

FRÉDÉRIC CLÉMENT

**La représentation du féminin dans les films d'animation *Ghost in the Shell*  
et *Ghost in the Shell 2 : Innocence* du réalisateur Mamoru Oshii**

Mémoire présenté  
à la Faculté des études supérieures de l'Université Laval  
dans le cadre du programme de maîtrise en Littérature et arts de la scène et de l'écran  
pour l'obtention du grade de maître ès arts (M.A.)

DÉPARTEMENT DES LITTÉRATURES  
FACULTÉ DES LETTRES  
UNIVERSITÉ LAVAL  
QUÉBEC

2009

## RÉSUMÉ

Il est ici question d'explorer les différentes représentations du féminin dans les longs métrages d'animation de science-fiction *Ghost in the Shell* (1995) et *Ghost in the Shell 2 : Innocence* (2004) réalisés par le japonais Mamoru Oshii.

Cette exploration se fait selon une optique issue du courant nommé *féminisme postmoderne* – courant qui remet notamment en cause les identités sexuelles clairement définies et même la catégorie « femme » – au contact des écrits de la philosophe Judith Butler. Le *Manifeste cyborg* de Donna Haraway, un texte à la fois féministe et postmoderne, vient bonifier les bases théoriques de l'analyse des deux films. Cette analyse se nourrit aussi de notions provenant des théories féministes sur le cinéma. Les notions théoriques de *regard masculin* (Laura Mulvey), de *voix féminine* (Kaja Silverman) et de *féminin-monstrueux* (Barbara Creed) sont notamment utilisées dans le cadre de l'analyse.

Deux types de corps incarnent le féminin au cours de l'analyse. Le corps morcelé du cyborg, associé à la femme, est étudié dans le film *Ghost in the Shell* alors que le corps possédé de la poupée, associé à la fillette, est abordé dans le film *Ghost in the Shell 2 : Innocence*.

## REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mon directeur de mémoire, Jean-Pierre Sirois-Trahan, pour ses conseils, son encadrement et le temps qu'il a consacré à l'accomplissement de cette aventure. Je le remercie aussi de tout l'intérêt porté à ce projet, un facteur important qui a contribué à sa pleine réalisation.

Merci à Madame Huguette Dagenais, professeure au Département d'anthropologie de l'Université Laval. Merci aussi à l'équipe de l'Université féministe d'été et du Diplôme d'études supérieures spécialisées en études féministes, notamment Dominique Tanguay et Katherine Hébert-Méthée. Merci à Sonia Engberts, chargée de cours à l'École des langues vivantes pour les conseils linguistiques et sa passion communicative pour le Japon.

Merci à Madame Marie-Claire Belleau, professeure à la Faculté de droit de l'Université Laval et à Monsieur Germain Lacasse, professeur au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal pour la lecture attentive de mon mémoire et leurs commentaires constructifs.

Merci aux fondateurs et aux membres de l'*Anime and Manga Research Circle* pour l'espace de discussion que vous fournissez et la hauteur des propos échangés au sein du groupe.

Merci à ma mère de m'avoir appris à lire et à écrire, entre autres très belles choses.

Un merci tout particulier à ma fiancée pour son bonheur constant et contagieux, ainsi que ses commentaires judicieux tout au long de ce parcours.

## TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ.....	2
REMERCIEMENTS .....	3
TABLE DES MATIÈRES .....	4
Introduction .....	7
Chapitre 1 : Féminisme postmoderne et théories féministes sur le cinéma. ....	13
1.1. Le féminisme postmoderne .....	13
1.1.1. Émergence et caractéristiques du féminisme postmoderne.....	13
1.1.2. Trois paradigmes d’intellection du sexe/genre.....	17
1.1.3. <i>Trouble dans le genre</i> : pour un féminisme de la construction.....	20
1.1.4. <i>Bodies That Matter</i> : construction linguistique du sexe et matérialité corporelle.....	22
1.1.5. <i>Le Manifeste cyborg</i> : émancipation cyborgienne .....	24
1.2. Les théories féministes sur le cinéma.....	26
1.2.1. Émergence des théories féministes sur le cinéma .....	26
1.2.2. Le « regard masculin » de Laura Mulvey .....	27
1.2.3. La « voix féminine » de Kaja Silverman.....	29
1.2.4. Le « féminin-monstrueux » de Barbara Creed .....	30
Chapitre 2 : <i>Ghost in the Shell</i> – Le corps morcelé du cyborg.....	32
2.1. Le « Major » Motoko Kusanagi .....	32
2.1.1. Présentation du personnage .....	32
2.1.2. Le <i>ghost</i> et le <i>shell</i> .....	34
2.1.3. Le dualisme corps/esprit.....	37
2.2. Le regard .....	39
2.2.1. Le regard masculin .....	39
2.2.2. Jeux de miroirs : reflets, doubles et copies.....	42

2.2.3. Le regard numérique .....	45
2.3. Contrôle et propriété du corps .....	46
2.3.1. Le pouvoir qui s'exerce sur le corps .....	46
2.3.2. La matérialité du corps .....	48
2.3.3. Motoko est-elle un cyborg harawayien? .....	50
2.4. Un discours émancipateur contradictoire (I) : éléments subversifs de <i>Ghost in the Shell</i> ..	52
2.4.1. La « <i>razor girl</i> » .....	52
2.4.2. Le sexe invisible .....	54
2.4.3. Le Marionnettiste .....	57
2.5. Un discours émancipateur contradictoire (II) : éléments conservateurs de <i>Ghost in the Shell</i> ..	61
2.5.1. Les affiches promotionnelles .....	61
2.5.2. Le découpage et le montage .....	62
2.5.3. La fusion entre Motoko et le Marionnettiste .....	63
2.6. Le corps morcelé .....	64
Chapitre 3 : <i>Ghost in the Shell 2 : Innocence</i> – Le corps possédé de la poupée .....	66
3.1. Représentation de la fillette dans les manga et les anime .....	66
3.1.1. La fillette évanescence .....	66
3.1.2. L'esthétique <i>kawaii</i> .....	68
3.1.3. Le complexe de Lolita .....	70
3.2. La fillette dans <i>Innocence</i> .....	72
3.2.1. Matérialisation de la voix féminine .....	72
3.2.2. Jeux de poupées .....	74
3.3. Poupées sexuelles .....	77
3.3.1. Le modèle Hadaly .....	77
3.3.2. L'inquiétante étrangeté chez Hans Bellmer .....	79
3.3.3. Le corps des poupées : sexe manquant, fille manquée .....	80
3.3.4. Un anti-Œdipe? .....	82
3.4. L'ange et l'automate : la fusion entre le Marionnettiste et Motoko Kusanagi .....	84
3.4.1. La déesse bienveillante .....	84

3.4.2. Un amour perdu ? .....	87
3.5. Le féminin-monstrueux .....	89
3.5.1. De l'inquiétante étrangeté au monstrueux.....	89
3.5.2. Le féminin en tant que monstre possédé .....	90
3.5.3. La femme castratrice .....	92
3.6. Le corps possédé .....	95
Conclusion.....	98
MÉDIAGRAPHIE .....	103

## Introduction

*Il n'y a pas d'êtres humains dans Ghost in the Shell 2 : Innocence. Les personnages sont tous des poupées à forme humaine, des robots. Les hommes ont toujours créé des robots à leur image. Je me demande bien pourquoi. [...] En essayant de répondre à cette question du point de vue de la poupée, j'espère mieux comprendre la nature humaine.*

Mamoru Oshii

Ces paroles, que l'on pouvait lire dans le dossier de presse de *Ghost in the Shell 2 : Innocence*<sup>1</sup> lors de sa présentation en compétition officielle au Festival de Cannes en 2004, illustrent bien le parti pris du réalisateur japonais Mamoru Oshii<sup>2</sup> à propos des robots, des cyborgs, des androïdes et des autres automates qu'il met en images dans ses films. Au cœur de sa réflexion, qui parcourt la majorité de son œuvre depuis les années 1980 – dessins animés, films en prise de vues réelle ou romans –, semble se retrouver cette question : « Sommes-nous encore humains? ».

*Ghost in the Shell*<sup>3</sup> et sa suite, *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, sont des films d'animation qui proposent une réflexion sur un nombre important de dichotomies. Les couples apparemment antinomiques que sont le réel et le virtuel, l'humain et l'automate, le masculin et le féminin sont ceux qui reviennent, tels des motifs, dans plusieurs de ses œuvres. Oshii développe ses œuvres là où se rencontrent ces dichotomies, bien conscient que ces réalités ne sont pas des oppositions binaires mais bien des pôles mouvants aux extrémités d'un continuum parcouru d'une infinité de tons et de densités.

Le bagage théorique que nous utiliserons tout au long de ce mémoire est hérité principalement de deux sources : les théories féministes sur le cinéma et le courant féministe postmoderne. Comme son nom l'indique, ce dernier courant de pensée se distingue des mouvements féministes l'ayant précédé, ceux-ci étant davantage liés aux idéaux de la modernité tel que l'universalité, l'espoir d'un avenir meilleur et les projets sociaux communs. Le féminisme postmoderne privilégie l'étude de l'individu plutôt que celle du groupe, allant même jusqu'à

---

<sup>1</sup> *Kôkaku Kidôtai 2 : Inosenzu (Ghost in the Shell 2 : Innocence)*, Mamoru Oshii, 2004.

<sup>2</sup> Pour l'ensemble de ce texte, les noms japonais seront présentés sous la forme occidentale, soit le prénom suivi du patronyme. Si, dans l'emploi d'une citation, l'ordre japonais (patronyme suivi du prénom) est retrouvé, nous conserverons l'ordre japonais.

<sup>3</sup> *Kôkaku Kidôtai (Ghost in the Shell)*, Mamoru Oshii, 1995.

remettre en question la validité de la catégorie « femme ». C'est au contact de trois textes de la mouvance féministe postmoderne que nous entreprendrons notre analyse du féminin dans les deux films de Oshii, soit les ouvrages *Trouble dans le genre*<sup>4</sup> et *Bodies That Matter*<sup>5</sup> de Judith Butler, ainsi que le *Manifeste cyborg*<sup>6</sup> de Donna Haraway. Ce choix ne cherche évidemment pas à présenter un panorama complet de ce courant pluriel, contesté et parfois paradoxal de la pensée féministe qu'est le féminisme postmoderne, d'autant plus que les deux philosophes mentionnées ne se réclament pas directement de l'étiquette « féministe postmoderne ».

*Trouble dans le genre* est reconnu comme l'un des ouvrages fondateurs du féminisme postmoderne, à la fois pour sa critique des identités de genre et par la démonstration de leur caractère éminemment construit. Si Judith Butler semble ambivalente quant à son appartenance au féminisme postmoderne, les auteurs associant Butler à ce courant de pensée « ne se comptent plus tellement leur nombre est important<sup>7</sup> ». Le corps du cyborg, qui est par essence « construit », sera pour nous l'occasion d'illustrer certaines théories de Butler. Dans son ouvrage *Bodies That Matter*, l'auteure effectue une « généalogie critique » du féminin en faisant une analyse historique et étymologique des mots associés à la féminité et à la matérialité. Son étude se complète par la lecture critique d'un passage du *Timée*, dans lequel Platon associe le féminin au matériel et à l'« ontologiquement pénétrable », laissant au masculin le domaine du spirituel.

Le troisième texte que nous aborderons est le *Manifeste Cyborg* de Donna Haraway. D'abord publié en 1985 puis remanié en 1991, ce texte n'est pas d'emblée associé au féminisme postmoderne en tant que courant naissant de l'époque, mais demeure néanmoins éminemment féministe *et* postmoderne, tout comme son auteure, qui est vue par certains comme « une sorte d'icône de la postmodernité<sup>8</sup> ». Grâce à la figure du cyborg, créature hybride née de la fusion entre le vivant et la machine, Haraway propose une « utopie socialiste » où le cyborg serait le vecteur d'émancipation des humains face aux catégories identitaires fixes telles la race, les classes sociales et surtout le sexe. Haraway répudie ces catégories, bien consciente « qu'en nommant, on exclut ». Comme les films de notre corpus mettent en scène une multitude de

---

<sup>4</sup> Judith Butler, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion* (traduction par Cynthia Kraus), Paris, La Découverte, 2005, 283 p.

<sup>5</sup> Judith Butler, *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of « Sex »*, New York/Londres, Routledge, 1993, xii, 288 p.

<sup>6</sup> Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences – Fictions – Féminismes*, Paris, Exils, 2007, 333 p.

<sup>7</sup> Audrey Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne : analyse théorique et conceptuelle d'un courant controversé », mémoire de maîtrise en philosophie, Sherbrooke, Université de Sherbrooke, 2005, f. 68.

<sup>8</sup> Delphine Gardéy, « Avant-propos. Deux ou trois choses que je dirais d'elle », dans Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais*, *op. cit.*, p. 10.

personnages cyborgs et que notre analyse se donne un cadre d'analyse féministe, le texte de Haraway est d'emblée un incontournable.

Le choix des textes provenant des théories féministes sur le cinéma nous semble plus évident. « Visual Pleasure and Narrative Cinema » de Laura Mulvey est à juste titre un article fondateur des théories féministes sur le cinéma<sup>9</sup>. Dans cet article, l'auteure présente de quelles façons le regard masculin est favorisé par la mise en scène et le dispositif cinématographique au détriment du corps féminin passif. Puisant dans les concepts psychanalytiques, l'auteure explique la dynamique des regards en œuvre au cinéma. Dans *The Acoustic Mirror*, Kaja Silverman se penche plutôt sur le rôle de la voix au cinéma<sup>10</sup>. L'auteure y démontre que, dans le cinéma classique, les hommes, plus que les femmes, occupent les rôles de narrateurs omniscients alors que les femmes sont davantage associées à la matérialité de leur corps. La voix féminine, souvent déconnectée du corps dans nos deux films à l'étude, est justement un élément crucial de *Ghost in the Shell 2 : Innocence*; en effet, la voix dans ce film enclenche la révélation progressive de la matérialité du corps féminin. Enfin, dans *The Monstrous-Feminine*, Barbara Creed explore le domaine peu abordé (à l'époque de sa rédaction) du cinéma d'horreur en s'attardant au féminin retrouvé dans ce genre de films<sup>11</sup>. L'auteure identifie sept types de « féminin-monstrueux », dont l'un, *le féminin en tant que corps possédé*, se trouve au cœur du récit de *Ghost in the Shell 2 : Innocence*.

Nous désirons aussi annoncer nos couleurs face aux choix éditoriaux que nous ferons tout au long de cette étude. L'objet de notre attention se portera sur les films en tant que tel : nous proposons ainsi de manière générale une analyse de la mise en scène et du scénario. Si le film *Ghost in the Shell* est l'adaptation libre de la bande dessinée du même nom créée par Masamune Shirow<sup>12</sup>, le processus d'adaptation en lui-même ne sera pas abordé. Quelques détails éclairants, notamment sur certains choix du réalisateur au sujet de la représentation du sexe à l'écran et du genre des personnages seront mentionnés lorsqu'ils nous sembleront pertinents. Par contre, nous ne pouvons pas passer sous silence le fait que les deux films sont des *anime*, c'est-à-dire des films d'animation produits au Japon, et que de nombreux codes esthétiques et culturels propres

---

<sup>9</sup> Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », dans Amelia Jones [dir.], *The Feminism and Visual Culture Reader*, New York/Londres, Routledge, 2007, p. 44-53.

<sup>10</sup> Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 1988, x, 257 p.

<sup>11</sup> Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, New York/Londres, Routledge, 1993, viii, 182 p.

<sup>12</sup> Masamune Shirow, *Ghost in the Shell* (deux tomes), Grenoble, Glénat, 1996.

au cinéma d'animation en général et aux *anime* en particulier se retrouvent dans les deux films à l'étude. Par exemple, certains éléments typiques de la production japonaise, comme la représentation de la fillette (qui tend à être de plus en plus érotisée dans les bandes dessinées, les dessins animés et les jeux vidéo) seront abordés puisqu'ils semblent faire partie de la réflexion du réalisateur à l'intérieur du film. Les films seront aussi brièvement analysés comme appartenant au courant *cyberpunk*, une branche de la science-fiction où la frontière entre réel et virtuel tend à s'estomper et où la technologie transforme les corps. Mentionnons aussi que notre corpus ne contiendra que les deux films *Ghost in the Shell* et *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, et non les multiples incarnations de la franchise comme les romans et les jeux vidéo. Nous aborderons néanmoins quelques éléments des séries télévisées *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex*<sup>13</sup> réalisées par Kenji Kamiyama afin d'illustrer notre propos<sup>14</sup>.

Le premier chapitre de ce mémoire nous permettra de « mettre la table » et de présenter le contenu théorique provenant du féminisme postmoderne et des théories féministes sur le cinéma. Ce choix nous permettra, au cours des chapitres suivants, d'aborder de front les éléments pertinents retrouvés dans les films. Par exemple, la connaissance préalable de la conception de genre retrouvée dans le féminisme postmoderne, ainsi que la connaissance du contenu d'un texte comme le *Manifeste cyborg* de Donna Haraway nous semble indispensable à la bonne lecture de nos analyses. Sera aussi abordé le contexte d'émergence du féminisme postmoderne et des théories féministes du cinéma afin de les situer dans le parcours pluriel non pas *du* féminisme, mais *des* féminismes.

Le deuxième chapitre sera pour nous l'occasion d'appliquer certains concepts hérités du féminisme postmoderne et des théories féministes du cinéma au film d'animation *Ghost in the Shell*. Nous explorerons d'abord les limites corporelles et spirituelles de la protagoniste afin de

---

<sup>13</sup> *Kôkaku Kidôtai : Sutando Arôn Konpurekkusu (Ghost in the Shell : Stand Alone Complex)*, Kenji Kamiyama, 2002 et *Kôkaku Kidôtai : Sutando Arôn Konpurekkusu Sekando Gigu (Ghost in the Shell : Stand Alone Complex 2<sup>nd</sup> GIG)*, Kenji Kamiyama, 2004.

<sup>14</sup> La franchise *Ghost in the Shell* se décline ainsi : Entre 1989 et 1991, Masamune Shirow publie la bande dessinée *Ghost in the Shell*. Il publie ensuite *Ghost in the Shell 1.5 : Human-Error Processor* et *Ghost in the Shell 2 : Man/Machine Interface*. En 1995, Mamoru Oshii réalise le dessin animé *Ghost in the Shell*, inspiré d'une portion de la bande dessinée d'origine, suivi de *Ghost in the Shell 2 : Innocence* en 2004, à partir d'un scénario original. En 2002, le réalisateur Kenji Kamiyama réalise la série animée *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex*, puis une suite intitulée *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex 2<sup>nd</sup> GIG* en 2004. S'ajoute à ces séries télévisées un téléfilm intitulé *Ghost in the Shell : Solid State Society* en 2006. Il est important de savoir que ces trois « incarnations » de la franchise *Ghost in the Shell* – la bande dessinée de Shirow, les longs métrages de Oshii et les dessins animés pour la télévision de Kamiyama – ne partagent pas un univers diégétique commun, même si elles mettent en scènes des personnages semblables. Il s'agit, pourrait-on dire, de trois « univers parallèles ».

définir les façons dont elle *a*, elle *est* ou elle *fait* son genre, et ce à l'aide du bagage théorique emprunté à Judith Butler. Sera aussi abordé le dualisme corps/esprit retrouvé dans le film, toujours en relation avec les notions de sexe et de genre. Dans la section suivante, nous étudierons trois types de regard retrouvés dans le film : le regard masculin (*male gaze*) théorisé par Laura Mulvey en 1975, le regard que la protagoniste porte sur elle-même (par la récurrence des reflets et des visages identiques au sien qu'elle croise) et le regard numérique des nombreux personnages cyborgs. Ensuite, nous aborderons les problématiques reliées à la matérialité du corps et au contrôle exercé sur lui. Nous en profiterons aussi pour voir si le personnage de Motoko correspond à la figure émancipatrice du cyborg proposée par Donna Haraway dans son *Manifeste cyborg*, où la technologie semble promettre la libération des catégories identitaires de race, d'âge, de sexe et de genre. De plus, une portion importante de ce chapitre sera consacrée à notre réflexion sur les éléments subversifs et conservateurs de la représentation féminine dans le film, en prenant comme point de départ l'article de Carl Silvio intitulé « Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* »<sup>15</sup>. L'auteur y affirme que *Ghost in the Shell* – qui semble présenter une certaine émancipation du féminin au contact de la technologie – agit plutôt de façon souterraine afin de resituer la matérialité féminine sous le contrôle de l'esprit masculin. Nous présenterons les arguments de l'auteur et apporterons nos propres observations, nous permettant ainsi de faire une lecture critique du texte de Silvio. Enfin, la conclusion de ce chapitre nous permettra de revisiter divers éléments soulevés dans notre texte afin d'illustrer les différentes manières dont le corps féminin de Motoko est, de manière répétée, soumis au morcellement et à la fragmentation, que ce soit dans l'exposition de son corps à la caméra, dans la fabrication de son corps artificiel ou dans sa destruction au moment de l'affrontement final.

Le troisième chapitre nous permettra de voir de quelles manières s'articule le féminin dans *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, toujours en puisant dans le bagage théorique précédemment mentionné. Cependant, contrairement à *Ghost in the Shell* où le féminin était associé au corps adulte, le féminin de *Ghost in the Shell 2 : Innocence* est surtout celui de l'enfance. Dans la première section, nous aborderons les multiples façons dont la fillette est représentée au Japon dans les bandes dessinées (*manga*) et les dessins animés. Deux aspects paradoxaux seront traités, soit la disparition du corps de la fillette ainsi que la tendance lourde qui

---

<sup>15</sup> Carl Silvio, « Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* », dans *Science Fiction Studies*, vol. 26, n° 3 (novembre 1999), p. 57-72.

cherche à l'érotiser à outrance, un phénomène particulièrement présent au Japon. Nous traiterons ensuite des fillettes retrouvées dans le film proprement dit, en analysant l'importance liée à la voix féminine et aux analogies entre poupées et fillettes tout au long du film. Dans la section suivante, nous explorerons les origines littéraires et artistiques qui participent, en amont, à l'émergence des gynoïdes, ces androïdes féminins utilisés dans le film à des fins sexuelles. En effet, Mamoru Oshii, cherchant à tisser un réseau de sens dense et complexe, s'est inspiré des créations du romancier Villiers de l'Isle-Adam et de l'artiste surréaliste Hans Bellmer pour « donner vie » à ses poupées de joie. De plus, nous effectuerons une analyse de ces poupées en opposition avec la psychanalyse freudienne, dans une démarche inspirée notamment de Gilles Deleuze et Félix Guattari. Ensuite, nous reviendrons de nouveau au personnage de Motoko, disparue à la toute fin du premier film, et qui revient hanter *Innocence* de sa présence fantomatique. La section suivante sera consacrée au féminin-monstrueux théorisé par Barbara Creed, dans une lecture plus personnelle du film où celui-ci bascule de l'inquiétant au monstrueux. Enfin, nous concluons ce chapitre sur une réflexion sur le corps possédé, qu'il s'agisse du corps de la poupée ou de celui de la fillette.

Bien que nous proposons quelques idées nouvelles et quelques théories de notre cru au cours de ce mémoire, ce dernier se veut davantage une synthèse des sources académiques portant sur *Ghost in the Shell* et *Ghost in the Shell 2 : Innocence* qu'un laboratoire visant à découvrir de nouveaux réseaux de sens. Si nous avons atteint notre objectif, vous tenez entre vos mains une représentation assez fidèle du territoire cartographié par ceux ayant étudié ces deux films. Nous invitons le lecteur à faire ses propres explorations, que nous lui souhaitons enrichissantes.

## Chapitre 1.

### Féminisme postmoderne et théories féministes sur le cinéma

*Les dichotomies qui opposent corps et esprit, organisme et machine, public et privé, nature et culture, hommes et femmes, primitifs et civilisés, sont toutes idéologiquement discutables.*

Donna Haraway

#### 1.1. Le féminisme postmoderne

##### 1.1.1. Émergence et caractéristiques du féminisme postmoderne

Ce premier chapitre est pour nous l'occasion de « dresser la table » pour notre analyse féministe des films *Ghost in the Shell* et *Ghost in the Shell 2 : Innocence*. Ce faisant, nous serons plus à même de présenter les courants et les théories associés au féminisme postmoderne et aux théories féministes sur le cinéma dans leur contexte, en lien avec leur auteure et leur époque.

Lorsqu'il est question de dresser une histoire des mouvements féministes, la catégorisation par « vagues » est celle qui revient le plus souvent<sup>16</sup>. On accole ainsi l'étiquette de féminisme de la *première vague* aux femmes britanniques de la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle et américaines du début du XX<sup>ème</sup> siècle qui réclamaient des droits civils comme le droit de vote<sup>17</sup>. La *deuxième vague* du féminisme, quant à elle, tire ses origines notamment des insatisfactions des femmes à la fin de la Deuxième Guerre mondiale qui se voyaient privées des libertés acquises durant l'absence des hommes. L'absence de structures cohérentes à cette époque pour exprimer ce mécontentement fait en sorte qu'on ne peut pas parler à ce moment de véritable « mouvement » des femmes. C'est au courant des années 1960 et 1970 que s'organisent les

---

<sup>16</sup> Cette catégorisation par vagues comporte à la fois des avantages et des inconvénients. Elle permet entre autres de conceptualiser de façon pratique un mouvement théorique et politique éminemment pluriel dans ses orientations et ses actions. Elle est aussi – et surtout – la façon privilégiée des historiens pour décrire les mouvances des courants féministes dans le temps. Par contre, cette catégorisation favorise un certain nombre d'exclusions (en effet, qu'en est-il des femmes réclamant une redéfinition des rapports sociaux de sexe dans les époques précédant la première vague du féminisme?). De plus, l'élaboration d'une telle catégorisation implique la définition et l'usage de frontières délimitatives dont l'emplacement et la porosité restent encore sujet à débat. Comme la plupart des auteures auxquelles nous nous référerons dans le cours de ce mémoire sont anglo-saxonnes, nous allons privilégier une classification surtout retrouvée dans le monde anglo-saxon.

<sup>17</sup> Maggie Humm, *The Dictionary of Feminist Theory (Second Edition)*, Columbus, Ohio State University Press, xix, 1995, p. 98-99.

femmes en provenance de divers mouvements théoriques et politiques (œuvrant notamment pour la paix dans le monde, l'égalité raciale et une plus grande ouverture aux politiques socialistes<sup>18</sup>) afin de se pencher sur des préoccupations féminines telles l'équité en milieu de travail, l'avortement et la violence faite aux femmes. Les contestations étudiantes de 1968 et le cinquantenaire du droit de vote des femmes dans les pays anglo-saxons alimentent notamment la ferveur des féministes de l'époque. L'héritage de la deuxième vague se fait sentir encore aujourd'hui dans des mouvements comme l'éco-féminisme, le féminisme socialiste et le féminisme radical<sup>19</sup>. Alors que plusieurs auteurs européens considèrent que nous sommes toujours dans la deuxième vague, la plupart des auteurs britanniques et états-uniens indiquent comme fin de cette vague le tournant des années 1990, ce qui coïncide avec l'émergence d'une *troisième vague* du féminisme qui conteste les principes fondamentaux du projet féministe d'émancipation universelle, et qui remet en question l'idée d'oppression commune des femmes par le patriarcat<sup>20</sup>.

Les deux premières vagues du féminisme se nourrissent des idéaux de la modernité hérités du siècle des Lumières : l'universalité, les grands projets collectifs, la notion de progrès et l'espoir d'un avenir meilleur. C'est à cette époque que des femmes comme Olympe de Gouges en France et Mary Wollstonecraft en Angleterre – considérées toutes deux à juste titre comme des pionnières de la pensée féministe – publient respectivement la *Déclaration des droits de la femme et de la citoyenne*<sup>21</sup> en 1791 et *A Vindication for the Rights of Women*<sup>22</sup> en 1792, dont les considérations universelles teinteront la théorie et la pratique féministes de la première et de la deuxième vague. Au cours de la deuxième vague, les femmes de certains groupes sociaux, ethniques et démographiques se sentaient lésées au sein même du mouvement féministe, qui était alors dirigé en majorité par des femmes blanches, hétérosexuelles et de la classe moyenne.

---

<sup>18</sup> Janet K. Boles et Diane Long Hoeveler, *Historical Dictionary of Feminism (Second Edition)*, Lanham/Londres, The Scarecrow Press, 2004, p. 287.

<sup>19</sup> Mentionnons que le féminisme radical (du latin *radix* – racine) voit dans le régime patriarcal la *racine* de l'oppression des femmes. Le féminisme radical n'est pas par définition « anti-hommes », le régime patriarcal étant soutenu ou contesté à la fois par des hommes et par des femmes.

<sup>20</sup> Malgré que les ouvrages sur la troisième vague du féminisme soient nombreux depuis la fin des années 1990 dans le monde anglo-saxon, la préface d'un ouvrage européen récent, *Le siècle des féminismes*, rédigée par Michelle Perrot (co-directrice de l'*Histoire des femmes en Occident* en cinq volumes), mentionne la première et la deuxième vague du féminisme et termine son texte par ces mots : « Que sera la prochaine vague? », p. 13.

<sup>21</sup> Olympe de Gouges, *Déclaration des droits de la femme et de la citoyenne*, Paris, Mille et une nuits, 2003 (publ. originale 1791), 63 p.

<sup>22</sup> Mary Wollstonecraft, *A Vindication for the Rights of Women*, New York, Dover publications, 1996 (publ. originale 1792), 224 p.

Celles-ci appréhendaient les rapports sociaux de sexe selon leurs propres préoccupations et réalités, et on leur reprochait d'universaliser leur propre vision des choses à l'ensemble des femmes. Sous un étendard de représentativité universelle des femmes, le mouvement exerçait une discrimination envers certaines de ses propres membres (la question lesbienne était ainsi délibérément mise de côté, au point où les féministes lesbiennes accusèrent les autres féministes de supporter le système patriarcal, d'où le savoureux slogan « Hétéros, collabos! »). Les mécontentements et les revendications des groupes féministes plus marginaux mirent au jour un certain manque d'unité à l'intérieur du mouvement et donna lieu à la création de féminismes moins universels : féminisme lesbien, féminisme noir, féminisme chicana, etc.

Les clivages issus de la deuxième vague ont été le prétexte à une remise en question des fondements mêmes du féminisme. De cette perte d'unité et d'idéal commun, de même qu'au contact des théories poststructuralistes et postmodernes, un courant singulier désigné comme *féminisme postmoderne* prit forme. Voici la façon dont Michèle Ollivier et Manon Tremblay résument leur vision du féminisme postmoderne dans leur ouvrage *Questionnements féministes et méthodologie de la recherche* :

Les féministes postmodernes critiquent plusieurs idées fondatrices de la modernité, notamment celle voulant que l'être humain soit doté d'une nature transcendante (idée à laquelle adhèrent les universalistes) ou encore l'idée qu'il existerait une vérité immanente. Les vérités des postmodernes ont plutôt pour noms hétérogénéité, multiplicité, nuances, complexité, etc. Ainsi, les féministes postmodernes questionnent l'idée selon laquelle les femmes partagent une oppression et une libération communes (une idée centrale au féminisme de la deuxième vague). Elles vont même à douter de l'idée de la « femme », remettant ainsi en question l'une des matières premières du mouvement féministe<sup>23</sup>!

Ollivier et Tremblay ajoutent que pour les postmodernes, « la femme » n'existe pas : elle serait le produit d'un construit social et il y aurait trop de différences entre les femmes pour penser les réduire à une catégorie<sup>24</sup>.

Le désaccord central entre les postmodernes et les « autres » féministes provient de l'universalisme découlant d'une ontologie clairement définie de la notion de « femme » alimentée par des considérations essentialistes. Néanmoins, on ne parle pas de *cassure* à l'intérieur du mouvement. Dans son mémoire de maîtrise intitulé « Judith Butler et le féminisme

---

<sup>23</sup> Michèle Ollivier et Manon Tremblay, *Questionnements féministes et méthodologie de la recherche*, Paris, L'Harmattan (Coll. Outils de recherche), 2000, p. 33.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 57, note 9.

postmoderne : analyse théorique et conceptuelle d'un courant controversé », Audrey Baril précise que le féminisme postmoderne « ne fait pas table rase du passé » ni ne constitue en une « rupture totale par rapport aux autres mouvements féministes<sup>25</sup> ». Baril explique bien la source du malaise entre les postmodernes et les féministes des autres courants :

Ces féminismes d'allégeance « moderne », ou « classique » diraient d'autres, se caractérisent par leur attachement à certaines valeurs et à certains concepts promulgués à l'époque des Lumières, et ce, malgré les critiques virulentes qu'ils adressent à d'autres de ces concepts et valeurs, comme l'universalité, l'objectivité et le sujet (masculin). L'arrivée du discours postmoderne, et plus particulièrement l'intérêt de certaines féministes pour le postmodernisme, sèment donc la controverse au sein du féminisme puisque ce genre de discours remet en question les fondements mêmes sur lesquels s'appuie le féminisme de la première et de la deuxième vague<sup>26</sup>.

Dans ce mémoire, Baril propose cinq caractéristiques du féminisme postmoderne qui circonscrivent le champ d'action et de réflexion de ce courant, quoique certaines d'entre elles fassent aussi partie des préoccupations d'autres courants féministes. Ces caractéristiques sont<sup>27</sup> : 1) les concepts de sexe et de genre, 2) la catégorie femme-s et l'universalisme, 3) la notion de sujet et d'identité, 4) l'enchevêtrement du genre et l'irréductibilité du féminisme et 5) le concept de politique identitaire et les coalitions politiques<sup>28</sup>. Baril ajoute que chez les postmodernes, toute explication naturaliste ou essentialiste est à rejeter et donc que le sexe, le genre, l'identité (notamment sexuelle), l'orientation sexuelle et les autres catégories identitaires sont des constructions sociales qu'il importe de déconstruire<sup>29</sup>. Dans son article « Y a-t-il une troisième vague du féminisme? »<sup>30</sup>, Diane Lamoureux identifie deux caractéristiques principales du féminisme postmoderne, soit sa critique des identités collectives et des politiques identitaires (critique largement inspirée du mouvement *queer*<sup>31</sup>) et sa position de « post- » dans le mouvement

<sup>25</sup> Audrey Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne », *op. cit.*, f. 45.

<sup>26</sup> *Ibid.*, f. 27.

<sup>27</sup> Nous reprenons ici la graphie de Baril.

<sup>28</sup> Audrey Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne », *op. cit.*, f. 42-63.

