

“Les cyborgs rêvent-ils de femmes fatales virtuelles ?”

par Alexandre Caoudal

Ghost in the Shell (1995) est le sixième long métrage d'animation réalisé par Mamoru Oshii exploité en salles. Après ses deux premiers films en prises de vue réelles s'inscrivant dans l'uchronie des « panzer cops », *The Red Spectacles* (1987) et *Stray Dogs* (1991), il contribue en tant que scénariste et réalisateur à l'adaptation en série animée puis en film d'animation de *Patlabor* de Masami Yūki. *Ghost in the Shell* constitue donc sa troisième incursion dans la fiction d'anticipation militaire, adapté ici du manga éponyme, publié au Japon de 1989 à 1990 chez *Weekly Young Magazine*. Son mangaka, Masamune Shirow, a diffusé d'autres publications similaires -*Appleseed* (1985-1989) et *Dominion Tank Police* (1986) par exemple- peuplés par des « mechas », armures robotisées souvent humanoïdes, autonomes ou exo-squelettiques emblématiques de la culture nipponne. L'œuvre originale connaîtra par la suite d'autres adaptations en films d'animation, en prises de vue réelles, en séries animées ou en jeux vidéo, sans compter les prolongements livresques par Shirow lui-même. Kazunori Itō, scénariste de l'anime d'Oshii, condense plusieurs enquêtes déjà menées : l'intrigue principale est centrée sur les effractions commises par un hacker non-identifié, le mystérieux Puppet Master (appelé aussi le Marionnettiste en français), en 2029 dans l'état-consortium du Japon. Malgré la propagation et l'uniformisation des réseaux d'informations virtuels, les scissions politiques, socio-économiques et ethniques sont légion.

Dans un monde où l'apparente différence entre un être humain organique et un robot synthétique est ténue, les sombres besognes du Ministère de la Défense sont déléguées à Daisuke Aramaki, chef de la Section 9. Les rangs de cette organisation paramilitaire secrète sont en majeure partie composés de « cyborgs », organismes humains au métabolisme contrôlé habitant un corps cybernétique artificiel ultra-performant.

Au-delà de l'hybridation du corps des personnages, le film d'Oshii se trouve être le fruit d'une autre fusion : au sein-même de *Ghost in the Shell* a lieu une mutation, la fiction criminelle (le film noir) devenant science-fiction (cyberpunk). Si la décantation d'éléments noir a pu irriguer le cyberpunk, ce croisement n'est pas systématique. Certains films cyberpunk ont pu ainsi s'en passer, par exemple *Tron* (Steven Lisberger, 1982) ou *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987). Quoiqu'il en soit, Erik Dussere souligne que « le cyberpunk représente une branche du néo-noir qui reprend là où les récits de complot [...] se sont arrêtés. [Il] maintient et étend la critique sociale de la culture de consommation que le noir a initié »¹. Nous tenterons dès lors de montrer en quoi *Ghost in the Shell* est un film cyberpunk qui maintient, étend et transforme certains des archétypes du film noir.

¹ Erik Dussere, *America Is Elsewhere - The Noir Tradition in the Age of Consumer Culture*, Oxford University Press, New York, 2014, p. 193 (traduction personnelle de l'anglais).

Transgénérique : le cyberpunk devient film noir

Le terme « cyberpunk », néologisme issu de la contraction cyber(nétique) et punk, apparaît pour la première fois en 1983 dans la nouvelle éponyme de l'auteur et développeur informatique Bruce Bethke avant d'être adopté l'année suivante par Gardner Dozois, directeur de la revue de science-fiction *Asimov SF Magazine*. Le vocable sert à désigner cette mouvance réformatrice appelée depuis 1981 « punk SF ». Étant donné que le cyberpunk souhaitait parler de l'actualité du monde, de sa violence et des technologies qui émergeaient alors, et ce de façon prospective et pessimiste, il est envisageable de le concevoir comme « un mythe industriel du futur

