

L'anime en quête d'identité: la saga ghost in the shell

Bruno Dequen

Anime may be the perfect medium to capture what is perhaps the overriding issue of our day, the shifting nature of identity in a constantly changing society. [...] In particular, animation's emphasis on metamorphosis can be seen as the ideal artistic vehicle for expressing the postmodern obsession with fluctuating identity.

-Susan Napier¹

Susan Napier fait ainsi écho à l'intérêt théorique que l'anime suscite depuis quelques années. Perçu comme un simple phénomène économique à ses débuts, l'anime devient progressivement une source d'observation privilégiée pour la recherche sur le postmodernisme. Comme l'écrit Thomas Lamarre : « A host of commentators in Japan have likewise situated anime in relation to the emergence of something new – the postmodern, the post-human, the post-national, non-identitarian politics [...]. More recently, Azuma Hiroki situates anime in relation to the postmodern collapse of grand narratives and ideologies. »

Bien sûr, l'influence du courant cyberpunk sur les anime est grandement responsable de sa connexion avec les préoccupations postmodernes. En effet, le genre cyberpunk, dont l'ouvrage le plus célèbre demeure *Neuromancer* de William Gibson, propose des récits d'anticipation dans lesquels, suite aux progrès technologiques, la différence entre humains et machines est sans cesse remise en question. Cette négociation de l'identité humaine face aux progrès technologiques a tout de suite été assimilée aux définitions de l'individu postmoderne. Appartenant à ce courant cyberpunk,

le diptyque *Ghost In The Shell* est une oeuvre phare de l'anime. Le premier volet, sorti en 1995, reste l'un des plus gros succès de l'anime en Occident. Sa suite, sortie en 2004, sera sélectionnée en compétition officielle au Festival de Cannes. De plus, ces films sont réputés pour leur abondante exposition de concepts philosophiques.

En tant que récits de science-fiction, ces oeuvres abordent bien sûr de nombreux thèmes liés à la question de l'identité postmoderne. Néanmoins, les thèmes abordés au sein de ces deux récits m'intéressent moins que la façon dont le médium anime parvient à les susciter. Comme le suggère Napier, le médium lui-même serait un véhicule privilégié pour l'exploration et la visualisation de concepts postmodernes. À travers l'analyse de la saga *Ghost In The Shell*, nous explorerons en quoi les spécificités du médium anime peuvent être un judicieux instrument de pensée philosophique.

Ghost In The Shell décrit les aventures du major Kusanagi Motoko, une femme cyborg appartenant à une unité d'élite de la police de Hong Kong. Dans le premier volet, Kusanagi et ses collègues sont à la poursuite d'un pirate informatique surdoué nommé « puppet master », mais le récit laisse plus ou moins de côté l'aspect policier pour se concentrer sur ce qui semble être le véritable sujet du film : la quête d'identité de Kusanagi. Cette dernière réalise progressivement que son cerveau est manipulé par le « puppet master », qui est en fait non pas un humain, mais un programme informatique doué d'intelligence. Kusanagi accepte finalement de « fusionner » avec le « puppet master », et le film se conclut sur son réveil dans le corps d'une jeune fille (son corps ayant été détruit lors du combat

final). *Ghost In The Shell 2 : Innocence* se déroule quelques années après les événements du premier volet. Le personnage principal est cette fois-ci Batou, l'ancien collègue cyborg de Kusanagi. Batou, qui ne s'est jamais remis de la disparition de Kusanagi, doit résoudre une série de crimes perpétrés par des poupées robotiques. Il finira par résoudre l'affaire avec l'aide de Kusanagi qui, devenue une entité immatérielle, a la capacité de pirater les systèmes informatiques et de fusionner avec n'importe quel corps robotique.

