



HAL
open science

Spectres de l'homme. Ghost in the Shell et la déconstruction de l'humanisme

Jean-Paul Engélibert

► **To cite this version:**

Jean-Paul Engélibert. Spectres de l'homme. Ghost in the Shell et la déconstruction de l'humanisme. Figures de l'art - Revue d'études esthétiques, 2018, 35, pp.193-202. hal-02419720

HAL Id: hal-02419720

<https://hal.science/hal-02419720>

Submitted on 19 Dec 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Jean-Paul Engélibert

Spectres de l'homme. *Ghost in the Shell* et la déconstruction de l'humanisme

Résumé

Dans l'*anime* de 1995 *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii représente des cyborgs pour mettre en abyme l'art du dessinateur. Il croise ainsi la déconstruction contemporaine de l'humanisme et la question du dessin dans son rapport au mouvement et à l'invisible. *Ghost in the Shell* a été salué à sa sortie comme un film révolutionnaire parce qu'il mêlait animation traditionnelle, aux dessins exécutés à la main, et images de synthèse, issues du calcul informatique. Mais l'intérêt de ce mélange des techniques est de s'interroger sur les rapports entre les différentes formes d'images, entre les images et les sons et plus largement, entre le visible et l'invisible. Les scènes les plus saisissantes sont celles où l'invisible se manifeste dans le dessin, quand le *ghost* investit le *shell*, quand les corps cessent d'être des enveloppes inertes pour s'animer, c'est-à-dire quand les personnages se demandent comment se faire un corps.

Ghost in the Shell est le nom de ce qu'on appelle aujourd'hui une « franchise » médiatique, composée d'une série de mangas parus entre 1989 et 1997, de quatre films d'animation japonais, d'une série télévisée d'animation, de plusieurs jeux vidéo et enfin d'un film hollywoodien en prises de vues réelles. Je ne traiterai ici aujourd'hui que du film de Mamoru Oshii de 1995, qui est assez riche pour donner lieu à bien plus d'un article. Je le considérerai comme une réflexion sur la spectralité de l'homme, puisque l'être humain comme nous le connaissons n'y existe presque plus. Dans cette histoire située en 2029, tous les personnages sont « augmentés » par des prothèses mécaniques ou électroniques qui améliorent leurs capacités de perception, de mouvement ou leurs performances intellectuelles, pour le meilleur et pour le pire. Leurs degrés d'hybridation avec les machines sont très variables. Certains cyborgs parlent des humains comme s'ils n'appartenaient pas à la même espèce. La plupart du temps, ils les regardent avec commisération, mais ils reconnaissent aussi leur propre part d'humanité : dans un regard de désir, dans un geste de pudeur ou encore dans cet aveu de l'héroïne, Motoko : « Nous, les cyborgs, avons tendance à être paranos sur nos origines. Je doute parfois d'être moi-même, comme si quelqu'un avait fourré mon cerveau dans ce corps¹ ». Aveu paradoxal : c'est au moment où elle doute de son humanité qu'elle se révèle vraiment humaine. Dans ce monde, il n'y a que des cyborgs hantés par le spectre de l'homme, ce qui repose en permanence la question de ce qu'est l'humain.

L'intérêt majeur du film est de le poser à sa manière, c'est-à-dire d'en faire un problème esthétique. La langue française permet de l'entendre facilement :

1 - Je cite le sous-titrage français de l'édition DVD.

le dessin animé est naturellement, si l'on peut dire, animiste. Sergueï Eisenstein écrivait à propos des films de Walt Disney : « l'idée même d'*animated cartoon* est comme l'incarnation de la méthode de l'animisme. Ce laps de temps où un objet inanimé est doté d'une vie et d'une âme, que nous conservons comme une séquelle lorsque, ayant heurté une chaise, nous l'apostrophons tel un être vivant². »