proche, une nouvelle fiction techno-surréelle [...] probablement une sorte de nouvelle théorie situationniste [...] une multitude de questions lancées en mode accéléré vers le grand anéantissement »². Plusieurs auteurs en ont été les précurseurs, en tout cas les inspirateurs : Isaac Asimov, J.G. Ballard, Jean Baudrillard, Guy Debord³ ou encore Philip K. Dick. Ce sous-genre accumule une « écriture dense et complexe, [une] vision déshumanisée, [des] textes hermétiques [et un] rejet des envolées lyriques de la science-fiction traditionnelle »⁴, ses instigateurs étant des connaisseurs de la science-fiction et des sciences appliquées. Ces derniers étaient contemporains de la « société managériale », du « libéralisme », de la « chute des idéologies » et des débuts de l'informatisation⁵. Ils rendent compte par la fiction des mégacorporations (les « zaibatsu » japonaises), des hyper-mégalopoles et du transhumanisme, au travers d'une esthétique urbaine, nocturne et pluvieuse rejoignant l'atmosphère noir autant dans ces versions antérieures que contemporaines (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982). Au travers de cette prospection immédiate sur la conjoncture de nos sociétés, les auteurs cyberpunk emploient une « esthétique de la fusion, avec l'intégration des techniques narratives du roman noir : les protagonistes gibsoniens s'inscrivent dans la tradition du « privé solitaire »⁶. Dès lors, le cyberpunk, littéraire comme cinématographique, peut être envisagé comme un courant de la science-fiction qui réemploie des archétypes du noir (les mangas *Blame !*, *Gunnm*, proche en cela de *Ghost in the Shell*). *Blade Runner*, par exemple, ne transpose pas seulement des éléments du film noir dans un décorum futuriste ; il les double et les augmente par la science-fiction. Rick Deckard est une combinaison entre un privé déprimé et désespéré reprenant du service et un chasseur de prime poursuivant des répliquants, robots humanoïdes à l'intelligence aiguisée disposant d'une force décuplée. Ces répliquants, quant à eux, sont dans le même temps des criminels vicieux éliminant des scientifiques et des êtres artificiels voués à l'obsolescence génétique.

² Mark Downham, *Cyber Punk - The Final Solution*, Allia, Paris, 2013 (1988), pp. 13-14.

³ « Pour Debord, qui a donné au cyberpunk un sens théorico-pratique de la praxis, l'aura et la virtualité du produit restaient liées à l'illusion de son absolue tangibilité », Mark Downham, *op. cit.*, p. 38.

⁴ Raphaël Colson, André-François Ruaud, *Science-Fiction - Les Frontières de la modernité*, Éditions Mnémos, Paris, 2008, p. 279.

⁵ « Le cyberpunk est lié au monde informatique et à l'informatisation du monde [...], le monde est devenu un vaste réseau. », dans Éric Dufour, *Le Cinéma de science-fiction*, Armand Colin, Paris, 2011, p. 234.

⁶ Raphaël Colson, André-François Ruaud, *op. cit.*, p. 279.

La femme fatale du film, Rachael, est une expérience réalisant son statut synthétique et menant involontairement Deckard au trouble et au doute sur sa propre nature. Le Los Angeles de Raymond Chandler et son Philip Marlowe devient, en 2019, un croisement entre les gratte-ciels états-uniens, les souks du Maghreb, les ruelles marchandes d'Asie de l'Est et les ziggurats du *Metropolis* (1927) de Fritz Lang. Pour ce qui est de Raymond Chandler, la rencontre de son naturalisme sociétal avec le doute métaphysique de Philip K. Dick transforme l'espace urbain, jusque dans ses moindres boyaux, en un lieu d'aliénations étendu sans échappatoire. Les cyborgs de *Ghost in the Shell* rencontrent pareillement des personnages et un espace urbain à la fois noir et cyberpunk. On pense notamment à l'égarement psychique, soit consubstantiel de leur corps robotique soit induit par la « ville comme chaudron d'énergie négative »⁷ qu'expérimentent régulièrement les protagonistes du roman noir.