<sup>29</sup> *Ibid.*, f. 44. Pour une déconstruction *in vivo* des catégories de sexe et de genre, nous recommandons la lecture de *Testo Junkie : Sexe, drogue et biopolitique* de la philosophe Beatriz Preciado. Dans cet ouvrage qui ressemble à un journal de bord, l'auteure raconte les effets engendrés sur son corps de femme par l'administration de testostérone synthétique.

<sup>30</sup> Diane Lamoureux, « Y a-t-il une troisième vague du féminisme? » dans *Cahiers du genre (hors-série 2006). Féminismes(s). Recompositions et mutations*, p. 57-74.

<sup>31</sup> *Queer* : qui questionne les identités, les désirs et les pratiques en-dehors de l'hétérosexualité.

féministe, qui situe le féminisme postmoderne dans un dépassement des conceptions traditionnelles du féminisme, de l'essentialisme et du modernisme<sup>32</sup>.

Mentionnons que nous aborderons lors de la présente étude les notions de sexe, de genre et des catégories identitaires, mais que les considérations politiques et les interactions entre les différents courants féministes dépassent largement l'objet de notre propos. La pensée féministe postmoderne ne se limite donc pas aux choix éditoriaux que nous effectuerons; il serait ainsi dangereux de voir dans le féminisme postmoderne de Judith Butler – une auteure dont nous privilégierons l'approche – un simple résumé de ce mouvement pluriel.

### **1.1.2. Trois paradigmes d'intellection du sexe/genre**

Peut-on considérer que le sexe et le genre sont deux concepts qui reviennent au même? Les féministes postmodernes affirment que oui, mais il convient de bien définir ce qu'on entend par « sexe » et par « genre », les termes ne référant pas nécessairement aux mêmes choses en anglais et en français, ce qui explique peut-être la réticence des féministes françaises à adhérer au féminisme postmoderne d'origine anglo-saxonne. Nous proposons ici de retracer brièvement les conceptions passées du couple sexe/genre afin de mieux définir les termes et ainsi de mieux comprendre les apports du féminisme postmoderne à cette réflexion.

S'inspirant des trois modes de conceptualisation du sexe et du genre de Nicole-Claude Mathieu<sup>33</sup> et de Linda Nicholson<sup>34</sup>, Audrey Baril propose trois paradigmes d'intellection du sexe/genre qui correspondent à trois moments clés de l'histoire du féminisme. Comme la démonstration de Baril a le mérite d'être à la fois concise, éclairante et bien documentée, nous permettons de retracer son parcours de près.

---

<sup>32</sup> Diane Lamoureux, « Y a-t-il une troisième vague du féminisme? », *art. cit.*, p. 59-61.

<sup>33</sup> Nicole-Claude Mathieu, « Identité sexuelle/sexuée/de sexe? Trois modes de conceptualisation du rapport entre sexe et genre », dans Anne-Marie Daune-Richard *et al.* [dir.], *Catégorisation de sexe et constructions scientifiques*, Paris, Éditions Université de Provence (Coll. Petite collection CEFUP), 1989, p. 109-147.

<sup>34</sup> Linda Nicholson, *The Play of Reason: From the Modern to the Postmodern*, Ithaca, Cornell University Press, 1999, p. 53-76.

Le premier moment clé se situe avant la deuxième vague. À cette époque, des considérations essentialistes servaient souvent à expliquer divers phénomènes et comportements.

Baril cite Naomi Schor :

L'essentialisme, dans le contexte spécifique du féminisme, consiste en la conviction que la femme possède une essence, que la femme a une spécificité qui tient en un ou plusieurs attributs innés qui définissent, abstraction faite des distinctions culturelles et des époques historiques, son être stable, en l'absence duquel elle cesse d'être classée comme une femme<sup>35</sup>.

Baril ajoute que :

Durant cette période, les gens adoptent un paradigme causal pour expliquer le rapport entre le sexe et le genre. Ainsi, ils conçoivent qu'une personne, par exemple une femme, naît avec un sexe biologique (cause) qui est une donnée naturelle, et que les qualités, les comportements, les attitudes de cette femme (son genre féminin) sont imputables ou conséquents à ce sexe (effet)<sup>36</sup>.

Mathieu identifie ce stade comme celui du « mode de l'identité 'sexuelle' ». Ce mode est caractérisé par l'attribution du masculin aux hommes et du féminin aux femmes. La différence des sexes y est conçue « comme fondatrice de l'identité personnelle, de l'ordre social et de l'ordre symbolique<sup>37</sup> ». Cette position essentialiste est appelée « déterminisme biologique » par Nicholson<sup>38</sup>.

Baril identifie la publication de l'ouvrage *Le deuxième sexe*<sup>39</sup> de Simone de Beauvoir en 1949 comme un événement venant « bouleverser » ce premier paradigme d'intellection du sexe/genre : « Les féministes qui la suivent, celles de la deuxième vague, se rendent rapidement compte que cette perspective naturaliste anéantit toute possibilité de lutte politique<sup>40</sup>. » Comment, en effet, transformer une situation « naturelle, par définition inévitable et inaltérable » comme le fait d'être un homme ou une femme? Une perspective antinaturaliste se développe alors chez certaines féministes en ce qui a trait au sexe et au genre, constituant ainsi le second paradigme où les qualités et comportements dits « masculins » et « féminins » ne sont plus considérés comme « les conséquences inévitables et naturelles de la biologie, mais bien comme des

<sup>35</sup> Naomi Schor, « Cet essentialisme qui n'(en) est pas un : Irigaray à bras le corps », dans Michèle Riot-Sarcey [dir.], *Féminismes au présent* (supplément de *Futur antérieur*), Paris, L'Harmattan, 1993, p. 88.

<sup>36</sup> Audrey Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne », *op. cit.*, f. 46.

<sup>37</sup> Nicole-Claude Mathieu, « Identité sexuelle/sexuée/de sexe? », *art. cit.*, p. 113.

<sup>38</sup> Linda Nicholson, *The Play of Reason*, *op. cit.*, p. 64.

<sup>39</sup> Simone de Beauvoir, *Le deuxième sexe* (deux volumes), Paris, Gallimard, 1949.

<sup>40</sup> Audrey Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne », *op. cit.*, f. 47.

constructions sociales hiérarchiques qu'il importe de transformer en vue d'éliminer l'asymétrie entre les hommes et les femmes<sup>41</sup> ». Le sexe est alors associé au domaine du corps, du biologique, alors que le genre relève des comportements ou des attitudes, donc du social. Ce deuxième paradigme est nommé « mode de l'identité 'sexuée' » par Mathieu<sup>42</sup> et « fondationalisme biologique » par Nicholson<sup>43</sup>. Comme le souligne Baril, ce deuxième paradigme a comme conséquence paradoxale de « renaturaliser » les femmes « en prenant pour acquis encore une fois la naturalité des relations de type hétérosexuel<sup>44</sup> ».

Les critiques de ce paradigme viendront du domaine de la biologie. Des résultats de recherche attestent en effet que, loin de se séparer en deux pôles opposés, « [l]e sexe biologique, comme d'ailleurs presque tous les traits biologiques complexes, se présente en effet en continuum avec, sur ses extrêmes, les 'sexes biologiques' bien définis, et au milieu de très nombreuses formes intermédiaires<sup>45</sup>. » On admet ainsi qu'il est possible qu'il y ait discordance entre le sexe anatomique, le sexe hormonal et le sexe chromosomique et génétique. La notion même de « sexe biologique » devient donc problématique. Les féministes interpellées par ce décroisement des identités sexuelles « soutiennent que le genre crée ou 'précède le sexe', en ce sens que les gens donnent une valeur et une importance à des traits physiologiques (avoir un pénis ou un vagin par exemple) qui en soit n'ont aucune importance<sup>46</sup> ». Baril illustre son propos par une citation de Stevi Jackson :

Dans une perspective matérialiste [et j'ajouterais postmoderniste]<sup>47</sup>, ce ne sont pas les différences qui mènent à la hiérarchie mais la hiérarchie qui donne une signification à ces différences. Le fait est que certaines différences ont peu de conséquences sociales (ainsi la couleur des cheveux), tandis que d'autres revêtent une signification sociale pour avoir été hiérarchisées (ainsi, la forme des organes génitaux ou la couleur de la peau)<sup>48</sup>.

---

<sup>41</sup> *Id.*

<sup>42</sup> Nicole-Claude Mathieu, « Identité sexuelle/sexuée/de sexe? », *art. cit.*, p. 119.

<sup>43</sup> Linda Nicholson, *The Play of Reason*, *op. cit.*, p. 55.

<sup>44</sup> Audrey Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne », *op. cit.*, f. 49.

<sup>45</sup> Delphine Gardey et Ilana Löwy, « Introduction. Pour en finir avec la nature », dans Delphine Gardey et Ilana Löwy [dir.], *Les sciences et la fabrication du féminin et du masculin*, Paris, Éditions des archives contemporaines (Coll. Histoire des sciences, des techniques et de la médecine), 2000, p. 24-25.

<sup>46</sup> Audrey Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne », *op. cit.*, f. 50.

<sup>47</sup> L'ajout entre crochets est de Baril.

<sup>48</sup> Stevi Jackson, « Récents débats sur l'hétérosexualité. Une approche féministe », dans *Nouvelles questions féministes*, Vol. 17, n° 3 (août 1996), p. 19.

Ce troisième paradigme d'intellection du sexe/genre est nommé « constructivisme social » par Nicholson<sup>49</sup> et « identité 'de sexe' (classe de sexe) » par Mathieu<sup>50</sup>.

Comme on le constate, la distinction entre le sexe et le genre devient elle-même problématique, au point où les deux termes semblent signifier une même réalité. C'est en effet ce que considère Butler et plusieurs théoriciennes, le sexe étant toujours *déjà* du genre. On a d'ailleurs de moins en moins recours aux distinctions entre « *sex* » et « *gender* » chez les théoriciennes matérialistes anglophones, ces dernières adoptant majoritairement le terme *gender* pour désigner l'ensemble du couple sexe/genre, un usage qui n'a pas cours de manière aussi répandue en français<sup>51</sup>. Abordons maintenant deux ouvrages de Judith Butler afin d'illustrer l'articulation du sexe/genre dans les textes de cette auteure importante du féminisme postmoderne.

### 1.1.3. *Trouble dans le genre* : pour un féminisme de la construction

C'est en 1990 que Judith Butler publiait *Trouble dans le genre*, un ouvrage qui allait contribuer à faire d'elle une des figures de proue du courant féministe postmoderne. Si ses critiques de l'hétéronormativité (l'hétérosexualité obligatoire érigée en système) et des catégories identitaires n'étaient pas tout à fait nouvelles – nous pensons ici à des auteures comme Luce Irigaray dans son ouvrage *Ce sexe qui n'en est pas un*<sup>52</sup> et Monique Wittig dans *La pensée straight*<sup>53</sup> –, c'est néanmoins Butler qui parvint le mieux à cristalliser les courants de l'époque. Située elle-même à la confluence des courants *queer*, poststructuraliste<sup>54</sup>, constructiviste<sup>55</sup> et féministe, la philosophe propose de considérer les mécanismes de la construction des identités genrées<sup>56</sup> et d'examiner les mécanismes qui sous-tendent la mise en place et le maintien du couple sexe/genre chez l'individu. Comme le remarque Baril, Butler effectue dans *Trouble dans le genre* une critique des

---

<sup>49</sup> Linda Nicholson, *The Play of Reason*, *op. cit.*, p. 64.

<sup>50</sup> Nicole-Claude Mathieu, « Identité sexuelle/sexuée/de sexe? », *art. cit.*, p. 132.

<sup>51</sup> Audrey Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne », *op. cit.*, f. 52-53.

<sup>52</sup> Luce Irigaray, *Ce sexe qui n'en est pas un*, Paris, Éditions de Minuit, 1977, 217 p.

<sup>53</sup> Monique Wittig, *La pensée straight*, Paris, Balland (Coll. Modernes), 2001, 157 p. La communication originale intitulée « The Straight Mind » date quant à elle de 1978.

<sup>54</sup> Poststructuraliste : qui remet en cause la notion de sujet et se penche sur la valeur structurante du langage.

<sup>55</sup> Constructiviste : chez qui le sujet est vu comme une construction, et dont cette même construction rend possible la déconstruction du sujet.

<sup>56</sup> Nous utilisons ici le néologisme « genré » et ses déclinaisons comme traduction de l'adjectif anglais « *gendered* ». Sur les traductions des mots *gender*, *gendered* et *gendering* en français voir Cynthia Kraus, « Note sur la traduction », dans *Trouble dans le genre*, p. 23-24.

identités genrées à l'intérieur même du féminisme, cherchant à dénoncer le présupposé hétérosexuel et la binarité des genres qui se construisent et se renforcent mutuellement, notamment au sein du féminisme<sup>57</sup>.

Chez Butler, le genre se joue sur un mode performatif : il n'est pas question d'être d'un genre ou d'en avoir un, mais bien de le *faire*. Ce sont les actions *répétées*, effectuées dans un contexte de *contrainte* qui solidifient le sexe et le genre. Comme le souligne Fassin, « c'est lorsque s'entrechoquent genre et sexualité que naît le trouble dans le genre<sup>58</sup> ».

Pour illustrer l'entre-deux où ce trouble peut naître, Butler utilise l'exemple du travesti : celui qui « joue » un rôle, celui qui « fait » son genre à l'encontre des identités genrées traditionnelles. Chez le travesti, il y a discordance entre sexe anatomique (le sexe du corps de l'individu), l'identité de genre (le genre que les autres personnes attribuent à l'individu, ou alors le genre que l'individu ressent « à l'intérieur de lui-même ») et la performance du genre (les actes genrés en eux-mêmes). Le travesti a un sexe anatomique, une identité de genre (il se « sent » homme, femme ou aucun des deux) et il fait une performance du genre (il agit « comme une femme » ou « comme un homme »). Pour Butler, il n'y a pas nécessairement de lien de causalité entre les trois concepts. Comme le souligne Éric Fassin dans la préface de l'édition française de *Trouble dans le genre*, la figure du travesti a fait l'objet d'un « malentendu » chez les lecteurs de Butler<sup>59</sup>. La philosophe revient elle-même sur cette controverse dans son ouvrage subséquent, *Bodies That Matter*<sup>60</sup> :

Même si de nombreux lecteurs ont compris que *Trouble dans le genre* proposait un plaidoyer pour la prolifération de performances en travesti, en vue de subvertir les normes dominantes de genre, je voudrais souligner qu'il n'y a pas de lien nécessaire entre travesti et subversion, et que le travesti peut fort bien être au service à la fois de la dénaturalisation et de la réidéologie de normes de genre hyperboliquement hétérosexuelles. Au mieux, le travesti semble être le lieu d'une certaine ambivalence, qui reflète une situation plus générale – lorsque nous sommes partie prenante dans des régimes de pouvoir qui nous constituent et donc partie prenante précisément de ces régimes de pouvoir auxquels nous nous opposons<sup>61</sup>.

---

<sup>57</sup> Audrey Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne », *op. cit.*, f. 100-101.

<sup>58</sup> Éric Fassin, « Préface à l'édition française (2005) : Trouble-genre », dans Judith Butler, *Trouble dans le genre*, *op. cit.*, p. 13.

<sup>59</sup> *Id.*

<sup>60</sup> Nous utilisons ici la traduction de cette citation qui se retrouve dans la préface de l'édition française de *Trouble dans le genre*, *op. cit.*, p. 14.

<sup>61</sup> Judith Butler, *Bodies That Matter*, *op. cit.*, p. 125.

Butler invite donc le lecteur à considérer le travesti comme une illustration de sa théorie, et non comme un exemple à suivre qui serait émancipateur par essence. Selon Fassin, le malentendu viendrait de la confusion entre la performance et la performativité : « [l]e genre ne se réduit pas à une performance théâtrale – comme le spectacle des travestis pourrait le laisser penser [...]. On le sait, d'ordinaire, les inversions carnavalesques n'ont pas vocation à bousculer l'ordre du monde<sup>62</sup> ». Si la performance relève de l'acte, la performativité est d'abord interpellation sociale. La performativité n'est pas un événement isolé : « elle est répétition, réitération, citation [...]. C'est ainsi que nous sommes constitués en tant que sujets : le genre n'est pas notre essence, qui se révélerait dans nos pratiques; ce sont les pratiques du corps dont la répétition institue le genre<sup>63</sup>. »

#### **1.1.4. *Bodies That Matter* : construction linguistique du sexe et matérialité corporelle**

L'ouvrage suivant de Butler, intitulé *Bodies That Matter*, regroupe une série d'essais dans lesquels l'auteure clarifie ses positions avancées dans *Trouble dans le genre* et aborde des sujets divers au contact d'œuvres littéraires, cinématographiques et psychanalytiques<sup>64</sup>. Nous allons aborder les analyses que Butler effectue dans le premier chapitre de l'ouvrage, dans lequel l'auteur cherche à tracer les origines des relations de pouvoir qui définissent les limites des corps. Ce chapitre s'intitule « Bodies That Matter »<sup>65</sup> et elle y aborde directement la question de la matérialité du sexe et de la sexualisation de la matière. Elle invite les féministes à effectuer une « généalogie critique » des associations entre féminité et matérialité plutôt qu'à les considérer comme obligatoires et irréductibles, des positions que Butler reproche aux féministes de courant essentialiste, où la notion traditionnelle de « femme » se limite aux attributs biologiques.

Deux sujets contenus dans ce chapitre très dense nous semble d'intérêt dans notre étude, soit les liens historiques et étymologiques qu'entretiennent les notions de *femme* et de *matière* depuis l'Antiquité (ces liens ayant entraîné la réduction de la femme à sa matérialité corporelle et reproductrice, le masculin étant quant à lui associé au domaine du spirituel) et la notion de femme

---

<sup>62</sup> Éric Fassin, « Préface à l'édition française (2005) : Trouble-genre », dans Judith Butler, *Trouble dans le genre*, *op. cit.*, p. 13-14.

<sup>63</sup> *Ibid.*, p.14.

<sup>64</sup> L'auteure aborde les identités genrées dans les œuvres *My Antonia* de Willa Cather (chapitre 5) et *Passing* de Nella Larsen (chapitre 6) et la représentation de l'univers des travestis dans le film *Paris is Burning* de Jennie Livingston (chapitre 4). Elle effectue aussi une critique de la psychanalyse à la lecture des textes « Le stade du miroir » et « La signification du phallus » de Jacques Lacan (chapitre 2).

<sup>65</sup> Judith Butler, « Bodies That Matter », dans *Bodies That Matter*, *op. cit.*, p. 27-55.

considérée comme réceptacle dans le processus de génération forme/matière chez Platon. Dans ce texte, Butler cherche à démontrer de quelles façons le corps féminin s'inscrit dans la *matérialité* (*matter*/matière) et toute l'*importance* liée à cette représentation (*that matter*/qui importe).

L'étude de l'étymologie du mot « matière » révèle les liens qu'entretiennent les mots *materia*, *mater* et *matrix* (respectivement matière, mère et matrice<sup>66</sup> – ou utérus – en latin). Dans l'Antiquité, le mot matière était associé au maternel, à la féminité, au réceptacle et au principe de génération : « Lorsque non explicitement associée avec la reproduction, 'matière' est généralisée comme principe d'origination' et de causalité<sup>67</sup> ». *Materia* désigne de plus les nutriments retrouvés dans le lait maternel, renforçant les liens étymologiques entre femme et matière. En grec, matière se dit *hyle* ['yle]. *Hyle* était à l'origine un mot désignant le bois détaché de l'arbre, prêt à être utilisé ou transformé en habitation, en bateau ou alors en objet d'art. Il s'agissait du bois comme matériau<sup>68</sup> de construction, une matière première qui est instrumentalisée et qui est pour ainsi dire « instrumentalisable »<sup>69</sup>. *Hyle* est aussi « un principe originaire, développemental et téléologique, qui est à la fois causal et explicatif<sup>70</sup> ». Dans la langue grecque, être associé à la matière implique donc avoir un début, un développement et une fin *inscrite en soi*. La matière n'est jamais une surface vierge qui attend d'être signifiée de l'extérieur : elle est toujours, dans un certain sens, temporalisée<sup>71</sup>. Ce qui importe pour un objet est sa matérialité<sup>72</sup>. Le féminin serait donc associé de façon ontologique au domaine du matériel, laissant le masculin occuper le domaine du spirituel<sup>73</sup>.

---

<sup>66</sup> Matrice se dit *hystera* en grec ancien. Ce mot est à l'origine de « utérus ».

<sup>67</sup> « *When not explicitly associated with reproduction, matter is generalized as a principle of origination and causality* », Judith Butler, *Bodies that Matter*, op. cit., p. 31.

<sup>68</sup> L'héritage étymologique entre « matériau » et « *materia* » est évident.

<sup>69</sup> La définition de *hyle* se rapproche de celle des mots anglais *lumber* ou *timber*. De telles distinctions ne se retrouvent pas en français.

<sup>70</sup> Judith Butler, *Bodies that Matter*, op. cit., p. 31.

<sup>71</sup> *Id.*

<sup>72</sup> « *This link between matter, origin, and significance suggests the indissolubility of classical Greek notions of materiality and signification. That which matters about an object is its matter* », *Id.*

<sup>73</sup> Ce qui, d'un point de vue biologique, est absolument faux : en dehors du clonage, les codes génétiques des deux parents sont nécessaires à la création d'un nouvel être humain.

### 1.1.5. Le *Manifeste cyborg* : émancipation cyborgienne

La présence ici du texte de Donna Haraway nous permet de nous extraire de la force centripète que semble exercer Judith Butler dans le courant féministe postmoderne en proposant un texte antérieur aux premiers écrits de Butler et rédigé par une philosophe qui, tout aussi féministe et postmoderne soit-elle, ne se réclame pas de l'étiquette « féministe postmoderne »<sup>74</sup>. Dans ce « texte culte »<sup>75</sup>, publié pour la première fois en 1985 puis révisé et republié en 1991<sup>76</sup>, Haraway propose comme véhicule d'émancipation – féminine et autres – la figure du cyborg<sup>77</sup>, véritable individu postmoderne, tant du point de vue philosophique que technologique. À mi-chemin entre l'organique et l'inorganique, le cyborg est le produit d'hybridations « contre nature », et c'est là que se trouve tout son potentiel subversif. Haraway offre une critique virulente de l'essentialisme retrouvé chez les féminismes d'alors, notamment les tenants de l'éco-féminisme qui, dans certaines dérives ésotériques, anthropomorphisent la Terre sous la forme d'une déesse bienveillante, Gaïa. À ces éco-féministes, Haraway rétorque qu'elle « préfère être cyborg que déesse », mots qui concluent d'ailleurs son texte.

Haraway s'oppose à la catégorie « femme », la sacro-sainte différenciation essentialiste qui est à la base même des féminismes « classiques »; pour Haraway, être femme « n'est pas un état en soi, mais signifie appartenir à une catégorie hautement complexe, construite à partir de discours scientifiques sur le sexe et autres pratiques sociales tout aussi discutables<sup>78</sup> ». Elle ajoute :

---

<sup>74</sup> Notons que Butler elle-même est ambivalente quant à son appartenance au féminisme postmoderne, déclarant parfois y appartenir et parfois non. Cette position « entre deux chaises » semble être en concordance avec son refus des catégories identitaires clairement définies.

<sup>75</sup> Constance Penley et Andrew Ross, « Cyborgs at Large. Interview With Donna Haraway », dans Constance Penley et Andrew Ross [dir.], *Technoculture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1991, p. 1.

<sup>76</sup> Dans le cadre de notre étude, nous utiliserons la traduction de la deuxième version retrouvée dans l'ouvrage *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences – Fictions – Féminismes* publié aux éditions Exils, *op. cit.*

<sup>77</sup> Selon *The Encyclopedia of Science Fiction* (John Clute, 1993), le terme cyborg est « a contraction of cybernetic organism and refers to the product of human/machine hybridization ». Le premier véritable cyborg a été une souris modifiée mécaniquement par les chercheurs Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline afin qu'elle puisse survivre à un voyage dans l'espace. Selon leur définition retrouvée dans leur article « Cyborgs and Space », le cyborg est « a self-regulating man-machine system », dans *Astronautics* (septembre 1960), p. 27. On y décèle une filiation d'idée avec ce que disait Julien Offray de La Mettrie dans son traité *L'Homme-machine* en 1747, pour qui « [l]e corps humain est une machine qui monte elle-même ses ressorts ». Cette citation de La Mettrie se retrouve justement dans le film *Ghost in the Shell 2 : Innocence*.

<sup>78</sup> Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais*, *op. cit.*, p. 39.

Se nommer féministe, sans rien ajouter à ce qualificatif, voire affirmer son féminisme en toute circonstance, est devenu difficile. Nous avons une conscience aiguë de ce qu'en nommant, on exclut. Les identités semblent contradictoires, partielles et stratégiques. Après que les notions de classe, de race et de genre se soient, non sans mal, imposées comme constructions sociales et historiques, on ne peut plus les utiliser comme bases d'une croyance essentialiste<sup>79</sup>.

Loin de proposer un rejet de la biologie pour que les femmes s'échappent d'un supposé « destin corporel », Haraway cherche plutôt à redéfinir les façons de penser la biologie. Comme le souligne Bruno Latour dans un article paru dans *Libération*, « le projet de Donna Haraway est de toujours 'biologiser' davantage le devenir-femme, à ceci près que la biologie dont elle dessine l'histoire ne ressemble en rien à cette destinée inéluctable dont il faudrait savoir s'extirper [...] Paradoxalement le biologique, pour Haraway, c'est l'antidestin<sup>80</sup> ».

En opposition à l'essentialisme, Haraway propose la figure du cyborg, l'exemple même de l'individu décloisonné, voire déterritorialisé. Pour le cyborg, deviennent obsolètes les distinctions de sexe, de genre, de race et de classe sociale. Le corps cyborg de l'avenir, grâce à sa plasticité, permet en effet à son utilisateur de modifier son être : couleur de peau sur mesure, grandeur ajustable, sexe interchangeable, etc. Une telle plasticité devrait, selon Haraway, rendre désuètes les identités « inscrites dans le corps » comme la race et le genre : le cyborg « vit dans un monde postgenre<sup>81</sup> ». Une telle vision utopiste n'est pas sans rappeler le mouvement transhumaniste, où les fusions de plus en plus fréquentes et intrusives entre l'humain et la machine sont vues de façon positive. Sans qualifier Haraway de transhumaniste<sup>82</sup>, mentionnons l'importance du « rêve » cyborg, comme elle l'indique dans le sous-titre de son texte : « Rêve ironique d'une langue commune pour les femmes dans le circuit intégré ».

Nous désirons, en guise de conclusion à cette section, bien distinguer un courant parallèle au « féminisme cyborg », soit le cyberféminisme. Ce terme désigne le féminisme dans le cyberespace : espaces de clavardage, forums de discussion, pages Web, jeux en ligne massivement multi-joueurs, etc. Plusieurs auteurs, notamment Stacy Gillis, voient dans le cyberespace une répétition et une réification des identités et comportements genrés traditionnels :

---

<sup>79</sup> *Ibid.*, p. 38-39.

<sup>80</sup> Bruno Latour, « Donna Haraway approfondit le champ des possibles », dans *Libération*, Paris, 8 novembre 2007, p. 7.

<sup>81</sup> Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais*, op. cit., p. 32.

<sup>82</sup> La préface à l'édition française de *Manifeste cyborg et autres essais* par Laurence Allard, intitulée « À propos du *Manifeste cyborg*, d'*Ecce Homo* et de *La promesse des monstres* ou comment Haraway n'a jamais été posthumaniste », aborde la question de front.

le monde cyber ne réaliserait donc pas le « rêve » du féminisme cyborg de Haraway<sup>83</sup>. En clin d'œil à Haraway, Gillis conclut ainsi son texte : « *Cyberfeminism, to date, has been neither cyborgic nor deifying – merely reifying*<sup>84</sup>. » Près de vingt-cinq ans après sa publication initiale, il semble que le rêve d'émancipation de Haraway ne soit pas encore réalisé.

## ***1.2. Les théories féministes sur le cinéma***

### **1.2.1. Émergence des théories féministes sur le cinéma**

Ces théories sont les héritières du féminisme de la deuxième vague<sup>85</sup>. Déjà en 1970, l'anthologie d'essais et de manifestes féministes *Sisterhood is Powerful*<sup>86</sup> contenait une liste de films « recommandés soit pour leur vision perçante des problèmes féminins ou de la société qui crée ces problèmes », ce qui laissait présager, avant que les théories féministes sur le cinéma ne prennent vraiment forme, que le cinéma était un champ d'action valable pour les débats féministes<sup>87</sup>. Shohini Chaudhuri, dans son ouvrage *Feminist Film Theorists*, identifie quelques dates importantes de ce mouvement théorique naissant. En 1972 eut lieu à New York le premier *International Women's Film Festival*, et, à la même époque fut fondé en Californie *Women and Film*, le premier journal féministe de cinéma<sup>88</sup>. Ce journal, qui déclare faire partie de la deuxième vague, se donne trois objectifs : une transformation de la pratique filmique, la fin de l'idéologie oppressive et « stéréotypante » (*stereotyping*), ainsi que la création d'une esthétique féministe critique (*feminist critical aesthetics*)<sup>89</sup>. Toujours aux États-Unis, la publication de *Popcorn Venus*<sup>90</sup> de Marjorie Rosen, de *Women and their Sexuality in the New Film*<sup>91</sup> de Joan Mellen et de *From Reverence to Rape*<sup>92</sup> de Molly Haskell dans les années 1973-1974 contribuèrent à alimenter

---

<sup>83</sup> Stacy Gillis, « Neither Cyborg Nor Goddess. The (Im)Possibilities of Cyberfeminism », dans Stacy Gillis, Gillian Howie et Rebecca Munford [dir.], *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*, New York, Palgrave Macmillan, 2004, p. 185-196.

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 193.

<sup>85</sup> Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed*, New York/Londres, Routledge (Coll. Routledge Critical Thinkers), 2006, p. 4.

<sup>86</sup> Robin Morgan [dir.], *Sisterhood is Powerful: An Anthology of Writings from the Women's Liberation Movement*, New York, Random House, 1970, xli, 577 p.

<sup>87</sup> Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists*, *op. cit.*, p. 7.

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 8.

<sup>89</sup> Sue Thornham, « Introduction », dans Sue Thornham [dir.], *Feminist Film Theory: A Reader*, New York, New York University Press, 1999, p. 9-10.

<sup>90</sup> Marjorie Rosen, *Popcorn Venus*, New York, Coward, McCann & Geoghegan, 1973, 416 p.

<sup>91</sup> Joan Mellen, *Women and their Sexuality in the New Film*, New York, Horizon Press, 1974, 255 p.

<sup>92</sup> Molly Haskell, *From Reverence to Rape: The Treatment of Women in the Movies*, Harmondsworth, Penguin Books, xiv, 388 p.

la vague naissante. En réponse à ces écrits, les Britanniques, qui les jugeaient trop ancrés dans la sociologie, entreprirent d'analyser les films à partir du langage propre au cinéma : éclairage, montage et mouvements de caméra. De plus, des auteures comme Laura Mulvey, Claire Johnston, Annette Kuhn et Pam Cook bonifièrent leurs analyses au contact de notions provenant de la psychanalyse, du structuralisme et de la sémiologie. À l'aide des écrits de Jacques Lacan, Louis Althusser, Claude Lévi-Strauss, Christian Metz, Julia Kristeva et Roland Barthes, ces théoriciennes ont pu mettre de l'avant « une vision du cinéma hollywoodien comme mythologie populaire, un fantasme patriarcal inconscient qui ne reflète la 'réalité' d'aucune femme, mais dans laquelle l'image de la femme agit comme un signe<sup>93</sup> ». En 1976, des anciennes participantes de *Women and Film* créèrent la revue *Camera Obscura* et plusieurs d'entre elles purent assister, grâce à des contacts privilégiés entre la Cinémathèque de Paris et les universités états-uniennes, à des conférences données par Lacan, Barthes, Raymond Bellour et Jean-Louis Baudry, cimentant ainsi les relations internationales chez les tenants des théories féministes sur le cinéma et extrayant celles-ci du giron anglo-saxon.

### 1.2.2. Le « regard masculin » de Laura Mulvey

« Visual Pleasure and Narrative Cinema », publié en 1975 dans la revue *Screen*, est devenu un texte fondateur des théories féministes sur le cinéma. Cet article d'ascendance psychanalytique a fait de son auteure, Laura Mulvey, une incontournable des théories cinématographiques en général et a contribué à faire des théories féministes sur le cinéma un domaine légitime d'étude, au point où le regard masculin devint *le* sujet chaud des débats féministes sur le cinéma<sup>94</sup>. « *It is said that analysing pleasure, or beauty, destroys it. That is the intention of this article.* » Ce sont en ces mots que Laura Mulvey décrit l'objectif de son article. Iconoclaste, elle cherche à désamorcer le pouvoir du regard (*gaze*) du spectateur supposé masculin, des personnages et de la caméra sur le corps érotisé de la femme. L'auteure fait un retour à Lacan et au *Stade du miroir*<sup>95</sup>, où le psychanalyste décrit que le moment où l'enfant se reconnaît dans le miroir est un élément crucial du développement de son Moi. À ce stade, l'image que le miroir lui renvoie et que

<sup>93</sup> « *a view of Hollywood cinema as a popular mythology, an unconsciously held collective patriarchal fantasy, which does not reflect any woman's 'reality' but in which her image functions as a sign* », Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists*, op. cit., p. 8.

<sup>94</sup> Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists*, op. cit., p. 31.

<sup>95</sup> Jacques Lacan, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je », dans *Écrits I*, Paris, Éditions du Seuil (Coll. Points), 1966, p. 89-97.

l'enfant reconnaît être « lui-même » est plus parfaite, plus complète que ce que son propre corps lui envoie comme message : l'enfant idéalise alors sa propre personne. La reconnaissance de soi prend donc ici la forme d'une méconnaissance de soi, créant ainsi le Moi idéal. Même si l'écran de cinéma n'est pas un miroir<sup>96</sup>, le cinéma fascine le spectateur assez pour lui faire perdre temporairement la conscience de son Moi (*temporary loss of ego*) tout en le renforçant. De cette façon sont reproduits, dans un registre mineur, le stade du miroir et l'élaboration du Moi idéal :

*A male movie star's glamorous characteristics are thus not those of the erotic object of the gaze, but those of the more perfect, more complete, more powerful ideal ego conceived in the original moment of recognition in front of the mirror. The character in the story can make things happen and control events better than the subject/spectator, just as the image in the mirror was more in control of motor co-ordination*<sup>97</sup>.