Le geste de doter les robots d'une âme constitue une mise en abyme de l'art du dessinateur. La déconstruction de l'humanisme y passe par la question du dessin et de son rapport complexe avec le mouvement. *Ghost in the Shell* a été salué à sa sortie comme un film révolutionnaire parce qu'il mêlait animation traditionnelle, aux dessins exécutés à la main, et images de synthèse, issues du calcul informatique. Mais il ne s'agissait pas pour Mamoru Oshii de dissoudre le dessin animé dans le cinéma. C'est le cinéma en prises de vues réelles, avec le recours croissant aux effets numériques, qui tend à se dissoudre dans l'animation. Le propos de l'animateur japonais était plutôt de s'interroger sur les rapports entre les différentes formes d'images, entre les images et les sons et plus largement, entre le visible et l'invisible. Les scènes les plus étonnantes du film sont celles où l'invisible se manifeste dans le dessin : celles où, pour reprendre le vocabulaire du film, le *ghost* investit le *shell*, celles où les corps cessent d'être des enveloppes pour devenir des corps *animés*. Pour le dire simplement, la grande question de *Ghost in the Shell* est : comment se faire un corps ? Comment le personnage qui craint qu'on ait « fourré son cerveau dans son corps » peut-il rassembler ces deux parties d'elle-même ? Le film doit donc problématiser, avec ses moyens propres, le rapport du corps et de l'esprit. La dissociation de l'esprit et du corps est le prétexte de la fiction, mais tout le travail du film est de les réunir. L'histoire d'amour qu'il invente entre le cyborg et l'intelligence artificielle intègre le *ghost* au *shell*, elle permet à Motoko de trouver l'unité de son corps et de son cerveau. La grande scène finale, qui porte à son acmé la tension dramatique du film ne sépare son corps et son esprit que pour les faire fusionner, et penser l'humain comme être de parole et comme être de désir, inséparablement. Le problème étant que, pour en arriver là, il a fallu représenter des corps, des corps parlants, des corps désirants, et en particulier le corps de Motoko, l'héroïne qui craint de ne pas être elle-même, enfant dans un corps d'adulte, née adulte, comme Ève, comme la créature de Frankenstein, comme l'Ève future de Villiers de l'Isle-Adam et comme quantité d'êtres artificiels de la littérature et du cinéma³.

Le générique de début montre la fabrication du cyborg. Dans cette séquence de trois minutes, on voit d'abord un visage métallique et une boîte crânienne également métallique ouverte, puis un cerveau humain. La boîte se referme, suppose-t-on, sur ce cerveau – bien que son insertion ne soit pas montrée – puis un travelling révèle le corps entier des pieds à la tête : un écorché où les muscles des jambes et des bras

2 - S. Eisenstein, *Walt Disney*, Belval, Circé, 1991, cité par Sébastien Denis, *Le Cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2017, p. 19.

3 - Pour un aperçu du tissu citationnel de *Ghost in the Shell*, voir Jean-François Baillon, « Les alouettes de Shelley. Lettre à un ami belgo-nippo-américain », *CinémAction*, n° 123, 2007, p. 120-127. L'article porte surtout sur le deuxième film de la série, *Innocence. Ghost in the Shell 2* (2004), mais la même culture imprègne le premier, bien que cela soit moins explicite.

et les abdominaux se dessinent nettement, alors que les articulations, les mains, les côtes, la poitrine et les épaules sont de métal. Ce corps est ensuite recouvert d'une enveloppe métallique et plongé dans un liquide, dont il sort recouvert d'une pellicule blanchâtre qui s'écaille pour révéler une peau rose et un corps de jeune femme vite érotisé : plusieurs plans l'exposent nu, sous tous les angles, en position fœtale, puis redressé, émergeant d'un nouveau bain, debout, bien qu'encore inanimé. Le même générique fait alterner cette présentation de l'héroïne avec des lignes de code informatique qui défilent en vert sur fond noir, qui conduisent à penser que le cyborg n'est pas seulement un hybride de machine et d'être humain, mais que l'informatique entre aussi dans sa fabrication et qu'il est connecté aux réseaux dont le pré-générique nous a informés qu'ils « quadrillent l'univers ».