Cette hybridation des genres par le cyberpunk est contemporaine des mutations du film noir lui-même, devenu le lieu de transferts dont on ne sait véritablement si son atmosphère colore d'autres genres ou si ce sont ces mêmes genres qui se greffent à la structure du noir. Parmi ces mutations pourrait se trouver ce que Emily E. Auger décrit comme « tech-noir », soit les films « montrant comment la technologie, jadis considérée comme le rêve utopique de la science, est devenue une force agressivement destructrice menaçant de faire de l'environnement un terrain vague et d'altérer définitivement les formes humaines d'individualité, de relations et de modes de vie »⁸. Certaines œuvres cyberpunk, dans leur traitement des technologies futures, en seraient des dérivés. À l'instar de films comme *Matrix* (les Wachowski, 1999) ou *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995), *Ghost in the Shell* explore certaines thématiques du noir et les modifie, comme le réseau criminel, son fonctionnement et son économie souterraine liés aux réseaux informatiques ou encore le trouble identitaire que

⁷ Jean-Pierre Esquenazi, *Le Film noir*, CNRS Éditions, coll. Biblis, Paris, 2015, p. 242.

⁸ Emily E. Auger, *Tech-Noir Film - A Theory of the Development of Popular Genres*, Intellect, Bristol / Chicago, 2011, p. 11 (traduction personnelle de l'anglais).

⁹ La littérature SF a aussi entretenu des liens étroites avec le film noir et le cyberpunk. Songeons à *L'Arbre à rêve* de Jame Morrow en 1984, à *Hollywood Blues* de Kim Newman en 1989, à *Noir* de Kevin Wayne Jeter en 1998, ...

¹⁰Éric Dufour, *op. cit.*, p. 235.

¹¹Jean-Pierre Esquenazi, *op. cit.*, p. 308.

¹²Emily E. Auger, *op. cit.*, p. 118.

rencontrent les personnages aux contacts de ce monde, dissimulé mais agissant, sous une forte influence des technologies. Nous constaterons ainsi la manière dont le cyberpunk peut refonder les thématiques du noir par son discours sur les technologies⁹.

À l'ombre des buildings, les androïdes

Au travers de *Ghost in the Shell*, le cyberpunk peut être entendu comme un piratage du film noir dans lequel il insérerait ses mises à jour. Quand le film noir constate les déboires et affres d'une société, le cyberpunk en décode les structures, s'efforçant de « distinguer l'image de la réalité virtuelle de l'image de la réalité actuelle »¹⁰. Bien que la tâche soit ardue, le cyberpunk montre en quoi l'aliénation technologique de la mégalopole mène à soi-même et à l'auto-détermination quand on ne reste pas prisonnier « d'un monde qui a pour [soi] perdu toute signification »¹¹. *Ghost in the Shell* évoque ainsi la situation techno-politique japonaise, où l'isolationnisme s'étend de l'échelle individuelle à l'échelle nationale.

Comme précisé par Emily E. Auger et Mark Downham, les films tech-noir et cyberpunk entretiennent une relation étroite avec les technologies numériques, dont la première occurrence est de conditionner la mégalopole et les corps, humains ou robotiques. La technologie est l'élément déterminant d'une équation socio-politique où l'individualité n'a plus droit de cité. La « prépondérance d'environnements non-domestiques impersonnels »¹² et la dynamique de la solitude dans la Tōkyō de 2029 sont valables pour les organiques et les synthétiques, comme elles l'étaient pour le détective privé dans les films noir. Nous ne voyons que deux appartements dans *Ghost in the Shell*. Celui du Major Motoko Kusanagi, cyborg féminin de la Section 9, est réduit à un large cadre parfaitement noir. Il ne laisse voir que la verticalité de la ville par la fenêtre et la silhouette du Major sortant de sa veille. Ses besoins étant réduits à de la maintenance, seule une modeste couche est visible.

Le second appartement est celui d'un éboueur, désordonné et encombré par des vêtements et des détritiques. Le téléviseur ne cesse de fonctionner, appuyant l'absence du propriétaire.

