

N° du film : 128171

Version : 5

1999-03-18

Entente/contrat :

(Voir décision de la Régie datée du 3 mai 1999)

EXISTENZ

GENRE : Drame fantastique

RÉSUMÉ

Allegra Geller, la célèbre créatrice de jeux virtuels, est l'objet d'une tentative de meurtre. Son garde du corps, Ted Pikul, s'enfuit avec elle et, en route, accepte de se faire brancher de concert avec celle-ci à un nouveau jeu pour en vérifier le bon fonctionnement. Cela marque le début d'un chassé-croisé avec divers personnages et des mises en situations plus bizarres les unes que les autres.

MOTIFS :

Ce film a été classé 13 ans et plus, Violence, suite à une demande de révision déposée par le distributeur à laquelle le Président de la Régie a donné une suite favorable.

CLASSEMENT : 13 ans et plus

INDICATION(S) : Violence

20 avril 1999



**DÉCISION DE LA RÉGIE DU CINÉMA
RELATIVEMENT À LA DEMANDE DE
RÉVISION DE CLASSEMENT LOGÉE PAR
ALLIANCE VIVAFILM INC. SUR LE FILM EXISTENZ**

Le ou vers le 22 mars 1999, les examinateurs de la Régie du cinéma classaient le film eXistenZ du réalisateur David Cronenberg dans la catégorie "16 ans et plus", violence.

Le ou vers le 8 avril 1999, M^e Valérie Héroux produisait à la Régie au nom d'Alliance Vivafilm inc., distributeur de ce film, une demande de révision de ce classement. Elle faisait également parvenir à la Régie, une lettre en date du 9 avril et une autre en date du 13 avril dans laquelle elle expose les motifs pour lesquels le film devrait être classé dans la catégorie "13 ans et plus" et non pas dans la catégorie "16 ans et plus".

De consentement avec M^e France Dionne, conseillère juridique à la Régie du cinéma, l'audition de la demande de révision était fixée au 19 avril à 14 h, puis reportée au 19 avril à 16 h.

Les soussignés ont visionné le film eXistenZ le vendredi 16 avril.

Le 19 avril, M^e Valérie Héroux a fait parvenir à la Régie copie d'un rapport d'expert préparé le ou vers le 16 avril 1999 par monsieur Daniel Fortier, psychologue.

À l'audition du 19 avril, M^e Valérie Héroux représentait Alliance Vivafilm inc. Monsieur Daniel Fortier était présent, de même que M^e France Dionne et les soussignés.

...2



M^o Héroux a demandé aux soussignés de réviser le classement accordé à eXistenZ et de le porter à "13 ans et plus".

Elle estime que pour déterminer si un film doit être classé dans la catégorie "13 ans et plus" ou "16 ans et plus", il y a lieu d'évaluer si le film risque de troubler le développement affectif d'un jeune de 13 à 16 ans ou d'entraîner chez lui des comportements sociaux négatifs. Pour répondre à cette question, elle fait témoigner monsieur Daniel Fortier.

Les soussignés ont pu lire le curriculum vitae de monsieur Fortier déposé sous la cote P-3. Ayant de plus entendu le témoignage de celui-ci sur ses études et sur son expérience, ils estiment que monsieur Fortier est un expert du développement psychologique des enfants et des adolescents.

Monsieur Fortier confirme qu'il a reçu le mandat d'Alliance Vivafilm inc. de visionner le film eXistenZ et d'émettre une opinion sur son contenu. Plus spécifiquement, il devait évaluer si le contenu de ce film risquait de troubler le développement psychologique de jeunes âgés de 13 à 16 ans, incluant l'interprétation du sentiment d'identité et l'élaboration de l'image corporelle, et s'il risquait d'entraîner des comportements néfastes.

Dans l'hypothèse où monsieur Fortier en venait à la conclusion que le film ne représentait pas un risque pour les 13 à 16 ans, il devait produire un rapport à Alliance Vivafilm inc. pour étayer ses positions.

Bien que monsieur Fortier ait eu à produire de nombreux rapports d'expertise devant le Tribunal de la Jeunesse ou en Chambre de la Famille, il s'agissait d'une première expérience dans ce genre de mandat, Monsieur Fortier a cherché des grilles d'analyse. Étant donné qu'il n'en

a pas trouvé, il a développé des critères à partir de certains documents fournis par la Régie et de la connaissance qu'il a des jeunes et de leurs besoins. Pour établir des points de comparaison, il a visionné d'autres films qui s'adressent à un public adolescent dont "The Matrix", "Halloween H20", "Légendes Urbaines" et "The Faculty". Il voulait ainsi pouvoir situer eXistenZ par rapport à d'autres films.