Au niveau du récit, la saga *Ghost In The Shell* expose de nombreux thèmes philosophiques. À travers le personnage des cyborgs, la nature de l'identité humaine est questionnée. En effet, seul une partie du cerveau de Kusanagi est d'origine humaine, ce qui provoque chez elle de nombreux questionnements. Tout comme dans *Blade Runner*, influence majeure sur ces deux films, le récit policier est rapidement mis de côté afin de privilégier les questionnements et les errances des personnages principaux, dont une des capacités semble être la mémorisation de citations de textes philosophiques et littéraires (Descartes, Milton...). Cet utilisation abondante des citations s'explique au sein du récit par le fait que, dans l'univers de *Ghost In The Shell*, tout le monde est connecté en permanence sur le Net au moyen de puces insérées dans le cerveau. Ainsi, chaque être humain peut puiser sans limite dans ce réservoir de connaissances universelles et partagées qu'est le Net. Dans le premier opus, le « puppet master » profitait déjà de cette innovation technologique pour pirater le cerveau de certains personnages, ce qui créait un environnement paranoïaque dans lequel chacun pouvait être manipulé à son insu. Ce danger devient omniprésent dans le second volet. Tous les personnages du film sont victimes de piratage à un moment ou à un autre. Lorsqu'ils ne sont pas piratés, ils sont parfois victimes de « bugs », tel ce policier qui use de citations dont il ne comprend pas la signification. L'identité personnelle de chacun est mise en doute, ce qui rejoint certaines définitions de l'individu postmoderne, entre autres celle que propose Stuart Hall lorsqu'il écrit : « [the postmodern subject has] no fixed, essential or permanent ³ identity, [...] [he has] different identities at the same time. ». On pense aussi à l'idée du sujet schizophrénique que décrit Fredric Jameson. ⁴ En effet, le policier humain utilise les citations comme une suite de mots sans signification. Puit de citations inutiles et incomprises, ce personnage n'est capable ni de comprendre, ni de se servir de ces citations philosophiques.

Livia Monnet utilise les théories d'Alison McMahan pour décrire la nouvelle forme de subjectivité à l'œuvre dans

ces films. ⁵ Elle démontre par exemple que Kusanagi possède les trois caractéristiques de la subjectivité multiforme. Dans un premier temps, sa subjectivité est distribuée dans d'autres personnages du film, à l'image de son double qu'elle aperçoit dans un café. De plus, elle possède cette « networked subjectivity » citée plus haut, qui lui permet de communiquer avec ses collègues directement sur le Net et propulse ainsi sa propre subjectivité au sein d'un réseau plus vaste. Enfin, le film présente une « agentless perception » à travers le Net lui-même, qui est un point de vue non-attribué.

Ainsi, le récit de la saga *Ghost In The Shell* est explicitement source de thématiques postmodernes. Mais cet aspect n'est pas spécifique au médium anime. N'importe quel film ou roman cyberpunk développe de la même façon certains de ces thèmes. Comme nous l'avons suggéré, ce sont les spécificités techniques du médium qui lui permettraient d'occuper une place à part au sein de ces oeuvres.

L'un des concepts les plus employés dans les discussions sur l'anime est « mukokuseki », qui signifie « sans identité nationale ». ⁶ Ce terme fait référence aux univers présentés dans ces films. Mamoru Oshii, réalisateur des deux *Ghost In The Shell*, déclare ainsi que la force de l'anime est la création d'un « autre monde » qui est complètement détaché de la réalité. Ce concept peut être tout aussi bien applicable au design même des personnages. Une des particularités des personnages anime est en effet la simplicité de leur design. Contrairement à l'animation occidentale qui porte un soin extrême au personnages afin de créer des personnalités distinguables, l'animation japonaise porte son attention sur les décors, et produit des personnages qui se ressemblent tous. De plus, les visages de personnages d'anime possèdent souvent de grands yeux et un teint pâle. Ces caractéristiques physiques sont peu japonaises, et de nombreux artistes abondent dans ce sens en déclarant que les visages mêmes des personnages représentent un rejet de l'identité japonaise, au profit d'une identité « internationale ». De plus, dans *Ghost In The Shell*, Oshii joue sur une autre particularité du dessin japonais, qui est la représentation de personnages féminins nus sans sexe, particularité recyclée d'ailleurs avec ironie par l'artiste d'avant-garde Murakami. À nouveau, cette particularité crée des personnages qui, en plus de leur multinationalité, possèdent un sexe hybride qui empêche toute notion fixe d'identité.

