

eXistenZ - le corps comme espace technologique

Martin Legault et Angelune Drouin

L'Eucharistie ! Le sang et la chair de l'homme faits cinéma. Il faut préciser qu'au cinéma on est encore dans la représentation de la chair. C'en est pas la chair réelle. Je dirais que c'est une image de la chair, une réflexion de la chair, ce qui en fait donc toujours, à l'évidence, une abstraction [...]. C'est un miracle de la volonté que d'être capable de croire que le vin est du sang et que le cinéma est un corps humain.

- **David Cronenberg**

Le simulacre n'est jamais ce qui cache la vérité— c'est la vérité qui cache qu'il n'y en a pas. Le simulacre est vrai.

- **L'Écclésiaste**

L'oeuvre cinématographique de David Cronenberg nous convie de façon récurrente à un jeu d'illusions qui cache un monde technologique aliénant (*Videodrome*, *The Fly*, *Crash*). Avec *ExistenZ*, le cinéaste canadien nous fait une brillante démonstration de l'influence de la technologie sur l'homme à travers l'image, au niveau corporel et identitaire. Les thèmes qu'affectionne le roi de l'horreur intérieure réapparaissent dans *ExistenZ* à travers une mise en garde contre cette obsession de l'homme à vouloir pousser la technologie au-delà de ses limites, le propulsant vers sa propre annihilation. Cette mise en garde est renforcée par l'illusion de la forme que prend son oeuvre construite d'une suite de mises en abîme. En effet, Cronenberg situe ses personnages au coeur d'enchevêtrements perpétuels d'un jeu à un autre, repoussant les contours de la réalité. Cet enfoncement plonge le spectateur dans un questionnement continu face aux images qui lui sont présentées.

Le texte qui suit se veut une démonstration de l'influence de la technologie sur l'image et sur l'être humain à partir des réflexions de Cronenberg, illustrées dans son cinéma et plus particulièrement dans le film *ExistenZ*. Nous verrons comment la culture du jeu qu'il expose est en lien direct avec une présentation de l'image-simulacre et entraîne la reconstruction du corps humain et de son identité sur une base factice. Conséquemment, nous serons à même d'observer le fonctionnement de la culture du jeu dans le film. Dans *ExistenZ*, le simulacre se manifeste à travers le jeu virtuel et c'est pourquoi il se fait d'abord et avant tout «image».

CONSTRUCTION NARRATIVE D'EXISTENZ

Cronenberg nous dirige avec son film à l'intérieur d'une réalité qui semble des plus véridiques, du moins c'est ce que les premières scènes du film semblent indiquer ; cependant plus la narration se déploie, plus nous nous retrouvons dans un espace qui dépasse toute forme de réalité, plus qu'un cyber-espace : un lieu que Baudrillard nomme hyperréalité et qui a comme niche les entrailles du simulacre, flottant entre l'imaginaire et la réalité :

Il ne s'agit plus d'imitation, ni de redoublement, ni même de parodie. Il s'agit d'une substitution au réel des signes du réel, c'est-à-dire d'une opération de dissuasion de tout processus réel par son double opératoire, machine signalétique métastable, programmatique, impeccable qui offre tous les signes du réel et en court-circuite toutes les péripéties. Plus jamais le réel n'aura l'occasion de se produire [...] ^[1]

Le premier jeu virtuel proposé au spectateur est «eXistenZ», inventé par une fêrue de la cybernétique. Cet univers est une pure illusion créée par le réalisateur, car eXistenZ est en fait le deuxième jeu présenté au public : il y a ici dès le début du film une mise en abîme du jeu, faisant partie intégrante d'une plus grande instance virtuelle, transCendanZ. Ce que le spectateur croit d'abord être la réalité, soit le moment à partir de la présentation d'eXistenZ dans l'église désaffectée jusqu'à la fin de la séance virtuelle de transCendanZ, est en fait un immense simulacre. En outre, le réalisateur laisse même planer le doute par la suite, le film se terminant sur une réplique qui remet en question la validité du réel : « Tell me, are we still in the game ? ».