Le générique montre donc un laboratoire où un corps adulte est hybridé à un dispositif mécanique complexe. On y note la présence discrète, mais répétée, d'hommes en tablier, évoquant des techniciens, ou des chirurgiens, observant et sans doute contrôlant le processus. Tout suggère d'une part la dissociation du corps et du cerveau, d'autre part le caractère déterminé, planifié, contrôlé, d'une expérience technoscientifique. On assiste à la fois à une naissance et à la fabrication d'un prototype. L'idée que le cyborg a été conçu à des fins précises et devra être utilisé en fonction de celles-ci, donc de la détermination de sa vie entière par ses commanditaires, est nécessairement déjà présente. Motoko le confirme d'ailleurs plus tard, quand elle confie à son collègue et ami Batou, cyborg comme elle : « Nous [sommes] le *nec plus ultra*. Métabolisme contrôlé, cerveau boosté et corps cybernétique. Récemment encore, nous étions de la science-fiction. Qu'importe si on ne peut survivre sans une maintenance sophistiquée ? Ces mises au point sont le prix à payer pour tout ça. [...] Si nous démissionnons, nous serons obligés de restituer nos options. Il ne restera pas grand-chose ».

3

Le paradoxe du cyborg semble se dire dans des termes proches de ceux que Thierry Hoquet tire de son analyse du film de Paul Verhoeven *Robocop*⁴. Le cyborg bénéficie d'un corps augmenté et de capacités surhumaines, mais il est aliéné à l'employeur qui l'a conçu et qui est littéralement propriétaire de son corps. L'identité propre du cyborg se réfugierait-elle alors dans son cerveau ? En conclusion de ses propos désabusés, Motoko ajoute qu'elle se sent « confinée dans [son] évolution ». Dans cette scène, elle s'identifie bien à son esprit et considère son corps comme une enveloppe contingente, provisoire, étrangère à elle-même et qui entrave son devenir. Ce qui peut se comprendre de deux façons : soit comme une fable où le cyborg ne serait qu'une figure de jeune fille qui se demande comment devenir adulte, soit comme une réflexion posthumaniste où le cyborg pose la question des rapports entre l'esprit et le corps et entre l'identité et le temps. Un grand mérite du film est de nous interdire de choisir entre ces deux lectures.

À la fin de cette scène se manifeste une voix qui dit en substance à Motoko : « Nous nous retrouverons face à face ». Ces paroles semblent venir de nulle part : Batou et Motoko sont seuls sur un bateau, il n'y a personne en vue et, bien que la voix soit assourdie, elle est proche. Et elle n'appartient à personne : elle est androgyne et on ne l'avait pas encore entendue depuis le début du film. C'est l'occurrence

4 - Th. Hoquet, *Cyborg philosophie*, Paris, Le Seuil, 2011.

la plus intéressante d'un procédé récurrent dans *Ghost in the Shell* : les cyborgs peuvent communiquer entre eux par la pensée, ce qui se traduit doublement. Sur le plan visuel, quand ils se parlent ainsi à grande distance, les cyborgs n'ouvrent pas les lèvres. Sur le plan sonore, le spectateur entend ce qu'ils se disent comme eux-mêmes l'entendent, comme s'il bénéficiait du même équipement auditif. C'est le point le plus intéressant : les voix sont traitées autrement que pour les dialogues ordinaires. Elles sont enregistrées loin de la source et amplifiées électroniquement. Ce qui donne un effet contradictoire : la distance physique est à la fois suggérée et annulée. De plus, voir les cyborgs parler comme des ventriloques achève de dissocier la parole du corps, comme si la parole n'avait pas d'origine. Qui parle quand un cyborg parle ? À qui appartient la voix qu'un cyborg entend quand un autre cyborg s'adresse à lui ? Le spectateur est appelé à se poser ces questions à son propre propos : rien n'est plus troublant que d'entendre ou de voir avec un cyborg. Comme l'écrit Jean-François Baillon :

[...] le spectateur [...] est amené à se rendre compte que [...] l'ensemble constitué par son corps et par le dispositif technologique de la salle de cinéma (ou de l'équipement vidéo de son *home cinema*) forme lui-même un cyborg [...] cela devrait nous inciter à nous interroger sur la nature de notre adhésion à ce simulacre au carré qu'est un film d'animation contenant des plans subjectifs correspondant à la conscience d'un cyborg⁵.