Dans le cinéma narratif classique, la femme joue un rôle traditionnellement exhibitionniste : la caméra s'attarde sur son corps, le découpage et le montage morcellent celui-ci et ainsi le fétichisent par des moyens tel que les travellings sur les jambes, les inserts au niveau de la poitrine et le *soft-focus* sur le visage. La femme devient ainsi un objet érotique passif au regard des spectateurs masculins qui projettent sur elle leurs fantasmes. Les acteurs masculins, agents du regard, deviennent les délégués écraniques par excellence auxquels les spectateurs s'identifient. À travers les acteurs, les spectateurs peuvent ainsi contrôler et posséder la femme par procuration<sup>98</sup>. Quant aux femmes, elles semblent devoir, pour visionner un film, revêtir le regard masculin<sup>99</sup>.

---

<sup>96</sup> Christian Metz publiait justement en anglais, un mois avant *Visual Pleasure* et dans la même revue, son influent article *Le signifiant imaginaire*.

<sup>97</sup> Laura Mulvey, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », *art. cit.*, p. 48-49.

<sup>98</sup> Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists, op. cit.*, p. 35.

<sup>99</sup> Noël Burch aborde brièvement la question du regard masculin à la lumière des études féministes dans la conclusion de son ouvrage *La lucarne de l'infini*. Il semble à l'auteur, à la lecture de Mulvey entre autres, qu'un certain regard du cinéma se construise selon un modèle phallocratique. Chez Burch, ce modèle ne s'applique qu'à deux types de regard : « il s'agit soit du regard pro-filmique, soit du regard de la caméra *constitué en regard pro-filmique* ». Le regard neutre de la caméra, la « somme de tous les regards qui lui sont possibles » selon le modèle du « Mode de Représentation Institutionnel » théorisé par Burch, ne fait pas partie d'un tel modèle phallocratique : « C'est pourquoi je ne saurais suivre certaines critiques et cinéastes anglo-saxonnes, convaincues semble-t-il de la nature fondamentalement phallocratique du [Mode de Représentation Institutionnel] en lui-même et qui voient dans les stratégies 'déconstructrices' de l'avant-garde la voie vers un 'langage' qui, en tant que femmes, leur appartiendrait en propre. Une telle démarche m'évoque par trop la vieille distinction stalinienne entre science prolétarienne et science bourgeoise. » Noël Burch, *La Lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan (Coll. Nathan-université, Série Cinéma et image), 1991, p. 258-260.

### 1.2.3. La « voix féminine » de Kaja Silverman

En 1988, Kaja Silverman publie *The Acoustic Mirror*, où elle se fixe le but de rétablir la place de la bande-son dans les études cinématographiques, particulièrement chez les féministes<sup>100</sup>. La bande-image avait déjà été amplement étudiée, et on savait que dans le cinéma classique, elle participait à replacer la femme en tant qu'objet de désir au profit du regard masculin. Silverman accorde aussi beaucoup d'importance au corps : en fait, c'est le synchronisme entre le corps de la bande-image et la voix de la bande-son qui est l'objet de son étude. Silverman note que dans le cinéma classique, le son de la voix est davantage synchronisé avec le corps à l'écran dans le cas des femmes que dans celui des hommes. Les hommes ont ainsi davantage que les femmes « accès » aux narrations extra-diégétiques, donc au rôle de narrateur-dieu, que les femmes (en effet, ces dernières seraient constamment réduites à leur corps présenté et magnifié à l'écran). Les hommes, par leur présence dans le film mais leur absence devant la caméra, rejoignent ainsi le domaine culturellement admis de l'immatériel, du spirituel, du transcendant – presque du logos – alors que la femme est soumise à la matérialité physique de son corps. Deux exemples relevés par Silverman, *Sunset Blvd.* (Billy Wilder, 1950) avec son narrateur décédé, ainsi que *The Magnificent Ambersons* (Orson Welles, 1942) avec son narrateur omniscient, illustrent son propos. Une exception pour Silverman confirme cependant la règle : *A Letter to Three Wives* (Joseph L. Mankiewicz, 1949), qui contient une narration omnisciente provenant d'un personnage féminin. Néanmoins, Silverman souligne que la narratrice invisible de ce film est curieusement « corporalisée » (*curiously corporized*) par les personnages qui parlent d'elle et les photographies de la narratrice que le spectateur ne voit jamais tout à fait<sup>101</sup>. À son extrême, Silverman considère le cinéma classique comme un affrontement entre la voix masculine désincarnée et la voix féminine synchrone, qui est associée au corps. Silverman voit néanmoins le cinéma comme pouvant offrir une « plénitude » illusoire (*illusory « plenitude »*), un sentiment qui nous transporte au moment de l'enfance où nous ne connaissions pas de sentiment de perte ou de séparation<sup>102</sup>. Par contre, elle ne souscrit pas au présupposé psychanalytique ayant cours à

<sup>100</sup> Le « miroir acoustique » étant la voix maternelle grâce à laquelle l'enfant « s'entend lui-même » : « *Not only is her face the visual mirror in which the child first sees itself, but her voice is the acoustic mirror in which it first hears itself* », Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror*, op. cit., p. 150.

<sup>101</sup> Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror*, op. cit., p. 49.

<sup>102</sup> Sue Thornham, « Part II: The Language of Theory: Introduction », dans Sue Thornham [dir.], *Feminist Film Theory*, op. cit., p. 56.

l'époque voulant que le sentiment de perte initial du sujet soit rattaché à l'Œdipe, où la différence sexuelle est attestée et où le féminin est vu comme « castré »<sup>103</sup>.

#### 1.2.4. Le « féminin-monstrueux » de Barbara Creed

Dans son ouvrage *The Monstrous-Feminine*, Creed revisite la notion d'abject tel qu'élaboré par la psychanalyste Julia Kristeva et l'applique au cinéma d'horreur (le livre de Kristeva, *Pouvoir de l'horreur*, porte plutôt sur la littérature<sup>104</sup>). L'abject est ce qui fait partie/a fait partie/fera partie de nous-mêmes et que nous cherchons à expulser et à renier. Kristeva fait une généalogie de l'abject, notamment à travers le religieux, et elle identifie entre autres l'abject à l'immoralité sexuelle et la perversion, à la mort et la décomposition, au meurtre, aux liquides corporels et aux excréments, au corps féminin et aussi à l'inceste, des formes d'abject qui, comme le souligne Creed, sont centrales à la construction du monstrueux dans le film d'horreur moderne<sup>105</sup>. Creed recense cinq « visages » du féminin-monstrueux : la mère archaïque (*archaic mother*), la femme en tant que monstre possédé (*woman as possessed monster*), la femme en tant qu'utérus monstrueux (*woman as monstrous womb*), la femme en tant que vampire (*woman as vampire*) et la femme en tant que sorcière (*woman as a witch*). Ces cinq types de féminin-monstrueux sont tous reliés à la notion d'abject telle que théorisée par Kristeva, l'abject étant « ce qui perturbe une identité, un système, un ordre<sup>106</sup> ».

Contrairement aux notions féministes précédemment abordées, la notion de féminin-monstrueux ne se retrouve pas dans les textes académiques portant sur *Ghost in the Shell* et *Ghost in the Shell 2 : Innocence* auxquels nous ferons référence. Alors qu'un texte comme le *Manifeste cyborg* et des notions comme celles d'identités genrées et de regard masculin ont été abordées sous de multiples déclinaisons lors d'analyses précédentes de nos films à l'étude, une analyse de ces films sous le thème de l'horreur semble cependant nouvelle. Pour cette raison, nous ne poussons pas plus loin nos explications sur l'ouvrage de Barbara Creed ici, afin d'éviter le plus possible les redites au cours de notre travail.

---

<sup>103</sup> *Id.*

<sup>104</sup> Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, Paris, Éditions du Seuil (Coll. Points), 1980, 247 p.

<sup>105</sup> Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine*, *op. cit.*, p. 9.

<sup>106</sup> Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, *op. cit.*, p. 12.

Maintenant que les considérations théoriques ont été abordées, passons à l'analyse de *Ghost in the Shell*, film dans lequel le féminin – associé au corps cyborg – est à maintes reprises morcelé et fragmenté, que ce soit par la prise de vue ou par les éléments retrouvés dans la diégèse.

## Chapitre 2

### *Ghost in the Shell* – Le corps morcelé du cyborg

*The cyberpunk world is always shockingly recognizable – it is our world, gotten worse, gotten more uncomfortable, inhospitable, dangerous and thrilling.*

Pam Rosenthal

#### 2.1. Le « Major » Motoko Kusanagi

##### 2.1.1. Présentation du personnage

Le film d'animation *Ghost in the Shell* du réalisateur japonais Mamoru Oshii a comme protagoniste Motoko Kusanagi, membre d'une unité gouvernementale d'enquête et d'intervention nommée Section 9 qui se spécialise dans le contre-terrorisme informatique. Motoko est une cyborg : seule une partie de son cerveau est d'origine organique et son corps artificiel a été construit par la compagnie Megatech Body, un sous-contractant au service de l'État. Le corps de la policière cyborg a des caractères sexuels secondaires féminins : elle a une voix de femme, des seins et des cils – en animation, les cils sont souvent un caractère sexuel secondaire réservé aux personnages féminins –, et les autres personnages s'adressent à elle en tant que femme<sup>107</sup>. Aucun élément dans le film n'informe le spectateur si le sexe anatomique de Motoko à sa naissance était féminin ou non; de même, aucune mention n'est faite des raisons qui ont conduit Motoko à avoir un corps cyborg et elle-même remet en question le fait d'avoir déjà été humaine<sup>108</sup>. Les prouesses

---

<sup>107</sup> Le plus souvent, les personnages s'adressent à Motoko par son rang, soit *Shōsa* dans le doublage japonais et *Major* dans le doublage anglais. Si aucun des deux termes ne sont des marqueurs de genre, le fait qu'elle soit adressée comme étant « le Major » par son coéquipier Togusa dans le doublage français est plus problématique. Dans le cadre de ce chapitre, nous prendrons en considération la traduction retrouvée dans l'*animanga* de *Ghost in the Shell*, plus littérale, et non la traduction du doublage qui doit faire en sorte que la durée des dialogues concorde avec la durée du mouvement des bouches. Imprimé sur support papier, un *animanga* est un *anime* repris sous la forme d'un photo-roman : chaque case est en fait une reproduction d'un photogramme tiré d'un plan du film. Les phylactères, la reproduction des dialogues, les onomatopées et la mise en page sont réalisés par l'éditeur du livre. Masamune Shirow, *Ghost in the Shell. Manga original de SHIROW MASAMUNE. Réalisé par MAMORU OSHII*, Bruxelles, Dargaud Benelux (Coll. Kana), 2003, 242 p.

<sup>108</sup> Axel Guïoux, Evelyne Lasserre et Jérôme Goffette résumant bien, dans leur article « Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle bio-mécanique. Note de recherche », le statut problématique de Motoko en ce qui a trait à son sexe et à son existence cyborg : « Incapable de se situer, elle – car le sexe qui lui a été attribué est féminin – tente de rassembler les morceaux épars de son présent afin de se rattacher à une histoire qui lui serait propre et qui lui permettrait d'occuper une place à part entière dans la communauté des vivants », dans *Anthropologie et Sociétés*, vol. 28, n° 3, p. 191.

tant physiques que mentales de Motoko sont à la fois mentionnées par la protagoniste elle-même et par les autres personnages, qu'il s'agisse de son supérieur hiérarchique, de ses coéquipiers ou même de l'antagoniste principal du film, un programme d'intelligence artificielle doté d'une conscience et surnommé le Marionnettiste<sup>109</sup>. Le scénario semble donc présenter un personnage de femme forte qui, grâce à la technologie, excelle auprès de ses collègues et exerce contre ses adversaires une certaine domination physique et intellectuelle.

Motoko ne « parodie » pas un genre, au sens où Butler l'entend pour qualifier les attitudes genrées associées à des identités sexuelles clairement définies ou stéréotypées<sup>110</sup>. Le personnage de Motoko nous permet d'explorer la conception butlérienne du genre voulant que celui-ci ne soit pas le résultat d'un choix mais bien d'actions répétées réalisées dans un contexte de contrainte. En effet, son corps féminin, à l'exception d'une partie de son cerveau est littéralement construit par le régime de pouvoir social : l'État. Ses actions ne semblent pas tenir compte de ce choix corporel : elle ne « fait » pas le genre qui est inscrit dans son corps. Remettant en question le fait d'avoir déjà vraiment été humaine, il semble à première vue ne lui rester que son corps pour se construire en tant que sujet. Pourtant, l'aspect sexué de son corps semble être le dernier de ses soucis. Elle est même sarcastique : lorsque la communication électronique entre son cerveau et celui d'un collègue a des parasites, Motoko avance l'hypothèse qu'elle a probablement ses règles – une hypothèse hautement improbable vue la construction artificielle de son corps. Sharalyn Orbaugh, dans un article auquel nous reviendrons plus en détail dans le prochain chapitre, considère que « [Motoko] *Kusanagi's lack of shame is not depicted as a moral issue. Rather, Kusanagi in a sense stands for the inauthenticity of the body/shell, and it is therefore not surprising that she exhibits no affective connection with it or through it*<sup>111</sup>. » Même si la seule base de son existence est son corps cyborg, elle ne parvient pas à considérer son genre comme étant un élément formateur de sa personnalité<sup>112</sup>. Son collègue cyborg, Batô, est quant à lui un avatar de la masculinité. Si, comme le souligne Carl Silvio dans son article sur *Ghost in the Shell*,

---

<sup>109</sup> Le Marionnettiste est nommé *Ningyôtsukai* dans la version originale japonaise (un mot qui ne porte pas de marqueur de genre), et *Puppet Master* dans la traduction anglaise.

<sup>110</sup> Judith Butler, *Trouble dans le genre*, op. cit., p. 107.

<sup>111</sup> Sharalyn Orbaugh, « Emotional Ineffectivity. Cyborg Affect and the Limits of the Human », dans Frenchy Lunning, *Mechademia*, Minneapolis et Londres, University of Minnesota Press, vol. 3, 2008, p. 162.

<sup>112</sup> Orbaugh souligne, dans un autre article, que Motoko est « codé comme 'masculin' » (*coded « male »*) car son corps incarne parfaitement l'idée moderniste de subjectivité autonome (*perfectly incarnate the modernist idea of autonomous subjectivity*). Sharalyn Orbaugh, « Sex and the Single Cyborg », dans *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, Minneapolis et Londres, University of Minnesota Press, 2007, p. 184.

les deux partenaires représentent les deux extrêmes de la masculinité et de la féminité, soit un corps féminin qui correspond aux proportions de l'idéal de la beauté occidentale et un corps masculin gigantesque et musclé<sup>113</sup>, il n'en reste pas moins que seul Batô « joue » véritablement son genre, entretenant une certaine gêne face à la nudité du corps féminin de Motoko, que ce soit en recouvrant le corps de la cyborg, soit en détournant le regard. De plus, il joue au preux chevalier face à elle : il se précipite à la rescousse de sa collègue lorsqu'il apprend qu'elle est probablement en danger, ce à quoi Togusa, un autre membre de la Section 9, répond : « Une princesse si forte a-t-elle vraiment besoin de renforts? ». Comme nous le verrons, dans le second film, ce sera au tour de Motoko de venir au secours de Batô; la « princesse » y deviendra un « ange gardien ».

### 2.1.2. Le *ghost* et le *shell*

Dans l'univers de *Ghost in the Shell*, lorsqu'on cherche à faire des distinctions entre les cyborgs, les androïdes et les formes d'intelligence artificielle, les personnages se réfèrent aux notions de *ghost* et de *shell*. Le *shell* (la carapace, la coquille) correspond au support physique de l'individu : le corps, les organes, le cerveau, les implants électroniques, etc. Le *ghost* (le fantôme, l'esprit), quant à lui, n'est jamais défini de manière explicite dans la diégèse. Il semble s'agir d'un concept rassemblant à la fois les notions d'âme, d'identité et de conscience d'exister<sup>114</sup>. Dans le film, peu importe les modifications affectant les capacités physiques ou intellectuelles d'un individu, tant que celui-ci conserve son *ghost*, il conserve son humanité et son individualité : ainsi, Motoko, qui ne possède qu'une petite partie de son cerveau encore biologique, possède néanmoins un *ghost*. Avant l'arrivée du Marionnettiste, on considérait que l'existence d'un *ghost* artificiel était impossible<sup>115</sup>. Ce personnage, qui est une entité immatérielle (un *ghost*) désignée comme

<sup>113</sup> Carl Silvio, « Refiguring the Radical Cyborg », *art. cit.*, p. 63.

<sup>114</sup> L'emploi du mot *ghost* dans l'univers de *Ghost in the Shell* est problématique. Comme ce terme anglais est employé par un auteur japonais (Masamune Shirow, le créateur du *manga* d'origine), il est difficile de bien identifier précisément de quelle façon le mot *ghost* est approprié par Shirow puis par Oshii. Si la traduction courante de « *ghost* » en français est « fantôme », le terme anglais est polysémique. Davantage que les significations de « fantôme » ou même « d'apparition », *ghost* est retrouvé dans le terme *Holy Ghost*, c'est-à-dire le Saint-Esprit. Notons que *ghost* vient du vieil anglais *gast*, qui signifie âme, esprit, vie et souffle (*soul*, *spirit*, *life*, *breath*). Le sens de *ghost* se rapproche donc des notions d'esprit et d'âme, des sens qui ne se retrouvent pas en français.

<sup>115</sup> Masamune Shirow précise sa vision à propos du *ghost* dans les notes retrouvées dans le premier volume du *manga* : « ... je pense que chaque chose dans la nature possède un 'ghost'. C'est une forme de panthéisme qu'on retrouve dans le shintoïsme et chez ceux qui croient au manitou. [...] Après tout, certains humains se conduisent plus comme des robots que les robots eux-mêmes ». Masamune Shirow, *Ghost in the Shell T.1*, *op. cit.*, p. 33. Brice Gruet, dans un texte sur *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, aborde brièvement la question du *ghost* et du vivant en

masculin et prenant possession d'un corps (un *shell*) féminin, illustre bien à quel point les dichotomies traditionnelles corps/âme et masculin/féminin sont problématiques.

À la frontière parfois floue entre le *ghost* et le *shell* se situe le territoire de la mémoire, une notion problématique pour le personnage de Motoko. La mémoire réfère en effet à la fois au support physique de l'accumulation et du stockage de données (relevant du corps, donc du *shell*), mais aussi au processus qui sélectionne cette information et la rappelle à la conscience (ce qui relève davantage de la personnalité, donc du *ghost*). À plusieurs reprises, Motoko s'interroge sur la nature de ses souvenirs : sont-ils l'accumulation d'expériences réelles et vécues ou alors ont-ils été « fabriqués » puis implantés en elle? Si Motoko est embêtée par les doutes qu'elle porte sur la nature et l'origine de ses souvenirs, elle doit faire face à des individus qui sont plus affectés qu'elle, comme le *hacker* pourchassé par Batô dans un marché public qui n'a plus de souvenirs de son enfance ou alors l'éboueur dont les souvenirs familiaux ont été fabriqués par le Marionnettiste<sup>116</sup>. Dans son article « The Ghost in the City and a Landscape of Life », G. H. Curti mentionne la problématique de l'identité liée à la mémoire dans *Ghost in the Shell* en traçant un parallèle avec le protagoniste amnésique du film *Memento* (Christopher Nolan, 2000), pour qui l'identité ne peut se rattacher à une notion fixe de mémoire et doit plutôt s'articuler autour de ce qui peut être vu ou être vécu :

---

ralation avec la religion shintô : « La quête d'une réalité ultime passe aussi par le dépassement des cadres spatial et temporel tels que nous les connaissons. En ce cas, la personne humaine devient le symbole et le reflet de réalités supérieures qu'il lui appartient de réaliser en lui pour les rejoindre. On comprend bien que dès lors les limites entre corps et monde volent en éclat au profit d'une compréhension intégrale de l'univers... on peut alors songer au Shintô, et en ce cas, le « ghost » présent en filigrane dans tout le film devient le symbole de ce lien subtil entre les êtres et le monde considéré comme intégralement et perpétuellement *vivant* ». Brice Gruet, « Dans les limbes du corps : du golem au robot et retour », [en ligne]. <http://www.ccic-cerisy.asso.fr/GruetFr2008.pdf> [Texte consulté le 3 avril 2009].

<sup>116</sup> La manipulation, l'effacement ou la recréation de souvenirs sont des thèmes fréquemment retrouvés dans le courant *cyberpunk*. Mentionnons le protagoniste de *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990) qui se fait implanter des faux souvenirs, le policier de *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) à qui on efface la mémoire de sa vie humaine et les Replicants de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982 et 1991) qui se « fabriquent » un passé en regardant des photos d'époque. Sylvie Allouche, dans une communication sur *Ghost in the Shell* intitulée « Cyborgs, robots et ghosts dans *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii », compare la façon dont est traitée la manipulation des souvenirs dans *Ghost in the Shell* et *Blade Runner* : « Ces scènes où c'est l'épreuve de la mémoire individuelle qui joue le rôle de pierre de touche pour déterminer si une personne est un être humain authentique rappelle évidemment la scène où Deckard dans *Blade Runner* fait découvrir à Rachel [*sic*] qu'elle n'est pas humaine et que ses souvenirs ont été implantés. Dans les deux films [*Ghost in the Shell* et *Blade Runner*], les souvenirs sont relativement superficiels, mais le processus fonctionne en sens contraire puisque dans *Blade Runner*, ce sont des souvenirs d'un être humain réel (la nièce de Tyrell) qui ont été implantés dans un être artificiel alors que, dans *Ghost in the Shell*, ce sont des souvenirs artificiels qui ont été implantés dans un être humain réel. Dans les deux cas, le sentiment d'identité de la personne se désagrège du seul fait qu'il n'y a pas de correspondance entre ses souvenirs et la réalité. » dans *Colloque de Cerisy 2003. Les nouvelles formes de la science-fiction*, Paris, Bragelonne, 2006, p. 379.

*As Aitken notes in his analysis of Memento (forthcoming), the inability of that film's protagonist to forge and retain new memories makes him inordinately dependent on the empirical and observable; he becomes the embodied model of positivism taken to its ultimate logical end. Without memory everything is doubted and therefore may be denied – Cartesian separations then grip identity, except in this condition there is no time and space for meditation or belief in a benevolent God to grant certainty to being and thinking. Identity thus becomes a fleeting unknown, and active becoming is overwhelmed by the disconnected singularity of itself reacting to each moment as if it is both the first and last<sup>117</sup>.*

Curti remarque qu'une attention toute particulière est portée à la notion de mémoire dans *Ghost in the Shell*. Lorsque le Marionnettiste réclame l'asile politique en se définissant comme un être vivant et qu'on lui rétorque que cette remarque n'est qu'un « programme de survie », le Marionnettiste répond ainsi à son interlocuteur humain :

Sous-entendez-vous que votre ADN n'est lui aussi qu'un programme de survie? La vie n'est qu'un point de jonction entre plusieurs vagues d'informations. Certaines espèces vivent grâce au système de mémorisation que sont les gènes. La mémoire donne à l'homme son individualité. Même si la mémoire est synonyme d'illusion, les hommes existent grâce à elle. Avec la généralisation des ordinateurs, vous avez eu la possibilité d'extraire la mémoire. Vous auriez dû réfléchir plus sérieusement avant de vous lancer.

Un lien, relevé par Curti, se tisse avec le second film de *Ghost in the Shell*, dans lequel la ville est considérée comme une sorte de mémoire externe<sup>118</sup>. Selon les mots de Batô :

Ce que le corps crée est tout autant une expression de l'ADN que le corps lui-même. [...] Si l'essence de la vie est l'information contenue dans l'ADN, alors la société et la civilisation ne sont que des mémoires colossales et une métropole comme celle-ci n'est qu'une mémoire externe tentaculaire.

Aborder ainsi la mémoire, relevant à la fois du *ghost* et du *shell*, donc à la fois du corps et de l'esprit, nous semble être une des façons pour Oshii de questionner la validité des dichotomies qui semblent de premier abord « naturelles », des dichotomies qui, comme le souligne Haraway, sont « idéologiquement discutables »<sup>119</sup>.

---

<sup>117</sup> Giorgio Hadi Curti, « The Ghost in The City and a Landscape of Life: a Reading », dans *Environment and Planning D: Society and Space*, vol. 26 (2008), p. 96.

<sup>118</sup> *Ibid.*, p. 97.

<sup>119</sup> Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais*, op. cit., p. 52.

### 2.1.3. Le dualisme corps/esprit

On retrouve dans un des premiers textes de Judith Butler une réflexion féministe postmoderne sur le dualisme corps/esprit. Dans « Variations on Sex and Gender<sup>120</sup> », Butler effectue une relecture de l'ouvrage *Le deuxième sexe* de Simone de Beauvoir. Prenant comme point de départ une critique de la célèbre phrase « On ne naît pas femme, on le devient », Butler y voit que le sexe serait une donnée corporelle, alors que le genre serait une construction sociale : le sexe relèverait ainsi de la biologie et de la matérialité alors que le genre relèverait du social et du spirituel (Butler admet que Beauvoir ne cherchait pas dans son ouvrage à décrire une théorie de l'identité de genre ou de l'acquisition du genre, mais elle considère que la formulation beauvoirienne de genre comme « projet » invite le lecteur à spéculer de telles théories). Dans son texte, Butler soulève entre autres les relents de cartésianisme retrouvés dans *L'Être et le néant* de Sartre qui auraient transpiré dans l'œuvre de Beauvoir : « [i]f Beauvoir's theory is to be understood as freed of the Cartesian ghost, we must first establish her view of embodied identity, and consider her musings on the possibilities of disembodied souls<sup>121</sup>. » Dans *L'Être et le néant*, Sartre suggère que le corps est co-extensif de l'identité personnelle; il suggère aussi que la conscience est en un sens *au-delà* du corps<sup>122</sup>. Butler considère qu'au lieu de réfuter le cartésianisme, la théorie de Sartre assimile le « moment cartésien » à une caractéristique immanente et partielle de la conscience. Pour Sartre, on peut dépasser le corps, mais cela ne veut pas dire qu'on atteint définitivement l'au-delà du corps. La position paradoxale de Sartre serait qu'il considère le corps lui-même comme un dépassement. Le corps n'est pas un phénomène statique : il est vu comme un mode de devenir<sup>123</sup>.

Revenons maintenant à la lecture de Beauvoir par Butler : qu'on ne naisse pas femme, mais qu'on le devienne, n'implique pas que ce « devenir » se transporte d'une soi-disant liberté désincarnée à une *incorporation* culturelle. Nous sommes notre propre corps depuis le début de notre vie, et seulement ensuite nous « devenons » notre genre. Le mouvement du sexe au genre est interne à la vie corporelle, une fabrication du corps originel en une forme culturelle<sup>124</sup>. Butler propose d'amalgamer les expressions de Sartre et de Beauvoir : on pourrait alors dire que

---

<sup>120</sup> Judith Butler, « Variations on Sex and Gender. Beauvoir, Wittig, Foucault », dans Sarah Salih [dir.], *The Judith Butler Reader*, Malden, Blackwell Publishing, 2006, p. 21-38.

<sup>121</sup> Judith Butler, « Variations on Sex and Gender », *art. cit.*, p. 24.

<sup>122</sup> *Id.*

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>124</sup> *Id.*

d'*exister* son corps en des termes culturellement concrets signifie, au moins partiellement, *devenir* son genre.

De quelles façons le dualisme corps/esprit est-il abordé dans *Ghost in the Shell*? Le contenu du film transporte cette notion de dualité d'un bout à l'autre, et ce depuis son titre même<sup>125</sup>. Nous aborderons ici brièvement la façon dont s'articule cette dualité dans le personnage du Marionnettiste, dans un premier effort visant à assigner un genre à ce personnage. Le Marionnettiste, qui est un programme informatique immatériel qui a développé une conscience d'exister, s'autoproclame vivant sur la seule base qu'il possède un *ghost*. Cette prétention est tournée en ridicule par ses créateurs, et le Marionnettiste lui-même admet plus tard à Motoko qu'il est « une chose incomplète » et qu'il ne comporte pas de « programme de reproduction »; c'est pourquoi il cherche à « répandre ses gènes sur le Net », s'inscrivant ainsi dans une sorte de *devenir-vivant*. En fait, le *ghost* duquel il se réclame est lui-même « né dans une mer d'informations<sup>126</sup> », le cyberspace jouant ici le rôle de soupe primordiale dans laquelle le Marionnettiste aurait été généré. Le *ghost* du Marionnettiste est ainsi une propriété émergente du cyberspace : il est plus que la somme des parties (immatérielles) qui le composent, il a atteint un niveau de complexité dépassant le simple agencement de ses éléments constituants. Reprenant les mots que Butler utilise pour critiquer Beauvoir dans *Variations on Sex and Gender*, le Marionnettiste serait cette « liberté désincarnée » qui cherche à se reproduire, et qui, dans ce dessein, s'incarne dans un corps féminin, réalisant ainsi son « incorporation culturelle » : en effet, il choisit un corps qui est culturellement identifié à la reproduction – celui de la femme. Dans une lecture butlérienne du personnage, on pourrait dire que s'il agit ainsi, c'est justement parce qu'il n'est pas « son propre corps depuis le début de sa vie », mais que sa vie précède l'existence de son corps. Il *n'est pas / ne naît pas* femme, mais en quelque sorte il le *devient*.

---

<sup>125</sup> Cette affirmation est vraie pour la version anglaise. Le titre japonais, *Kôkaku Kidôtai*, désigne quant à lui l'unité gouvernementale dont Motoko fait partie (en anglais : *Shell Squad*); on n'y retrouve pas de mention d'un quelconque dualisme corps/esprit. Le titre français, *L'esprit dans la machine*, est quant à lui très peu usité.

<sup>126</sup> La relation avec le *shell* de Motoko, qui émerge de l'élément liquide lors de sa genèse, est évidente et renforce l'idée de la mer d'informations comme « soupe primordiale » de laquelle sont nés l'esprit – associé au masculin – du Marionnettiste et le corps – associé au féminin – de Motoko. En effet, les plans de la construction du corps de Motoko sont entrecoupés d'un défilement de symboles numériques verts sur fond noir qui constituent le générique. Motoko « baigne » elle aussi dans une « mer d'informations ». Cette matrice numérique qui s'écoule comme un liquide sera reprise dans les films *The Matrix* (Andy et Larry Wachowski, 1999 et 2003).

## 2.2. *Le regard*

### 2.2.1. **Le regard masculin**

Depuis Laura Mulvey et son article « Visual Pleasure and Narrative Cinema » publié en 1975, le regard masculin est un élément central des théories féministes sur le cinéma. Dans cet article, l'auteure démontre que dans le cinéma classique, le regard (qu'il s'agisse de celui du spectateur sur les personnages ou celui des personnages du film eux-mêmes) favorise l'identification du spectateur au protagoniste masculin, et ce aux dépens des personnages féminins dont le corps est morcelé et érotisé. Voyons de quelle façon *Ghost in the Shell* répond ou échappe à cette règle.

À plusieurs reprises, le regard des personnages masculins et des spectateurs se posent sur des corps féminins nus ou dans un état de nudité apparente. La toute première séquence du film nous offre d'ailleurs cette occasion. Tout d'abord, Motoko retire son survêtement, laissant apparaître sa silhouette apparemment nue. Ce n'est pas le cas, puisqu'une fine pellicule de couleur chair recouvre son corps du cou jusqu'au bas du corps : il s'agit d'une mince combinaison nommée dans le film « camouflage thermo-optique » qui lui permet de devenir invisible. Une fois dévêtue, elle plonge du toit d'un gratte-ciel et, soutenue par un câble, effectue un assassinat au travers d'une vitre de l'immeuble. Un homme présent sur les lieux de l'assassinat, Nakamura, le chef de la Section 6<sup>127</sup>, se penche à la fenêtre et voit le corps de Motoko disparaître sous ses yeux. Ce plan n'est pas anodin puisqu'il est réalisé en point de vue subjectif : nous « partageons » ainsi le regard de cet homme sur le corps dénudé de Motoko, facilitant notre identification au personnage masculin et l'objectivation du corps féminin. Il est important de préciser que dans cette scène, il y a un échange de regard entre Motoko et Nakamura, cet échange étant montré à l'écran en vue subjective de part et d'autre en champ-contrechamp. Néanmoins, la mise en scène participe à faire du corps de Motoko un véritable spectacle : son corps apparemment nu, semblant flotter dans les airs et disparaissant progressivement grâce à des effets spéciaux réalisés à l'ordinateur, fait de la cyborg une véritable attraction. Le spectacle, c'est elle, et non Nakamura; de cette façon, c'est au regard de ce dernier que le spectateur s'identifie.

La deuxième séquence du film, qui constitue son générique, est aussi l'occasion d'objectiver le corps de Motoko. On y voit son corps se faire assembler à partir de différentes

---

<sup>127</sup> Tout comme la Section 9, la Section 6 relève de la Sécurité Publique, mais est attirée aux relations étrangères alors que la Section 9 est attirée au terrorisme informatique.

pièces : crâne, câblages, muscles, etc. L'insistance du découpage sur ses fesses (un plan cadrant Motoko entre les épaules et les jambes se resserre sur son postérieur) et ses seins (au moment où une pellicule protectrice se désagrège de la surface de sa peau, un tintement souligne l'éclatement de la pellicule recouvrant son mamelon) participe à l'érotisation du corps de la cyborg. Par contre, un des derniers plan de la scène, où le corps de Motoko traverse verticalement l'écran et laisse voir son entre-jambe asexué vient désamorcer cette érotisation, installant alors chez le spectateur un certain « trouble dans le genre ». Motoko a-t-elle réellement un sexe anatomique qui, pour diverses raisons (autocensure de la part du réalisateur, par exemple) n'est pas représenté à l'écran? Ou peut-être ce corps artificiel ne possède-t-il tout simplement pas de sexe anatomique (en effet, sauf pour un usage relié à la prostitution, à quoi peut servir un sexe anatomique pour un cyborg)? Notons que dans cette scène, aucun délégué écranique ne vient mettre l'accent sur l'objectivation du corps de Motoko, mais que deux techniciens, qui semblent masculins, assistent à la construction de la cyborg.