La structure du film nous renvoie donc à la conception de Baudrillard, l'espace ludique dans lequel évoluent les personnages se voulant un double opératoire de la réalité. Une reproduction idéale d'un modèle de la réalité où les signes du réel sont substitués par une création quasi parfaite de ses signifiants qui n'est qu'illusoire. Cette machine signalétique ne permet pas aux événements de se produire dans la réalité qui, envahie par le simulacre, est annihilée. À travers cette construction narrative, Cronenberg nous démontre bien que toute forme de représentation du réel est illusoire et le fait que le sujet considère ce simulacre comme étant réel annule toute forme de réalité, «Nothing is true, everything is permitted^[2]».

L'ESPACE SYMBOLIQUE DU SIMULACRE

En plus de se constituer à travers la structure narrative, le simulacre se constitue également à partir des décors, de la construction des lieux et de la temporalité. L'image-simulacre s'impose dès le début du film avec l'aspect organique et terrestre des fresques présentées pendant le générique, qui sont pourtant de pures créations numériques. Les premiers éléments qui témoignent de cet univers hyperréel sont les décors, autant constitués d'éléments futuristes que d'éléments archaïques, venant briser l'unité structurelle et le réalisme des images. Le meilleur exemple est le moyen de transport utilisé par Ted Pikul, le garde du corps d'Allegra Geller, pour fuir l'attaque meurtrière dont elle est victime durant la présentation de son jeu. Il s'agit d'une automobile dont l'esthétisme rappelle les années 60 et qui détonne face à la technologie qui nous est présentée tout au long de la diégèse filmique : structure très carrée, couleur terne et volant disproportionné. Nous sommes face à des images paradoxales : une automobile archaïque contrastant avec un téléphone cellulaire rose à l'apparence organo-futuriste.

De plus, toujours dans cette séquence, les paysages que l'on voit défiler derrière la voiture sont en fait un simulacre de décor, car il s'agit d'une image fixe projetée sur un écran à l'arrière-champ. Ces éléments sont presque imperceptibles au premier visionnage du film, mais leur discordance contribue à l'atmosphère hyperréelle d'EXISTENZ. En outre, les personnages ont pour espace physique des lieux figés et typés : l'église, la station d'essence, le chalet, la «Trout Farm», le restaurant chinois. Ces endroits génériques correspondent à ce qu'on voit généralement dans un jeu, c'est-à-dire qu'ils possèdent leur spatio-temporalité et leurs fonctions propres et autonomes. La temporalité est un autre élément qui contribue à symboliser le simulacre dans le film : elle est non-linéaire et s'établit à la manière des jeux virtuels par des passages entre des tableaux possédant leurs propres règles. Elle est ainsi le reflet de l'aspect virtuel du simulacre, dans lequel le rapport au temps n'est plus une donnée liée à un contexte réaliste, mais plutôt une temporalité reconstruite :

[...] il n'y a plus de double, on est toujours déjà dans l'autre monde, qui n'en est plus un autre, sans miroir ni projection ni utopie qui puisse le réfléchir, la simulation est infranchissable, indépassable, mate, sans extériorité, nous ne passerons même plus «de l'autre côté du miroir», ceci était l'âge d'or de la transcendance.^[3]

PERSONNAGES VIRTUELS : DÉDOUBLEMENT IDENTITAIRE

À l'image de la structure narrative, l'attribution des rôles dans l'univers du film et dans celui du jeu introduit une autre forme de mise en abîme. Ainsi, les participants à TranCendanZ jouent et s'investissent comme les acteurs du film *Existenz*, c'est-à-dire qu'ils tiennent un rôle dépassant l'aspect ludique et sans conséquence du simple jeu. Cette image vivante, dans laquelle ils vivent une portion de temps atemporel, n'est en apparence qu'un jeu mais elle devient une réalité plus vraie que virtuelle.

Somme toute, l'identité des personnages se transforme dans une dynamique de dépendance à cet univers simulé. Par le jeu, les personnages se redéfinissent, s'affirment, entrent en contact et se reconnaissent mutuellement en adhérant à la conception idéale qui leur est imposée. Leur double qui est projeté dans le jeu a comme fonction non seulement de faire évoluer leur quête identitaire, mais de leur recréer une nouvelle identité. À ce sujet, on remarque que plus Ted progresse dans le jeu, plus il devient un individu sûr de lui-même, en toute

possession de ses moyens, ne reculant plus devant ses pulsions sexuelles et meurtrières.