Je ne prétends pas répondre à cette question, mais la voix qui s'adresse à Motoko dans cette scène peut nous donner à réfléchir. Elle sera identifiée plus tard dans le film comme celle d'une intelligence artificielle, le « projet 2501 ».

4

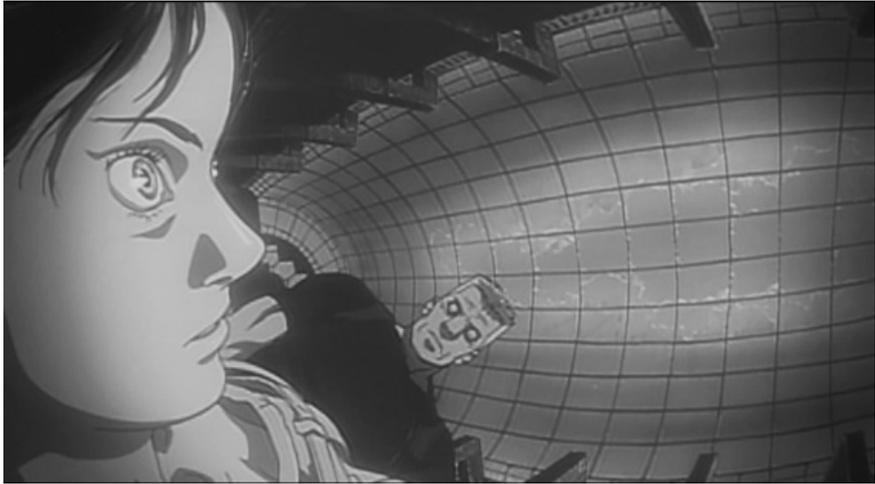
Ce nom désigne un projet développé dans le plus grand secret : une intelligence artificielle destinée à assurer des missions d'espionnage sur les réseaux informatiques. 2501 a pris conscience de son existence et s'est mise à agir pour son propre compte, indépendamment des services qui prétendaient la contrôler. Elle se revendique comme une « forme de vie » et même comme un « individu » et veut s'incarner dans un corps. Le corps qu'elle a choisi est évidemment celui de Motoko : il faut regarder la scène où les deux personnages entreprennent de « fusionner », qui est une des plus belles scènes d'amour des années 1990. Pour approcher Motoko, 2501 s'est logée provisoirement dans un autre cyborg. Au cours d'une scène d'action qu'il est inutile de raconter ici, tous les deux ont été mutilés. Ils sont encore pourchassés tous les deux, et c'est dans un refuge éphémère au muséum d'histoire naturelle que, allongés côte à côte, ils sont branchés l'un sur l'autre par Batou (Figure 1).

Dans tout le film, les cyborgs ont brouillé la question de l'identité. Mais c'est dans cette scène romanesque et dramatisée à l'extrême que le jeu sur les points de vue devient vertigineux. La contre-plongée initiale nous fait partager le regard de Motoko, puis un léger décalage de perspective nous fait regarder le même décor avec l'IA, et pourtant c'est Motoko qui parle (Figure 2). Le corps de l'un héberge la voix de l'autre, puis le rapport s'inverse et la voix mâle de 2501 (ce n'est plus la même que sur le bateau) sort de la bouche du cyborg. Il n'y a plus de genre, indique cette voix masculine liée successivement à deux corps féminins (Figure 3).

5 - J.-F. Baillon, *art. cit.*, p. 126.



Batou (de dos) branche 2501 (à gauche) et Motoko (à droite).



Motoko (au premier plan) et Batou (au centre) vus par 2501.



2501 et Motoko en conversation, peu avant la fusion.