Au-delà de l'environnement individuel compressé et opprimé, l'espace urbain dans *Ghost in the Shell* est compartimenté et hiérarchisé. Il est symptomatique des ségrégations ethniques et sociales à l'œuvre entre le haut et le bas, entre « les cimes et la boue » pour paraphraser Michel Foucault¹³, et manifeste « la disparité de classe entre les méchants qui usent de la richesse et les victimes pauvres qui, manquant de pouvoir, habitent des quartiers à faible loyer ou des bidonvilles »¹⁴. Les gratte-ciels, sièges des zaibatsu et forteresses des hauts-dignitaires crapuleux, surplombent les taudis où les immigrés chinois sont logés dans l'immondice, rappelant les quartiers défavorisés de Hong-Kong. *Ghost in the Shell* partage avec *Blade Runner* cette métamorphose que décrit Delphine Letort, « la ville traditionnelle du film noir [étant] ici devenue une métropole anonyme, austère, noyée dans une pollution irrespirable »¹⁵, accentuant la chaleur asphyxiante et le brouillard des films noirs.

Non seulement irrespirable, la Tōkyō de *Ghost in the Shell* est difficilement lisible et praticable. Si elle est plurielle, Tōkyō est aussi doublée par le « cyberspace », un « espace dans lequel se déploie l'interconnexion généralisée des ordinateurs et des cerveaux humains, cristallisant au passage les espoirs et les craintes de notre société contemporaine »¹⁶. Inventé par le romancier William Gibson, il devient un espace de contrôle virtuel, jumeau informatique verdâtre de la ville qu'il remodélise par l'imagerie de synthèse en l'augmentant de chiffres et de signes pour figurer les véhicules. La filature n'est plus qu'une affaire de connectique pour les enquêteurs de la Section 9. Les cyborgs branchent leur nuque au câblage correspondant et confient le volant aux mains de leurs collègues humains lorsqu'ils n'effectuent pas le repérage par le cyberspace et la conduite synchroniquement.

¹³ Michel Foucault, « Des Espaces autres », *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, 1984. www.desteceres.com/heterotopias.pdf, consulté le 01/12/2017.

¹⁴ Emily E. Auger, *op. cit.*, p. 118.

¹⁵ Delphine Letort, *Du film noir au néo-noir - Mythes et stéréotypes de l'Amérique (1941-2008)*, L'Harmattan, Paris, 2010, p. 158.

¹⁶ Audrey Lohard, « La genèse inattendue du cyberspace de William Gibson » dans *Quaderni*, n°66, « Cyberesp@ce & territoires », printemps 2008, p. 11.

Ceux dont le corps est un simulacre recelant un appareillage militaire sont montrés comme plus aptes à agir par le simulacre que la mégalopole renferme dans ses réseaux. C'est la carte à laquelle le cyborg à accès et de laquelle il est tributaire pour interagir avec un territoire.

D'une autre manière, le moindre humain de *Ghost in the Shell*, le cerveau saturé d'implants neurologiques, est également contraint par la technologie dans ses agissements. Le système cérébral est un espace de stockage qu'on peut programmer et dont on peut changer les données. Si l'homme devient machine et qu'il nie ce qui l'en distingue, s'il ne peut plus se fier à sa condition humaine, comment peut-il véritablement faire confiance à ses pensées, à ses sentiments ? L'élaboration et l'emploi d'une mémoire temporaire manipulant un individu comme une marionnette est à la portée de n'importe quel pirate informatique suffisamment astucieux. Ces expériences simulées dispensent les puissants corrompus d'avoir recours aux agents doubles. Ces derniers « ayant souvent un statut considérable dans une organisation collective établie, comme l'armée ou une corporation, [ils utilisent] la technologie pour mener à bien [leur] ambition de changer le monde »¹⁷. Ils opèrent à l'aide de malfrats qui s'ignorent, les troubles phénoménologiques atteignant en premier lieu les organismes les moins augmentés, les moins cybernétisés. Si la technologie est l'outil des truands cyberpunk, les simulacres qu'elle produit sont leur couverture.