Plus loin dans le film, après une poursuite contre un *hacker*, Motoko utilise de nouveau le camouflage thermo-optique et semble nue à l'écran (quoiqu'elle porte la combinaison de camouflage). Une question se pose : pourquoi Motoko doit-elle sembler nue pour devenir invisible, ce qui n'est pas le cas pour le *hacker*, dont la capacité à devenir invisible semble intégré dans son manteau long<sup>128</sup>? Contrairement à Motoko, il peut devenir invisible sans avoir l'air d'être dévêtu. Une fois le criminel maîtrisé par Motoko, ces deux personnages et Batô occupent l'espace de façon particulière. Au premier plan, occupant la moitié du cadre, se trouve Batô, accroupi, qui fixe l'arme du *hacker* tout en se tenant face à la caméra. En arrière-plan se trouve Motoko, debout, dos à la caméra, semblant guetter les mouvements du criminel. Ce dernier, lui aussi en arrière-plan, est couché par terre, immobilisé par ses blessures. En champ-contrechamp, on passe du visage de Batô à celui du *hacker* en raccord de regard. La caméra bascule alors du visage pensif de ce dernier à un plan rapproché de Batô qui recouvre le corps apparemment dénudé de Motoko à l'aide de sa propre veste. À aucun moment de la scène, les personnages masculins ne posent leur regard sur le corps de Motoko : dans la scène précédente, quand le *hacker* la combattait, elle était invisible, et après le combat, le *hacker* regardait Batô. Quant à ce dernier, il est dos à Motoko lorsqu'il parle avec le *hacker*, et ce n'est qu'en hors-champ qu'il se

---

<sup>128</sup> On le voit ainsi se couvrir la tête de son capuchon avant de disparaître, tout juste après avoir fait exploser le véhicule dans lequel prenaient place Motoko et Togusa.

rapproche d'elle. Par contre, dès que Batô réintègre le champ, il est derrière elle, regardant le criminel par-dessus l'épaule de Motoko et recouvrant la nudité apparente de sa coéquipière, empêchant ainsi le regard du spectateur de se poser sur le corps de celle-ci.

Dans une autre scène, Motoko se dénude en retirant une combinaison de plongée sous-marine. Batô, qui est près d'elle dans la scène, détourne son regard du corps de sa collègue, apparemment gêné. La scène est montée en champ-contrechamp, et la vue de Kusanagi se dénudant recrée le point de vue subjectif de Batô. Le déshabillage n'est pas en soi érotique (Motoko n'affiche aucune sensualité particulière), mais la prise de vue subjective et la réaction gênée de Batô qui détourne son regard – et ainsi celui du spectateur – contribue à faire de ce dénudement un « spectacle » que l'on cherche à cacher.

Enfin, dans la scène de l'affrontement final, alors que Motoko doit maîtriser un tank qui protège le corps d'emprunt du Marionnettiste, la policière cyborg déchire ses vêtements de combat, révélant sa poitrine apparemment nue, afin d'utiliser le camouflage thermo-optique. Elle accède alors à l'écouille située sur le dessus du tank et tente de la déverrouiller de ses mains. En plan éloigné, on voit le camouflage se désactiver, laissant voir le corps de Motoko dans une nudité apparente. Son corps est accroupi, de façon animale, comme un gorille qui marche, dans une position qui rappelle la position d'engagement des lutteurs sumô. Le plan suivant, plus rapproché, prend le point de vue de la caméra du tank qui se pose sur Motoko. Son bras fixé de cette manière à l'écouille cache son entre-jambe écarté qui est face à la caméra. Les plans suivants montrent successivement en inserts son torse, ses mains, son dos et ses bras soumis à un effort extrême : on voit ses muscles se disjoindre sous sa peau en réaction au travail effectué. Tour à tour, la pellicule de camouflage, la peau de Motoko ainsi que ses muscles se déchirent, exposant ainsi son squelette fragmenté<sup>129</sup>. La fragmentation du corps par la prise de vue est alors en phase avec le morcellement du corps du personnage, les deux ayant lieu simultanément. Déstabilisée, Motoko tombe sur le sol où le tank lui coince la tête entre ses pinces articulées. Batô intervient alors pour neutraliser complètement le tank. Motoko, inerte, demande à Batô de la connecter au Marionnettiste afin qu'elle puisse « plonger » son *ghost* dans le sien. Dans une ellipse, Batô recouvre le corps fragmenté et dénudé de Motoko à l'aide de son gilet, empêchant de nouveau son regard et celui du spectateur de se porter sur le corps véritablement dénudé de

---

<sup>129</sup> On retrouve une scène semblable dans *Ghost in the Shell 2 : Innocence*. Motoko, qui se retrouve dans un corps d'emprunt, extrait de force un panneau de contrôle lui permettant de désactiver des gynoides meurtrières. Son bras éclate et se détache de son corps – au ralenti – sous l'effort.

Motoko. Le corps nu du Marionnettiste et sa poitrine saillante – il réside alors dans un corps d'emprunt féminin – restent néanmoins visibles.

Il semble donc y avoir un double discours, une certaine ambiguïté dans la représentation à l'écran de la nudité de Motoko. Le spectateur semble témoin de l'insistance de la mise en scène à érotiser la féminité du corps de la policière cyborg lors de sa construction, mais il est pourtant confronté à une absence de sexe anatomique à l'écran, déstabilisant ainsi cette érotisation. De la même façon, l'apparente nudité de Motoko n'est en fait qu'une pellicule couleur chair et sa réelle nudité (lorsqu'elle retire sa combinaison de plongée et après son affrontement contre le tank) est dissimulée soit par la vue subjective de Batô qui se détourne de Motoko ou par la pudeur du cyborg masculin qui recouvre le corps de sa collègue. Le film tente-t-il réellement d'érotiser le corps de Motoko, d'en faire un sujet désirable et désiré, ou au contraire cherche-t-il à l'extraire du regard masculin désirant, faisant d'elle un sujet autonome? L'analyse des éléments subversifs et conservateurs de la représentation du féminin dans le film sera pour nous l'occasion de fournir quelques éléments de réponse (c.f. sections 2.4. et 2.5. de ce chapitre).

### **2.2.2. Jeux de miroirs : reflets, doubles et copies**

L'une des images récurrentes dans *Ghost in the Shell* est l'utilisation répétée du double, qu'il soit évoqué par des reflets ou alors par des visages identiques dont les regards se croisent. Ce motif thématique et visuel est surtout présent dans les scènes charnières autour desquelles s'articulent les deux grands blocs narratifs du film. Dans le premier de ces blocs, on retrouve les caractéristiques du film d'enquête classique : la recherche d'indices, une filature, des poursuites, des arrestations et un interrogatoire. Le deuxième bloc narratif est surtout l'occasion de voir se développer les relations ambiguës de nature pourchassant/pourchassé, corps/esprit et aussi masculin/féminin entre Motoko et le Marionnettiste. Trois scènes, qui se retrouvent tout juste au milieu du film, constituent la charnière entre ces deux grands blocs narratifs et présentent Motoko en proie à des réflexions existentielles. Les derniers plans du premier bloc narratif, soit l'interrogation d'un éboueur dont le *ghost* a été piraté par le Marionnettiste, nous montre notamment Motoko et son reflet dans une porte vitrée, semblant réfléchir aux propos de Batô sur l'origine et la véracité des souvenirs, et sur les distinctions entre le vécu virtuel et le vécu réel.

Dans la première de ces trois scènes charnières, Motoko fait de la plongée dans une baie au coucher du soleil, une activité dangereuse puisque, comme le souligne son collègue Batô, son

corps artificiel et lourd peut, si elle n'est pas vigilante, la faire couler. Parvenue dans les profondeurs obscures de la baie, elle relâche sa réserve d'oxygène et son corps s'élève peu à peu vers la surface. Dans un plan remarquable, son corps atteint la surface et son visage traverse son propre reflet, ce qui n'est pas sans rappeler, mais de façon inversée, le mythe de Narcisse. Cette réflexion du visage dans l'eau, une image récurrente dans l'œuvre de Oshii<sup>130</sup> et première représentation de l'âme dans plusieurs cultures, semble être pour Motoko ce *ghost* qu'elle doute posséder et dont elle semble chercher à prouver l'existence tout au long du film.

Dans la scène suivante, à bord d'une embarcation de plaisance, Motoko et son coéquipier Batô discutent de ce qui distingue les individus les uns des autres. Motoko y va d'un monologue et énumère les éléments qui constituent un homme<sup>131</sup> :

Pour qu'un homme soit un homme, il faut beaucoup d'éléments. Pour que je puisse être ce que je suis, c'est pareil. J'ai besoin de beaucoup de choses... Un visage pour me protéger des autres, une voix naturelle, la paume de ma main que je vois au réveil, les souvenirs de mon enfance, le pressentiment de l'avenir<sup>132</sup>... S'ajoute aussi tout ce à quoi mon cerveau a accès : Net, bases de données... tout ça fait partie de mon « moi » et crée la conscience du « moi ». Pourtant, cette création fait naître des limites : celle de mon « moi »<sup>133</sup>.

On sent chez le personnage un certain manque, un certain désir de se sentir « entière » : elle semble éprouver un sentiment de perte qu'elle ne peut clairement identifier, une sorte de mélancolie. Ce n'est qu'à la résolution du film qu'elle atteindra cette plénitude en fusionnant avec le Marionnettiste. C'est d'ailleurs à la suite de ces paroles de Motoko que se manifeste, par une voix désincarnée, le Marionnettiste qui lui dit : « Pour l'instant nous nous regardons à travers un miroir, mais un jour nous serons face à face<sup>134</sup>. »

<sup>130</sup> Dani Cavallaro, *The Cinema of Mamoru Oshii: Fantasy, Technology and Politics*, Jefferson, McFarland & Company, 2006, p. 26.

<sup>131</sup> Sous entendu « en tant qu'être humain », et non pas seulement « en tant qu'être masculin ».

<sup>132</sup> Le passage disant « Un visage pour me protéger des autres » semble problématique. La traduction anglaise « *A face to distinguish yourself from others* », semble plus appropriée dans le contexte, et apporte un éclairage différent à la scène suivante où Motoko croise le regard d'une femme ayant le même visage qu'elle.

<sup>133</sup> La traduction anglaise de ce passage nous semble plus intéressante. L'usage que Motoko fait du terme « *confining* » fait ressentir un certain sentiment de malaise, d'enfermement : « *That's not all. There's the expanse of the data-net my cyber brain can access. All of that goes into making me what I am, giving rise to a consciousness that I call me. And simultaneously confining me within set limits.* » De plus, la phrase « *All of that goes into making me what I am, giving rise to a consciousness that I call me* » semble placer Motoko dans un registre performatif, ce qui ne se retrouve pas dans la traduction française.

<sup>134</sup> Il s'agit d'une paraphrase du Nouveau Testament tiré du 13<sup>ème</sup> chapitre des Corinthiens 1 (les références bibliques sont fréquentes dans l'œuvre de Oshii).

Dans la scène qui suit la discussion, Motoko erre dans les rues de la ville, dans un moment qui semble coupé hors du temps, sans paroles et sans développement narratif apparent. Motoko, qui se trouve sur une embarcation flottante en mouvement, croise tout d'abord le regard d'une femme à la fenêtre d'un restaurant. Cette femme a le même visage que Motoko, et cette dernière tourne la tête pour la regarder et semble subjuguée par cette vision. Cette image du double, déjà évoquée lors de la plongée sous-marine, est utilisée de nouveau durant l'errance de la cyborg, lorsque l'on voit le visage de ce qui semble être un mannequin dans une vitrine – ou peut-être est-ce un autre cyborg – au visage semblable à celui de Motoko. La scène se termine par la vue d'une vitrine de magasin montrant une demi-douzaine de mannequins féminins nus et sans tête, tandis que l'éclairage s'éteint.

L'utilisation du double et de la copie est un des thèmes chers au courant *cyberpunk* auquel appartient *Ghost in the Shell*. Dans un article qu'elle qualifie elle-même de dense, hautement théorique et « *unapologetically feminist* », Livia Monnet explore notamment l'héritage *cyberpunk* dans lequel *Ghost in the Shell* s'inscrit et retrace les emprunts et hommages que le film doit au film *Blade Runner* de Ridley Scott<sup>135</sup>. En ayant recours à la notion d'*inquiétante étrangeté*, Monnet dresse des parallèles entre le film de Scott et celui de Oshii, notamment dans leur obsession respective de mettre à l'écran des pantins, des marionnettes, des mannequins et des poupées. L'*inquiétante étrangeté* (*unheimlich* en allemand<sup>136</sup>), « concept » étudié en 1906 par Ernst Jentsch<sup>137</sup> puis développé en 1919 par Sigmund Freud<sup>138</sup>, regroupe les sentiments associés à l'irruption soudaine et irrationnelle de forces refoulées dans le domaine du familier, du domestique ou de l'intime. Freud illustre notamment l'évocation de l'*inquiétante étrangeté* par la présence de poupées ou d'automates, ou par la perte de repères entre le réel et l'imaginaire. Le regard qu'un individu porte sur son double participe ainsi à évoquer l'*inquiétante étrangeté* : la personne que je vois est-elle Moi ou l'Autre? Monnet souligne les propriétés « inquiétantes » des

---

<sup>135</sup> Livia Monnet, « 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 », dans *Japan Forum*, vol. 14, n° 2 (2002), p. 225-268.

<sup>136</sup> Depuis la traduction française des textes de Freud par Marie Bonaparte, il a toujours été difficile de trouver un terme francophone pour l'*unheimlich*, un mot composé de la racine *heim* (« *home* » en anglais, le « chez-soi » en français) et du préfixe privatif *un*. *Heimlich* est ainsi ce qui « fait partie de la maison », ce qui est « familier », ce qui est « non étranger », alors que *unheimlich* est son antonyme dans la langue courante allemande. Freud lui-même fait une étude du mot dans son article « L'*inquiétante étrangeté* » et propose des traductions en anglais et en français.

<sup>137</sup> Ernst Jentsch, « Zur Psychologie des Unheimlichen I-II », dans *Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift* n° 22-23 (1906), p. 195-198 et p. 203-205.

<sup>138</sup> Sigmund Freud, « L'*inquiétante étrangeté* », dans *L'*inquiétante étrangeté* et autres essais*, Paris, Gallimard (Coll. Folio essais), 1985, p. 209-263.

Replicants de *Blade Runner* : l'apparence grotesque de Roy qui se couvre le visage de deux yeux énormes, Pris qui se fait passer pour une poupée en se tenant immobile dans l'appartement de J.F. Sebastian et de façon plus importante la difficulté de distinguer les Replicants des êtres humains<sup>139</sup>. L'inquiétante étrangeté, associée au concept psychanalytique de compulsion de répétition, semble se retrouver dans la pratique de Oshii qui lui aussi additionne les images d'automates et de mannequins, en plus d'insérer le motif du double et de la copie<sup>140</sup>.

Monnet mentionne aussi que le sosie entrevu par Motoko durant son errance pourrait très bien être un autre corps cyborg du même modèle que le sien<sup>141</sup>. Cette hypothèse se trouve confirmée dans les notes de l'auteur retrouvées dans le *manga* de *Ghost in the Shell* : « Le major Motoko a été délibérément construite de manière à ressembler à un modèle de série, afin qu'elle ne soit pas trop facilement repérable<sup>142</sup>. » Par contre, comme le film n'est pas une adaptation fidèle du *manga* de Shirow, nous ne pouvons conclure fermement à la véracité de cette hypothèse.

### 2.2.3. Le regard numérique

Dans la première scène du deuxième bloc narratif, le Marionnettiste, qui s'est incarné dans un corps féminin artificiel, est endommagé dans un accident et transporté au quartier général de la Section 9. Son corps dénudé est alors attaché à une plate-forme, la poitrine saillante, et il fixe successivement les membres de la Section 9 pour immobiliser son regard sur Motoko. Monnet souligne que les images filmiques qui reproduisent en vue subjective la prise de vue pixellisée des caméras numériques servant d'yeux au Marionnettiste renforcent l'inclusion de Motoko dans le domaine de l'artificiel, du manipulable et du facilement reproductible, des caractéristiques qui sont aussi associées à son corps inorganique. Notons que Monnet parle du Marionnettiste au féminin, et elle qualifie le regard du Marionnettiste de « *digital female gaze* »<sup>143</sup>. Monnet décrit ainsi la portée de cette scène :

---

<sup>139</sup> Rappelons-nous la scène de *Blade Runner* où Rachael – qui ignore être un Replicant – est interrogée par le détective Deckard, dont la nature humaine est contestée à la toute fin du film (du moins dans le montage du réalisateur de 1991).

<sup>140</sup> Nous recommandons, à propos de l'inquiétante étrangeté et le cinéma, la lecture de l'article de Jean-Pierre Sirois-Trahan intitulé « Le cinéma et les automates. Inquiétante étrangeté, distraction et arts mécaniques », dans *Cinemas*, vol. 18, n° 2-3 (printemps 2008), p. 193-214.

<sup>141</sup> Livia Monnet, « Towards the Feminine Sublime », *art. cit.*, p. 248.

<sup>142</sup> Masamune Shirow, *Ghost in the Shell T.1*, *op. cit.*, p. 99.

<sup>143</sup> Plus loin dans le texte, Monnet utilise les mots « *a 'male-identified' artificial intelligence in female drag* » pour

*The dense digital image of Motoko as perceived by the Puppet Master also simultaneously acknowledges and dissimulates several facts: Motoko's identity as a synthetic construct, the fact that her electronic brain and 'ghost' may be a computer-generated replica of someone else's mind, and that in her pixilated body 'there is an ability, and even an affinity for discrete genres to interact . . . in ways which transcend linear cause and effect relationships'<sup>144</sup>.*

Le corps de Motoko est ainsi pixellisé et réduit à un agencement de points colorés. Le Marionnettiste la fixe, la bouche ouverte, comme Nakamura la regardait apparemment nue disparaître grâce au camouflage thermo-optique et comme Batô la fixait se déshabillant avant de détourner son regard. Cette expression faciale nous apparaît donc mettre en image le « désir » du Marionnettiste d'avoir accès au corps de Motoko afin de se reproduire.

## **2.3. Contrôle et propriété du corps**

### **2.3.1. Le pouvoir qui s'exerce sur le corps**

Motoko mentionne à plusieurs reprises que son corps artificiel et les données recueillies lors de son utilisation demeurent la propriété de l'État tant qu'elle fait partie de la Section 9. Le « contrat » entre les cyborgs et l'État étend le champ de contrôle de celui-ci à la presque totalité de l'individu, incluant ses pensées et ses souvenirs<sup>145</sup>. On peut extrapoler et imaginer la façon dont l'État va récupérer le corps de Motoko à la fin de son contrat : les membres et les organes seront acheminés à la division de la récupération du matériel, la section informatique récupérera les logiciels faisant fonctionner les muscles et les organes alors que la division des renseignements se partagera les données récupérées dans son cerveau : données personnelles, secrets d'États, fichiers sur les coéquipiers et ainsi de suite, chaque fichier étant distribué au service concerné. Reprenant une terminologie héritée de Michel Foucault, le corps de Motoko est ainsi « quadrillé » (morcelé) par le « régime de pouvoir » (l'État) qui contrôle et régit l'existence

---

désigner le Marionnettiste (p. 251).

<sup>144</sup> Livia Monnet, « Towards the Feminine Sublime », *art. cit.*, p. 247. La dernière mention entre guillemets provient de David Dunn et Woody Vasulka, « Digitaler Raum : ein Forschungsvorschlag/Digital space: a research proposal », dans *Virtuelle Welten, Ars Electronica*, Linz, Ars Electronica, 1990, p. 270, cité par Yvonne Spielmann, « Expanding film into digital media », dans *Screen*, vol. 40, n° 2 (1999), p. 145.

<sup>145</sup> On peut voir dans cet État une certaine forme de totalitarisme, même si les personnages mentionnent qu'il s'agit bel et bien d'une démocratie. Pour une réflexion sur la contestation de l'État et de l'hégémonie de la pensée dans le cinéma de Oshii, nous recommandons Brian Ruh, « Hacking Your Own Ghost - Mythology in the Science Fiction Films of Oshii Mamoru as Sites of Resistance », dans *AnimeResearch.com – Anime, Manga, and Japanese Popular Culture Research* [en ligne]. <http://www.animeresearch.com/Articles/Oshii/hackingghost.html> [Texte consulté le 3 avril 2009].

et l'utilisation de ce corps. Comme le soulignent non sans humour Jonathan Clements et Helen McCarthy dans *The Anime Encyclopedia*, Motoko ne peut quitter son poste, puisque comme la femme bionique, des parties de son corps sont la propriété du gouvernement<sup>146</sup>. Brian Ruh, dans la première monographie publiée en anglais sur Mamoru Oshii<sup>147</sup>, souligne justement que Motoko est assujettie au contrôle, et ce, dès le générique d'ouverture qui la montre se faisant assembler. On la voit y être enfermée (*confined*) à l'intérieur de son corps, et Ruh souligne que, même si ce n'est pas explicitement montré, Motoko est « insérée » (*inserted*) dans une hiérarchie dont elle ne semble pas avoir le choix de participer, puisque le Gouvernement peut utiliser son corps contre elle comme prison de son esprit. Ruh affirme ainsi que Motoko échappe au régime de pouvoir à la toute fin du film, non pas en surpassant les limites du corps, mais bien dans l'évanescence des dichotomies corps/esprit et organique/artificiel<sup>148</sup>.

Dans son ouvrage *Technologies of the Gendered Body*, Anne Balsamo énonce sa crainte que la prolifération du cyberspace et des autres lieux « cyber », promis par certains comme des lieux d'émancipation et de liberté, ne pourra remplir ses promesses. Plutôt que de créer dans le cyberspace un lieu exempt « du fardeau de l'histoire », on se retrouve plutôt dans un autre lieu où s'exprime « l'inscription technologique et non moins conventionnelle du corps genré et racisé »<sup>149</sup>. Dans son article sur *Ghost in the Shell*, Carl Silvio souligne le potentiel émancipateur du corps de Motoko :

*Her incredible competence at her job and her positioning as the narrative's central protagonist effectively invert the gender roles conventionally allocated to fictional characters and afford Kusanagi a degree of narrative agency, an agency which, significantly, is bound up with her cybernetic construction*<sup>150</sup>.

À la lecture du *Manifeste cyborg* de Donna Haraway, Silvio avance que le cyborg incarne souvent la peur de la perte de subjectivité cohérente (*loss of coherent subjectivity*)<sup>151</sup>. En effet, Motoko peut faire peur; elle est, après tout, une formidable machine à tuer, un exemple à la fois de beauté, de dangerosité et d'efficacité. La scène où elle force l'écouille d'un tank à mains nues

---

<sup>146</sup> Johnathan Clements et Helen McCarthy, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2001, p. 141.

<sup>147</sup> Brian Ruh, *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*, New York, Palgrave Macmillan, 2004, x, 230 p.

<sup>148</sup> *Ibid.*, p. 131.

<sup>149</sup> Anne Balsamo, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Durham et Londres, Duke University Press, 1999, p. 131.

<sup>150</sup> Carl Silvio, « Refiguring the Radical Cyborg », *art. cit.*, p. 57.

<sup>151</sup> *Ibid.*, p. 59.

la fait même basculer dans le monstrueux : sa musculature bandée à l'extrême semble la masculiniser pour ensuite lui donner un air d'épouvante au moment où ses muscles et sa peau se déchirent<sup>152</sup>.

Nous décelons de plus un autre aspect de la matérialité du corps de Motoko qui lui pose problème. En effet, rien ne laisse croire qu'elle ait choisi elle-même le type de corps qu'elle habite. À l'écran, on voit le corps se faire assembler et ajuster par des hommes en sarrau rouge dans une usine, sans que l'on nous donne d'indication sur les décisions qui ont mené à un tel processus. De plus, tel que déjà mentionné, l'apparence de son visage serait fortement répandue parmi d'autres cyborgs. Cette information vient donner du poids aux mots employés par Motoko, lorsqu'elle mentionne qu'elle possède « *a face to distinguish [myself] from others* » et « un visage pour [se] protéger des autres ». Il s'agit d'une conception de l'identité physique bien différente que celle, par exemple, retrouvée dans le film *Terminator 2 : Judgment Day* (James Cameron, 1992), où le cyborg T-1000, fait de métal liquide, peut emprunter l'apparence qu'il désire et se transformer à volonté. Ce pouvoir de transformation du Terminator T-1000, une particularité intrinsèque de son corps, n'est pas soumis à un régime de pouvoir qui serait extérieur à lui<sup>153</sup>. La matérialité de son corps se « joue » de façon tout à fait autonome, lui permettant de prendre l'apparence d'un homme ou d'une femme et de se transformer à volonté. Selon une lecture harawayenne, nous considérons que le cyborg T-1000 évolue, bien plus que Motoko, dans un monde *postgenre*.

### 2.3.2. La matérialité du corps

Plus l'identité d'un individu s'inscrit dans le cadre de la matérialité, plus cet individu est susceptible d'être soumis, contrôlé. Carl Silvio souligne que le *shell* peut être utilisé comme instrument de contrôle : « *While the body's status as nothing but a 'shell' may work to control the occupant of that shell, it also suggests the possibility that the shell could be re-coded, exchanged*

---

<sup>152</sup> Dans son article « From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls », Christopher A. Bolton mentionne que le corps de Motoko atteint des proportions digne des culturistes comme Arnold Schwarzenegger, rendu célèbre dans son rôle de cyborg dans les films de la série *Terminator* (« *her artificial muscles bulge and swell until she assumes Arnold Schwarzenegger-like proportions, finally exerting such enormous forces that she literally pulls herself apart* »), p. 733.

<sup>153</sup> Sur les identités sexuelles, les cyborgs de *Terminator 2* et le fascisme – un autre régime de pouvoir – nous recommandons la lecture de Sylvestre Meininger, « 'Terminator 2'. Technologie et identité sexuelle », dans *Cinémas*, Montréal, vol. 5, n° 3 (printemps 1995), p. 131-149.

*for another, or discarded entirely*<sup>154</sup>. » Silvio rappelle ici la position paradoxale de l'émancipation cyborgienne décrite par Haraway. Une des peurs reliées au cyborg est la réduction du corps à un ensemble de parties fabriquées et codées, mettant ainsi de l'avant la vulnérabilité de ce corps aux régimes de contrôle social. Cette peur de la réduction de l'individu se retrouve dans les critiques des « nouvelles » technologies corporelles : implants, profilage génétique, néo-médicalisation<sup>155</sup>, etc. Les femmes, plus que les hommes, sont susceptibles d'être pénétrées, envahies par les technologies médicales intrusives : laparoscopie, colonoscopie, examen gynécologique, amniocentèse et autres. Ce contrôle médical accru (venant des développements scientifiques et médicaux) auquel les femmes font face les rendent plus susceptibles de se voir ainsi codées, réduites à des simples lignes de *data*. Comme le souligne David Bell à propos de Haraway et de son *Manifeste cyborg* : « [c]ommunications sciences and biotechnologies turn the world into code – machine code, genetic code – producing 'fresh sources of power' that have to be met with 'fresh sources of analysis and political action'<sup>156</sup> ». Une telle crainte de voir les femmes être plus affectées que les hommes se retrouve notamment chez Anne Balsamo<sup>157</sup> et Abby Lippman<sup>158</sup>. Cette standardisation remet aussi à la surface les craintes de l'eugénisme et de la hiérarchisation raciale : l'identité à l'époque de sa reproductibilité technique soulève des problématiques liées au contrôle des identités et ainsi des individus. À la toute fin de *Ghost in the Shell*, afin que Motoko échappe à l'État, son coéquipier Batô lui procure un nouveau corps sur le marché noir. C'est dans un régime de pouvoir clandestin, à l'abri de l'étreinte gouvernementale qui régissait la destinée du corps de Motoko, qu'elle peut ainsi « renaître » dans le corps d'une enfant. C'est aussi dans un corps de fillette que Motoko revient à l'écran dans *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, en téléchargeant une partie de son *ghost* dans une gynoïde qui semble à peine pubère.

Germain Lacasse, dans un article sur le corps postmoderne et les nouvelles technologies médicales et cinématographiques, offre un point de vue divergent sur les craintes de contrôle

---

<sup>154</sup> Carl Silvio, « Refiguring the Radical Cyborg », *art. cit.*, p. 60.

<sup>155</sup> La néo-médicalisation est la tendance lourde dans l'industrie pharmaceutique et médicale qui consiste à traiter les états de santé normaux comme étant des maladies. L'accent est mis sur la prévention et la suppression d'états de santé normaux (menstruation, ménopause, vieillesse, etc.), entraînant des dérives telles la considération d'un état sain comme étant essentiellement un état de « pré-maladie ».

<sup>156</sup> David Bell, *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, New York/Londres, Routledge, 2007, p. 104.

<sup>157</sup> Anne Balsamo, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Durham et Londres, Duke University Press, 1999, x, 219 p.

<sup>158</sup> Abby Lippman, « Cycles féminins à vendre. La néo-médicalisation et la santé reproductive des femmes », dans *Network/Le réseau*, Vol. 6/7, n° 4/1 (2004), [en ligne]. <http://www.cwhn.ca/network-reseau/7-1f/7-1pg3.html> [Texte consulté le 3 avril 2009].

accru du corps des femmes au contact de la technologie : « [l]a critique féministe a été la plus vigilante et la plus perspicace face aux techniques d'imagerie médicale, sans doute parce que le corps de la femme a été un des premiers lieux d'expérimentation de cet outillage<sup>159</sup>. » Lacasse continue, affirmant que l'imagerie médicale a créé « une sorte de nouvelle spectature, celle d'une personne qui peut regarder l'intérieur de son propre corps ». À cette spectature se greffe « une nouvelle narration, un nouveau récit, celui de la transformation de l'intérieur du corps par la science ». L'auteur y voit un aspect positif, donnant à la femme « l'impression d'un plus grand pouvoir sur son corps<sup>160</sup> ».

Comme le souligne Silvio, tous les représentants du pouvoir dans le film sont de sexe masculin : le supérieur de Motoko, les techniciens supervisant l'assemblage de son corps, le chef de la Section 6, les policiers, les membres de l'armée, etc. Selon une lecture féministe du film, on peut voir dans la résolution du film un affranchissement de Motoko du régime de pouvoir patriarcal, son transfert dans le corps d'une enfant étant ainsi le symbole de sa « renaissance ». Pourtant, dans la bande dessinée d'origine, c'est dans un corps de cyborg masculin que Batô transfère la nouvelle entité fusionnée<sup>161</sup>. Si, dans le film, la présence ou l'absence d'organes génitaux chez Motoko restent un mystère, la bande dessinée d'origine est plus explicite. En effet, la « nouvelle » Motoko fusionnée au Marionnettiste remarque, après avoir spécifié que son corps était désormais masculin, que « ça fait bizarre pour marcher », indiquant bien que le sexe anatomique est bel et bien « là ».

### 2.3.3. Motoko est-elle un cyborg harawayien?

Pourrait-on dire que Motoko réalise le « rêve ironique » de Haraway tel que formulé dans son *Manifeste*? L'existence de la policière cyborg en tant que « femme dans le circuit intégré » est-elle pour autant émancpatrice? On voit bien que, pour Motoko, les catégories identitaires sont obsolètes, comme c'est le cas pour le cyborg de Haraway. Par contre, la cyborg, dont le corps et la mémoire sont les propriétés de l'État, ne semble pas réaliser le rêve harawayien. En effet, le rêve d'émancipation de la philosophe semble remplacé dans le film par une réalité beaucoup plus

---

<sup>159</sup> Germain Lacasse, « La postmodernité : fragmentation des corps et synthèse des images », dans *Cinémas*, vol. 7, n° 1-2 (automne 1996), p. 172.

<sup>160</sup> *Ibid.*, p. 173.

<sup>161</sup> Batô pensait alors que le corps était féminin. Sa réaction ahurie lorsqu'il apprend que le corps est en fait masculin traduit bien le « trouble dans le genre » qu'il ressent au moment où il ne parvient pas à faire correspondre le masculin et le féminin retrouvés chez la nouvelle entité fusionnée.

glauque où le corps cyborg devient un moyen de contrôle de l'État plutôt qu'une plate-forme vers une liberté idéalisée. De plus, l'émancipation de Motoko n'est que factice : la cyborg étant possédée par l'État, la technologie n'est pas pour elle une libération, ou si peu. Le fait que ce soit Batô, son collègue masculin toujours au service de l'État mais agissant de manière illégale, qui lui choisisse, à la toute fin du film, un corps clandestin semble démontrer que la notion de choix n'est pour Motoko qu'un mirage. C'est d'ailleurs une agence gouvernementale, la Section 6, qui détruit le corps de Motoko au moment où elle unit son existence à celle du Marionnettiste.

Sans tomber dans la « psychologisation » du personnage, on sent chez Motoko tout au long du film une certaine mélancolie, un certain manque<sup>162</sup>. Si le cyborg harawayien, au contraire du monstre de Frankenstein, « n'attend pas de son père qu'il le sauve en restaurant le jardin originel; c'est-à-dire en lui fabriquant une compagne hétérosexuelle, en faisant enfin de lui un tout fini, une cité, un cosmos<sup>163</sup> », Motoko, quant à elle, semble désirer une certaine complétude. Le scénario et la mise en scène multiplient justement les allusions au double, au sosie, au jumeau – cet Autre qui est en même temps Soi – et que semble rechercher Motoko. S'il est ardu d'affirmer que le double puisse participer à une véritable complétude (il s'agit plutôt d'une répétition), le Marionnettiste affirme, au moment où il se prépare à fusionner avec Motoko, que tous deux se ressemblent « comme une image et son reflet que sépare un miroir ». Les deux plans de cette scène rappellent *Persona* de Bergman, un film exemplaire sur les ambiguïtés du double. Cette oeuvre aborde justement la question de la double personnalité d'une même femme, soit une actrice qui devient muette (le paraître) et une infirmière tourmentée et volubile (l'être) – le *shell* et le *ghost*, en quelque sorte.

Dans son essai, Haraway affirme que « la réplication du cyborg a divorcé de la reproduction organique<sup>164</sup> », tout en mentionnant que le cyborg vit « dans un monde postgenre ». Voyant de quelle façon le Marionnettiste et son esprit associé au masculin invite Motoko et son corps associé au féminin à entrer dans le domaine reproductif, nous ne pouvons faire concorder les affirmations de Haraway et le « message » retrouvé dans le film. Par contre, lorsque Haraway écrit que les cyborgs sont « les rejetons illégitimes du militarisme et du capitalisme patriarcal,

---

<sup>162</sup> Le terme anglais « *longing* », qui allie à la fois le désir, la mélancolie et l'attente, illustre mieux ce qu'elle semble ressentir.

<sup>163</sup> Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais*, op. cit., p. 33.

<sup>164</sup> *Ibid.*, p. 30.

sans parler du socialisme d'État<sup>165</sup> », l'illustration semble coller à merveille aux cyborgs de *Ghost in the Shell*, nés dans un monde aux relents de totalitarisme qui ne semble dirigé que par des hommes – les policiers, les militaires et les dirigeants politiques montrés à l'écran ne sont que masculins. De toute façon, même si le corps cyborg de Motoko lui permet de réaliser des prouesses impressionnantes, elle ne semble pas en retirer de satisfaction particulière. De plus, de quelle émancipation peut-on parler lorsque le retrait – volontaire ou imposé – du régime de pouvoir techno-phallogocentrique implique la perte de son corps et de ses souvenirs, obligeant ainsi Motoko à la mort physique ou à la clandestinité? Cette dernière option, effectuée dans un État aussi contrôlant, relève de la mort sociale.