Il n'y a plus de frontière entre l'humain et la machine : l'IA fusionne avec le cyborg pour s'abolir en lui. Il n'y a plus d'identité : l'IA revendique son individuation, mais choisit de disparaître. Alors que les corps, presque complètement immobilisés, ne peuvent plus que tourner la tête, l'échange amoureux atteint une intensité maximale. Il ne passe apparemment que par les paroles et le regard : la manière dont le cyborg et l'IA fusionnent reste hors de portée de nos sens d'êtres humains (la fusion est « représentée » par un écran noir).

L'IA troque donc l'immortalité contre la reproduction, l'unicité et la mort. Elle semble penser, au contraire des transhumanistes, que la condition humaine telle que nous la connaissons est désirable. Sans doute parce qu'elle seule permet l'amour. On pourrait dès lors de nouveau tenter de comprendre le film comme une fable : Motoko grandit, l'amour fait d'elle une adulte, c'est-à-dire un individu autonome qui n'a plus besoin de la tutelle parentale que représente la Section 9 et son chef aux allures paternelles. Elle est prête à affronter le vaste monde, comme le dernier plan du film le suggère : la ville vue en plongée, sous le regard de Motoko dans son nouveau corps acheté au marché noir – un territoire immense vu comme le lieu où va s'épanouir un individu libre.

On penserait alors que les êtres humains sont tissés de parole et de désir. Mais cela veut aussi dire que leurs corps sont, au fond, contingents : ils doivent bien en avoir un, mais ce pourrait être n'importe lequel, ils peuvent en changer et la nature de ce corps est toujours hybride, à la fois organique et technique, et pleinement l'un et l'autre. Ce qui s'accorderait avec la plasticité des corps des cyborgs du film et la transférabilité de leurs cerveaux. Nous sommes tous des cyborgs : on retrouverait ici la philosophie du *natural born cyborg* d'Andy Clark, selon laquelle « l'homme est naturellement un cyborg : un système intelligent, plastique et évolutif d'interactions qui n'existe qu'à travers des dispositifs⁶ ». Selon cette conception de l'homme, qu'il soit équipé de prothèses ou tout simplement d'outils, le corps est toujours en relation avec des objets techniques et symboliques, qui sont à mettre sur le même plan. Le langage est un outil comme un autre, qui n'a par nature aucun privilège. Mais alors, comprend-on encore vraiment l'histoire d'amour entre l'IA et le cyborg ? Comprend-on encore pourquoi il était important pour Motoko de grandir en se faisant un corps autonome, qui ne devait rien à son employeur ?

Le film brouille les discours posthumanistes eux-mêmes. En 1950, Alan Turing a imaginé le test auquel on a donné par la suite son nom. Un être humain posant des questions à l'aveugle à un autre être humain et à un ordinateur, doit deviner lequel de ses deux interlocuteurs est un ordinateur. Katherine Hayles fait de ce test le point de départ de sa réflexion sur le posthumain et le genre en rappelant que Turing conçoit son test à partir d'un *imitation game* où le joueur devait trouver lequel de ses deux interlocuteurs humains cachés était une femme. Katherine Hayles en conclut que le test de Turing suggère que le genre en tant que tel fait partie du processus de l'information. La philosophe Catherine Perret, discutant cette lecture du test, remarque que Turing et Hayles font preuve de la même naïveté, car tous deux présupposent une même chose :

6 - Gilbert Hottois, *Philosophie et idéologies trans/posthumanistes*. Paris, Vrin, 2017, p. 88. Ce passage constitue une paraphrase de Andy Clark, *Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*, Oxford, O.U.P., 2003.

C'est l'idée naïve que le test puisse se faire « à l'aveugle ». La question est en effet moins ce que le joueur voit que la manière dont il se voit, et dont il imagine l'autre. Le test prétend opérer à partir de l'ablation de l'image, et Alan Turing fait comme si la cognition opérerait sans identification, autrement dit sans la possibilité pour une « femme » de se fantasmer comme « homme » et de jouer comme tel ou l'inverse. Le jeu postule, autrement dit, que le sujet de la connaissance est un, sans image et sans ressemblance⁷.