La condition de transhumain des cyborgs, leur conférant une extrême agilité physique et la reconnaissance des simulacres, leur permet surtout de lutter contre le crime. Dans cet univers où les perceptions sont difficilement fiables, toute transformation du corps de l'homme est une désaliénation. À tel point qu'un des cyborgs de la Section 9, Batō, version cyber du Mike Hammer de Mickey Spillane, ne dispose plus de globes oculaires et a équipé ses orbites de scanners. Bien qu'armés contre le milieu dont ils sont des agents de contrôle

¹⁷ Emily E. Auger, *op. cit.*, p. 114
(traduction personnelle de l'anglais).

et contre les altérations sensorielles que subissent les organiques, les cyborgs ne peuvent rien face à une certaine paranoïa essentielle à leur être. Motoko Kusanagi n'a plus de certitude arrêtée sur le fait qu'elle possède encore un cerveau, ultime résidu de son corps humain. Pourquoi ses raisonnements ne seraient-ils pas qu'une expérience simulée après tout ? Qu'est-ce qui lui permet de croire que sa mémoire est bel et bien la sienne ? Le doute que ressentait le personnage de film noir est ici conditionné technologiquement, faisant du « cogito ergo sum » un postulat obsolète.

Kusanagi rencontre ce désordre perceptif aux cours de déambulations méditatives dans les bidonvilles et d'une session de plongée dans la baie de Tōkyō. Les deux scènes fonctionnent comme des expériences psychogéographiques, où les effets du milieu agissent sur les émotions et le comportement du personnage. Les flaques de boues et les immenses façades vitrées des bas-quartiers ainsi que la surface de l'eau où elle est immergée sont autant de miroirs dans lesquels Kusanagi se reflète. Cette « expérience mixte, mitoyenne, [que] serait le miroir »¹⁹ la plonge dans une situation hétérotopique, pour reprendre le concept inventé par Michel Foucault, où des espaces ont le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs emplacements disparates et troubles. C'est à partir de ce miroir qu'elle se découvre absente de sa place puisqu'elle se voit là-bas. De surcroît, elle entraperçoit dans un restaurant une femme ayant le même corps d'emprunt qu'elle. Tant qu'elle est à son service, l'État lui fournit ce corps basé sur le même patron que des robots féminins répandus afin que Kusanagi puisse conserver son anonymat et enquêter sans être repérée.

Incapable de se départir de l'emprise que la technologie a sur les humains et leur environnement, l'interprétation paranoïaque se révèle finalement juste. « Comme si la normalité s'était effacée et que la paranoïa ou bien l'hystérie devenait le lieu commun à tous. »²⁰

¹⁹ Michel Foucault, « Des Espaces autres », *op. cit.*

²⁰ Jean-Pierre Esquenazi, *op. cit.*, p. 313.

²¹ *Ibid.*, p. 331.

L'intrigue principale des films cyberpunks est parfois déterminée par l'origine du personnage transhumain cybernétisé, généralement inconnue ou indistincte. La renaissance de Kusanagi en tant que cyborg, seul flash-back du film, est en effet son générique. Flottant dans différents bassins « utérins », elle est au cœur de sa propre scène primitive, au sens de fantasme primordial du film noir gouvernant le désir de vérité du détective privé. Enquêtrice regrettant finalement son statut de cyborg, elle se devine femme fatale en puissance. Sa rencontre, mentale puis physique, avec le Puppet Master la confronte avec un dilemme philosophique, la femme fatale par essence qu'est le Marionnettiste se révélant être une « figure indépendante et dynamique, qui oblige les autres personnages à se déterminer. »²¹ De son vrai « nom » Projet 2501, ce logiciel de piratage cérébral, une fois projeté dans le cyberspace, a pris conscience de son existence, échappant au joug des politiciens mafieux qui l'employaient. Privé de la possibilité de vivre et mourir physiquement, il décide de s'incarner dans un corps synthétique féminin à l'image-même de Kusanagi et se laisse capturer par la Section 9 pour se mettre à l'abri de ses utilisateurs. Le Puppet Master reconnaît Kusanagi comme son âme-sœur, ou son « ghost-frère », et l'invite à abandonner ses tergiversations de flic. Motoko fusionne sa conscience avec celle de la femme fatale, se débarrassant de son enveloppe, de son « shell », et devenant la première forme de vie virtuelle auto-générée et indépendante du pouvoir des puissants. N'habitant plus que des corps d'emprunt mais demeurant vivant dans le cyberspace, pouvant se dupliquer à l'infini et se télécharger où bon lui semble, « Kusanagi Master » est à la fin du film un dieu virtuel, omniscient et omnipotent capable de s'incarner dans les corps qu'il pirate.