Les deux prochaines sections seront pour nous l'occasion de voir quels sont les éléments subversifs et conservateurs retrouvés dans le film en ce qui concerne la représentation et le traitement du féminin, que ce soit à travers le scénario ou la mise en scène. Carl Silvio considère que le film fonctionne à l'inverse de ce que Jean-Louis Comolli identifie comme la « cinquième catégorie » de film idéologique, à savoir « les films apparemment représentatifs de la chaîne idéologique à laquelle ils semblent assujettis, mais où, par le travail véritable à l'œuvre par et dans le film, s'installe un décalage, une distorsion, une rupture entre les conditions d'apparition [...] et le produit terminal<sup>166</sup> ». Selon Silvio, *Ghost in the Shell* semble au premier coup d'œil subvertir radicalement les dynamiques de pouvoir inhérentes aux structures de genre et de différences sexuelles dominantes, mais en fait les réinstalle subrepticement, tant par le scénario que par la mise en scène<sup>167</sup>.

## **2.4. Un discours émancipateur contradictoire (I) : éléments subversifs de Ghost in the Shell**

### **2.4.1. La « razor girl »**

En tant que femme cyborg hautement compétente – voire dangereuse – dans l'exercice de ses fonctions, Motoko peut être associée à la *razor girl*, un archétype de personnage féminin retrouvé dans le courant *cyberpunk* et fréquemment analysé dans une perspective féministe. Le terme *razor girl* a été utilisé la première fois dans le roman-phare du courant *cyberpunk*, *Neuromancer*

---

<sup>165</sup> *Ibid.*, p. 33.

<sup>166</sup> Jean-Louis Comolli, « Cinéma/idéologie/critique », dans *Cahiers du cinéma*, n° 216 (octobre 1969), p. 13-14.

<sup>167</sup> Carl Silvio, « Refiguring the Radical Cyborg », *art. cit.*, p. 56

de William Gibson<sup>168</sup>. Un des personnages centraux du récit, Molly Millions, est une mercenaire possédant des yeux artificiels, des relais électroniques dans le cerveau lui permettant de se connecter directement sur les réseaux et des lames rétractables situées sous les ongles. Ses attributs physiques, sa dangerosité ainsi que sa personnalité abrasive lui ont valu le surnom de *Razor Girl*. D'autres exemples de *razor girl* dans la littérature incluent « Deadpan » Allie, protagoniste du roman *Mindplayers* de Pat Cadigan<sup>169</sup>, une thérapeute accédant à l'esprit des gens à l'aide d'une interface électronique, et Ruby Kubick, qui prend contrôle de corps artificiels sans esprit dans lesquels des utilisateurs « téléchargent » leur conscience afin de les manipuler, dans le roman *Glass Houses* de Laura J. Mixon<sup>170</sup>.

D'un point de vue émancipateur, la *razor girl* est ambivalente : à la fois dégourdie, active et efficace tant physiquement que mentalement, elle reste le plus souvent l'employée de quelqu'un d'autre qui lui fournit soit des organes, des implants ou de la drogue. L'autonomie de la *razor girl* est souvent factice. Tout comme Motoko, qui n'est pas véritablement propriétaire de son corps, la *razor girl* est souvent en dette ou, à tout le moins, d'une certaine façon dépendante envers la personne (ou l'organisation) qui lui fournit ses modifications, rendant ainsi problématique la question du contrôle et de la propriété exercés sur son propre corps. La *razor girl* semble affranchie de l'hétéronormativité : souvent, elle a soit une ou des partenaires féminines ou vit une bisexualité alternée (dans la bande dessinée d'origine de *Ghost in the Shell* et dans la série télévisée *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex*, Motoko a des relations sexuelles avec d'autres femmes). Parfois aussi, aucun indice ne laisse croire à une préférence sexuelle entre les hommes et les femmes, comme cela semble être le cas pour Motoko dans les films de Oshii. Dans son article, Silvio soulève l'ambiguïté liée à une lecture féministe de la *razor girl*. Il souligne la position de Nicola Nixon, pour qui les incarnations de la *razor girl* ont généralement été dépolitisées et vidées de toute énergie révolutionnaire<sup>171</sup>. De l'autre côté du continuum, Joan Gordon avance que les personnages comme Molly Millions, qui ne suivent aucun agenda féministe explicite, font néanmoins figure de représentations positives des femmes : ainsi, la présence d'une femme dans l'armée en tant que simple soldate, sans distinction de rang

---

<sup>168</sup> William Gibson, *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984, 288 p.

<sup>169</sup> Pat Cadigan, *Mindplayers*, Londres, Orion Publishing, 1984, 276 p.

<sup>170</sup> Laura J. Mixon, *Glass Houses*, New York, TOR Books, 1992, 224 p.

<sup>171</sup> Nicola Nixon, « Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied? », dans *Science Fiction Studies*, vol. 19, n° 2 (juillet 1992), p. 222.

ou de privilège, serait déjà un acte féministe<sup>172</sup>. La constante supériorité physique et tactique de Motoko sur ses adversaires (tous des hommes) démontre bien le pouvoir que lui confère la technologie. De cette façon, nous considérons que l'archétype ambivalent de la *razor girl* comme symbole d'émancipation féminine n'enlève rien à la dangerosité ni à l'extrême compétence de Motoko<sup>173</sup>.

#### 2.4.2. Le sexe invisible

Alors que le *manga* d'origine duquel est adapté *Ghost in the Shell* contenait des scènes sexuellement explicites, le film de Mamoru Oshii évacue complètement la sexualité des personnages. On retrouve, dans trois des rares pages couleurs de la bande dessinée *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow, une scène dans laquelle Motoko a des relations sexuelles avec deux autres femmes dans une réalité virtuelle. Dans cette scène, Batô accède par inadvertance aux capteurs sensoriels de Motoko en tentant de la localiser dans le cyberespace. Au moment de l'orgasme, elle perçoit la présence de Batô et interrompt la réalité virtuelle. Elle punit alors Batô en prenant contrôle du corps de son collègue et ainsi lui fait asséner un coup de poing dans sa propre figure<sup>174</sup>. L'imagerie sexuelle est de plus récurrente dans le *manga*, dont les dessins mettent l'accent sur le physique peu vêtu des personnages féminins. À ce propos, Dani Cavallaro souligne que le film délaisse totalement la dimension « cybersexuelle » et que le design de Motoko, quoique attirant, est beaucoup moins attirant que dans le *manga*<sup>175</sup>. Cavallaro ajoute que la nudité de Motoko dans le film accentue sa vulnérabilité : « *in the film, nudity is employed as a means of succinctly conveying the main character's ultimate vulnerability as a concurrently physical and psychological dimension of her divided being, and hence an allusion to her inherent*

<sup>172</sup> Joan Gordon, « Yin and Yang Duke it Out », dans Larry McCaffery [dir.], *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, Durham et Londres, Duke University Press, 1992, p. 198.

<sup>173</sup> Mentionnons au passage une scène humoristique retrouvée dans la série télévisée *Ghost in the Shell : Stand Alone Complex* (épisode 8, « *MISSING HEARTS* ») : de retour de mission, Batô demande à Motoko pourquoi elle ne choisit pas un corps masculin, ce qui lui donnerait plus de force et d'autorité. Elle répond en le provoquant à un affrontement à mains nues et au moment où Batô, enthousiaste, se met en position de combat, elle sourit innocemment et prend contrôle du corps de ce dernier, en profitant alors pour qu'il s'assène lui-même d'un coup de poing au visage. De cette façon, son extrême compétence à utiliser son corps cyborg (et celui des autres) lui permet de renverser la traditionnelle domination de l'esprit masculin sur la matérialité du corps féminin.

<sup>174</sup> Batô est donc puni pour son indiscrétion, mais on pourrait aussi y voir une punition pour l'acte subversif qu'il a commis, soit celui de ressentir un orgasme féminin, alors qu'il est lui-même un exemple de sur-masculinité. Il est intéressant de comparer cette scène avec celle précédemment mentionnée où Motoko prend aussi le contrôle du corps de Batô.

<sup>175</sup> Dani Cavallaro, *The Cinema of Mamoru Oshii*, op. cit., p. 185.

*humanity*<sup>176</sup> ». En mettant de côté l'aspect sexuel accrocheur du *manga* d'origine, Oshii rend à sa façon le sexe invisible.

La représentation du sexe anatomique dans les *manga* et les *anime* est une des caractéristiques de ces médias qui frappe le plus l'imaginaire. Pendant longtemps, il était interdit de publier des photographies ou des illustrations dont les personnages présentaient des poils pubiens. Certains magazines pornographiques allaient jusqu'à masquer, soit par l'emploi de hachures ou de carrés noirs, les sexes des personnes photographiées. Dans l'industrie de la vidéo porno, l'emploi de mosaïques était répandu pour masquer partiellement les sexes, donnant l'impression que ceux-ci étaient composés de pixels énormes et mouvants. La contrainte étant souvent mère de la création, les artistes de *manga* non pornographiques qui contenaient néanmoins des passages érotiques en vinrent à contourner la censure, le plus souvent en ayant recours à la métaphore. Par exemple, une mer déchaînée se fracassant contre un pic rocheux phallique sur lequel se retrouve une femme nue représente ainsi l'acte sexuel, pour ne citer qu'une allégorie employée par Osamu Tezuka dans un *manga* intitulé *Ayako*<sup>177</sup>. Pour les auteurs moins inventifs, toute représentation d'un objet qui en pénètre un autre (du train entrant dans un tunnel au clou enfoncé dans une planche) peut être utilisé pour illustrer le coït. Les créateurs de *manga* ont su développer tout un imaginaire sexuel permettant de mettre en image « l'irreprésentable ». Paradoxalement, les sexes des personnages de *manga* pornographiques sont parfois si monstrueux qu'ils ne sont pas coupés par la censure : pénis à la forme de serpent, clitoris surdimensionné servant à copuler et mamelons énormes devenant des vulves sont trois exemples parmi d'autres retrouvés dans la production d'*anime* et de *manga* pornographiques et qui échappe à la censure. Par contre, la censure n'a pas seulement pour effet de déformer les sexes : elle participe aussi à les faire disparaître : dans la plupart des *manga* destinés à un large public, la nudité devient l'effacement des sexes – les corps nus deviennent simplement asexués aux yeux des lecteurs<sup>178</sup>.

Revenons maintenant à la nudité de Motoko dans le film. Cette nudité n'est qu'apparente, puisque dans la plupart des scènes où son corps est révélé, elle porte en fait la combinaison

---

<sup>176</sup> *Ibid.*, p. 186.

<sup>177</sup> Osamu Tezuka, *Ayako* (trois volumes), Paris, Delcourt (Coll. Akata), 2004.

<sup>178</sup> Un des effets « pervers » de cette invisibilité des sexes a été d'associer le corps nu féminin à un corps d'enfant pré-pubère, ce qui n'a pas facilité l'acceptation des *manga* et des *anime* en Occident auprès des groupes de parents et d'éducateurs par exemple. Il est cependant vrai que la production de *manga* mettant des personnages féminins d'âge mineur dans des situations sexuelles est très répandue au Japon. Ce phénomène, le *lolicon* (contraction de *lolita complex* – le complexe de Lolita), sera abordé dans le prochain chapitre.

de camouflage thermo-optique. Dans les écrits consacrés à *Ghost in the Shell*, la description de la nudité apparente de Motoko varie d'un auteur à l'autre. La plupart des auteurs mentionnent la combinaison ou la pellicule de couleur chair, comme Brian Ruh (« [Motoko] *Kusanagi removes most of her clothing (she still wears a skintight flesh-colored suit)* »), Susan J. Napier (« [s]he is *apparently nude* ») et Dani Cavallaro (« *even when she appears to be nude, she is actually donning technologically enhanced flesh-colored body suits* »)<sup>179</sup>. D'autres auteurs insistent sur sa nudité, comme Wong Kin Yuen (« *Major Kusanagi is presented in a 'perfect' female body (often sans clothes* <sup>180</sup>) »). Carl Silvio erre cependant en décrivant ainsi le corps de la cyborg : « *Kusanagi's body spends much more time in a state of nakedness. This is because her cyborg shell comes equipped with thermo-optic camouflage, a technological innovation built right into its skin that bends light rays around the user, rendering her invisible*<sup>181</sup>. » Cette affirmation incite Ruh à le corriger : « *one can see that in many of the scenes Silvio mentions Kusanagi is not nude at all, but rather wearing technically advanced flesh-colored tights*<sup>182</sup> ». Toujours au sujet de la nudité de Motoko, Bruno Dequen avance que de plus, « dans *ghost in the shell [sic]*, 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 [Takashi] Murakami<sup>183</sup> ». Or, l'invisibilité du sexe n'est pas réservée aux personnages féminins dans les *manga* et les *anime* : elle concerne aussi les personnages masculins. Il continue en affirmant qu'à nouveau, « cette particularité crée des personnages qui [...] possèdent un sexe hybride qui empêche toute notion fixe d'identité<sup>184</sup> ». Encore ici, nous ne sommes pas d'accord avec Dequen : le sexe invisible – qu'il soit inexistant ou non-représenté – ne peut pas être hybride, puisqu'absent.

---

<sup>179</sup> Ces citations proviennent respectivement de Brian Ruh, *Stray Dog of Anime, op. cit.*, p. 123; Susan J. Napier, *Anime From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillan, 2005, p. 109 et de Dani Cavallaro, *The Cinema of Mamoru Oshii, op. cit.*, p.191.

<sup>180</sup> Wong Kin Yuen, « On the Edge of Spaces: *Blade Runner, Ghost in the Shell, and Hong Kong's Cityscape* », dans *Science Fiction Studies*, vol. 27, n° 1 (mars 2000), p. 15.

<sup>181</sup> Carl Silvio, « Refiguring the Radical Cyborg », *art. cit.*, p. 65.

<sup>182</sup> Brian Ruh, « Liberating Cels: Forms of the Female in Japanese Cyberpunk Animation », dans Brian Ruh, *AnimeResearch.com*, [en ligne]. <http://www.animeresearch.com/Articles/LiberatingCels>. [Texte consulté le 3 avril 2009].

<sup>183</sup> Bruno Dequen, « L'*anime* en quête d'identité : la saga *ghost in the shell [sic]* », dans Synoptique, *Synoptique: The Journal of Film and Film Studies*, [en ligne]. [http://www.synoptique.ca/core/en/articles/dequen\\_anime](http://www.synoptique.ca/core/en/articles/dequen_anime) [Texte consulté le 3 avril 2009].

<sup>184</sup> *Id.*

### 2.4.3. Le Marionnettiste

Doit-on analyser le personnage du Marionnettiste comme masculin ou féminin? Sur le continuum des sexes, où situer ce personnage? La grande majorité des textes académiques sur *Ghost in the Shell* évoque bien sûr l'ambiguïté d'une catégorisation clairement définie du personnage, mais la plupart d'entre eux s'entendent pour le décrire comme un être masculin. Deux raisons justifient le plus souvent leur choix : sa voix clairement masculine (du moins dans la postsynchronisation japonaise d'origine et dans le doublage anglais<sup>185</sup>) et l'utilisation par ses créateurs de la Section 6 du masculin pour le désigner (à ce sujet, nous ignorons pourquoi ses créateurs utilisent les marqueurs de genre pour décrire un programme artificiel sans corps)<sup>186</sup>. Dans le cadre de notre analyse, nous choisissons de privilégier le masculin. Deux raisons justifient notre choix, soit la littérature existante sur le film qui désigne le Marionnettiste majoritairement comme masculin et l'usage du masculin par les personnages du film pour désigner le Marionnettiste. De plus, cela nous permet d'aborder la notion butlérienne d'*interpellation de genre* élaborée dans *Trouble dans le genre*.

Concept développé par Louis Althusser dans son article « Idéologie et appareils idéologiques d'État », l'*interpellation* est la création d'un sujet par l'usage de la parole<sup>187</sup>. L'exemple d'Althusser est celui d'un passant qui se fait interpellé par un policier dans la rue lorsque ce dernier lui crie : « hé, vous, là-bas ! ». En se retournant vers le policier, le passant reconnaît être interpellé et devient donc sujet en réponse à cette interpellation :

---

<sup>185</sup> En 2008, Mamoru Oshii a réactualisé le film *Ghost in the Shell* en mettant au goût du jour certains aspects visuels et sonores du film. Intitulé *Ghost in the Shell 2.0*, ce « remake » intègre notamment des animations 3D contemporaines et semble baigner dans une lumière orangée (comme c'est le cas pour *Ghost in the Shell 2 : Innocence*) plutôt que dans la lumière verdâtre propre au film original. Dans *Ghost in the Shell 2.0*, la voix du Marionnettiste est interprétée par une femme, et non un homme. De plus, l'actrice prêtant sa voix au Marionnettiste dans la réactualisation de 2008 est Yoshiko Sakakibara, qui interprète aussi la coroner Haraway dans *Ghost in the Shell 2 : Innocence*. De nouveaux réseaux de sens semblent émerger de ces informations mais, n'ayant pas accès à *Ghost in the Shell 2.0*, nous préférons laisser de côté ce changement radical qui affecterait la lecture que nous faisons des films. Nous choisissons donc délibérément de ne pas aborder *Ghost in the Shell 2.0* dans le cadre de ce mémoire, mais nous attendons avec impatience les conclusions d'autres chercheurs sur le sujet.

<sup>186</sup> Notons que dans le doublage français, Motoko parle du Marionnettiste en utilisant le pronom « il » et l'appelant même « la chose ».

<sup>187</sup> Louis Althusser, « Idéologie et appareils idéologiques d'État », dans *La Pensée*, n° 151, juin 1970, p. 3-38. Le concept d'interpellation se rapproche de l'acte illocutoire (*illocutory act*) développé par John Austin dans *How to Do Things with Words*. Dans l'introduction de *Le pouvoir des mots*, ouvrage de Butler dans lequel elle effectue un « dialogue critique » avec Austin, l'auteure résume ainsi le concept d'acte illocutoire : « les actes illocutoires sont des actes qui en disant quelque chose le font [...] L'acte de discours illocutoire est lui-même la chose qu'il effectue ». (Judith Butler, *Le pouvoir des mots. Politique du performatif*, Paris, Éditions Amsterdam, 2004, p. 23.)

Si nous supposons que la scène théorique imaginée se passe dans la rue, l'individu interpellé se retourne. Par cette simple conversion physique de 180 degrés, il devient *sujet*. Pourquoi ? Parce qu'il a reconnu que l'interpellation s'adressait « bien » à lui, et que « c'était *bien lui* qui était interpellé » (et pas un autre)<sup>188</sup>.

Un autre exemple, celui-là utilisé par Butler, est celui du juge qui annonce un verdict. C'est en effet au moment où le juge prononce à l'accusé les mots « Vous êtes coupable! » qu'il *devient* coupable, et il ne peut être reconnu coupable *que si* le juge prononce ces mots. L'interpellation du genre, quant à elle, débute au moment où l'enfant est identifié comme garçon ou fille. Avant l'avènement de l'échographie, la naissance et cette interpellation avaient lieu simultanément, les premières paroles de l'accoucheur à la suite de la naissance du bébé étant traditionnellement « C'est un garçon! » ou « C'est une fille! », créant ainsi un sujet genré au moment même où il venait physiquement au monde. L'interpellation de genre continue ainsi, tout au long de la vie, dans les multiples moyens de rappeler les distinctions genrées chez les individus, allant de la séparation des équipes sportives jusqu'aux toilettes publiques en passant par la littérature dite « féminine » ou « masculine », ou alors l'usage des couleurs clairement assignées à des genres respectifs comme le bleu et le rose. Ces interpellations genrées sont vues par Butler comme des constructions sans cesse répétées, réitérées, afin de clairement définir des réalités biologiques qui ont *en soi* peu d'importance mais qui *culturellement*, dans un système hétéronormatif (qui considère et encourage l'hétérosexualité comme norme), en ont beaucoup.

Revenons donc à *Ghost in the Shell*. Le Marionnettiste est le surnom donné à un programme expérimental d'intelligence artificielle ayant entre autres pour tâches de recueillir et de manipuler des données militaires et civiles et d'insérer des programmes dans des *ghost* existants. Ce sont ses actes de contrôle des *ghosts* à distance qui lui ont valu le surnom de Marionnettiste. Au contact d'autres intelligences artificielles et de la somme colossale d'information circulant sur les réseaux, le programme a développé une conscience et une personnalité propres, faisant de lui le premier *ghost* artificiel, une illustration de la *singularité*, « une machine qui, par un bond qualitatif, devient sujet pensant<sup>189</sup> ». Traqué jusque dans les recoins du cyberspace par la Section 6, le Marionnettiste prend le contrôle d'une ligne de montage de Megatech Body, la même entreprise qui a manufacturé le corps de Motoko, et

---

<sup>188</sup> *Ibid.*, p. 31.

<sup>189</sup> Jean-Pierre Sirois-Trahan, « Le monolithe noir de *2001 : A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968). Une figure de l'*irreprésentable* », dans Marie-Hélène Larochelle [dir.], *Monstres et monstrueux littéraires*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2008, p. 212.

s'incarne dans un *shell* féminin. Ce corps possède des cheveux longs et blonds, des cils et des seins. En-dehors de Megatech Body, le *shell* du Marionnettiste est endommagé dans un accident de la route puis transporté à la Section 9. Dans une ellipse, son *shell* est sectionné sous le thorax; ce qui reste de son corps endommagé, soit le torse, les épaules et la tête, est alors fixé sur une plate-forme verticale, la poitrine dénudée et saillante<sup>190</sup>. Notons que les acteurs qui prêtent leur voix au personnage du Marionnettiste dans les versions japonaise, anglaise et française sont tous des hommes<sup>191</sup>. Un certain « trouble dans le genre » s'installe lorsque le Marionnettiste prend la parole. Silvio y voit la capacité de la technologie de confondre les identités genrées :

*The conflation of the masculine pronoun with the naked female body disorients not only the Section Nine technicians but the viewer as well, as we are presented with a character of "undetermined" sex that figures as linguistically male but visually female. While this scene may not represent the actual transcendence of a sexed or gendered identity, it does represent the capacity of cyber-technology to confuse and disrupt its conventional deployment (including the fact that cyborg shells are mass-produced as either male or female semblances)*<sup>192</sup>.

L'interprétation de la voix du Marionnettiste dans la version française se distingue par le timbre aigu de l'acteur, laissant croire à un emploi délibéré d'une voix androgyne pour ce personnage, alors que les voix japonaise et anglaise sont typiquement masculines. L'androgyne *déterritorialise* le genre, mettant au jour ses limites indéfinies. En un sens, il révèle l'aspect arbitraire de l'importance donnée culturellement aux distinctions de genre, comme Butler le fait par l'exemple du travesti qui met en lumière la mascarade des sexes dans le troisième chapitre de *Trouble dans le genre*<sup>193</sup>. Il y a un contraste évident entre la corporalité féminine du Marionnettiste et la masculinité ou l'androgynie de sa voix désincarnée<sup>194</sup>. Kaja Silverman, dans son ouvrage *The Acoustic Mirror*, souligne que dans le cinéma hollywoodien classique, ce sont les hommes qui sont traditionnellement les émetteurs de la voix désincarnée (par la narration

---

<sup>190</sup> La série télévisée américaine *Terminator : The Sarah Connor Chronicles*, qui met en scène un cyborg féminin protecteur, cite de manière explicite le corps démembré du Marionnettiste dans une de ses affiches promotionnelles.

<sup>191</sup> Ces acteurs sont Iemasa Kayumi en japonais, Abe Lasser (aussi connu sous le nom de Tom Wyner) en anglais et Gilles Tamiz en français.

<sup>192</sup> Carl Silvio, « The Radical Cyborg », *art. cit.*, p. 62.

<sup>193</sup> Dans le cas du travesti, souvent c'est par la voix que se reterritorialise le genre : un homme épilé, habillé et coiffé « en femme » peut tromper le regard, mais lorsqu'il fait entendre sa voix, l'illusion a tôt fait de disparaître.

<sup>194</sup> En effet, on ne voit pas les lèvres du Marionnettiste bouger lorsqu'il s'adresse aux autres personnages. On peut croire qu'il communique directement au cerveau de ses interlocuteurs par un moyen technologique quelconque, sans utiliser son corps comme support physique de la voix.

extra-diégétique, par exemple), alors que la voix des femmes est davantage synchronisée à leur corps, renforçant l'association du féminin à la matérialité corporelle.

Le but recherché par le Marionnettiste est de fusionner son *ghost* artificiel à celui « naturel » de Motoko, afin que de cette union « naisse » une nouvelle entité qui remplacerait irrémédiablement la femme cyborg nommée Motoko et le programme surnommé Marionnettiste. C'est ce dernier qui mentionne son désir de s'unir avec Motoko. Nous pouvons difficilement lire cette union dans le cadre de l'hétérosexualité normative : le genre de Motoko est féminin en ce qui concerne les caractères sexuels secondaires (seins, cils et voix) alors que ses traits sexuels primaires (organes génitaux) sont soit invisibles (selon les conventions des *anime* de l'époque), soit inexistantes (il est possible que le corps cyborg de Motoko ne soit pas pourvu d'organes génitaux du tout). Le genre du Marionnettiste est plus ambigu : son corps présente des traits sexuels secondaires féminins (cils, seins) et masculin (voix), mais comme pour Motoko, la présence de traits sexuels primaires reste incertaine. La distinction de genre se trouble davantage après l'affrontement final, lorsque Motoko se connecte sur le corps du Marionnettiste et qu'alternativement, l'un utilise le corps et la voix de l'autre pour s'exprimer. Cavallaro voit cette scène une opposition entre l'humanisme occidental et une perspective toute orientale :

*The overall effect is a baffling sense of dislocation. From the viewpoint of Western liberal humanism, this strategy may be seen to allude to an irretrievably lamentable loss of selfhood and self-containedness, yet from an Eastern perspective, the dissolution of Kusanagi's identity and personal boundaries carries positive connotations. Indeed, it is consonant with the Japanese concept of seishinshugi : namely, spiritual catharsis and growth through suffering and self-deprivation<sup>195</sup>.*

Batô fait figure, dans cette scène, de délégué écranique du spectateur, sa confusion mettant en sons et en images la confusion du spectateur. Le Marionnettiste invite Motoko à pousser encore plus loin cette incertitude, en lui proposant de s'unir à lui afin que de cette union naisse une troisième entité, pas tout à fait nouvelle, mais qui entraînera la disparition des deux « parents ». L'union, telle que proposée par le Marionnettiste entre le sujet A (Motoko) et le sujet B (le Marionnettiste), ne donnera pas un sujet C (un enfant) distinct de A et B (les parents), mais bien un sujet A+B, un amalgame, une existence sans Œdipe. Silvio résume ainsi cette union :

*The new, posthuman subject produced by their union results from an amalgamation of both Kusanagi and the Puppet Master, a relationship in which the "parents" actually*

---

<sup>195</sup> Dani Cavallaro, *The Cinema of Mamoru Oshii*, op. cit., p. 190.

*cease to exist, the offspring being a literal combination of their respective subjectivities. Such a form of reproduction potentially problematizes normative heterosexual reproduction because the parents, in this case, do not really produce a completely "new" person so much as they become it. Simply put, Kusanagi does not "give birth" in the traditional sense of the term. The parents, thus, are and are not the child<sup>196</sup>...*

Le Marionnettiste considère qu'une fois les deux sujets fusionnés, ce qui naîtra d'eux trouvera dans le cyberspace sa « forme entière », une sorte de gestalt. Dans l'épilogue, il est révélé que la fusion a bien eu lieu et que la nouvelle entité, qui reste sans nom, réside dans un corps artificiel de fillette fourni par Batô. Le Marionnettiste a donc réussi sa « reproduction » et son bond évolutif à l'extérieur du triangle oedipien, contribuant, en plus de la confusion de son genre, à faire de lui une figure subversive de la représentation traditionnelle du masculin et du féminin au cinéma.

## ***2.5. Un discours émancipateur contradictoire (II) : éléments conservateurs de Ghost in the Shell***

### **2.5.1. Les affiches promotionnelles**

Les éléments subversifs qui viennent d'être abordés ont le défaut de ne pas être très univoques, rendant leur potentiel de subversion problématique. En effet, la *razor girl* est considérée comme une figure émancipatrice pour certains alors qu'elle semble être un véhicule du conservatisme pour d'autres. Le sexe invisible, quant à lui, s'il « désérotise » le corps de Motoko, reste ambigu dans son intention : est-il masqué ou n'est-il tout simplement pas « là »? Enfin, le personnage du Marionnettiste, qui peut être « lu » comme personnage masculin ou féminin, résiste jusqu'ici à une catégorisation clairement délimitée malgré notre choix de le considérer masculin. Les éléments conservateurs retrouvés dans *Ghost in the Shell* qui suivent sont quant à eux plus univoques, à commencer par le « dressage » du regard désirant sur le corps de Motoko.

L'hameçonnage du regard débute avant même l'expérience cinématographique proprement dite. En effet, l'affiche promotionnelle du film présente le corps dénudé de Motoko, du torse à la tête, sa surface morcelée et striée par des implants cybernétiques. Son bras portant une arme couvre à moitié son torse, laissant néanmoins voir une poitrine volumineuse aux seins sphériques. On retrouve sur l'affiche anglaise les phrases « *It founds a voice. Now it needs a body* ». L'affiche anglaise mentionne une entité au genre indéfini (*it*) qui a besoin d'un corps

---

<sup>196</sup> Carl Silvio, « Figuring the Radical Cyborg », *art. cit.*, p. 68.

(*needs a body*). Ce besoin exprimé par le « *it* » peut être lu comme le reflet du désir du regard (supposé masculin) posé sur le corps féminin de Motoko. Le désir du regard redouble ainsi le désir du *it* qui cherche un corps, un *shell*, vraisemblablement le corps dessiné sur l’affiche. Une telle affiche semble davantage « vendre » l’objectivation du personnage féminin plutôt qu’un film ayant comme protagoniste ce personnage féminin. Motoko ne semble pas ici être le *sujet* mais bien l’*objet* du film, la reléguant avant même que le film débute à la matérialité de son corps, un corps clairement identifié comme féminin<sup>197</sup>. Sur l’affiche française du film, on retrouve plutôt la mention « Qui êtes-vous? Qui s’est glissé dans mon corps mécanique et parle à mon âme? ». Sur l’affiche française se retrouve donc l’évocation de l’âme de Motoko : elle n’est donc pas réduite à la simple matérialité de son corps comme sur l’affiche anglaise.

Une autre image promotionnelle du film montre Motoko nue, de profil, les genoux au sol, les jambes écartées, le corps relié à des dizaines de fils électriques. Sur cette image, le torse de Motoko est arqué à la façon des femmes qui posent dans les magazines de pornographie *soft* comme *Playboy*, de façon à faire ressortir tant la poitrine que les fesses. La tête relâchée vers l’arrière offre un cou dégagé et sans défense, tandis que la position de ses jambes offre au spectateur qui serait situé « de l’autre côté de l’image » l’entre-jambe écarté du cyborg. Cette image se retrouve notamment sur la couverture française de l’*animanga* de *Ghost in the Shell*; de plus, la mention « destiné à un public adulte » sur la couverture encourage l’idée d’une œuvre à contenu pornographique, réduisant encore plus Motoko à la matérialité et l’érotisation de son corps de femme. Nous voyons dans cette représentation du corps féminin, transpercé de fils et de câbles, un reflet de la conception du corps féminin comme « ontologiquement pénétrable » soulevée par Judith Butler.

### **2.5.2. Le découpage et le montage**

Nous avons mentionné à quelques reprises les différentes façons dont le découpage objectifie le corps féminin dans *Ghost in the Shell*, que ce soit par l’usage de la vue subjective ou par le morcellement du corps grâce à la prise de vue. Nous n’insisterons pas sur les éléments précédemment soulignés, mais les quelques renseignements suivants servent néanmoins à compléter notre réflexion. Comme le souligne Silvio, Motoko est mise en relation avec les

---

<sup>197</sup> Brian Ruh aussi analyse cette image promotionnelle (qui se trouve aussi sur la couverture du film en formats VHS et DVD) dans son article « Liberating Cels » précédemment mentionné.

personnages masculins par l'emploi de champ-contrechamp, ce qui correspond au traitement de la femme à l'écran dans les films hollywoodiens, tel que décrit par les théories féministes sur le cinéma<sup>198</sup>. Pour illustrer cette affirmation, Silvio prend l'exemple de la scène où Motoko revient d'une plongée en apnée :

*We are then offered a shot of Botau [sic], with mouth agape, looking at her, followed by a quick reverse shot back to Kusanagi, the object of his gaze. In the reverse shot, the female cyborg is positioned with her back to the camera – now the surrogate for both Botau [sic] and the spectator's gaze – her wetsuit unzipped to below waist level, revealing the top portion of her buttocks. Because her face is averted from the source of these multiple looks (the camera, Botau [sic], and the spectator), Kusanagi does not return them and thus serves instead as their passive, eroticized object<sup>199</sup>.*

De nouveau, Brian Ruh corrige Silvio, le critiquant sur son insistance à faire de chaque regard masculin posé sur une femme un regard érotisé. Ruh mentionne ainsi qu'au final, Batô *détourne* bien son regard du corps de Motoko<sup>200</sup>.

### 2.5.3. La fusion entre Motoko et le Marionnettiste

La conclusion de l'article de Silvio s'attarde sur la fusion, presque l'accouplement entre Motoko et le Marionnettiste. Tout comme l'auteur, nous considérons que les identités genrées des deux « parents » comportent leur part d'ambiguïtés, même si nous avons décidé d'attribuer à Motoko le genre féminin et au Marionnettiste le genre masculin. Il serait pourtant difficile de voir l'union des deux personnages dans une logique hétérosexuelle conventionnelle. Pourtant, comme Silvio l'indique, le film offre plusieurs éléments qui replacent cette union dans le mode traditionnel de la reproduction hétérosexuelle :

*Once The Puppet Master approaches Kusanagi and explains what he needs her for, the language of his proposal aligns Major with a very traditional feminine role ... This alignment becomes most clear when Project 2051 enters Kusanagi's shell and psychically informs her that 'you will bear my offspring onto the net itself'<sup>201</sup>.*

Silvio note qu'il n'y a pas de bonnes raisons de décrire Motoko en tant que « porteuse » de l'enfant puisqu'il n'en est rien. L'auteur considère que cette évocation du processus traditionnel

<sup>198</sup> Carl Silvio, « Refiguring the Radical Cyborg », *art. cit.*, p. 65.

<sup>199</sup> *Id.*

<sup>200</sup> Brian Ruh, *Stray Dog of Anime*, *op. cit.*, p. 133.