En oubliant que le joueur est un être de désir, c'est-à-dire en oubliant que les désirs ne coïncident pas nécessairement avec la volonté, l'imaginaire cybernétique oublie la dimension du fantasme ou, comme l'écrit encore Catherine Perret, « l'abîme qu'ouvre l'image entre volonté et désir⁸ ». *Ghost in the Shell* déjoue cet imaginaire en restaurant le désir et l'image. La scène d'amour entre le cyborg et l'IA a lieu sous les yeux de Batou, qui parfois entend ce que les deux personnages se disent et parfois ne l'entend pas, mais regarde toujours avec une attention soutenue. Dans cette nouvelle version du test, il ne s'agit pas pour lui de deviner qui est humain, mais de regarder la cyborg qu'il aime, Motoko, qu'il a lui-même branchée sur l'IA, faire l'amour avec celle-ci. Il est voyeur contre sa volonté, mais pour la satisfaction du désir voyeuriste du spectateur dont il est le relais. Il y a bien des fantasmes dans cette scène d'amour à trois, où le spectateur voit représenter son regard sur deux corps féminins qui fusionnent. Jusqu'à sa conclusion avec l'écran noir de l'orgasme.

Motoko, jadis « confinée dans son évolution », s'est fait un corps et un esprit d'adulte. La « fusion » avec 2501 lui donne accès à un réseau infini, mais en reconnaissant sa propre finitude. Il faut noter que le réseau que Motoko se félicite d'avoir désormais à explorer est une ville. Il inverse l'image proposée au début du film. Les premiers plans du pré-générique montraient la ville réelle en plongée, vue d'hélicoptère, mais schématisée, faite de lignes vertes fluorescentes, comme représentée sur un écran : une ville abstraite qui était un réseau (Figure 4). À la fin, le réseau est représenté comme une ville réelle (Figure 5). Cette transformation se produit quand Motoko acquiert la maîtrise d'elle-même. On ne peut qu'y lire la conjonction d'un corps sexué, de la reconnaissance du désir en tant qu'il est lié à la parole et au regard, et de l'investissement du sujet dans la réalité matérielle. Le cyborg dessiné défait l'idée du cyborg selon laquelle le langage ne serait qu'un outil comme un autre, comme il défait celle qui pense le sujet identique à lui-même, dépourvu de fantasme comme de possibilité d'identification. Le dessin animé de l'âge informatique dit la puissance de l'amour, c'est-à-dire la puissance du langage entendu comme vecteur du désir, et sa capacité de résistance à tous les réductionnismes technophiles. Il ménage les chemins des spectres de l'homme dans un monde où les machines ne s'interrogent ni sur leur place ni sur leur nature.

7 - Catherine Perret, « The new flesh et autres fables : à quoi rêvent les posthumains ? » *Cités*, n° 55, 2013, p. 43-47, citation p. 53.

8 - *Id.*



Au début du film, la ville vue en plongée, représentée par des moyens électroniques.



Dernière plongée sur la ville, vue désormais par des yeux humains – Motoko en amour.

Jean-Paul Engélibert est professeur de littérature comparée à l'université Bordeaux-Montaigne. Il a consacré à l'archéologie du cyborg une anthologie de textes littéraires des XIX^e et XX^e siècles, *L'Homme fabriqué*, Paris, Classiques Garnier, 2000 (1 182 pages). Derniers ouvrages publiés : *Apocalypses sans royaume. Politique des fictions de la fin du monde, XX^e-XXI^e siècles*, Paris, Classiques Garnier, 2013, en collaboration : avec Raphaëlle Guidée, *Utopie et catastrophe. Revers et renaissances de l'utopie, XVI^e-XXI^e siècles*, « La Licorne », n° 114, 2015 et avec Catherine Coquio et Raphaëlle Guidée, *L'Apocalypse : une imagination politique*, « La Licorne », n° 129, 2018. Il anime le projet de recherche de l'équipe Telem de Bordeaux-Montaigne « poétique et politique » depuis 2015.