Il a d'abord analysé eXistenZ pour voir si ce film était dommageable pour l'image de soi des 13 à 16 ans tant au niveau psychologique que corporel. Pour cela, il a recherché les éléments de dégradation physique ou psychologique qui pouvaient se retrouver dans le film. De façon générale, il n'a rien relevé de déterminant même s'il y a, comme dans tous les films, des bons et des méchants.

En ce qui concerne l'image de soi "psychologique", monsieur Fortier estime que eXistenZ ne contient pas de modifications de la personnalité qui seraient troublantes ou non conformes comme par exemple, quand des personnages changent tellement de traits de caractère qu'ils ne sont plus eux-mêmes. Oui, le jeune homme change lorsqu'il joue mais la réalité autour de lui change également et le film abonde de rappels : s'il change, c'est parce qu'il est dans le "jeu", c'est le "personnage" qu'il joue qui agit d'une certaine façon et non pas vraiment lui. Selon monsieur Fortier la différence entre les deux Pikul (le héros du film) n'est toutefois pas aberrante : il ne devient pas psychotique ou délirant même si on assiste à une exacerbation des pulsions humaines - comme la sexualité lors d'une scène qui se déroule dans l'arrière-boutique - ou l'agressivité dans la scène du restaurant chinois au cours de laquelle Pikul tuera un serveur. Monsieur Fortier rappelle que tout ça est bien encadré dans le film, on dit régulièrement que c'est un "jeu", un rôle.

En ce qui concerne l'image de soi "corporelle", monsieur Fortier affirme qu'il n'y a pas de problème d'atteinte à l'intégrité corporelle ou de pertes de frontières, même s'il y a connexion au jeu. Ce n'est pas une thématique empreinte d'agressivité comme lorsque, par exemple, des créatures de science fiction prennent possession de corps humains, ainsi qu'on peut le voir dans "The Faculty", "Aliens" ou "The Matrix" où il y a une connexion directement entre le cerveau et la machine. Par ailleurs, le dernier tableau de eXistenZ remet tout en perspective, redonne de la distance, on était dans la fiction depuis le début, grâce à un jeu qui se joue avec un casque et des gants et non pas directement branché sur le corps humain.

Le mélange entre le réel et l'imaginaire pourrait être confondant. Cependant lorsqu'on est dans le jeu, la réalité est invraisemblable et pas du domaine du réel. Dans ce monde du jeu, le fusil en os devient possible, les animaux ne sont pas réels et ne sont pas très réalistes non plus. De plus, quel enfant n'a jamais fabriqué une arme avec des bouts de bois. Tout le monde sait que ça relève du "jeu".

Pour évaluer le risque pour le développement social, monsieur Fortier estime qu'il faut analyser les valeurs véhiculées par le film. Sont-elles marginales ? Négatives ? Le film contient-il des actes répréhensibles ?

Selon monsieur Fortier, le film se caractériserait par une certaine libération des pulsions. Du côté de la sexualité ça demeure très limité puisqu'il n'y a qu'une scène au cours de laquelle Allegra (l'héroïne du film) établit rapidement ses limites. Il n'y a pas de relation sexuelle entre les protagonistes. La tension se résout en faveur du contrôle. Quant à l'agressivité, la scène du restaurant chinois est la plus marquante. Pikul

est alors envahi du désir de tuer. Il se posera par la suite de nombreuses questions sur cette attitude. Il pointera l'arme "organique" sur Allegra qui lui rappellera bien vite que ce n'est pas drôle. D'ailleurs ils s'interrogent sur le fait de tuer : Et si c'était vrai? Monsieur Fortier conclut que le film envoie le message que quand on est dans le jeu on peut tuer mais que dans le réel ce n'est pas permis.

Monsieur Fortier estime qu'il y a peu de risque que des jeunes reproduisent ces comportements négatifs. Pour cela, il faudrait qu'ils puissent s'identifier aux personnages. Or les personnages ne sont pas des adolescents mais des adultes. L'action ne se déroule pas dans un milieu proche de celui des jeunes comme le milieu scolaire (ex. : The Faculty) mais dans un monde irréel où les animaux sont des hybrides, les armes très invraisemblables à la limite du grotesque.

Par ailleurs, le film n'aborde pas les problématiques auxquelles les jeunes ont à faire face comme la consommation d'alcool ou de stupéfiants, le suicide, la mort.

