginaire et la réalité et suivant une logique impersonnelle, qui distribue les identités suivant des seuils et des niveaux d'intensité. Ted s'inquiète de son propre

1. M. BELHAJ KACEM, *op. cit.*, p. 31-32.

corps léthargique, captivé – ailleurs, mais ici – dans la caresse inconsciente du pod ; mais cette présence-absence exalte un désir irrépressible, un désir de contact au-delà de toute volonté...

Jacques BRUNET-GEORGET