<sup>201</sup> Carl Silvio, « Refiguring the Radical Cyborg », *art. cit.*, p. 68. Rappelons que *Puppet Master* est le nom du Marionnettiste dans la version anglaise. Quant au « *Project 2051* », il s'agit d'un surnom donné par ses créateurs.

de reproduction – le corps féminin comme porteur de la vie – désamorce le potentiel subversif de la fin du film en transformant le corps cyborg en corps maternel<sup>202</sup>. Il semble en effet difficile alors ne pas voir en Motoko une figure maternelle, associée de nouveau à sa matérialité féminine. De plus, l'utilisation d'un corps d'enfant pour incarner la nouvelle entité amplifie l'idée d'une reproduction hétérosexuelle traditionnelle. Silvio conclut son texte sur ces mots :

*I would argue, however, that the film does more than simply mirror certain contradictory cultural attitudes towards technology, that it works instead to resolve these contradictions by privileging a more conservative version of sexual identity than that offered to us by Haraway's radical cyborg<sup>203</sup>.*

Si, en effet, l'union entre Motoko et le Marionnettiste nous éloigne du cyborg harawayien, il n'en reste pas moins que Silvio semble mettre l'accent sur une intention supposée du film comme véhicule d'une idéologie. Il s'agit d'une hypothèse à laquelle nous ne souscrivons pas.

## **2.6. Le corps morcelé**

Nous le savons au moins depuis l'article « Visual Pleasure and Narrative Cinema » de Laura Mulvey : le cinéma classique favorise le morcellement des corps par la prise de vue qui « découpe » les corps, celui des femmes davantage que celui des hommes, afin de fétichiser et d'érotiser les parties de leur anatomie (seins, fesses, jambes). Le cinéma d'animation aussi favorise à sa manière le morcellement des corps : en animation sur celluloïd par exemple, les parties les plus « mouvantes » du corps, comme la bouche et les yeux, sont dessinées sur des couches de celluloïd transparentes séparées de celles servant de support au corps « fixe », permettant ainsi aux animateurs d'éviter de redessiner le corps en entier à chaque prise d'image. Surtout dans les *anime*, où la poitrine des femmes est souvent proéminente, les seins sont parfois ces « parties mouvantes » du corps et leur animation nécessite alors un morcellement supplémentaire de leur anatomie. La science-fiction, en particulier le courant *cyberpunk*, favorise aussi la fragmentation des corps : implants électroniques, organes artificiels et membres interchangeables sont le lot commun des cyborgs. *Ghost in the Shell*, un *anime cyberpunk*, donc situé à la confluence de ces médias (cinéma et animation) et de ces courants (*anime* et *cyberpunk*), exemplifie la fragmentation corporelle du féminin.

---

<sup>202</sup> *Ibid.*, p. 68-69.

<sup>203</sup> *Id.*

Nous avons mentionné que la séquence d'ouverture met en relief la fragmentation de Motoko par la prise de vue, l'éclairage et les vêtements, créant ainsi trois zones distinctes au moment où elle se dénude en contre-plongée (ces trois zones sont la tête gardée dans l'ombre, le torse, les bras et le haut des cuisses illuminés dans une nudité apparente et « sur-exposée », puis les jambes recouvertes de bottes hautes opaques). Le générique du début, quant à lui, présente au spectateur la genèse de la policière cyborg chez son manufacturier. Le découpage multiplie les plans où l'on voit les parties du corps de Motoko être assemblées, pour ensuite redécouper le corps par la prise de vue et le montage, isolant notamment les seins et les fesses. Enfin, dans l'affrontement final, c'est à la suite de son propre effort que le corps de Motoko se morcelle, déchirant sa peau et ses muscles en tentant d'ouvrir l'écouille d'un tank.

L'aspect morcelé du corps de Motoko nous semble ainsi soumis à trois ordres de pouvoir différents, allant du masculin désincarné et omnipotent au féminin corporel et impuissant. On passe ainsi du réalisateur démiurge et masculin – Mamoru Oshii – qui décide de l'éclairage et de la prise de vue recrés sur les feuilles de celluloid, puis au complexe militaro-industriel immatériel mais représenté dans le film par des personnages masculins qui assemblent le corps de la cyborg, jusqu'à Motoko qui utilise toutes les ressources physiques de son corps clairement identifié comme féminin. Pourtant, son corps – dont la force et la toute-puissance face à ses rivaux nous sont sans cesse rappelées par la diégèse – n'arrive pas à forcer l'écouille du tank et ainsi se démembre sous l'effort. Ironiquement, c'est son coéquipier masculin qui la sauve *in extremis* d'une destruction certaine. Que reste-t-il alors de l'émancipation cyborgienne? Comme nous le verrons, dans *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, c'est Motoko – devenue une sorte de déesse bienveillante pour Batô – qui portera secours au policier cyborg.

## Chapitre 3.

### Ghost in the Shell 2 : Innocence – Le corps possédé de la poupée

*In Toy Story, the dolls are just objects that humans bring to life, for their own amusement. The Japanese have a different view: they think that dolls have a spirit. That's why when they no longer have any use for a doll they don't just throw it away in the trash. They would be afraid to do that; the doll might put a curse on them.*

Mamoru Oshii

#### 3.1. Représentation de la fillette dans les manga et les anime<sup>204</sup>

##### 3.1.1. La fillette évanescence

Pionnière dans l'étude universitaire des *anime* en Occident, Susan J. Napier publiait en 2001 le premier ouvrage académique en anglais entièrement consacré à ce médium, *Anime From Akira to Princess Mononoke*<sup>205</sup>, un ouvrage qu'elle a mis à jour en 2005 sous le titre *Anime From Akira to Howl's Moving Castle*<sup>206</sup>. Un chapitre de cet ouvrage remanié, intitulé « Now You See Her, Now You Don't: The Disappearing Shôjo », traite de la figure évanescence de la fillette retrouvée dans l'animation nipponne récente.

Napier démontre l'existence d'un archétype de personnage dans les *anime* qui va à l'encontre de la relation historique et étymologique entre le féminin et sa matérialité corporelle. Plutôt que d'être associée à sa corporalité, la fillette relevée par Napier serait davantage associée à un processus d'évanescence, de disparition. Effectuant une généalogie de cet archétype, l'auteure trouve sa première manifestation dans l'ouvrage fondateur de la littérature japonaise, *Le dit du Genji (Genji Monogatari)*<sup>207</sup>. Ce roman, rédigé au XI<sup>ème</sup> siècle par Murasaki Shikibu, une femme, relate le quotidien des membres de la cour impériale sur une cinquantaine de chapitres totalisant plus de 1000 pages et mettant en scène plus de 400 personnages. L'œuvre se conclut

<sup>204</sup> Cette première section n'aborde pas directement *Ghost in the Shell 2 : Innocence* mais nous permet de présenter des thèmes qui seront nécessaires à notre analyse du film dans le reste du chapitre.

<sup>205</sup> Susan J. Napier, *Anime From Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillan, 2001, viii, 310 p.

<sup>206</sup> Susan J. Napier, *Anime From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillan, 2005, xviii, 355 p.

<sup>207</sup> Murasaki Shikibu, *Le dit du Genji* (traduction de René Sieffert), Paris, Publications orientalistes de France, 1998, 1311 p.

sur la noyade d'une jeune fille se jetant dans une rivière, laissant ainsi se terminer le récit sur une note d'absence et d'ambiguïté (« *her action ends the long story on a note of absence and ambiguity* »)<sup>208</sup>. La position de cet événement à la fin de cet imposant ouvrage justifie pour Napier sa place dans la généalogie de la fillette évanescence. Dans les *anime* contemporains, la stabilité de la corporalité semble être un problème majeur chez les fillettes recensées par Napier : l'une devient progressivement transparente lorsqu'elle est transportée dans un monde merveilleux et doit même abandonner l'usage de son nom, tombant ainsi dans une sorte d'invisibilité linguistique; une autre, évoluant dans un monde onirique, tombe dans un trou sans fond et disparaît de la mémoire de ses camarades; un groupe de fillettes, quant à elles, prisonnières sans le savoir d'une sorte de purgatoire (soi-disant pour y expier leur suicide), quittent à la fin du récit leur corps, disparaissant ainsi deux fois plutôt qu'une<sup>209</sup>. Enfin, il y a aussi Motoko, dans un corps de fillette à la toute fin de *Ghost in the Shell*, qui est qualifiée par Napier de « la plus importante figure de la fillette évanescence » (« *most prominent progenitor of the disappearing shôjo* »)<sup>210</sup>.

Dans ces exemples, Napier mentionne que les fillettes ont toutes la particularité d'occuper ce qu'elle appelle un espace liminaire (*liminal space*)<sup>211</sup>, une frontière entre deux univers, que ce soit entre le familier et le fantastique, entre le rêve et la réalité ou entre la vie et la mort. Dans un autre *anime* recensé par Napier, *Serial Experiments Lain*<sup>212</sup>, cet espace liminaire occupé par une fillette est celui du cyberspace. Voyons de quelle façon la protagoniste de cet *anime* occupe cet espace liminaire.

L'exemple de *Serial Experiments Lain* est particulièrement pertinent dans le cadre de notre recherche, le récit étant campé, tout comme les récits de la franchise *Ghost in the Shell*, dans un univers *cyberpunk*. À la suite du suicide d'une amie de classe, Lain, une fillette taciturne, reçoit des courriels de la défunte, celle-ci affirmant avoir abandonné son corps pour trouver Dieu dans le *Wired* (l'équivalent diégétique du cyberspace). Lain découvrira qu'elle n'est pas elle-même une fillette ordinaire, mais bien une création artificielle ayant pour but d'effacer les frontières entre le monde virtuel du *Wired* et le monde tangible hors du cyberspace : elle est qualifiée dans le récit de « logiciel humain » (*human software*). Le récit multiplie les scènes où

<sup>208</sup> Susan J. Napier, *Anime From Akira to Howl's Moving Castle*, *op. cit.*, p. 170.

<sup>209</sup> Ces anime sont respectivement *Le voyage de Chihiro (Sen to Chihiro no Kamikakushi)*, Hayao Miyazaki, 2001; *Shôjo Kakumei Utena*, Kunihiko Ikuhara, 1997 et *Haibane Renmei*, Yoshitashi Abe, 1998.

<sup>210</sup> Susan Napier, *Anime*, *op. cit.* p. 170.

<sup>211</sup> De la racine latine *limen* – seuil, limite.

<sup>212</sup> *Shiriaru Ekusuperimentsu Rein*, Ryutaro Nakamura, 1998.

on la voit être littéralement connectée à son ordinateur, un dispositif évolutif venant à occuper la totalité de sa chambre à coucher au fil des épisodes. Tout au long de la série, on voit souvent Lain sur des écrans (télévision, ordinateur, panneau publicitaire animé) : elle occupe déjà un espace liminaire, elle est déjà à un certain point dématérialisée<sup>213</sup>. À la fin du récit, Lain accepte sa destinée « préprogrammée » et devient alors une entité immatérielle toute-puissante, veillant désormais sur une nouvelle réalité hybride résultant de la fusion entre les mondes numérique et analogue, résolvant ainsi le dilemme harawayien – doit-on devenir un cyborg ou une déesse – en devenant une *cyber-déesse*. Lain se retire alors de la mémoire de toutes les personnes qui ont croisé sa route, effectuant ainsi un autre effacement, celui-là mémoriel. Comme le souligne Napier, cet effacement est annoncé et répété tout au long de la série dans le générique d’ouverture de l’*anime*, dont la chanson a comme refrain « *I’m falling, I’m fading, I have lost it all...* »<sup>214</sup>.

Nous considérons le corps de Lain comme créé, instrumentalisé et temporalisé par des forces extérieures à elle-même, des forces qui dans le récit sont associées à des personnages masculins : son père adoptif, un informaticien prétendant être le dieu du *Wired*, ainsi que des hommes en noir à la solde de ceux qui ont « fabriqué » Lain. Le fait que ce soient des hommes qui participent à l’instrumentalisation de Lain semble la repositionner dans la conception antique de la féminité et de la matérialité telle que mentionnée par Judith Butler dans le chapitre « Bodies That Matter ». Malgré tout, Lain quitte, à la conclusion de la série, le monde des Formes dans lequel elle se croyait confinée pour revenir au monde des Idées, renversant ainsi le processus originaire platonicien, en quittant son corps mais en gardant néanmoins sa féminité, devenant alors « l’incarnation désincarnée » de la noosphère, la conscience humaine planétaire. De cette façon, Lain devient une sorte de *cyber inconscient collectif*.

### 3.1.2. L’esthétique *kawaii*

Évoluant dans un monde à l’esthétique somme toute assez glauque (les couleurs sont ternes, des vrombissements sourds de transformateurs électriques ponctuent plusieurs scènes, le bruit blanc des téléviseurs non syntonisés agace l’oreille, etc.), Lain s’adonne néanmoins à une petite fantaisie : une fois enfermée dans sa chambre, elle enfle un costume/pyjama à l’image d’un ours mignon et stylisé. Immobile sur son lit, elle ressemble à un hybride entre un ours en peluche et

<sup>213</sup> Susan J. Napier, *Anime From Akira to Howl’s Moving Castle*, *op. cit.*, p. 180.

<sup>214</sup> Bôa, « Duvet », dans *The Race of a Thousand Camels*, Polystar, 1998.

une fillette. Cette incursion de l'esthétique *kawaii* (« mignon » en japonais) dans la série semble y être un des rares éléments qui rattache le personnage à sa réalité de fillette.

Le Japon a vu naître la mascotte Hello Kitty, le summum du symbole *kawaii* marchandisable ne référant à rien d'autre qu'à lui-même. Dans son article « Cuties in Japan », Sharon Kinsella aborde la popularité des « *fancy goods* ». Il s'agit le plus souvent d'objets couramment associés à l'univers des fillettes, comme les journaux intimes, cahiers de notes, étuis à crayons, autocollants et autres, qui arborent des mascottes mignonnes. Kinsella décrit ces objets comme petits, de couleur pastel, ronds, doux, aimables, non traditionnellement japonais mais plutôt d'inspiration américaine ou européenne. Les mascottes mignonnes, elles, sont décrites ainsi : « *[t]he essential anatomy of a cute cartoon character consists in its being small, soft, infantile, mammalian, round, without bodily appendages (e.g. arms), without bodily orifices (e.g. mouths), non-sexual, mute, insecure, helpless or bewildered.*<sup>215</sup> » Au fil des années, l'esthétique *kawaii*, associée au domaine de l'enfance et de la féminité, a débordé de plus en plus dans la sphère marchande. Aujourd'hui, presque chaque compagnie a une mascotte adorable visant à accroître sa visibilité et son acceptabilité dans la population. Dans son article qui date de 1995, Kinsella recense, parmi les grandes compagnies ayant recours à ces mascottes *kawaii*, 23 banques, 14 compagnies boursières (*stock companies*) et sept compagnies d'assurances<sup>216</sup>.

À propos de la fillette et du *kawaii*, Napier mentionne l'existence d'une culture associée au domaine de la fillette, la « culture *shôjo* » :

*Shôjo literally means 'little female' and originally referred to girls around the ages of 12 and 13. Over the last couple of decades, however, the term has become a shorthand for a certain kind of liminal identity between child and adult, characterized by a supposedly innocent eroticism based on sexual immaturity, a consumer culture buying 'cute' (kawaii) material goods, and a wistful privileging of a recent past or free-floating form of nostalgia*<sup>217</sup>.

Nous constatons que ce déplacement de sens (l'esthétique *kawaii*, autrefois le domaine des fillettes, qui se retrouve surexposée dans la sphère marchande) semble créer un « vide » dans la représentation du corps des fillettes, ces dernières ne « signifient » plus rien, n'étant plus « rattachée » à la sphère du « mignon ». Ce vide semble être comblé par l'érotisation accrue de

<sup>215</sup> Sharon Kinsella, « Cuties in Japan », dans Brian Moeran et Lise Skov [dir.], *Women, Media and Consumption in Japan*, Richmond, Hawai'i, University of Hawai'i Press, 1995, p. 226.

<sup>216</sup> *Id.*

<sup>217</sup> Susan J. Napier, *Anime From Akira to Howl's Moving Castle*, *op. cit.*, p. 148.

leur corps – au Japon plus qu’ailleurs – entre autres par la diffusion du *complexe de Lolita* qui fait basculer le corps des fillettes du domaine du mignon au domaine du désirable<sup>218</sup>.

### 3.1.3. Le complexe de Lolita

L’esthétique « mignonisante », presque « fétichisante », de la représentation de la fillette dans les *anime* et les *manga* est une des caractéristiques visuelles et thématiques retrouvées dans ces médiums. Au Japon, un des pays qui a certaines des lois les plus laxistes dans la représentation sexuelle des mineurs, on publie chaque année des centaines de *manga* mettant en scène des fillettes dans des situations érotiques, en ayant recours le plus souvent à des images sexuellement explicites. Cette sexualisation de la fillette porte au Japon le nom de *lolicon*, une contraction de « *lolita complex* » (complexe de Lolita<sup>219</sup>). Le mot *lolicon* est à la fois utilisé comme adjectif (par exemple : une œuvre *lolicon*) et comme nominatif, qui désigne alors l’amateur de matériel *lolicon* (par exemple : être un *lolicon*). L’expression trouve son origine, on le devine, dans le roman *Lolita* de Vladimir Nabokov, où un enseignant dans la quarantaine s’éprend d’une fillette à l’aube de l’adolescence surnommée Lolita<sup>220</sup>.

Dans un chapitre de son ouvrage *Dreamland Japan*, Frederik L. Schodt, une sommité dans le domaine du *manga* en Occident, relate l’évolution de la représentation de la sexualité en général et du *lolicon* en particulier à la fin des années 1980 au Japon. Jusqu’alors, les créateurs de *manga* respectaient les lignes directrices mises de l’avant par le très vague Article 175 des lois sur l’obscénité, de même qu’une certaine règle implicite de ce qui était de bon goût et de ce qui ne l’était pas. Ces lignes directrices se sont graduellement estompées et il y eut une surenchère dans l’imagerie sexuelle, résultant entre autres dans une sexualité de plus en plus violente et mettant en scène des personnages d’âge mineur dans des publications visant un public général, et non plus seulement dans les *manga* destinés aux adultes<sup>221</sup>. Schodt résume ainsi ce changement de mentalité, soulignant notamment la différence entre l’idéal sexuel féminin en Occident (un idéal

<sup>218</sup> Kinsella remarque que des noms de fillettes appartenant au domaine littéraire ou de la culture populaire occidentale, comme la protagoniste de *Anne, la maison aux pignons verts* et Laura de *La petite maison dans la prairie* ornent certains établissements nommés « *love hotels* ». Ces établissements offrent des chambres aux couples pour de courtes durées afin d’y avoir des échanges sexuels.

<sup>219</sup> Les graphies *rorikon* et *lolicom* sont aussi employées, quoi qu’elles soient moins usitées. *Shôtacon* est l’équivalent masculin du *lolicon*, soit l’attirance sexuelle pour les jeunes garçons ou bien les *manga* mettant en scène des jeunes garçons dans des actes sexuels.

<sup>220</sup> Vladimir Nabokov, *Lolita*, Paris, Gallimard, 1958, 366 p.

<sup>221</sup> Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996, p. 53-54.

qui alterne entre « la maman et la putain » mais qui demeure néanmoins adulte) et au Japon (la jeune lycéenne virginale en uniforme scolaire) :

*The specific prohibition against showing pubic hair, however, may have indirectly encouraged some clever erotic manga artists to draw prepubescent girls as sex objects, with ridiculously inflated breasts. Whatever the original motivation, in the 1980s traditional erotic manga for adult men [...] gradually gave way to erotic manga with a rorikon flavor. Instead of adult males doing very adult things to mature women (neighbor's wives, waitresses, office workers, buxom foreigners, that sort of thing) the sex objects became increasingly 'cute' – and younger. [...] If in the West it was a madonna-whore (but nonetheless adult woman) image that fired men's sexual fantasies, in Japan the equivalent was a smiling junior high school virgin, clad in her 'sailor suit' school uniform and holding a stuffed animal toy<sup>222</sup>.*

Dans la conclusion de son ouvrage, Schodt met en garde le lecteur de la propagation du « virus du complexe de Lolita » (*Lolita complex virus*), une des tendances à surveiller face à l'émergence d'un engouement pour les *manga* et les *anime* en Occident<sup>223</sup>.

Où en est la production d'œuvres *lolicon* aujourd'hui? L'exemple récent le plus médiatisé de *lolicon* est la bande dessinée *Kodomo no Jikan*<sup>224</sup> (adapté en *anime* en 2007), où une fillette de neuf ans tente de contraindre son professeur à tomber amoureux d'elle, allant jusqu'à faire du chantage sexuel. Ce *manga*, écrit et dessiné par une femme, est publié dans le magazine pour jeunes hommes *Comic High* et comporte des scènes à fortes thématiques sexuelles. Si les *anime* commerciaux s'adressant au marché *lolicon* ont néanmoins presque disparu du marché, les *manga* et les jeux vidéo de ce genre sont en plein essor, profitant de leur faible coût de production et de leur distribution facile sur l'Internet. Mentionnons tout de même que si la production d'*anime lolicon* se fait de plus en plus rare, le tout premier *anime* pornographique à être mis sur le marché au Japon était un *anime lolicon*. Intitulé *Yuki no kurenai keshô – Shôjo bara kei*, il a été réalisé en 1984 par la maison de production Wonder Kids [*sic*]<sup>225</sup>. Nous constatons que la fillette semble occuper un espace ambigu dans l'inconscient collectif japonais : l'innocence et la

<sup>222</sup> *Ibid.*, p. 54-55.

<sup>223</sup> *Ibid.*, p. 340.

<sup>224</sup> Kaworu Watashiya, *Kodomo no jikan*, Tôkyô, Futabasha (publication en cours).

<sup>225</sup> Au sujet du *lolicon*, le réalisateur d'*anime* Hayao Miyazaki, dont les films s'adressent à un public familial et dans lesquels on retrouve souvent des jeunes héroïnes, y allait de ce commentaire au sujet de ses protagonistes : « *It's difficult. They immediately become the subjects of rorikon gokko (play toy for Lolita Complex guys). In a sense, if we want to depict someone who is affirmative to us, we have no choice but to make them as lovely as possible. But now, there are too many people who shamelessly depict (such heroines) as if they just want (such girls) as pets, and things are escalating more and more.* » Ces propos ont été échangés lors d'un entretien entre Hayao Miyazaki et l'écrivain Ryo Murakami retrouvé dans le magazine *Animage* n° 125, (novembre 1988). La traduction non officielle de cet échange se retrouve en ligne au <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/heroines.html#s3> [Texte consulté le 3 avril 2009].

sexualité se côtoient dans le corps de la fillette, une combinaison problématique qui est magnifiée dans la suite de *Ghost in the Shell*, sous-titrée *Innocence*, que nous abordons maintenant.

## 3.2. La fillette dans *Innocence*

### 3.2.1. Matérialisation de la voix féminine

Le film *Ghost in the Shell 2 : Innocence* se déroule trois ans après la disparition complète de l'entité née de la fusion entre Motoko et le Marionnettiste, alors que Batô et Togusa sont toujours membres de la Section 9. Lors d'une enquête sur des *gynoïdes* (androïdes féminins) sexuelles tuant leur propriétaire, Batô découvre que des fillettes sont kidnappées par des groupes criminalisés pour le compte du fabricant des gynoïdes. Ce fabricant, Locus Solus<sup>226</sup>, cherche à copier le *ghost* des fillettes dans le corps des poupées sexuelles afin de les rendre « plus vraies ». Avec *Innocence*, Oshii semble reprendre à rebours l'archétype de la fillette évanescence de Napier, la faisant se révéler progressivement – d'abord par la voix, puis par l'image – avant de la présenter dans un synchronisme voix/image à la toute fin du film.

Dans la première séquence d'*Innocence*, Batô, devenu le protagoniste, combat une gynoïde dont le *ghost* copié provient justement d'une fillette kidnappée. La fillette, dont le *ghost* est prisonnier du *shell* d'une gynoïde habillée en geisha, implore Batô : « *Tasukété, tasukété* » (Aidez-moi, aidez-moi)<sup>227</sup>. À ce stade, la fillette « de chair et de sang » n'existe que sur la bande sonore, son corps à l'écran n'étant qu'un corps d'emprunt, qu'elle hante contre son gré. Batô détruit la gynoïde d'un coup d'arme à feu, et l'enquête afin d'éclaircir le mystère des gynoïdes meurtrières occupe le reste du film.

La deuxième manifestation de la fillette se fait dans le bureau de la coroner Haraway alors que Batô et Togusa enquêtent sur le comportement meurtrier des poupées sexuelles<sup>228</sup>. La coroner

---

<sup>226</sup> *Locus Solus* est le titre d'un roman de l'écrivain français Raymond Roussel paru en 1914. Le *hacker* Kim, qui semble diriger Locus Solus dans le film à partir de son manoir labyrinthique, piège Batô et Togusa dans des réalités virtuelles qui rappellent les « tableaux vivants » retrouvés dans le roman.

<sup>227</sup> Cette imploration répétée de la fillette cadre bien dans la lecture que Shohini Chaudhuri fait des textes de Silverman, dans lesquels elle relève que même si les femmes crient, pleurent, babillent ou murmurent tendrement, elles n'ont que peu de voix dans la narration (« *while women may scream, cry, prattle, or murmur sweetly in the course of any film, they have little to no authoritative voice in the narrative* »). Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists*, *op. cit.*, p. 45.

<sup>228</sup> Il s'agit d'un clin d'œil à la philosophe Donna Haraway. Laurence Allard, dans la préface de l'édition française du *Manifeste cyborg* publié en 2007, mentionne justement le film : « De fait, ce film d'animation, dont le sous-titre est *Innocence* – en écho peut-être à cette citation du *Manifeste cyborg* : 'En bref, nous ne sommes plus très sûres de savoir ce qui appartient ou non à la nature, cette source d'innocence et de sagesse, et nous ne le saurons plus jamais' »

fait entendre aux deux coéquipiers les dernières paroles de la gynoïde, « *Tasukété, tasukété* », qui jouent alors en boucle inlassablement. Dans cette scène, Oshii met en image la voix de la fillette : le terminal informatique de la coroner crée une visualisation tridimensionnelle de la voix dans un déferlement de pixels, faisant entrer la fillette, par une représentation visuelle de ses paroles, dans le domaine du visible. En tout, sept plans mettent en images le schéma sonore de la voix de la fillette, comme si cette voix était un objet autour duquel on se déplace pour mieux l'examiner (ce semblant de fétichisation des paroles de la fillette semble donner raison à Kaja Silverman, qui considère que le cinéma classique<sup>229</sup> est obsédé par les sons produits par la voix féminine<sup>230</sup>). De cette façon, la voix, sans acquérir de corps, entre néanmoins dans le domaine physique, sans pour autant faire partie de la matérialité : en effet, la lumière, ayant à la fois les propriétés de l'onde et de la particule, n'est jamais tout à fait matérielle ou immatérielle.

La troisième manifestation de la fillette se fait à l'aide d'un hologramme retrouvé par Batô au cours de son enquête entre les pages du recueil *Les jeux de la poupée* de Hans Bellmer, artiste allemand dont nous analyserons plus loin l'importance dans le film. Cette fois-ci, aucun son n'est audible : la fillette est figée et muette dans cet hologramme, toujours entre le matériel et l'immatériel<sup>231</sup>.

Enfin, sa quatrième manifestation a lieu à la toute fin du film, lorsqu'elle est secourue par Batô et que sa voix et son corps sont, pour la première fois du film, en parfait synchronisme. Même si Oshii ne peut pas avoir scénarisé son film en réaction aux écrits de Napier (la version remaniée de son ouvrage, dans lequel apparaît le chapitre « The Disappearing Shôjo », est postérieure à la sortie du film), nous soumettons néanmoins l'hypothèse que le réalisateur, fin témoin des développements de son médium, ait mis sciemment au centre de sa réflexion la problématique de la corporalité des fillettes retrouvées dans les *anime*.

---

– semble tout droit inspiré par la 'ménagerie *queer*' d'Haraway, du *Teddy Bear* au chien en passant par le cyborg *Batou*, l'un des héros de cette histoire. », p. 21.

<sup>229</sup> Silverman décrit ainsi sa conception du cinéma classique : « *Within the context of this book, classic cinema designates less a formal system of the sort exhaustively codified by David Bordwell, Janet Staiger, and Kristin Thompson than a textual model which holds the female voice and body insistently to the interior of the diegesis, while relegating the male subject to a position of apparent discursive exteriority by identifying him with mastering speech, vision, or hearing.* », *The Acoustic Mirror*, *op. cit.*, p. ix.

<sup>230</sup> Shohini Chaudhuri, *Feminist Film Theorists*, *op. cit.*, p. 45.

<sup>231</sup> On pourrait croire que la vision de la fillette pourrait en quelque sorte « réactiver » les sentiments de Batô envers Motoko, mais, à la lecture de *After the Long Goodbye*, roman écrit par Masayaki Yamada en étroite collaboration avec Oshii et se déroulant tout juste avant les événements de *Innocence*, on comprend que l'absence de Motoko hante le policier cyborg depuis bien avant le début du film.

Christopher Bolton, à la lecture de Roland Barthes et d'autres auteurs occidentaux ayant abordé le théâtre de marionnettes japonais, relève une observation retrouvée chez plusieurs de ces commentateurs, à savoir que la voix et l'impulsion vitale semblent provenir à la fois de l'intérieur et de l'extérieur des marionnettes (« *the way that the puppet's voice and motive force seem to come from both without and within*<sup>232</sup> »). Bolton poursuit :

*For Barthes and others, the puppet represents language and action that are simultaneously embodied and disembodied — a theatrical sign that wavers between pure language and speaking subject. The way in which the puppet divides and unites the body with the voice forces a rethinking of the split between body and language that is seen in Haraway and Ghost in the Shell*<sup>233</sup>.

Ces distinctions entre corps et esprit, entre l'intérieur et l'extérieur du corps, tout comme les allusions aux poupées et aux marionnettes dans les deux *Ghost in the Shell*, sont récurrentes. Le pantin, la marionnette et la poupée composent ainsi un motif dans les deux films, allant du personnage surnommé le Marionnettiste aux poupées sexuelles, jusqu'à la procession des pantins retrouvée au cœur du second film, véritable morceau de bravoure ayant nécessité à lui seul un an de travail. Les prochaines sections abordent justement les nombreuses significations de la poupée dans *Innocence*.

### 3.2.2. Jeux de poupées

Tout au long du film, les allusions aux poupées reviennent sans cesse, allant des gynoïdes elles-mêmes qualifiées de poupées à l'ouvrage *La poupée* de l'artiste surréaliste Hans Bellmer retrouvé dans les mains de Batô, jusqu'à la fillette kidnappée qui crie ne pas vouloir devenir une poupée.

En plus de la fillette kidnappée, une autre fillette est vue brièvement dans *Innocence* : la fille de Togusa. Le policier, depuis *Ghost in the Shell*, est vu comme le représentant de la famille nucléaire traditionnelle. Dans le premier film, Motoko justifiait ainsi à Togusa son embauche dans la Section 9 : « Un inspecteur toujours réglo, avec une famille. Bien que tu sois électronisé, ton cerveau et ton corps sont encore en grande partie humains. » Lorsque, dans l'épilogue de *Innocence*, Togusa rapporte à la maison un cadeau pour sa fille, cette dernière apparaît à la porte

---

<sup>232</sup> Christopher Bolton, « From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theatre », dans *Positions: East Asia Cultures Critique*, vol. 10, n° 3 (hiver 2002), p. 738.

<sup>233</sup> *Id.*

et accourt vers son père. Elle reçoit de lui une poupée (emballée dans du papier rose, accentuant les catégories genrées) sous le regard de Batô qui semble se demander laquelle de la fillette ou de la poupée a véritablement une âme. La poupée pour enfants, sans être sexualisée, est néanmoins « sexualisante » : son emploi permet en effet de structurer les rôles genrés et incite ainsi l'enfant – culturellement, il s'agit d'une fillette – à recréer avec sa poupée le régime familial hétérosexuel traditionnel<sup>234</sup>.

Abordons maintenant les dialogues retrouvés dans la scène préalablement mentionnée, où Batô et Togusa questionnent la coroner Haraway sur le comportement des gynoïdes. Cette scène est importante, car elle semble révéler le parti pris de Batô pour les poupées et les automates plutôt que pour les enfants en chair et en os. Cette partialité envers les poupées est d'ailleurs partagée par Motoko à la toute fin du film lorsqu'elle exprime sa désolation pour les gynoïdes ayant été possédées par une âme humaine contre leur gré, mais aussi – et surtout – ce parti pris semble partagé par le réalisateur lui-même. On retrouve sur le dossier de presse du film, distribué lors de sa présentation au Festival de Cannes, la mention « Pourquoi les humains s'acharnent-ils à se recréer eux-mêmes? », une traduction alternative des paroles de la coroner Haraway dans le film. Cette mention sur le dossier de presse se retrouve au-dessus de la tête d'un chien basset, l'alter ego du réalisateur dans la presque totalité de ses films, comme si c'était Oshii lui-même qui posait la question aux spectateurs avant le visionnement du film. Mentionnons aussi la préoccupation du réalisateur retrouvée dans la citation qui ouvre le présent travail (c.f. Introduction), à savoir que la question de la posthumanité doit peut-être se poser non pas du point de vue de l'*homo sapiens*, mais bien du *robo sapiens*.

Voici donc un large pan de l'échange entre Batô, Togusa et la coroner Haraway, afin de mieux comprendre la portée des dialogues.

Haraway : Les humains sont différents des robots. C'est un article de foi, comme le fait que le noir n'est pas blanc. Pas plus utile que le fait que les humains ne sont pas des machines. Contrairement aux robots industriels, les androïdes et gynoïdes « domestiques » n'ont pas été conçus selon des modèles utilitaires ou pratiques. Ils imitent le modèle humain, idéalisé, de surcroît. Pourquoi les humains sont-ils obnubilés par l'idée de se recréer? [...] Les enfants ont toujours été exclus des normes habituelles du comportement humain, si les humains sont des êtres possédant une identité conventionnelle, agissant de leur plein gré. Que sont des enfants qui supportent le chaos

---

<sup>234</sup> Nous aurons l'occasion, au cours de ce chapitre, d'explorer de quelle façon le scénario semble renverser le complexe d'Œdipe par l'usage des poupées sexuelles. Notons de plus que la poupée, dans les jeux enfantins, ne joue pas nécessairement le rôle d'un enfant. Ainsi, la poupée Barbie est une adulte, et la fillette voit davantage Barbie comme une projection d'elle-même dans l'avenir plutôt qu'un simple « enfant » à dorloter.

précédant la maturité? Ils sont différents des « humains » mais ils ont une apparence humaine.