Ce dédoublement identitaire se révèle dès que Ted pénètre dans l'univers virtuel : il s'éprend de l'image de lui-même tout comme l'enfant qui s'admire pour la première fois devant le miroir : "I feel just like me", s'étonne-t-il. L'individu incorpore donc à l'intérieur de lui-même cette conception idéale promulguée par le jeu, provoquant du même coup une transmutation de sa propre identité. Le jeu est plus qu'un miroir, il dépasse le simple reflet auquel nous pouvons nous identifier et s'avère être un lieu d'action. Le meilleur exemple de cette hypothèse est le moment où Ted — dans les séquences qui suivent l'entrée dans eXistenZ — ressent le besoin de regagner ce qu'il croit être son propre corps, sa réalité, sa véritable identité dont il craint avoir perdu la trace, malgré l'intensité des sensations qu'il ressent dans le jeu. Toutefois, lorsqu'il se retrouve dans l'espace apparemment réel du chalet, il n'est plus certain de la réalité de son environnement. En perdant les référents du réel, il a perdu ses référents identitaires.

Pour sa part, Allegra ne désire qu'une chose : retourner au plus vite dans eXistenZ pour y retrouver le double d'elle-même qui a maintenant plus de valeur à ses yeux. Sa véritable identité a donc perdu toute présence sur le jeu. Sa construction identitaire n'a de sens et d'unité que dans l'univers virtuel. Sa vie pivote autour de cet environnement, elle n'a aucune emprise sur un quelconque réel. Cronenberg démontre bien par ce personnage qu'il n'y a aucune réalité possédant une valeur absolue, la seule réalité possible en est une simulée.

DE CORPS MÉDIATIF À CORPS TECHNOLOGIQUE

Dans la perspective classique (même cybernétique), la technologie est un prolongement du corps. Elle est la sophistication fonctionnelle, un organisme humain, qui permet à celui-ci de s'égaliser à la nature et de l'investir triomphalement. De Marx à McLuhan, même vision instrumentaliste des machines et du langage : ce sont des relais, des prolongements, des média-médiateurs, une nature idéalement destinée à devenir le corps organique de l'homme. Dans cette perspective «rationnelle», le corps lui-même n'est que médium^[4].

Cronenberg présente non seulement une redéfinition psychologique de l'individu à travers une nouvelle technologie organique, mais aussi une redéfinition du corps. Cette thématique est récurrente dans l'oeuvre du cinéaste, qui élabore différentes conceptions du corporel

et du technologique, le rapport au corps que l'homme entretient étant, selon Cronenberg, intimement lié à l'évolution technologique. On n'a qu'à penser à la façon dont le réalisateur présente la machine; comme un prolongement du corps dans *Videodrome* et comme une reconstruction corporelle dans *Crash*.

Avec *Videodrome*, le corps se soumet à la machine qui devient un instrument organique au service de la technologie. Dans la vision prophétique de *Videodrome*, l'être humain, caractérisé par le personnage de Max Renn (James Woods), est présenté comme une victime entièrement contrôlée par une nouvelle entité technologique suprême, alors que dans *Crash*, les personnages se soumettent volontairement à la technologie pour accéder à de nouvelles expériences, l'intégration des pièces de la machine redéfinissant mécaniquement les composantes et la fonctionnalité du corps

Le film *Existenz* s'inscrit dans la même continuité, mais l'idée d'absorption de la technologie par le corps y est développée de façon dialectique : la fusion qui s'opère entre le corps et la technologie s'établit sous forme de mouvement de l'un à l'autre; ils sont autonomes tout en étant interdépendants. Alors que dans *Videodrome* et *Crash* la technologie agit unilatéralement sur le corps, dans *Existenz* elle intègre jusqu'à l'organicité du corps autant au niveau de sa matérialité que de sa fonctionnalité. Le réalisateur dépasse ainsi la réflexion présentée dans les deux films mentionnés précédemment, car l'influence de la technologie n'est plus unilatérale.

Cette interrelation corps/technologie se manifeste notamment dans les artefacts du jeu. Le game-pod (la console du jeu) possède toutes les caractéristiques d'un être vivant. Il est à la fois perçu comme le prolongement du corps et comme un corps indépendant. En outre, il est dénué de toute spécificité technologique : on ne retrouve pas l'esthétique mécanique, froide et futuriste qui a cours habituellement dans le cinéma de science-fiction. La technologie d'*Existenz* est donc paradoxale, puisque sa constitution renvoie à l'organicité et au biologique qui, par définition, sont opposés au technologique. D'ailleurs, Cronenberg mentionne dans les entretiens avec Serge Grünberg sa volonté d'élaborer une nouvelle conception de ce qu'est la technologie :

Il n'y a pas de radios, de téléviseurs, pas de téléphones sauf le téléphone rose. Je ne voulais pas que ce soit trop évident, mais je voulais supprimer ce que la plupart des gens considèrent comme de la technologie pour faire ressortir d'autres types de technologie : une forme de

biotechnologie^[5].