La qualité formelle la plus étudiée en ce qui concerne l'anime est le concept de « flatness ». Ce concept,

dans son sens le plus simple, est la caractérisation typiquement japonaise d'un dessin très 2D. Murakami, dont la pratique artistique est une réflexion sur l'anime, démontre que cette caractéristique est propre à l'art figuratif japonais depuis le début de l'ère Edo. Il définit ainsi cette pratique : « Creation of autonomous aesthetic space within the framework of realistic representation [...] is the radical spirit of the Japanese two-dimensional aesthetic. »⁷ Cette pratique s'oppose en partie à la tradition occidentale de la représentation réaliste et perspectiviste. Ce type de dessin permet surtout la mise en cause du point de fuite, qui est un élément fondateur de la représentation moderne du monde. Ainsi, l'image dans les anime ressemble souvent à une superposition de surfaces hétérogènes sans centre apparent. Le sujet-spectateur perd alors la stabilité de son point de vue. Sachant que le concept même de sujet moderne est fondé sur la représentation perspectiviste, la pratique du « flatness » détruit ainsi l'idée moderne de sujet unique et homogène. Si Murakami pousse cette platitude à son extrême, la plupart des anime sont en constante négociation entre représentation réaliste et « flatness ». Thomas Looser décrit ainsi les images de *Ghost In The Shell* : « Flat spaces of almost pure vivid green color, in which the principal grounds of location are simply cross-hatched lines, are combined with filmic, almost photo-realistic depictions of bodies and movement in spaces that are perspectival and three-dimensional (with the point of view of a camera, for instance, following a running man while panning past still elements in the foreground and background). »⁸ Looser démontre que le film tout entier fonctionne sur cette alternance entre deux représentations. L'esthétique « flat » représente la ville vue à travers le réseau informatique, alors que la représentation classique sert aux visions « réelles » de l'environnement physique. Looser développe ainsi une théorie d'opposition/convergence entre analogique et numérique, le numérique étant associé au « flatness », donc à une représentation postmoderne du monde.

Les points apportés par Looser sont d'un grand intérêt, mais la représentation de la ville dans la saga *Ghost In The Shell* est un peu plus complexe que cette simple opposition. S'il est vrai que le dessin traditionnel permet de montrer des décors en perspective, le film alterne constamment entre différentes parties de la ville sans jamais relier ces endroits entre eux. Les différents décors sont par ailleurs fortement différents les uns des autres : d'immenses gratte-ciels, un bâtiment du siècle dernier, des quartiers pauvres. Il n'est jamais possible de faire le lien entre ces différents quartiers. Même si la représentation des décors est réaliste, le spectateur demeure désorienté. En fait, la visualisation numérique

de la ville permet une meilleure vision du monde représenté que les scènes réelles. C'est d'ailleurs ce qui fait la particularité de *Ghost In The Shell*. Au lieu d'opposer de façon systématique l'homme et la technologie, ces films, tout comme leurs images combinant dessin traditionnel et animation digitale, proposent une vision du progrès technologique qui n'est pas essentiellement négative. Tout comme l'animation digitale permet un travail inédit sur les textures et la luminosité, le Net est perçu comme une technologie qui a besoin d'être apprivoisée et qui peut potentiellement permettre à l'homme une meilleure compréhension du réel. Le sujet postmoderne n'est plus placé en opposition/distinction face au sujet moderne, il devient l'aide indispensable à la pleine maîtrise du monde par le sujet moderne. Loin d'être une oeuvre technophobique (comme la plupart des films de science-fiction occidentaux), *Ghost In The Shell* propose une utilisation positive de la technologie. Le second volet se conclut d'ailleurs sur la victoire positive de Kusanagi, dont la fusion totale avec le Net permet une maîtrise presque totale des événements.

Dans notre citation introductive, Napier évoquait le concept de métamorphose comme spécificité technique essentielle de l'animation. Comme le remarque Daisuke Miyao, le film *Fantasmagories* (1908) d'Émile Cohl, l'un des premiers films d'animation de l'histoire du cinéma en 1908, était d'ailleurs entièrement fondé sur la transformation de formes.⁹ Ce film fut l'un des premiers films d'animation distribués au Japon et il provoqua un énorme impact sur le public de l'époque. Selon Miyao, ce film est, entre autres, à l'origine d'une pratique de l'animation axée sur ses vertus métamorphiques, pratique qui est toujours très visible dans l'anime. Si ce processus de métamorphose est visible dans la plupart des premiers films de Disney, la particularité des anime est d'effectuer ces métamorphoses principalement sur des personnages humains (contrairement à Disney qui utilise la métamorphose sur des animaux).