On voit bien que les enfants ne sont pas considérés comme des humains à part entière, mais comme des êtres évoluant plutôt dans une sorte de *devenir-humain*.

Haraway : Les poupées que les petites filles adoptent ne remplacent pas les bébés. Les fillettes ne font pas semblant d'élever un enfant, mais leur expérience en est très proche. [...] Élever des enfants, c'est la manière la plus simple de réaliser l'ancien rêve de vie artificielle. Du moins, c'est mon hypothèse.

Togusa : Les enfants ne sont pas des poupées!

Batô : Descartes ne distinguait pas l'homme et la machine, l'animé et l'inanimé. Il perdit sa fille de cinq ans qu'il adorait et donna son nom à une poupée, Francine. Il en était fou. Du moins, c'est ce qu'on dit.

Togusa rétorque donc que les enfants ne sont pas des poupées, mais Batô semble donner raison à la coroner. On décèle, dans l'opinion de Batô, de Haraway et peut-être aussi dans celle de Oshii, que les enfants seraient qualitativement plus près des animaux ou des automates que des humains. Nous remarquons que dans cette scène, Togusa expire de la buée : il semble faire très froid à l'intérieur du laboratoire. Si le spectateur ne s'attend pas à une telle réaction physiologique de la part de Batô – après tout, il est un cyborg presque complet, ayant un corps en grande partie artificiel – on observe que la coroner Haraway non plus n'expire pas de buée, un détail savamment dissimulé par son usage exagéré des cigarettes qu'elle allume coup sur coup. Avant même que le visage de la coroner révèle sa construction mécanique, son statut de cyborg est subtilement révélé – un statut qui influence bien entendu le contenu de ses propos. Cette scène montre donc deux cyborgs discutant des limites de la vie et de la reproduction, avec entre eux un humain désorienté. Il nous semble que cette scène soit une image-miroir des moments précédant la fusion entre Motoko et le Marionnettiste dans le premier *Ghost in the Shell*. Dans cette scène, Batô, le plus humain des trois personnages présents, faisait office de délégué écranique, sa confusion mettant en mots et en image celle du spectateur face au discours posthumain des protagonistes.

Steven T. Brown, dans un article auquel nous reviendrons, remarque que dans cette scène, Oshii non seulement rend floues les limites entre humain et machine ainsi qu'entre animé et inanimé dans le but d'évoquer l'inquiétante étrangeté, mais montre aussi « l'interrelation chiasmatique entre l'humain et le 'machinique' – le 'machinique' *dans* l'humain et l'humain *dans*

la machine » (*the chiasmatic intertwining between the human and the machinic – the machinic in the human and the human in the machine*<sup>235</sup>). L'avant-dernier plan du film, nous montrant la fille de Togusa, le sourire figé et portant sa nouvelle poupée dans ses bras, renforce justement ce sentiment d'étrangeté, un sentiment évoqué par deux œuvres ayant inspiré Oshii dans la représentation des poupées sexuelles : *L'Ève future* de Villiers de L'Isle-Adam et le recueil *Les jeux de la poupée* de Hans Bellmer, deux œuvres que nous allons maintenant aborder.

### 3.3. Poupées sexuelles

#### 3.3.1. Le modèle Hadaly

Il est révélé, lors d'une rencontre entre Batô, Togusa et leur supérieur, que les poupées sexuelles sont nommées « Hadaly » par leur manufacturier. Ce nom est une référence au roman *L'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam, publié en 1886, d'où est tirée la citation qui ouvre le film : « Si nos dieux et nos espoirs ne sont rien d'autre que des phénomènes scientifiques, alors notre amour est également scientifique<sup>236</sup>. » *L'Ève future* met en scène un jeune aristocrate malheureux en amour, Lord Colin Ewald, dont l'objet de son affection, Alicia Clary est, selon les dires du jeune homme, « physiquement parfaite mais émotionnellement et intellectuellement vide ». L'inventeur Thomas Edison, un ami de Lord Ewald dans le récit, entreprend de créer une réplique de cette femme afin de calmer le cœur éperdu de son ami<sup>237</sup>. Edison mesure les caractéristiques physiques d'Alicia et enregistre la voix de celle-ci, prétextant une audition pour un rôle lyrique. L'inventeur applique les traits d'Alicia à une *andréïde* – néologisme pour désigner un androïde féminin – nommé Hadaly, tandis que Sowana, une mystique qui assiste Edison, anime la machine à l'aide de sa propre âme. Edison présente alors Hadaly à Ewald sans lui mentionner qu'il s'agit de l'automate. Ewald en tombe amoureux, mais, lorsque l'automate révèle son identité, l'aristocrate

---

<sup>235</sup> Steven T. Brown, « Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in *Ghost in the Shell 2 : Innocence* », dans Frenchy Lunning [dir.], *Mechademia*, Minneapolis et Londres, University of Minnesota Press, vol. 3 (2008), p. 242.

<sup>236</sup> Villiers de l'Isle-Adam, *L'Ève future*, Paris, Garnier Flammarion, 1992, 441 p.

<sup>237</sup> Comme le mentionne Villiers de l'Isle-Adam dans l'« Avis au lecteur » de *L'Ève future*, le Thomas Edison du récit n'est pas tant l'inventeur ayant réellement existé que la *légende* qu'il a inspiré : « ... l'Edison du présent ouvrage, son caractère, son habitation, son langage et ses théories sont – et devraient être – au moins passablement distincts de la réalité ». Jean-Pierre Sirois-Trahan, dans un article à paraître intitulé « 'L'Idéal électrique'. Cinéma, électricité et automate dans *L'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam », aborde les ressemblances entre le dispositif cinématographique décrit dans le roman et les véritables appareils d'animation du mouvement – des appareils que Edison a véritablement développé –, renversant ainsi la filiation traditionnelle allant de Edison à Villiers de l'Isle-Adam.

devient furieux. Radouci, Ewald retourne en Angleterre avec Hadaly en bateau, mais celui-ci sombre dans les eaux et Hadaly est perdue.

Plusieurs éléments de ce roman retrouvés dans le film participent à la filiation entre les œuvres littéraire et cinématographique. Parmi ceux-ci, soulignons l'automate Hadaly (qualifiée de l'« un des prototypes universels de la créature artificielle » par Philippe Breton<sup>238</sup> ainsi que « le dernier des automates et le premier des robots » par Jean-Pierre Sirois-Trahan<sup>239</sup>), la présence d'un personnage nommé Sowana servant à créer l'illusion d'une âme<sup>240</sup> et l'importance accordée à la voix de la poupée (allant des enregistrements nombreux d'Alicia pour fournir un vocabulaire à Hadaly jusqu'à l'imploration « *Tasukété* » repassée en boucle dans le film). De plus, dans notre lecture du personnage d'Alicia, on reconnaît chez elle, si on accepte les remontrances d'Ewald à son sujet, une femme sans âme, une « coquille vide » (c'est-à-dire un *shell* sans *ghost*). Enfin, son patronyme, Clary, est à une lettre de *clay* – l'argile – à partir de quoi Dieu a créé l'Homme et avec laquelle l'Homme a créé le Golem, une légende cabalistique dont le film et le roman font une citation directe.

Sharalyn Orbaugh aborde, dans son article « Emotional Ineffectivity », à la fois *L'Ève future* et *Innocence* sous l'angle de l'affect. Elle avance que ce qui réside au cœur des deux œuvres sont les connections et disjonctions entre émotion et science<sup>241</sup>. Orbaugh identifie un changement (*shift*) entre *Ghost in the Shell* et *Innocence*, le premier ayant pour thème la reproduction posthumaine (qui relève du corps<sup>242</sup>), alors que le second film aurait quant à lui pour thème l'amour posthumain – celui entre Batô et Motoko (qui relève plutôt de l'affect<sup>243</sup>). Le récit de *L'Ève future*, dans lequel la technologie avancée (le phonographe, le téléphone et déjà le cinéma<sup>244</sup>) participe à effacer les corps – ou du moins à transporter les traces de son absence<sup>245</sup> –,

<sup>238</sup> Philippe Breton, *À l'image de l'Homme. Du Golem aux créatures virtuelles*, Paris, Éditions du Seuil, 1995, 187 p.

<sup>239</sup> Jean-Pierre Sirois-Trahan, « 'L'Idéal électrique'. Cinéma, électricité et automate dans *L'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam », dans Olivier Asselin, Silvestra Mariniello et Andrea Oberhuber [dir.], *L'Âge électrique*, Ottawa, Presses de l'Université d'Ottawa, [à paraître].

<sup>240</sup> Dans le film, il s'agit du nom d'une autre fillette dont le *ghost* a été insufflé dans des gynoïdes. À propos de Sowana dans le roman, Sirois-Trahan précise qu'elle « ne s'incarnera définitivement dans Hadaly qu'à la seule condition que le jeune homme veuille bien l'élire, la science n'étant pas suffisante pour assurer l'*illusion* », *art. cit.*

<sup>241</sup> Sharalyn Orbaugh, « Emotional Ineffectivity », *art. cit.*, p. 150.

<sup>242</sup> Il s'agit d'une idée déjà abordée dans un de ses articles précédents, « Sex and the Single Cyborg », *art. cit.*, p. 183.

<sup>243</sup> *Ibid.*, p. 155.

<sup>244</sup> Sur la filiation entre le dispositif d'animation des images chez Villiers de l'Isle-Adam, le cinématographe et les propres travaux d'Edison, voir Sirois-Trahan, « 'L'Idéal électrique' », *art. cit.*

<sup>245</sup> Sharalyn Orbaugh, « Emotional Ineffectivity », *art. cit.*, p. 155.

se voit ainsi reflété dans *Innocence*, où l'absence est personnifiée par Motoko, qui apparaît à l'écran vers la fin du film et dont la technologie a fait un être sans corps.

Orbaugh fait aussi référence à Donna Haraway dans sa lecture de l'affect dans *Innocence*. En effet, la philosophe se penche, dans ses écrits plus récents, sur les relations d'affects entre humains et animaux de compagnie, en particulier le chien<sup>246</sup>. Oshii, quant à lui, semble faire du chien la figure dans laquelle Batô investit son affection durant l'absence de Motoko. À ce sujet, notons que c'est lorsque le chien est absent de la vie de Batô (l'animal est alors gardé par Togusa) que Motoko s'incarne dans une des poupées et que Batô peut interagir avec elle et lui témoigner son affection, comme lorsqu'il recouvre le corps nu de la cyborg à l'aide de son gilet dans une citation directe de *Ghost in the Shell*, ce que nous interprétons comme une restauration du familier dans le non-familier.

### 3.3.2. L'inquiétante étrangeté chez Hans Bellmer

L'apparence des gynoïdes d'*Innocence* est un emprunt direct aux œuvres de l'artiste surréaliste allemand Hans Bellmer, qui publia, dans les années 1930, un album de photographies intitulé *Les jeux de la poupée*. Ce projet, où l'artiste a construit et photographié des poupées souvent difformes mais érotiquement inquiétantes, trouve ses racines dans trois événements : la rencontre de sa jeune cousine adolescente, la présence de Bellmer à une représentation des *Contes de Hoffmann* de Jacques Offenbach dans lequel le protagoniste tombe en amour avec une automate (une œuvre qui a justement inspiré Freud dans son élaboration du concept d'inquiétante étrangeté) et la réception d'une boîte de ses jouets d'enfance envoyée par sa mère<sup>247</sup>. Cette rencontre, dans la vie de Bellmer, entre automates, jouets, poupées, jeune fille et désir aurait été le carburant de l'expression créatrice retrouvée dans son œuvre.

L'œuvre de Bellmer eut une influence directe sur la vie de Mamoru Oshii. Il raconte que plus jeune, il « tomba amoureux » de la poupée photographiée par l'allemand<sup>248</sup>. Une des photographies de poupées les plus caractéristiques et connues de Bellmer présente un hybride à

---

<sup>246</sup> Voir, entre autres, Donna Haraway, *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*, Chicago, Prickly Paradigm Press, 2003, 112 p.

<sup>247</sup> Sue Taylor, « Hans Bellmer in The Art Institute of Chicago: The Wandering Libido and the Hysterical Body », dans *Mary Louise Reynolds Collection*, [en ligne]. <http://www.artic.edu/reynolds/essays/taylor.php> [Texte consulté le 3 avril 2009].

<sup>248</sup> Anonyme, « Philosophy. Of Dolls », *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, [en ligne]. <http://www.gofishpictures.com/GITS2/main.html> [Texte consulté le 3 avril 2009].

deux paires de jambes reliées à un abdomen sphérique commun (ce qui n'est pas sans rappeler la description de l'androgynisme dans *Le Banquet* de Platon). Une telle image se retrouve dans *Innocence*, lors du générique d'ouverture. Lors de l'assemblage de la gynoïde, la silhouette cruciforme, qui est en fait la partie inférieure du corps de la poupée et son reflet au niveau de l'abdomen, est une citation directe de cette célèbre photographie. Le recueil *Les jeux de la poupée* de Bellmer est aussi un élément intradiégétique du film, présenté en plan subjectif du point de vue de Batô, assez longtemps pour que le spectateur puisse y lire l'auteur et le titre du livre (les mentions sont en anglais à l'écran). À l'intérieur de l'ouvrage se trouve l'hologramme de la fillette kidnappée, la même qui sera secourue par Batô à la toute fin du film.

Les premières images de la poupée érotique de Bellmer ont été publiées dans le magazine surréaliste *Minotaure*, disposées autour de la mention « Poupée, variations sur le montage d'une mineure articulée<sup>249</sup> ». Le désir pédophile, ou du moins éphébophile, semble avoué. Dans la séquence d'ouverture du film, après un échange de coups entre Batô et la gynoïde, celle-ci semble résignée et déchire la peau qui recouvre son torse. À ce moment, la surface de son thorax éclate, laissant pendre ses câblages internes, tels des viscères. Ce plan est une citation directe de l'illustration *Rose ouverte la nuit* de Bellmer. Comme le souligne Steven T. Brown, les deux fillettes apparaissent impassibles devant l'exposition de leur intérieur, de leur intimité<sup>250</sup>. Brown rappelle que l'œuvre de Bellmer était en partie une réaction au fascisme ambiant de l'époque. L'auteur affirme que les poupées de Bellmer, de par la façon dont elles révèlent leur intériorité et leurs mécanismes, semblent protester contre le culte de la beauté et de la jeunesse véhiculé par le régime Nazi. L'auteur voit dans l'autodestruction de la gynoïde un « acte de résistance contre l'idéal de beauté à laquelle les filles adolescentes kidnappées sont retenues prisonnières » (*an act of resistance against the ideal of beauty to which the kidnapped adolescent girls are being held captive*)<sup>251</sup>, un point de vue que nous partageons.

### 3.3.3. Le corps des poupées : sexe manquant, fille manquée...

Lors de l'enquête sur les gynoïdes meurtrières, une recreation holographique fait défiler les informations techniques du corps de celles-ci à l'écran. Les indications suivantes apparaissent à

<sup>249</sup> Hans Bellmer, « Poupée, variations sur le montage d'une mineure articulée », dans *Minotaure*, n° 6 (hiver, 1934-35), p. 30-31.

<sup>250</sup> Steven T. Brown, « Machinic Desires », *art. cit.*, p. 239-240.

<sup>251</sup> *Ibid.*, p. 240-241.

l'écran pour décrire la poitrine des gynoïdes, dans un anglais approximatif : « *PETIT [sic] BREAST. Those cups are highly attractive for the limited people [sic]. It is possible that breasts size can be changed if silicone gel is put between outer skin and artificial skin. There are guynoid [sic] implanted 4500cc silicone gel on breasts [sic]* ». La mention « *for the limited people* » semble faire référence à un « public restreint », un « marché de niche » ou, de façon plus explicite, aux individus *lolicon* tels que ceux dont se plaignait le réalisateur Hayao Miyazaki en 1988, qui sont attirés sexuellement par les fillettes (c.f. section 3.1.3.).

Tout comme dans *Ghost in the Shell*, l'invisibilité du sexe reste problématique dans *Innocence*. Alors que dans le premier film, il était diégétiquement possible que Motoko n'ait pas de sexe anatomique, il en va tout autrement pour les gynoïdes d'*Innocence*. Lors de l'enquête, la coroner Haraway annonce à Batô et Togusa que ces gynoïdes possèdent des organes non nécessaires aux androïdes de service. Les gynoïdes sont en fait des *sexarôïdes*, des poupées ayant un sexe anatomique fonctionnel. Pourtant, le sexe anatomique de ces gynoïdes reste invisible, malgré la multiplication des prises de vues qui montrent leur entre-jambe, particulièrement lors de l'affrontement final et du générique d'ouverture, de la même façon que dans *Ghost in the Shell*<sup>252</sup>.

Les gynoïdes semblent occuper ici un non-lieu sexuel anatomique : elles sont des êtres artificiels incapables de se reproduire par la sexualité et elles sont activées par l'esprit de fillettes qui ne sont pas en âge de se reproduire. En tant qu'automate, les gynoïdes occupent l'espace liminaire au seuil de la reproduction : elles effectuent une reproduction de gestes, d'expressions et de phrases (« *Tasukété, tasukété.* »), mais jamais ne pourront se reproduire elles-mêmes, et ce malgré leur existence intrinsèquement liée à la sexualité<sup>253</sup>. Vouées à l'impasse, elles optent plutôt pour l'autodestruction, manifestant ainsi leur propre « acte de résistance ».

---

<sup>252</sup> Dans la doxa freudienne, la femme est définie par ce qu'elle n'a pas – le pénis – la plaçant perpétuellement dans un état de manque. Dans les *anime*, où les organes sexuels ne sont pas représentés, mais où les signes sexuels secondaires le sont, ce sont les hommes qui sont définis par ce qu'ils n'ont pas : les seins (proéminents dans la plupart des *anime*) mais aussi les cils. À l'exception des hommes dont on représente la pilosité, dans les *anime*, c'est le masculin qui véhicule le manque.

<sup>253</sup> Dans son ouvrage *À l'image de l'Homme* précédemment cité, Philippe Breton mentionne l'espace liminaire occupé par le golem et l'automate dans la société (il utilise plutôt le terme « espace intermédiaire ») : « Par quelque côté qu'on le prenne, le golem se situe toujours, curieusement, dans un espace intermédiaire entre des entités qu'il met en contact : milieu entre Dieu et l'homme, milieu entre les hommes, milieu toujours appelé à disparaître tant sa fonction de transmission, de communication lui est cosubstancielle : nulle part en effet le golem n'a droit à la permance » (p. 153). L'automate (par l'exemple du golem), de même que la fillette, se trouvent dans le film réunis dans la figure de la gynoïde, tous deux associés à l'évanescence et à l'entre-deux.

### 3.3.4. Un anti-Œdipe?

La nature artificielle, le comportement meurtrier et les relations sexuelles que les gynoïdes entretiennent avec leur propriétaire prêtent à une analyse psychanalytique des poupées sexuelles, particulièrement à une démonstration du renversement du complexe d'Œdipe<sup>254</sup>. Le complexe d'Œdipe est un modèle de l'attachement humain développé par Sigmund Freud, modèle qu'il modifiera au cours des années. Selon ce modèle, un garçon développe dans la petite enfance des liens d'affection très forts envers sa mère, des liens que le père fait cesser. À la suite de cette rupture se développe une rancœur du garçon envers le père et un amour mélancolique inachevé de l'enfant envers la mère. De cette relation triangulaire se développe dans l'âge adulte le désir de retrouver chez sa partenaire les qualités et les affects reliés à la mère « perdue »<sup>255</sup>.

Le philosophe Gilles Deleuze et le psychanalyste Félix Guattari publient en 1972 *L'anti-Œdipe*<sup>256</sup>, une critique virulente de la psychanalyse : « *L'anti-Œdipe*, comme son titre l'indique, est un livre de protestation, et, à travers l'Œdipe, c'est bien la psychanalyse qui est visée<sup>257</sup>. » Les auteurs portent leur réflexion sur la psychanalyse, mais de plus sur le capitalisme (puisque l'ouvrage fait partie, avec *Mille plateaux*<sup>258</sup>, d'un diptyque intitulé *Capitalisme et schizophrénie*), reprochant aux deux systèmes « de manquer et d'empêcher [la] puissance révolutionnaire du désir<sup>259</sup> ». Parmi ses particularités, *L'anti-Œdipe* a celle d'être écrit par deux auteurs sans distinctions, de telle façon que la paternité des propos véhiculés devient indiscernable de l'un ou l'autre auteur, un fait « unique dans l'histoire de la philosophie<sup>260</sup> ». Les auteurs semblent se plaire à pousser jusqu'au bout leur critique du modèle psychanalytique tant dans le fond que dans la

---

<sup>254</sup> Nous ne voyons pas dans les actes pédophiles ou éphébophiles des propriétaires la transposition d'un désir incestueux, comme s'ils s'imaginaient avoir des relations sexuelles avec « leur » fille; ce serait alors le penchant masculin du complexe de Jocaste, qui est le désir incestueux d'une mère pour son fils. Nous voyons plutôt dans le désir pour un corps qui semble à peine pubère (plutôt que pour un corps adulte) un schéma de production de désir (dont la source reste inconnue) plutôt que la répétition d'un désir refoulé et hérité de l'enfance. C'est en ce sens que nous parlons d'un « renversement » du complexe d'Œdipe. Loin d'être émancipateur, le désir qui est construit – ici, un désir éphébophile – ne permet au sujet de se soustraire du complexe d'Œdipe qu'à condition de mourir, peut-être le résultat d'une certaine pulsion de mort.

<sup>255</sup> Ce modèle a subi de nombreuses variations au fil des années par Freud lui-même, qui a tenté notamment d'y inclure la femme comme *sujet* plutôt que comme *objet*. Incapable de bien cerner la psychologie des femmes (il dira à leur sujet qu'il s'agissait pour lui « d'un continent noir »), il développera le concept de *complexe d'Électre*, un modèle d'attachement entre la fille et son père.

<sup>256</sup> Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 1. L'anti-Œdipe*, Paris, Les éditions de minuit (Coll. Critique), 1972, 493 p.

<sup>257</sup> Arnaud Bouaniche, *Gilles Deleuze, une introduction*, Paris, Pocket (Coll. Agora), 2007, p. 147.

<sup>258</sup> Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Les éditions de minuit (Coll. Critique), 1980, 643 p.

<sup>259</sup> Arnaud Bouaniche, *Gilles Deleuze, op. cit.*, p. 151.

<sup>260</sup> *Ibid.*, p. 147.

forme : ainsi, ils offrent aux lecteurs un « enfant » (issu de deux « pères ») qui critique le triangle œdipien.

Deleuze et Guattari attaquent à la fois les principes fondateurs de la psychanalyse, notamment sa fausse universalité, ainsi que l'hypocrisie de certaines pratiques de la psychanalyse comme la transaction psychanalytique, celle-ci étant l'échange d'argent central à l'établissement d'une relation de transfert (cette relation est l'objet même de l'analyse, souvent à l'insu du patient). Le concept psychanalytique qui subit le plus les attaques de Deleuze et Guattari reste néanmoins le complexe d'Œdipe. Le cœur de l'argumentaire de Deleuze et Guattari se situe dans la définition du désir que Freud élabore. Chez Freud, le désir fonctionne sur le principe d'un théâtre : dans l'inconscient se rejouent incessamment les drames hérités de la petite enfance. Le désir est vu par Freud comme une instance prisonnière d'une compulsion de répétition : dans cette répétition, ce sont toujours les mêmes histoires qui se rejouent, ce sont toujours les mêmes éléments auxquels le désir vient se fixer. Pour Freud, le désir est un manque que le sujet cherche à combler. L'approche novatrice retrouvée dans *L'anti-Œdipe* est de considérer le désir non pas comme un manque, mais bien comme une production : il y a une production de désir, comme dans une usine, et non une répétition de désir, comme dans un théâtre. Même si Deleuze et Guattari critiquent la notion de *sujet*, ce dernier semble occuper dans leur modèle une part active dans le processus du désir plutôt que d'être l'esclave de désirs refoulés et rejoués.

Les gynoïdes d'*Innocence* représentent à plusieurs niveaux un certain retournement du complexe d'Œdipe sur lui-même<sup>261</sup>. Non seulement l'utilisation des gynoïdes est-elle une sorte d'anti-Œdipe, mais les gynoïdes, dans leur mauvais fonctionnement, tuent leur propriétaire (et, par analogie, le Père, la Loi) pour ensuite se suicider. Comme le souligne Orbaugh en relevant les paroles de la coroner Haraway, les gynoïdes ne devraient pas s'autodétruire, pas plus qu'elles ne devraient tuer des humains, ce qui contrevient aux « lois de la robotique » telles que retrouvées dans l'œuvre de Isaac Asimov et citées par Oshii dans le film. Elles ne devraient pas se suicider parce qu'elles ne devraient pas avoir de véritable notion de soi (« *no real sense of self* »)<sup>262</sup>.

L'objet du désir de l'utilisateur (préssumé masculin) des gynoïdes n'est pas une femme, mais une fillette. Cette distinction implique un schéma du désir différent de la triangulation

---

<sup>261</sup> Cet inversement n'est pas sans rappeler celui d'un autre mythe antique, celui de Narcisse, dans *Ghost in the Shell*, alors que Motoko effectue une sortie en plongée et qu'elle traverse son propre reflet. Notons que le mythe de Narcisse, à l'instar de celui d'Œdipe, est à la base d'une théorie freudienne, celle-là du narcissisme.

<sup>262</sup> Sharalyn Orbaugh, « Emotional Ineffectivity », *art. cit.*, p. 156.

œdipienne comprenant un sujet (préssumé lui aussi masculin), un objet du désir (la mère) et une figure d'autorité (le père). Le désir que l'utilisateur éprouve pour sa gynoïde ne s'inscrit pas dans la répétition (« *reenactment* ») d'un désir ancien, hérité de l'enfance, réprimé ou refoulé. Ce désir passe plutôt par un objet de désir qui est construit. Dans le film, l'objet du désir est à la fois construit psychologiquement par l'utilisateur des poupées et physiquement par le manufacturier Locus Solus. Il n'est pas ici question de la répétition d'un désir hérité de l'enfance comme dans un théâtre (conception classique du désir), mais bien de la production de désir comme dans une usine (conception deleuzo-guattarienne du désir). La diégèse nous propose d'ailleurs cette usine : le bateau-usine de Locus Solus, lieu à la fois de la création des poupées sexuelles suscitant le désir et de l'affrontement final provoquant la mort<sup>263</sup>. Le bateau-usine, pourtant, sera le lieu de la réincarnation de Motoko, devenue dans *Innocence* une sorte de déesse bienveillante qui descend du ciel pour sauver son ancien camarade.

### ***3.4. L'ange et l'automate : la fusion entre le Marionnettiste et Motoko Kusanagi***

#### **3.4.1. La déesse bienveillante**

Le film *Ghost in the Shell* se conclut alors que Motoko et le *ghost* artificiel surnommé le Marionnettiste fusionnent leur existence afin de ne créer qu'une seule entité. Dans *Innocence*, ce personnage fusionné<sup>264</sup> se révèle au spectateur et à Batô que par étapes successives, comme dans le cas de la fillette kidnappée.

La première évocation du personnage dans le film est, pour le spectateur qui a visionné le premier *Ghost in the Shell*, le générique d'*Innocence*, qui reprend plusieurs éléments de la genèse de Motoko. On y retrouve en effet l'assemblage des différentes parties du corps d'une gynoïde, la fragmentation du corps par la prise de vue, l'élévation du corps vers la lumière, l'environnement aqueux, les plans entrecoupés des mentions écrites formant le générique et bien sûr la musique qui y est presque semblable.

---

<sup>263</sup> Le personnage Edison mentionne dans *L'Ève future* la possibilité d'une telle usine fabricant les andréïdes. Sirois-Trahan le souligne dans son article « 'L'Idéal électrique' » : « Cynique, Edison remarque que 'le premier industriel venu' pourrait ouvrir 'une manufacture d'idéals' [...], ce qui n'est pas sans rappeler Hollywood et son 'usine à rêves'. », *art. cit.*

<sup>264</sup> Dans le but d'alléger le texte, nous nommerons ce personnage Motoko. Dans un échange retrouvé sur le DVD de *Innocence* entre Oshii et Atsuko Tanaka, l'actrice qui prête sa voix à Motoko dans la postsynchronisation japonaise, le réalisateur lui mentionne que depuis la fusion entre la cyborg et le Marionnettiste, « sa personnalité [celle de Motoko] n'a pas vraiment changé ».

Plus loin dans le film, alors que Batô est prisonnier d'une réalité virtuelle au marché d'alimentation, Motoko se manifeste à ce dernier par la voix afin de l'avertir d'un danger. Motoko a de nouveau l'occasion de secourir son ancien coéquipier, cette fois-ci lorsqu'il est prisonnier d'une réalité virtuelle mise en place par Kim, un *hacker* traqué par Batô, à l'intérieur d'un immense manoir. Batô est prisonnier de réalités virtuelles où il explore à plusieurs reprises la demeure labyrinthique de Kim, sans se souvenir de ses explorations précédentes. À trois reprises, Motoko laisse des indices au policier cyborg. La première fois, elle apparaît dans le corps d'emprunt trouvé par Batô à la toute fin du premier *Ghost in the Shell*. Devant elle se trouvent des cartes formant le mot *aemaeth*. Lorsque Batô explore le manoir pour la deuxième fois, les cartes forment le mot *maeth*. La troisième et dernière fois, les cartes forment le nombre 2501, qui est un code entre les deux cyborgs<sup>265</sup>. Ces indices font prendre conscience à Batô qu'il est bien prisonnier d'une réalité virtuelle. Enfin, la toute dernière manifestation de Motoko a lieu lors de l'affrontement final, où elle télécharge une partie de son *ghost* dans le corps d'une gynoïde et assiste Batô dans son combat.

À l'instar de la fillette kidnappée, Motoko va à l'encontre de la *disappearing shôjo* de Napier. Peu à peu au long du film, Motoko se manifeste aux sens de Batô et des spectateurs : tout d'abord une voix, puis une poupée à son image dans le manoir de Kim et enfin son incarnation dans une gynoïde. De plus, ses apparentes omnipotence et omniscience la rapprochent de la protagoniste de *Serial Experiments Lain* : Motoko devient une sorte de déesse bienveillante, une caractéristique retrouvée parfois chez la fillette évanescence théorisée par Napier<sup>266</sup>. Tout comme Lain, Motoko devient à la fois déesse *et* cyborg. La disparition de la fillette dans les *anime* tend ainsi à avoir des conséquences bénéfiques sur elle-même et son entourage. Même si la protagoniste de *Shôjo Kakumei Utena* disparaît avant d'être oubliée par ses camarades, ses dernières actions ont néanmoins contribué à libérer son amoureuse de la relation incestueuse dont elle était prisonnière. Lain, dans son omnipotence, modifie la réalité d'une façon plus positive. L'héroïne du film *Le Voyage de Chihiro*, qui était très centrée sur elle-même au début du récit, devient travaillante, altruiste et parvient à sauver ses parents transformés en cochons. Sans

---

<sup>265</sup> Les mots « *aemaeth* » et « *maeth* » signifient respectivement « vérité » et « mort » en hébreu. Selon les mots mêmes de Batô : « Jacob Grimm a écrit qu'en inscrivant '*aemaeth*' sur le front du Golem, l'homme d'argile a vécu en tirant son énergie du mot 'vérité'. En enlevant '*ae*' pour former '*maeth*' ou 'mort', le Golem est redevenu un bout d'argile inanimé. Cette prophétie m'a appris qu'aucune vérité ne se trouve dans ces murs ». Quant au code 2051, rappelons que « Projet 2501 » était le nom d'origine du Marionnettiste dans *Ghost in the Shell*.

<sup>266</sup> Batô qualifie même Motoko d'« ange gardien », une expression reprise par Oshii dans ses commentaires au sujet du film.

tomber dans une analyse féministe trop facile, notons que c'est en quittant la matérialité (traditionnellement associée au féminin) et en accédant au spirituel (traditionnellement associé au masculin) que les fillettes peuvent effectivement modifier le monde en manifestant leurs pouvoirs sur l'environnement et sur les gens qui les entourent.

Cette qualification de « déesse » pour désigner Motoko n'est pas innocente de notre part : plusieurs éléments dans les deux films abordent les éléments « divins » de la cyborg. Il y a tout d'abord l'apparition d'un ange à Motoko au moment où elle fusionne avec le Marionnettiste dans le premier film. Dans cette union, le terme « *ghost* » pour qualifier le Marionnettiste ne semble pas tant associé à un simple « fantôme » qui viendrait hanter la « machine » (le titre *Ghost in the Shell* rappelle le concept du philosophe Gilbert Ryle critiquant Descartes dans son ouvrage *The Concept of Mind*<sup>267</sup>, ainsi que le titre de l'ouvrage *The Ghost in the Machine* d'Arthur Koestler<sup>268</sup>), mais relèverait plutôt de l'acceptation anglaise du terme *ghost* telle qu'employée dans *Holy Ghost* – c'est-à-dire le Saint-Esprit du christianisme. D'ailleurs, c'est en la qualifiant d'Esprit-Saint – *Sancto spiritus* – que Batô accueille Motoko, nouvellement incarnée dans un corps de gynoïde, au moment où elle descend du ciel pour lui porter secours.

Dans *Innocence*, les apparitions de Motoko ne sont pas sans rappeler l'*avatara* retrouvé dans la religion hindoue. L'*avatara* désigne littéralement la « 'Descente' du dieu suprême, spécialement Visnu, dans le monde pour rétablir le dharma affaibli<sup>269</sup> », le dharma étant l'« ordre socio-cosmique qui maintient l'univers dans l'existence<sup>270</sup> ». Il semble, en effet, que Motoko, devenue une entité immatérielle détentrice d'un pouvoir presque infini, choisisse judicieusement ses interventions pouvant rétablir « l'ordre du monde » : elle avertit Batô d'un danger lorsqu'il est soumis à une réalité virtuelle dans le marché d'alimentation et multiplie les indices à l'intention du policier cyborg lorsque celui-ci est prisonnier des réalités virtuelles dans le manoir de Kim.

Si les interventions de Motoko, elles, font partie prenante de la diégèse (avertissement par la voix, poupée à son image, code « 2051 » sur le sol, incarnation dans une gynoïde), on semble détecter dans certaines prises de vue et dans certains indices laissés au spectateur sa présence fantômatique. Tout juste après le dernier plan de la parade des pantins (alors que leur visage se

<sup>267</sup> Gilbert Ryle, *The Concept of Mind*, London, Hutchinson of London, 1949, 334 p.

<sup>268</sup> Arthur Koestler, *The Ghost in the Machine*, New York, Macmillan, 1967, xiv, 384 p.