Il estime donc que le contenu du film n'est pas de taille à troubler des adolescents âgés de 13 à 16 ans.

Interrogé par M^o Dionne, monsieur Fortier précise qu'il a vu le film une fois dans sa version originale et qu'il a ensuite lu certains passages du scénario dont notamment la scène du baiser, celle du restaurant chinois et celle dans le champ avec les scientifiques. C'est lui qui a choisi ces scènes. Il a vu le film en compagnie de Johanne Bergeron, son associée.

Les autres films qu'il a vus lui ont été proposés par Alliance qui lui a fourni

ceux dont il ne pouvait obtenir de copie en club vidéo. Il souligne que la plupart de ces films étaient classés "13 ans et plus" mais que certains étaient classés "16 ans et plus" dont "L'autre pacte du silence".

Par ailleurs, il a fait certaines lectures et consulté le site Internet du film. Il a vu d'autres films de Cronenberg pour s'initier à son style.

Monsieur Fortier n'a pas considéré, lors de son étude du film, que le "pod" ou les "bio-port" pouvaient être des symboles sexuels. Et s'il reconnaît une sensualité à certaines scènes liées au "bio-port", elles ne lui apparaissent pas comme des simulacres de caresses sexuelles. En fait, il a simplement vu dans le cordon qui rattache le "pod" au "bio-port" un cordon ombilical.

M^e Dionne lui a également demandé ses commentaires sur la scène au cours de laquelle Pikul ayant arrêté le jeu, Allegra ne le comprend pas. Elle veut jouer parce qu'elle trouve le réel non intéressant et le monde du jeu tellement plus fascinant. Monsieur Fortier n'y voit pas une allusion au monde des stupéfiants.

M^e Dionne interroge monsieur Fortier sur la signification de la scène de la fin. Se peut-il que le commentaire du chinois qui demande si on est encore dans le jeu, soit la clé de l'énigme : rien ne s'est passé, tout est jeu ? Monsieur Fortier n'avait pas vu les choses ainsi. Pour lui, la fin c'est la preuve que tout le reste a été jeu.

Mais alors comment concilier la réalité de la fin au cours de laquelle Pikul et Allegra tuent le véritable concepteur du jeu avec l'affirmation que

l'agressivité est condamnée dans le réel. Monsieur Fortier estime que de façon générale, c'est le message qui est véhiculé par le film.

Monsieur Fortier ne trouve pas le film particulièrement morbide. Certaines images visent à susciter le dégoût mais cela plaît en général aux adolescents et cela ne lui semble pas important.

Quant à la trahison de l'ami d'Allegra, il estime qu'il s'agit-là d'une règle du cinéma que de ne pas dévoiler d'entrée de jeu qui sont les bons et les méchants.

Sur la proposition de M^e Dionne qui lui offre le choix d'établir pour ce film une catégorie d'âge sur mesure, monsieur Fortier, après réflexion, adopte finalement un classement "13 ans et plus" estimant qu'un certain nombre de "12 ans" pourraient être affectés par le film.

M^e Héroux a plaidé sur les motifs qui justifiaient un classement "13 ans et plus". Elle a rappelé la lettre de monsieur Cronenberg qui a été déposée à la Régie sous la cote P-2, et qui, soulignant la difficulté de son film, ne voit pas de problème à ce que les jeunes de 13 ans se questionnent un peu.

Pour elle, la tendance est aux jeux virtuels. On en retrouve dans de nombreux films conçus pour les jeunes dont "The Matrix". Ce dernier film classé dans la catégorie "13 ans et plus" est par ailleurs à bien des égards plus repoussant avec ces champs de foetus, ces créatures qu'il faut tuer en inhalant une poudre suspecte, etc. M^e Héroux estime que "The

Faculty", classé "13 ans et plus", est également plus difficile puisqu'il se passe dans une école et qu'un professeur en agresse un autre. Elle cite également le film "Urgan Legend" qui a été classé "13 ans et plus".

Selon elle, la notion de jeu dédramatise tout et le film est plus accessible à des jeunes qui connaissent les jeux vidéo, Nintendo, qu'à des adultes puisque "eXistenZ" regorge de clins d'oeil destinés à cet auditoire. Elle donne l'exemple de ces personnages secondaires qui répètent leur texte jusqu'à ce que les héros donnent la bonne répartie.