En ce qui concerne le diptyque *Ghost In The Shell*, Livia Monnet propose d'analyser l'utilisation que ces films font de la métamorphose en liant ce concept à celui de « tesseract ». Le tesseract est, selon Monnet, la quatrième dimension d'un objet en trois dimension. Elle propose ainsi l'hypercube comme source d'une théorie sur le tesseract. Le tesseract peut ainsi s'interpréter comme l'état transitoire visible lors d'une transformation. Monnet utilise l'exemple du « morphing ». Dans le passage d'une image à l'autre, Monnet s'attarde sur le moment où l'image initiale n'est plus présente et l'image finale pas encore définie. Comme l'explique Kevin Fisher, « Within any morph between two objects

there is a midpoint at which the morph is minimally recognizable as either “source” or “target” image. It is at the moment of midpoint that, if only just for an instant, the morph lapses from the order of known things. Most important, this lapse (or lack) of formal definition is still figured in full three-dimensional extrusion, and the paradoxical presence of being-withoutthing-ness blinks at us [...] like some denuded metasubstance stripped of the overdetermined trappings of symbolic designation and fixity.»¹⁰ Dans *Ghost In The Shell*, Monnet situe le tesseract dans les scènes de camouflage optique. Les personnages ont en effet la possibilité, au moyen d'un camouflage sophistiqué, de devenir invisibles, et ainsi de disparaître dans le décor. La particularité technique de l'anime (moins de 12 images par seconde) permet de voir clairement ce moment de transformation. Ce moment de transition entre deux identités peut être interprété comme la visualisation de l'identité fragmentaire et changeante du sujet postmoderne. Entre les deux stades de la transformation, le personnage est « being-without-thing-ness », sans identité.

Dans *Ghost In The Shell 2*, un autre aspect de métamorphose animée fait son apparition. Il s'agit de la capacité de représentation de ce que, faute de définition, je nommerai les « mouvements anormaux », c'est-à-dire l'animation de mouvements impossibles et inexistantes dans le monde réel. Je fais ici allusion à la dernière partie du film, dans laquelle Kusanagi prend possession du corps d'une poupée afin d'aider son ancien collègue à vaincre une armée de cyborgs. Dans cette scène, la poupée combine une absence totale d'émotions visibles à une série de mouvements qui défient les lois de la physiologie humaine. Selon moi, ces mouvements anormaux constituent une visualisation possible de ce que Bergson appellerait une rupture du schéma sensori-moteur. Selon Bergson, notre système sensori-moteur est ce qui nous permet d'agir sur le monde qui nous entoure.

Néanmoins, afin de pouvoir agir, notre cerveau sélectionne les éléments de notre perception tout en générant une réponse corporelle appropriée à ces stimuli. Cette opération d'analyse sélective, nous dit Bergson, aurait comme inconvénient de nous éloigner de la « matière », c'est-à-dire de l'ensemble des choses. Afin de s'en rapprocher (et donc de jouir d'une meilleure connaissance du monde), une rupture du schéma sensori-moteur est donc nécessaire, car elle permet une perception accrue des choses. Le paradoxe fondamental réside dans le fait que cette perception attentive a besoin d'un retour du schéma sensori-moteur pour être constructive, puisqu'elle représente une absence totale

d'action sur le monde.

Chez Bergson, notre corps est à la fois l'élément indispensable à notre action sur le monde et la barrière qui nous empêche de le comprendre totalement. L'animation permet, dans *Ghost In The Shell 2*, de visualiser un être hybride qui combine en quelque sorte les deux attitudes irréconciliables de Bergson. Pur esprit, Kusanagi est capable de percevoir la totalité du Net. Mais elle a encore besoin d'un corps pour pouvoir agir concrètement sur le monde. Piratant un corps extérieur, elle est d'autant plus efficace que ce corps peut agir sans être dépendant d'un schéma sensori-moteur pré-établi. Pur esprit et pur corps actif, Kusanagi est devenue un nouvel être qui, sans rejeter les principes de la modernité (le corps, donc le soi comme centre d'action et de connaissances), parvient à utiliser la technologie comme moyen de perfection des caractéristiques modernes. Cette courte analyse de la saga *Ghost In The Shell* a permis d'observer en quoi les spécificités du médium anime en faisait un outil d'expression privilégié pour la pensée postmoderne.