Cette nouvelle conception futuriste révèle une fusion avec le cycle de la nature; l'évolution de l'humanité n'est plus limitée aux découvertes et à l'avancement techniques, mais s'élabore à travers de nouvelles fonctionnalités du corps humain. Le corps devient donc cet objet hybride qui porte les progrès techniques en lui.

RENAISSANCE À TRAVERS LA BIOTECHNOLOGIE

Car tout est là, dans le branchement. Il ne s'agit ni d'être ni même d'avoir un corps, mais d'être branché sur son corps. Branché sur le sexe, branché sur son propre désir. Connectés sur vos propres fonctions comme sur des différentiels d'énergie ou des écrans vidéos. Hédonisme branché : le corps est un scénario dont la curieuse mélodie hygiéniste court parmi les innombrables studios de reculturation, de musculation, de stimulation et de simulation [...]^[6]

Pour mettre en marche le jeu virtuel, les participants doivent intégrer corporellement la console de jeu par l'entremise d'un cordon de connexion représentant un cordon ombilical. Pour ce faire, un nouvel orifice est créé : le bio-port. Celui-ci constitue une nouvelle entrée organique dans le corps permettant l'activation du jeu virtuel. Plus qu'un simple orifice, le bioport tient lieu d'organe sexuel. Tout au long du film, Allegra agit avec le bio-port, le cordon de connexion et la console comme avec de véritables objets sexuels. De plus, elle introduit le rituel du jeu comme un acte sexuel; son langage corporel est très évocateur à ce sujet.

À cet égard, Jean Baudrillard mentionne, concernant les pratiques sexuelles des personnages dans *Crash*^[7] : « La jouissance (perverse ou pas) a toujours été médiatisée par un appareil technique, par une mécanique d'objets réels mais le plus souvent de phantasmes, elle implique toujours une manipulation intermédiaires de scènes ou de gadgets^[8] ». Par contre, dans *ExistenZ* la médiation est atténuée par le fait que le corps a intégré à même sa structure biologique une partie des gadgets technologiques. Ici, la technologie comme outil de jouissance n'est pas nécessairement une fin en soi (comme dans le film *Crash*), elle fait partie du processus de transmutation du corps et de ses fonctions.

Avec le bio-port, le corps se donne une nouvelle naissance, une porte d'entrée dans un univers créé de toutes pièces par le simulacre. Le simulacre introduit par le jeu modifie le rapport au corps, ce dernier devenant

la source de l'accessibilité aux réalités simulées. Le corps demeure médiatif car c'est à travers lui qu'on accède à la connaissance simulée par l'accession à tous les niveaux de réalité du jeu. L'image-virtuelle est donc créée par le corps. En outre, c'est l'individu qui prodigue la source d'énergie nécessaire au jeu et qui permet l'émergence de l'image virtuelle, car celle-ci est entièrement générée par le corps. Celui-ci est à la fois la source énergétique et l'espace de projection — il est utilisé comme un remplacement de l'écran cathodique. Le danger d'intégrer ce type de technologie à même le corps, c'est qu'elle ne permet plus aucune distance entre la réalité et le virtuel. Les participants ne peuvent plus distinguer ce qui fait partie du jeu et l'espace occupé par leur corps. Le jeu devient le corps, il y a donc une impossibilité à établir des paramètres distinctifs entre l'imaginaire et le réel.

Le fait que les personnages créent une relation de dépendance au jeu, perdant la notion de réel, les mène vers une impasse psychologique. La scène finale vient expliquer toute l'influence de la technologie sur leurs personnalités, quand, à la fin du jeu transCendanZ, Allegra et Ted ramènent dans l'espace pseudo-réel tout l'univers fantasmagique qui a reconstruit leur identité.