Les soussignés ont pris le dossier en délibéré. Le film de David Cronenberg suscite de nombreuses interrogations et il n'est pas facile d'évaluer quel en sera l'impact sur un jeune public. Dans cette perspective, la décision rendue le 22 mars 1999 par les examinateurs est très compréhensible.

Si la Régie du cinéma s'est bâti une solide expérience pour évaluer un film selon l'impact qu'il aura sur un public donné, l'opinion d'un expert du développement des enfants et des adolescents sur l'impact d'un film est un élément non négligeable. La Régie estime qu'il faut analyser l'opinion de Monsieur Fortier afin d'être en mesure d'écarter cette opinion ou de la suivre.

L'analyse de monsieur Fortier s'articule autour de deux axes que sont le développement de l'image de soi et le risque de répéter des comportements anti-sociaux.

En ce qui concerne le premier axe, la Régie note que le danger du film réside dans la difficulté de distinguer ce qui est réel de ce qui ne l'est pas.

Ainsi la possibilité d'être dominé par le jeu et de ne pouvoir agir selon sa volonté propre pourrait être déstabilisant pour un jeune quant à la construction d'un moi autonome et responsable, d'une bonne image de soi. Les soussignés notent que le film contient de nombreux éléments qui permettent à un jeune de prendre du recul par rapport à eXistenz. L'univers du film est manifestement celui du jeu vidéo, un univers que les jeunes ont appris à connaître avec tous les Nintendo et autres logiciels avec lesquels ils ont grandi. La plus grande partie du film sinon la totalité, se déroule dans un univers qui n'est pas celui de la réalité quotidienne des jeunes. L'aspect grotesque de certains éléments convainquent plus facilement le spectateur que la réalité n'existe pas plutôt que l'inverse, soit que tout ce qui se passe est réel. À l'appui de cette thèse, il faut souligner les dialogues qui rappellent constamment à Pikul et aux spectateurs qu'on est dans le jeu, que c'est le personnage qui agit ainsi, etc. Il y a également les croisements entre objets inanimés et matière organique comme le sont les "pods", les "bio-ports", l'arme à feu et les mutations subies par la gent animale comme le petit reptile à deux têtes et les poissons de l'usine. Finalement, il y a ces clins d'oeil que sont les personnages qui "gèlent" tant que le joueur ne fait pas la bonne chose ou le précieux pod qu'on transporte dans une bottine de ski, le restaurant chinois au milieu de nulle part avec une file de clients. Il n'est pas interdit de trouver à eXistenz un certain sens de l'humour qui aura plus de prise sur les jeunes que sur leurs aînés. Principalement pour ce motif mais aussi parce que le personnage de Pikul a un bon ancrage dans le réel et qu'il limite l'effet des commentaires somme toute assez limités d'Allegra qui préfère être dans le jeu plutôt que dans la réalité qui est "plate".

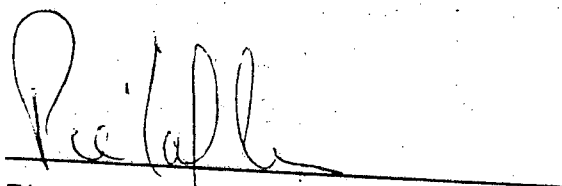
En ce qui concerne le risque que des jeunes aient, à la suite du film, des comportements anti-sociaux, les membres estiment qu'il est peu significatif. Monsieur Fortier disait que la violence était présente dans le jeu mais qu'elle était condamnée dans la réalité. Si les membres ne partagent pas cette opinion très tranchée, ils estiment par ailleurs que de façon générale, les protagonistes manifestent une certaine répulsion pour les scènes de violence et que, quelque soit la lecture qu'on puisse faire de la dernière partie du film, celle-ci demeure très en retrait du reste du film et ne devrait pas servir de catalyseur à des comportements anti-sociaux chez des jeunes de 13 ans normalement constitués.

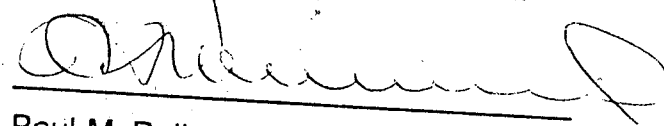
Pour tous ces motifs, les membres de la Régie décident de

ACCUEILLIR la demande de révision logée par Alliance Vivafilm inc. sur le classement attribué au film eXistenZ;

CLASSER le film eXistenZ dans la catégorie "13 ans et plus" accompagnée de l'indication "violence".

Décision prise le 20 avril 1999 et signée le 3 mai 1999


Pierre Lafleur, président par interim


Paul-M. Rolland, membre de la Régie