Le design des personnages, la combinaison du dessin traditionnel et digital, de même que la capacité de créer des métamorphoses, permettent en effet de mettre en image un univers et des personnages en constante quête d'identité et en perpétuelle transformation. Il n'y a pas d'image ou de concept stable et fixe dans l'anime. Mais, dans le cas de *Ghost In The Shell*, cette ambiguïté n'est pas perçue comme un élément négatif. Peut-être cette vision positive du changement constant et de l'hybridité est-elle une nouvelle définition d'un l'individu (post) moderne.

Bruno Dequen wrote about Team America: World Police in Synoptique 5.

BIBLIOGRAPHIE

Bergson, Henri. Matière et mémoire. Quadrige / PUF, 1939.

Cruz, Amanda, Midori Matsui and Dana Friis-Hansen. Takashi Murakami : the Meaning of the nonsense of the Meaning. New York : Abrams, 1999.

Daisuke, Miyao. « Before Anime : animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan », in Japan Forum 14 (2). 2002 : pp. 191-210.

Fisher, Kevin. "Tracing the Tesseract: A Conceptual Prehistory of the Morph" in *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, ed. Vivian Sobchack. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

Hall, Stuart. « The question of cultural identity ». In *Modernity : an introduction to modern societies*, edited by Stuart Hall. Cambridge, Mass. : Blackwell, 1996.

Jameson Fredric. « Postmodernism and the Consumer Society ». In *The Anti-Aesthetic, Essays on Postmodern Culture*, edited by Hal Foster. Washington : Ray Press, 1991.

Lamarre, Thomas. « Introduction : between cinema and anime », in *Japan Forum 14 (2)*. 2002 : pp. 183-190.

Ledoux, Trish, and Doug Ranney. *The Complete Anime Guide*. Washington : Tiger Press, 1995.

Looser, Thomas. « From Edogawa to Miyazaki : cinematic and anime-ic architectures of early and late twentiethcentury Japan », in *Japan Forum 14 (2)*. 2002 : pp. 297-328.

Monnet, Livia. « Towards the feminine sublime, or the story of 'a twinkling monad, shape-shifting across dimension' : intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation », in *Japan Forum 14 (2)*. 2002 : pp. 225- 268.

Napier, Susan J.. *Anime : from Akira to Princess Mononoke*. New York : Palgrave, 2000.

ENDNOTES

1 Napier, Susan J.. *Anime : from Akira to Princess Mononoke*. New York : Palgrave, (2000). pg.12.

2 Lamarre, Thomas. « Introduction : between cinema and anime », in *Japan Forum 14 (2)*. (2002) pg.185.

3 Hall, Stuart. «The question of cultural identity». In *Modernity : an introduction to modern societies*, edited by Stuart Hall. Cambridge, Mass. : Blackwell, (1996) pg. 277.

4 Voir l'utilisation du sujet schizophrène de Lacan par Jameson dans « Postmodernism and the Consumer Society ». In *The Anti-Aesthetic, Essays on Postmodern Culture*, edited by Hal Foster. Washington

: Ray Press, (1991) pg.118.

5 Voir « Towards the feminine sublime, or the story of 'a twinkling monad, shape-shifting across dimension' : intermediality, fantasy and special effects in cyberpunk film and animation », in *Japan Forum 14 (2)*. (2002) pp. 248- 249.

6 Anime, from Akira to Princess Mononoke, pp.24-25.

7 Cruz, Amanda, Midori Matsui and Dana Friis-Hansen. *Takashi Murakami : the Meaning of the nonsense of the Meaning*. New York : Abrams, (1999) pg. 23.

8 Looser, Thomas. « From Edogawa to Miyazaki : cinematic and anime-ic architectures of early and late twentiethcentury Japan », in *Japan Forum 14 (2)*. (2002) pp.313-314.

9 Daisuke, Miyao. « Before Anime : animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan », in *Japan Forum 14 (2)* (2002) pg.195.

10 Fisher, Kevin. "Tracing the Tesseract: A Conceptual Prehistory of the Morph" in *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, ed. Vivian Sobchack. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000. pg. 118.

Bruno Dequen is currently completing his MA in Film Studies at Concordia University. His areas of research include postmodernism and film, narratology, japanese animation films and contemporary independent american cinema.

Edited by Bruno Cornellier.