QUÊTE EXISTENTIELLE ET CULTURE DU JEU

Et sans doute notre temps ...préfère l'image à la chose, la copie à l'original, la représentation à la réalité, l'apparence à l'être... Ce qui est sacré pour lui, ce n'est que l'illusion, mais ce qui est profane c'est la vérité. Mieux, le sacré grandit à ses yeux à mesure que décroît la vérité et que l'illusion croît, si bien que le comble de l'illusion est aussi pour lui le comble du sacré.^[9]

L'image-simulacre s'articule dans le film à travers la structure narrative et détermine les lieux, la temporalité et les personnages — dans leur nouvelle constitution psychologique et corporelle. Il semble évident que pour les personnages, cette image-simulacre s'inscrit dans la recherche d'une vérité existentielle. Les implications des transformations corporelles par la technologie mettent inévitablement en place un questionnement philosophique qu'on ne peut éluder. Le vécu dans le simulacre, en se constituant comme vécu réel, exige non seulement une redéfinition identitaire autant psychologique que corporelle, mais aussi une redéfinition sur la base d'une quête philosophique pour trouver sens à son existence.

Le titre même de cette oeuvre filmique renvoie

à la terminologie existentialiste, que ce soit celle de Heidegger ou de Sartre. L'existentialisme de Sartre place l'être humain au centre d'un monde d'intersubjectivité, dépourvu d'une instance supérieure et de tout déterminisme. L'individu est seul face à une réalité individuelle et sociale dans laquelle il évolue avec l'entière responsabilité de la définition de son identité par l'action.

Cette idée rappelle étrangement le jeu eXistenZ dans lequel les personnages ne poursuivent aucun but déterminé d'avance. C'est à force de jouer qu'ils découvrent leur identité et leurs aspirations : «You have to play the game to find out why you're playing the game». Pourtant, a-t-on déjà vu un jeu dont le but est inconnu dès le départ?

Mais les traces les plus évidentes de cette philosophie se retrouvent surtout dans le discours des personnages, dans leur vision du jeu et leurs réactions face à eXistenZ. Le fait que Ted Pikul refuse le monde virtuel, y voyant une atteinte à son intégrité, apparaît complètement absurde à Allegra Geller. Pour elle, Pikul réagit typiquement comme quelqu'un qui passe à côté de sa liberté, qui tente d'échapper à lui-même en n'assumant pas les responsabilités de son existence. Finalement, un lâche, au sens où l'entend Sartre : «Les uns qui se cacheront, par l'esprit de sérieux ou par des excuses déterministes, leur liberté totale, je les appellerai lâches [...]»^[10]. L'identité, forgée de valeurs comme la liberté et l'action est donc encore une fois forgée entièrement dans le jeu, dans le simulacre.

À la station d'essence, lorsque Pikul refuse de se faire charcuter pour accéder à eXistenZ, le discours que lui tient Allegra est assez révélateur : «This is the cage of your own making which keeps you trapped, pacing about in the smallest possible space forever. Get out of your cage, Pikul, break out now!». Pour Allegra, c'est le jeu, la pleine entrée dans eXistenZ qui représente la puissance et la liberté. Selon elle, la vie de Pikul ne peut passer à côté de la prise en charge des possibilités qui lui échappent, et cette prise en charge se fait par eXistenZ. En exhortant Pikul de la sorte, Allegra lui tient un discours existentialiste soutenant que l'être humain est responsable du dépassement de sa condition.

Pour Allegra, le jeu est le lieu qui lui permet d'accéder à une libération ; il représente quelque chose d'extérieur par lequel elle peut atteindre un autre univers, idéalisé. Plus tard, lorsque Pikul demande à Allegra de l'appeler Ted, elle lui répond "May be afterwards", en faisant allusion à l'expérience virtuelle qu'ils s'approprient à

vivre. Cette réponse est catégorique : c'est seulement au moment où Pikul aura accepté de jouer dans une transposition fantasmatique de la réalité et de ses contraintes existentielles qu'Allegra sera en mesure de reconnaître son identité.