Si, dans le cas du *Ghost in the Shell* d'Oshii, le cyberpunk permet l'analyse référentielle du pouvoir technologique et ses dispositifs, usant d'éléments issus de la fiction noir, dans d'autres cas on peut penser que le cyberpunk est une arnaque manquant de substance.

²² Mark Downham, *op. cit.*, p. 16.

²³ *Id.*

²⁴ Istvan Csicsery-Ronay, « Cyberpunk and Neuromanticism » dans Larry McCaffery (dir), *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, Durham, 2000, p. 183.

Certes, ce film d'animation japonaise propose de « démythifier les codes culturels établis afin de déchiffrer les stratégies dissimulées de domination »²², ayant notamment recours aux codes du film noir. À partir de leur reprogrammation une identification des « symboles véritablement nouveaux de notre culture »²³ provoqués par les technologies émergentes devient possible. Toutefois, Istvan Csicsery-Ronay rappelle que « la grande question pour l'art des années 1980 est de savoir si un authentique art contre-culturel peut perdurer sans être transformé en simulations s'auto-annihilant [*sic*] pour la consommation de masse »²⁴. Le cyberpunk se trouve donc pris dans cette problématique.

Ainsi, la transposition américaine du manga de Shirow réalisée par Rupert Sanders (2017) élude ces étapes de compréhension des structures de contrôle et de mutation dépassant l'humain. Le cyberpunk n'y est plus un mode de cryptage croisant le film noir avec un contexte science-fictionnel où les personnages doivent se libérer des instigateurs du contrôle. Le Major, rendue amnésique par sa transplantation cérébrale, cherche à retrouver son identité que des manipulateurs haut-placés ont brouillé, objectif plus classique que l'obtention d'une indépendance par la quête existentielle. Son but n'est plus de se défaire matériellement et définitivement de ses contraintes technologiques en s'unissant au Marionnettiste, simple opérateur fugitif. Tout rentre dans l'ordre car l'amour sauve Kusanagi : l'amour filial de sa mère retrouvée, l'amour passionné d'un amant terroriste effacé de sa mémoire, le dévouement amoureux à des services policiers l'ayant pourtant trompée et trahie. L'amour occasionne ici un *statu quo* quand la réaction salvatrice face à la technologie serait de muter avant qu'elle ne nous fasse muter au profit d'autrui. Le Major de 2017 mène à bien la quête de vérité du personnage noir et une fois l'intelligibilité rétablie, les opposants abattus, les missions peuvent reprendre de plus belle. Le film de Sanders serait une réciproque du film d'Oshii, développant une structure d'enquête néo-noir pour y

représenter des éléments archétypaux du cyberpunk. C'est alors au tour du cyberpunk d'être ici en partie dénaturé, délaissant sa portée métaphysique sur le devenir de l'humain prolongeant les pessimistes constats sociétaux du film noir. L'évidence des autorités en charge du contrôle et des modalités de l'aliénation technologique dans le cyberpunk contemporain succède à la transposition évolutive des composants reconnaissables du film noir après les années 1960. Le cyberpunk se décante à son tour et est diffusé dans le genre poreux du film noir qu'il semblait pourtant avoir assimilé, étant peut-être devenu un genre de science-fiction classique.