LA TRANSCENDANCE IMPOSSIBLE

[...] nous rappelons à l'homme qu'il n'y a d'autre législateur que lui-même, et que c'est dans le délaissement qu'il décidera de lui-même [...] ce n'est pas en se retournant vers lui, mais toujours en cherchant hors de lui un but qui est telle libération, telle réalisation particulière que l'homme se réalisera précisément comme humain.^[11]

Là où Cronenberg bifurque face à la pensée de Sartre, c'est lorsqu'il s'agit de transcendance. Selon la théorie existentialiste, la transcendance n'est pas extérieure à l'homme, mais «[...] constitutive de l'homme – non pas au sens où Dieu est transcendant, mais au sens de dépassement [...] l'homme n'est pas enfermé en lui-même, mais présent toujours dans un univers humain [...]»^[12]. Dans le film *Existenz*, la transcendance doit passer par la technologie, donc par une certaine matérialité.

En présentant ses deux jeux dans un lieu sacré inactif, Cronenberg déconstruit les signifiants traditionnels de la spiritualité, tout en démontrant que la religion est remplacée par un culte technologique. Si les personnages possèdent en eux les possibilités de transcender leur condition, cette transcendance demeure vouée à une médiation par la technologie dans un univers simulé. L'homme est donc tout aussi responsable de la transcendance de sa condition, mais ne peut y arriver sans le support virtuel du jeu. D'où l'institutionnalisation d'un véritable culte du jeu digne des plus grandes religions. On se retrouve donc, dans *Existenz*, devant le pathétique paradoxe d'une religion construite à partir du corps et de la technologie, bref de l'atteinte d'une certaine spiritualité par le biais de la matérialité.

Devant le paradoxe de se dédoubler dans un simulacre et d'en faire une pratique culturelle ritualisée, les individus sont amenés à une forme d'aliénation. Non seulement ils sont atteints individuellement par cette pratique, mais celle-ci, devenant collective, accentue l'effet de réel du simulacre :

L'aliénation du spectateur au profit de l'objet contemplé (qui est le résultat de sa propre activité inconsciente)

s'exprime ainsi : plus il contemple, moins il vit; plus il accepte de se reconnaître dans les images dominantes du besoin, moins il comprend sa propre existence et son propre désir.^[13]

Cette citation tirée de *La société du spectacle* de Guy Debord témoigne bien des implications du processus d'identification au jeu par les personnages: la projection de leurs fantasmes et de leur quête existentielle dans le jeu les a conduit à une perte du référent de la réalité. Les personnages construits dans le simulacre par la technologie sont complètement déconstruits dans la réalité. Cette constatation entraîne un questionnement sur le statut du spectateur et les processus identificatoires inhérents à la cinématographie traditionnelle.

Avec *Existenz*, David Cronenberg redéfinit donc, au-delà de l'influence dévastatrice de la technologie sur l'être humain et de l'obsession de ce dernier à repousser les limites des expériences de la vie, notre rapport à l'image et conséquemment au cinéma. La représentation doit être vue maintenant, non pas dans un rapport référentiel ou dichotomique à la réalité, mais comme quelque chose d'analogique, d'équivalent. La façon dont Cronenberg situe l'image la positionne en quelque sorte comme une nouvelle possibilité du réel, comme faisant partie intégrante de ce qui peut être considéré comme réel et l'englobant définitivement, créant un univers simulé : «Alors que la représentation tente d'absorber la simulation en l'interprétant comme fausse représentation, la simulation enveloppe tout édifice de la représentation lui-même comme simulacre^[14].»

L'image devient donc, par la magie du cinéma, le réel.

FOOTNOTES

[1] Jean Baudrillard. *Simulacres et simulation*. Paris, Éditions Galilée, 1981, p. 11.

[2] Citation tirée du roman *Naked Lunch* de William Burroughs.

[3] *Ibid*, p.183.

[4] *Ibid*, p. 163.

[5] Serge Grünberg. *David Cronenberg, Entretiens avec David Cronenberg*. Paris, Cahier du cinéma, 2000, p. 172.

[6] Jean Baudrillard. *Amérique*. Paris, Éditions Grasset et Fasquelle, 1986, p. 38.

[7] L'auteur fait ici référence au roman de J.G. Ballard duquel le film est inspiré.

[8] *op. cité*, BAUDRILLARD, 1981, p.170.

[9] Guy Debord, *La société du spectacle*. Paris, Gallimard, 1992, p. 13.

[10] Jean-Paul Sartre. *L'existentialisme est un humanisme*. Paris, Gallimard, 1996, p. 70.

[11] *Ibid*, p.76-77.

[12] *Ibid*, p.76

[13] *Op. cité*, DEBORD, 1992, p. 31.

[14] *Op. cité*, BAUDRILLARD, 1981, p.16.