<sup>269</sup> Madeleine Biarreau, *Clefs pour la pensée hindoue*, Paris, Seghers (Coll. Clefs), 1972, p. 215.

<sup>270</sup> *Ibid.*, p. 227.

carbonise sous les flammes), un plan en plongée vertigineuse nous montre, du « point de vue de dieu », la statue d'un énorme pied s'enfonçant dans le sol, au bas duquel repose la mention *Homo ex machina*. Cette mention est un rappel du *Deus ex machina* – le dieu de la machine – c'est-à-dire le procédé littéraire par lequel un événement survient ou un personnage surgit de façon improbable pour résoudre une situation complexe, le plus souvent à la fin du récit. Motoko est en quelque sorte un *Deus ex machina* dans *Innocence*, apparaissant dans le dernier acte pour sauver la mise. Pourtant, Motoko a quand même une part d'humanité : sa voix humaine, ses souvenirs de Batô et sa personnalité qui n'a pas vraiment changé depuis la fusion avec le Marionnettiste. Elle est à la fois la déesse et l'humain dans la machine<sup>271</sup>. Atsuko Tanaka, l'actrice prêtant sa voix à Motoko dans la postsynchronisation japonaise, mentionne, dans un entretien disponible sur le DVD de *Innocence*, qu'elle interprète la cyborg comme si elle *coexistait à l'intérieur* de Batô. L'*Homo ex Machina* serait-il donc la partie humaine de Motoko qui cohabite parmi les nombreux agencements mécaniques du corps artificiel de Batô? Connaissant le pouvoir de Motoko de s'immiscer dans les pensées des individus pour les modifier, peut-être cette mention écrite en relief dans la plaque de la métal est-elle le moyen pour Motoko de dire à Batô : « Je suis près de toi ».

### 3.4.2. Un amour perdu ?

Sharalyn Orbaugh, dans son article déjà mentionné sur *L'Ève future et Innocence*, explore la notion d'amour et d'affect entre humains et non humains, de même qu'entre non humains. Sa démarche s'articule autour de la notion d'amour perdu, l'amour que Batô ressentirait envers son ancienne collègue Motoko. Orbaugh fait même de cet amour un élément essentiel du film, avançant que l'émotion désespérément ressentie par Batô – soit son amour envers Motoko – est l'« énergie directrice » (*motivating force*) du film<sup>272</sup>. Orbaugh établit aussi un autre parallèle entre *L'Ève future* et *Innocence* par le biais de l'amour des protagonistes respectifs pour une femme inorganique qui, au final, leur est perdue. Par contre, alors que Lord Ewald perd l'objet de son

---

<sup>271</sup> Nous voyons aussi dans cette scène, alors que l'eau entourant les policiers reflète le ciel comme dans un miroir et que le reflet des policiers est visible, une allusion aux mots de Togusa prononcés juste avant de rencontrer la coroner Haraway, qui s'avèrent être une prémonition : « Le miroir n'est pas un instrument d'information mais d'illusion ». Connaissant l'importance du reflet dans *Ghost in the Shell*, il semble clair que cette allusion au miroir dans la bouche de Togusa et l'apparition de son reflet sont reliés.

<sup>272</sup> Sharalyn Orbaugh, « Emotional Ineffectivity », *art. cit.*, p. 164.

affection à la toute fin du récit, celui de Batô est absent dès le début du film, et ne revient que brièvement à la fin pour ensuite disparaître à nouveau<sup>273</sup>.

Même après des visionnements répétés du film, les relations d'affect entre Batô et Motoko ne semblaient pas pour nous relever d'une très grande importance; notre interprétation de la relation entre les deux cyborgs se rapprochait de celle de Amy Shirong Lu, à savoir qu'ils entretenaient une relation collégiale, sans plus<sup>274</sup>. Trois raisons nous ont par contre fait changer d'avis à ce sujet : le texte de Orbaugh, la relecture de la citation de *L'Ève future* qui inaugure *Innocence* (Orbaugh reprend la même citation à l'ouverture de son texte) mentionnant les amours artificielles ainsi que le roman *After the Long Goodbye*, se déroulant juste avant *Innocence* et écrit par l'auteur japonais Masaki Yamada en collaboration étroite avec Mamoru Oshii, dans lequel l'auteur parle de la relation entre Motoko et Batô en terme d'amour. Dans la postface de l'édition anglaise, qui reprend une discussion entre Oshii et Yamada, ce dernier affirme que c'est dans leur amour que réside la véritable innocence :

*To recognize the parallel [entre l'affect et les substances chimiques présentes dans le cerveau] is not to denigrate their love, but purify it, making their virtuality congruent with humanity. The rendezvous occurs later in the structure of the film, when Batou heads for his destination by plunging into the ocean, while Motoko descends from the sky. The reason Batou goes into enemy territory isn't really because he wants to rescue someone, nor is it really because he wants to solve the case. He just wants to meet his angel, Motoko<sup>275</sup>. It doesn't really matter whether their relationship is a conventional romance or not. You see, their love might seem cold to humans, but what is between them is no longer human, and now very innocent<sup>276</sup>.*

Mentionnons aussi la présence, durant le générique final de *Innocence*, de la chanson *Follow Me*, une adaptation de la chanson interprétée par Demis Roussos, dont les paroles résument bien le sentiment d'absence et de « *longing* » qui semble décrire les émotions qu'éprouve Batô envers Motoko<sup>277</sup>. Le premier couplet va comme suit :

---

<sup>273</sup> *Ibid.*, p. 153.

<sup>274</sup> Amy Shirong Lu, « An Old Ghost or a New Shell? A Dialectic Analysis of *Ghost in the Shell* », dans All Academic Research, AllAcademicIncorporated, [en ligne], [http://www.allacademic.com/meta/p\\_mla\\_apa\\_research\\_citation/0/9/3/1/5/pages93154/p93154-1.php](http://www.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/0/9/3/1/5/pages93154/p93154-1.php) [texte consulté le 3 avril 2009].

<sup>275</sup> La quête de Batô semble donc être la recherche de son amour perdu. À propos du premier *Ghost in the Shell*, Napier qualifie la quête d'identité spirituelle de Motoko de comme étant la véritable « action » du film (Susan J. Napier, *Anime From Akira to Howl's Moving Castle*, *op. cit.*, p. 107).

<sup>276</sup> Mamoru Oshii et Masaki Yamada, « Afterwords », dans Masaki Yamada, *After the Long Goodbye*, San Francisco, VIZ Media, 2005, p. 193-194.

<sup>277</sup> Demis Roussos, « Follow Me », dans *Attitudes*, Br Music, 2002 (1982).

*Follow me to a land across the shining sea  
Waiting beyond the world we have known  
Beyond the world the dream could be  
And the joy we have tasted*

On peut déceler dans le choix de cette chanson une allusion (volontaire ou non) au désir de Batô de retrouver son aimée au-delà de « la mer d'information » – le cyberspace, composé d'électrons et de photons (*shining sea*) – dans laquelle l'entité née de la fusion entre Motoko et le Marionnettiste a pu trouver sa « forme entière » (c.f. section 2.4.3.). Il nous semble, en effet, que Batô n'hésiterait pas à faire, comme Motoko, un bond évolutif vers une existence, non plus posthumaine, mais *postcyborg*, si cela lui permettait de rejoindre Motoko.

### **3.5. Le féminin-monstrueux**

#### **3.5.1. De l'inquiétante étrangeté au monstrueux**

Si, comme l'a démontré Steven T. Brown dans son article « Machinic Desires », *Innocence* parvient à évoquer chez le spectateur le sentiment d'inquiétante étrangeté (notamment par le motif de la poupée en filiation directe avec les œuvres de Hans Bellmer), nous proposons ici d'explorer les éléments du film qui appartiennent non pas à l'étrangeté, mais bien au monstrueux, et ce dans une perspective originale. C'est justement dans la toute première séquence du film que l'on retrouve les éléments monstrueux qui referont surface tout au long du film (nous reprenons ici plus en détail cette séquence décrite précédemment). Dans cette séquence, Batô s'approche d'une scène de crime où une gynoïde, après avoir tué son propriétaire, s'est embusquée. Batô pénètre dans le bâtiment pour l'intercepter et y trouve les corps mutilés des policiers, de même que la gynoïde meurtrière habillée en geisha. Entre ses bras, elle tient, presque maternellement, la tête arrachée d'un des policiers. Après un échange de coups, la gynoïde baisse la tête, l'air triste, et dit d'une voix enfantine : « *Tasukété, tasukété* ». Dans ce qui semble être un effort pour contrôler son propre corps, la gynoïde déchire de ses mains la peau qui recouvre son corps artificiel et expose la surface sous-cutanée de son torse : les articulations sphériques de ses épaules et de son ventre sont alors visibles, donnant l'impression qu'il s'agit d'une poupée articulée pour enfant. À ce moment, la surface de son torse s'entre-ouvre, laissant pendre ses câblages internes, semblables à des entrailles. La surface du visage de la gynoïde se couvre alors de stries et éclate, laissant voir un crâne monstrueux. Elle pousse un cri en direction du policier

cyborg qui, affichant une expression de dégoût, fait feu vers la gynoïde, ce qui met fin à la scène en détruisant l'incarnation du monstrueux.

Ce visage éclaté qui laisse voir son crâne de même que les entrailles mécaniques déversées hors du corps se retrouvent dans une autre séquence du film, alors que Batô et Togusa sont prisonniers d'une série de réalités virtuelles créées par le *hacker* Kim. Dans une de celles-ci, les policiers discutent lorsque, soudainement, Batô tourne la tête vers son coéquipier de manière saccadée et inhumaine, un mouvement qui rappelle les automates et éveille un sentiment d'inquiétante étrangeté. Tout à coup, la surface du visage de Batô explose, à la manière de la gynoïde de la première séquence du film, faisant basculer la scène dans le territoire de l'horreur. Dans une autre réalité virtuelle, Togusa est blessé lorsque le bateau-usine de Locus Solus fait feu en direction du manoir de Kim. Ayant reçu des éclats au niveau du torse, Togusa tombe par terre et son thorax explose, laissant des organes et des entrailles mécaniques se déverser hors de son corps. Dans un grand cri et les yeux exorbités, Togusa bascule de l'inquiétante étrangeté au monde de l'horreur et du monstrueux, dans une répétition de l'imagerie associée au féminin dans la toute première séquence. Vers la fin du film, l'horreur est aussi évoquée lorsque des gynoïdes meurtrières attaquent des gardes de sécurité du bateau-usine Locus Solus. De ses propres mains, l'une des gynoïdes tranche la tête d'un garde, le sang giclant abondamment dans les airs et couvrant le visage de la poupée. L'éclairage de cette scène, provenant du dessous, recrée l'esthétique des films d'horreur<sup>278</sup>.

### 3.5.2. Le féminin en tant que monstre possédé

Des cinq types de féminin-monstrueux relevés par Barbara Creed (la mère archaïque, la femme en tant que monstre possédé, la femme en tant qu'utérus monstrueux, la femme en tant que vampire et la femme en tant que sorcière), les gynoïdes de *Innocence* se rapprochent de la femme en tant que monstre possédé. Creed décrit cet archétype en ayant recours à une analyse du film *The Exorcist* (William Friedkin, 1973). Dans ce film, une jeune adolescente au seuil de la puberté, Regan, est possédée par un esprit maléfique. Plusieurs parallèles peuvent être tracés entre *The Exorcist* et *Innocence*, notamment que les gynoïdes meurtrières sont inscrites de la

---

<sup>278</sup> Un tel éclairage caractéristique est retrouvé dans le premier *Ghost in the Shell*, alors que le Marionnettiste, son corps féminin fixé sur une plate-forme, prend la parole. Le trouble dans le genre suscité par la différence entre le masculin et le féminin, mais encore davantage la surprise des autres personnages présents de voir l'inanimé prendre vie, participent à évoquer l'inquiétante étrangeté.

même façon dans l'archétype du féminin possédé : les poupées sexuelles ont en effet à l'intérieur d'elle un *ghost* copié appartenant à des fillettes, comme Regan a à l'intérieur d'elle un esprit étranger. Tout comme les fillettes qui « possèdent » le corps des gynoïdes, Regan parvient aussi à un moment de lucidité dans *The Exorcist*. Alors que sa mère déboutonne le pyjama de Regan, elle voit sur son ventre, inscrits dans la chair de sa fille, comme provenant de l'intérieur de son corps, les mots *Help me* (« Aidez-moi »), montrant que la « vraie » Regan est lucide et bel et bien prisonnière de son corps. Dans *Innocence*, la fillette pousse le même cri à l'aide lorsqu'elle est prisonnière du corps de la gynoïde : « Aidez-moi ! ». Creed souligne que longtemps, les études sur *The Exorcist* ont associé l'entité démoniaque qui possède le corps de la fillette au genre masculin, prenant la voix qui émane de Regan comme élément de preuve. Or, cette voix est en fait celle d'une femme, Mercedes McCambridge (à laquelle on a ajouté des cris d'animaux pour parfaire la « construction » sonore), affaiblissant l'argument des études précédentes. Par contre, le démon Pazuzu, à qui l'entité est associée, est quant à lui de genre masculin dans la mythologie mésopotamienne, rendant ainsi la catégorisation genrée de cette entité plutôt trouble, ce qui n'est pas sans rappeler les difficultés soulevées par une catégorisation claire et définie du personnage du Marionnettiste<sup>279</sup>.

Ces comparaisons entre *Innocence* et *The Exorcist* dans le cadre de ce travail ne sont pas anodines. Dans les deux cas, une attention particulière est portée à la voix féminine détachée de son corps. Dans une scène pivot de *The Exorcist*, le père Karras analyse la voix démoniaque qui émane de Regan pour en apprendre plus sur son contenu. Il passe plusieurs minutes à étudier le ruban audio, espérant y trouver une trace de la fillette, dans une scène qui se déroule visiblement dans le laboratoire de langues d'un établissement scolaire. Au-dessus des postes d'écoute se trouve une banderole blanche sur laquelle est écrit, couleur sang, le mot *TASUKETE* – mot qui

---

<sup>279</sup> La possession du corps des gynoïdes par les fillettes se fait d'ailleurs par l'intermédiaire d'un personnage masculin, soit le technicien de Locus Solus (celui retrouvé démembré dans sa villa) qui crée volontairement un défaut de fabrication dans le programme des gynoïdes, leur permettant de prendre conscience de leur état et de tuer des humains. Ce personnage, nommé Volkerson, est singulier à plusieurs égards. Bien que le corps de Volkerson ne soit visible quelques photogrammes à peine, il s'agit d'un des rares cadavres montrés à l'écran dans le film. Oshii lui-même aborde la question sur la piste de commentaires du DVD, précisant que le film est à propos des poupées, et que la représentation de vrais cadavres doit être mise de côté (Kristeva mentionne d'ailleurs que le cadavre est « le comble de l'abjection »). Son corps éventré ne fait pas tant appel à l'horreur qu'au *gore*, et ses blessures lui donnent l'apparence d'un zombie en décomposition. De plus, le corps de Volkerson est fortement morcelé – ses organes sont retrouvés dans des bocaux – rappelant notre conception du corps dans *Ghost in the Shell*. Quand au corps possédé, rappelons que ce personnage est celui qui a donné aux gynoïdes la conscience d'être hantées par l'esprit des fillettes. Cette prise de conscience de leur Moi semble se « refléter » dans la trace ensanglantée de la main de Volkerson sur le miroir. Connaissant l'importance du miroir et des reflets dans l'œuvre de Oshii, nous voyons dans cette empreinte une réflexion sur la conscience d'exister des gynoïdes.

désigne en japonais, nous l'avons mentionné, « Aidez-moi ». Le message que Regan cherche à exprimer, sa demande à l'aide, ne peut faire partie du domaine de l'audible – les voix démoniaques disant plutôt « *Let her die* » et « *Fear the priest* » – mais il appartient néanmoins au domaine du visible, sur le ruban de papier surplombant la scène. Dans *Innocence*, où le support de la voix répétée est composé d'électrons et de photons, le ruban audio est désuet : il ne reste que le message lui-même, que le réalisateur parvient néanmoins à faire entrer dans le domaine du visible. L'emploi répété de *Tasukété* dans *Innocence* est tout à fait justifié diégétiquement, les fillettes au *ghost* copié désirant réellement de l'aide. Nous posons néanmoins l'hypothèse que Oshii, cinéphile averti, était conscient de la présence de la banderole dans ce film qui met en scène un corps de fillette possédée, comme c'est le cas dans *Innocence*.

### 3.5.3. La femme castratrice

Dans la deuxième moitié de son ouvrage, Barbara Creed s'attaque au concept freudien de la femme castrée. Creed démontre, à la relecture de la psychanalyse du petit Hans dans l'*Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans*<sup>280</sup>, que la phobie dont souffre l'enfant n'origine pas tant de la peur provoquée par l'apparente castration de sa mère, mais provient plutôt de la peur de la *femme castratrice* (en français dans le texte de Creed). Freud aurait, tout comme le père de Hans, analysé le comportement et les rêves du garçon afin de les faire concorder aux théories psychanalytiques telles le complexe d'Œdipe et le complexe de castration, biaisant ainsi toute interprétation. Freud prétend que la femme terrifie parce qu'elle est castrée; Creed avance plutôt que la femme terrifie parce que l'homme lui prête un pouvoir imaginaire de castration<sup>281</sup>. Ainsi, dans la phobie de Hans, la mère représenterait la castration, la suffocation, la mort et le néant (*void*), des thèmes retrouvés dans la représentation du féminin-monstrueux dans le cinéma d'horreur<sup>282</sup>. À l'aide de l'image de la *vagina dentata* – le sexe féminin muni de dents tranchantes – Creed défie les représentations sexuelles associées à la pensée de Freud et de Lacan, pour qui le sexe en tant que « manque » chez la femme occupe une partie centrale de leurs théories<sup>283</sup>.

---

<sup>280</sup> Sigmund Freud, *Le Petit Hans. Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans*, Paris, Presses Universitaires de France (Coll. Quadrige Grands Textes), 2006, 134 p.

<sup>281</sup> Barbara Creed, *The Monstrous-Feminine, op. cit.*, p. 87.

<sup>282</sup> *Ibid.*, p. 102.

<sup>283</sup> *Ibid.*, p. 110.

*Innocence* peut être vu comme un film appartenant au sous-genre « viol-et-vengeance » (*rape-revenge films*<sup>284</sup>), où une femme, le plus souvent associée aux caractéristiques féminines de la beauté, de la douceur et de la passivité, est victime de viol et devient alors une meurtrière « émasculatrice », punissant les hommes (son agresseur ou alors d'autres violeurs) « par là où ils ont péché ». Dans *Innocence*, les « viols » et la vengeance ne sont pas montrés, les gynoïdes ayant éliminé leur propriétaire avant que ne débute le film. Toutefois, ces actes meurtriers sont les éléments déclencheurs du film, et l'enquête sur les meurtres occupe la majorité du récit. Notons de plus que lors de l'affrontement final, alors que des dizaines de gynoïdes « prennent vie », elles éliminent sans cérémonie des gardes de sécurité de Locus Solus, tous des hommes. Assez agiles et puissantes pour éliminer les gardes à mains nues, elles ne daignent pas prendre leurs armes à feu une fois qu'ils sont tombés au combat, leur corps artificiel et féminin étant amplement suffisant pour leur servir d'outil meurtrier. Il s'agit de tout un contraste avec les films de viol-et-vengeance « classiques » où les femmes utilisent des armes phalliques comme des couteaux pour pénétrer à leur tour le corps des hommes – et souvent les émasculer.

L'horreur est associée au domaine de l'abjection. La psychanalyste Julia Kristeva distingue ainsi l'abjection de l'inquiétante étrangeté : « Essentiellement différente de 'l'inquiétante étrangeté', plus violente aussi, l'abjection se construit de ne pas reconnaître ses proches : rien ne lui est familier, pas même une ombre de souvenirs<sup>285</sup> ». L'abjection a donc lieu là où le sens s'effondre, là où il « perd son sens ». Le féminin-monstrueux, Creed le démontre, est souvent associé à l'abjection provenant du corps. Davantage que pour les personnages masculins des films d'horreur, les personnages féminins qui évoquent le monstrueux sont associés aux fluides corporels et autres éléments visqueux : sang menstruel, placenta, vomissures, etc. Dans ce contexte d'abjection, les gynoïdes d'*Innocence* semblent aller à contre-courant. Leur corps, d'une blancheur immaculée, est artificiel et, en un certain sens, leur monstruosité est « contenue » : leurs viscères répandues sont des câbles qui ne baignent pas dans un élément liquide ou visqueux, au contraire d'un androïde comme celui retrouvé dans *Alien* (Ridley Scott, 1979), qui gicle du « sang » blanchâtre lorsqu'il est blessé. Le visage éclaté des gynoïdes laisse voir un crâne d'où ne ruisselle pas de sang : le monstrueux associé au féminin dans *Innocence* est lisse, sec et stérile. Lorsque le monstrueux est associé au masculin, que ce soit le thorax blessé de Togusa ou les

<sup>284</sup> *Ibid.*, p. 123. Creed identifie quelques films appartenant à ce sous-genre, dont *Ms .45* (Abel Ferrara, 1981), *Violated* (Richard Cannistraro, 1984) et *I Spit on Your Grave* (Meir Zarchi, 1978).

<sup>285</sup> Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur, op. cit.*, p. 13.

organes extirpés du corps de Volkerson, le sang s'écoule, gicle et laisse des traces – comme l'empreinte de la main ensanglantée laissée sur le miroir de l'employé de Locus Solus, par exemple. Cette féminité et ce monstrueux « secs » associés aux gynoïdes d'*Innocence* contrastent avec le personnage de Motoko dans *Ghost in the Shell*. Sa corporalité féminine est beaucoup plus associée à l'élément liquide : sa genèse dans des bacs d'eau, la pluie qui tombe lors de sa scène d'errance et sa plongée sous-marine l'attestent. De plus, ses combats contre le *hacker* et le tank se déroulent alors qu'elle est invisible et que seule l'eau qu'elle déplace sous ses pas atteste de sa présence. Lorsque la policière cyborg évoque, pour une seule fois dans *Ghost in the Shell*, le monstrueux, elle n'est pas, comme les gynoïdes, sèche et contenue. Sous l'effort qu'elle déploie pour ouvrir l'écouille du tank, ses membres se disjoignent : des éclats et des débris provenant de son corps occupent alors l'écran. Déstabilisée, elle tombe sur le sol qui est recouvert d'eau et, soulevée par les pinces du tank, son corps ruisselle<sup>286</sup>. Dans la scène-miroir retrouvée dans *Innocence* où Motoko arrache une plaque de métal de ses mains dans le bateau-usine de Locus Solus, ses doigts se disjoignent, mais Motoko semble plus en contrôle des éléments de son corps à ce moment que dans *Ghost in the Shell*. Les gynoïdes, elles aussi, sont fabriquées dans un milieu liquide, mais si elles émergent de l'eau dans la manufacture de Locus Solus, elles ne semblent jamais mouillées, si ce n'est du sang de leurs victimes. Le monstrueux auquel elles sont associées semble lisse et froid comme la porcelaine qui semble constituer leur corps blanc immaculé, une blancheur qui est peut-être le symbole de leur pureté... et de leur innocence.

---

<sup>286</sup> À propos de cette scène de *Ghost in the Shell*, Christopher A. Bolton mentionne dans son article « From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls » que la métamorphose de Motoko ressemble à la marionnette traditionnelle japonaise *gabu* qui se transforme d'une belle femme en un démon, un symbole d'*empowerment* : « *The major's muscular metamorphosis in the final scene, for example, recalls the gabu puppet that changes from a beautiful woman into a demon. In the plays that use this head, the metamorphosis can be read as a terrible empowerment that crosses social and bodily barriers, in which a woman calls on hidden spiritual powers to take a revenge that is not possible or permitted in her feminine form. The physical transformation is also a social one.* », p. 762.

### 3.6. *Le corps possédé*

Cette analyse de *Innocence* nous a permis de voir les façons dont le féminin était représenté à l'écran dans le film. Contrairement à celui de *Ghost in the Shell*, le féminin de *Innocence* est associé à l'enfance plutôt qu'au monde adulte. Autre différence : ce sont dans des corps complètement inorganiques de poupées, et non dans des corps hybrides de cyborgs que s'incarne le féminin. Comme nous l'avons mentionné, Orbaugh considère que le premier film avait comme thème central la reproduction posthumaine – une question de corps – alors que le second a pour thème l'amour posthumain – une question d'affect, donc d'esprit.

L'esprit qui anime les gynoïdes – le récit est clair là-dessus – provient de fillettes dont le *ghost* est « copié », un processus qui peut entraîner la mort de son « hôte » naturel. Mais qu'en est-il du *ghost* de Motoko dans *Innocence*? Quelle est sa nature? D'où vient ce *ghost*? Motoko affirme que seulement une partie d'elle-même a été téléchargée dans le cerveau limité de la gynoïde dont elle prend possession, un transfert effectué à partir d'un satellite. S'agirait-il seulement de sa partie « féminine », afin que Batô la reconnaisse bel et bien? Ce qui est sûr, c'est que Batô reconnaît que la gynoïde venant à son secours dans l'affrontement final est bel et bien Motoko : alors qu'ils se tiennent respectivement en joue de leur arme à feu, Batô s'adresse à elle ainsi : « *Veni sancto spiritus*. Ça fait un bail, Major. » Il s'agirait donc d'une possession « en bonne et due forme » du corps de la poupée, l'esprit de Motoko se logeant dans ce corps, plutôt que d'en prendre le contrôle à distance. Motoko est ainsi autonome et non pas téléguidée : elle n'est pas un pantin. Elle spécifie que le cerveau des gynoïdes ne lui permet que de télécharger des routines de combat et la reconnaissance vocale. À tout moment lors de son incarnation, donc, seule une partie du *ghost* complet de Motoko est présente dans la poupée. Au morcellement du corps de Motoko dans *Ghost in the Shell* semble donc correspondre le morcellement de son esprit dans *Innocence*. L'original de Motoko a été perdu dans la fusion – peut-être même avant; dans *Ghost in the Shell*, elle remet en doute le fait d'avoir été humaine. Lorsqu'elle abandonne le corps de la gynoïde à la toute fin du récit, efface-t-elle simplement la trace de son *ghost* dans la gynoïde, ou retourne-t-elle d'où elle vient? Si cette hypothèse est vraie, on peut lire la scène comme une descente de Motoko en provenance du ciel pour sauver Batô (en tombant à ses côtés lors du combat contre les gynoïdes); dans la même optique, on peut conclure que c'est dans le ciel qu'elle retourne à la toute fin du film, dans le satellite, ce qui renforce l'imagerie chrétienne

retrouvée dans *Ghost in the Shell* par la figure de l'ange et dans *Innocence* par la réplique *Veni sancto spiritus*.

Bruno Dequen, dans son article intitulé « L'*anime* en quête d'identité », évoque Henri Bergson dans son analyse d'*Innocence*<sup>287</sup>. En analysant les mouvements désarticulés de Motoko lors de l'affrontement final contre les vagues incessantes de poupées meurtrières, Dequen y voit une illustration d'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<sup>288</sup> ». Voici un extrait de l'analyse de Dequen :

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<sup>289</sup>.

Mentionnons que Bergson a une position dualiste à propos de l'esprit et du corps : l'un n'est pas le produit de l'autre, et chacun existe par et pour lui-même. À la fois « [p]ur esprit et pur corps actif<sup>290</sup> », Motoko trouve bien sa dualité corps/esprit dans le concept deleuzien d'« automate spirituel » : automate parce qu'elle agit selon des mouvements préexistants qu'elle ne fait que rejouer (elle dit elle-même que le cerveau de la poupée est limité et qu'elle ne peut qu'y télécharger le système de combat robotique et la reconnaissance vocale), et spirituel parce que l'automatisme n'est pas inscrit dans le corps mais vient d'un au-delà, du satellite qui contient les données du *ghost* de Motoko : bref, il s'agit du résultat d'une transcendance. Elle est aussi, explicitement, une machine de guerre, une machine « qui n'a pas la guerre comme objet ou comme but » (selon la définition de Deleuze). En effet, Motoko fait la guerre, mais dans une machine qui n'est pas faite pour ce but : elle s'incarne dans une poupée sexuelle, qui est plutôt une « machine de désir ». Cela fait-il d'elle une figure de l'émancipation ? Pour reprendre une question déjà posée, réalise-t-elle le rêve harawayien ? Motoko, telle que retrouvée dans *Innocence*, semble totalement émancipée de tout régime de pouvoir, au contraire de son incarnation dans *Ghost in the Shell*. Elle peut en effet pénétrer des réalités virtuelles mises en

---

<sup>287</sup> Bruno Dequen, « L'*anime* en quête d'identité », *art. cit.*

<sup>288</sup> *Id.*

<sup>289</sup> *Id.*

<sup>290</sup> *Id.*

place par un *hacker* de haut niveau comme Kim à son insu, prendre possession d'un corps de poupée et dominer des dizaines de ses semblables au corps à corps. Émancipée de toute catégorie de sexe, de genre et d'âge, le pur esprit qu'est devenu Motoko conserve néanmoins sa voix féminine et s'incarne dans un corps féminin, un corps d'enfant apparemment sans défense. Cette vulnérabilité et cette féminité, quoique artificielles, incitent néanmoins Batô à couvrir la nudité de Motoko de son gilet lors de l'affrontement final, comme s'il devait la protéger de quelque chose, comme s'il était prisonnier de sa propre compulsion de répétition<sup>291</sup>.

Dans *Stand Alone Complex*, la série télévisée de *Ghost in the Shell* réalisée par Kenji Kamiyama et mettant en scène les mêmes personnages principaux que les films, mais se déroulant dans un univers diégétique différent (il s'agit d'une série dérivée, ou « *spin-off* »), la sexualisation de Motoko est accrue. En effet, plusieurs plans morcellent son corps dans un effort évident de susciter le regard désirant du spectateur, sans pourtant laisser transparaître une réflexion sur la représentation du féminin à l'écran comme c'était le cas dans les films de Oshii. Le design est aussi plus agréable à l'œil, la rapprochant (un peu) de l'esthétique *kawaii*, avec ses cheveux violets, ses lèvres roses et ses yeux rouges. Au niveau du scénario, elle prend notamment l'identité d'une prostituée, propose une relation sexuelle à une jeune garçon et il est fortement sous-entendu qu'elle a des relations sexuelles avec des femmes, renouant ainsi avec la bande dessinée d'origine créée par Masamune Shirow. La multiplication de produits dérivés pour la clientèle adolescente et jeune adulte (figurines articulées, figurines de résine, porte-clés, posters et autres objets promotionnels) associés à la mise en marché de *Stand Alone Complex* permet aussi aux spectateurs d'enfin pouvoir « mettre la main dessus ». Cette érotisation et cette marchandisation du corps et de la personnalité de Motoko s'accumulent ainsi pour former, d'une autre façon, un moyen pour le spectateur (supposé masculin) de mieux la « posséder ».

---

<sup>291</sup> Malheureusement, la scène devient ridicule pour le spectateur à l'œil averti. En effet, le gilet que Batô place sur les épaules de Motoko rapetisse comme par magie entre deux plans pour épouser la silhouette frêle de la gynoïde, un détail mentionné avec humour par le réalisateur lui-même sur la piste de commentaires disponible sur le DVD du film.

## Conclusion

Notre lecture des films *Ghost in the Shell* et *Ghost in the Shell 2 : Innocence* a été faite à travers le prisme des études féministes, un prisme composé de multiples facettes. Par leur remise en question de la catégorie « femme », les féministes postmodernes critiquent les *a priori* que sous-tendent le concept de genre et mettent au jour ses aspects fondamentalement construits. Cette exposition est une des étapes cruciales de la démarche de Butler, par exemple, qui cherche à décortiquer le genre et y introduire un trouble suffisant afin de le subvertir. Une démarche parallèle, celle de Haraway, utilise la figure du cyborg, un être mi-organique mi-artificiel, qui est construit et dont la philosophe a su démontrer le potentiel subversif, notamment à propos des catégories identitaires comme le genre et la race.

Parmi les protagonistes du film *Ghost in the Shell*, l'intelligence artificielle surnommée le Marionnettiste est celui qui transgresse le plus les identités genrées clairement définies en remettant en doute sa catégorisation clairement définie à un genre ou un autre, mettant au jour l'aspect éminemment construit de ces distinctions arbitraires : le Marionnettiste, de par son existence, ses paroles et ses actions, met à mal les oppositions binaires comme masculin/féminin, vivant/non-vivant et naturel/artificiel. Que le spectateur qui visionne le film soit invité à réfléchir à ces questions ne montre pas tant la futilité de ces séparations binaires, mais plutôt le besoin de garder les frontières identitaires malléables. Oshii réussit bien à démontrer la mouvance et la porosité de ces frontières identitaires qui excluent bien plus qu'elles ne rassemblent. La lecture d'un archétype de personnage comme la *razor girl* illustre bien les difficultés liées aux catégories fixes : la *razor girl* peut ainsi être vue comme un exemple subversif *et* conservateur de personnage féminin évoluant dans un univers *cyberpunk*. Certains y voient une répétition des catégories genrées traditionnelles, alors que pour d'autres, la seule présence d'un tel personnage est en soi un signe de subversion. Quant à savoir si Motoko est un cyborg apte à réaliser le rêve harawayien, rien n'est moins sûr. Si, en effet, Motoko parvient à démontrer une vitalité et une intelligence qui surpasse celles de ses adversaires, c'est grâce aux bons soins prodigués par son employeur, l'État, et l'entretien effectué par son manufacturier, Megatech Body. Rappelons que les représentants de ces deux organisations (policiers, techniciens de laboratoires) sont tous masculins, et que c'est Batô, habitant un corps cyborg se rapprochant de l'idéal occidental du corps masculin, qui permet à Motoko de se soustraire au régime de pouvoir patriarcal en lui

trouvant un corps artificiel de fillette et devenant, d'une certaine façon, son nouveau « père ». Si l'apparente émancipation de Motoko, due entre autres à sa filiation avec l'archétype de la *razor girl* ou à l'invisibilité de son sexe, rend le personnage moins stéréotypé, il n'en reste pas moins que les affiches promotionnelles, la prise de vue et l'union de la cyborg avec le Marionnettiste repositionne Motoko dans le rôle traditionnel du corps féminin soumis à l'esprit masculin.

Notre analyse de *Innocence* s'est distancée des considérations portant sur la « subversivité » de l'œuvre pour aborder la question de l'affect. Au corps clairement identifié comme féminin de Motoko dans le premier film succède le corps d'enfant ou d'adolescent des fillettes kidnappées et des gynoïdes dans *Innocence*. Cette sexualisation de l'enfance, un des thèmes majeurs du film, constitue une sorte de murmure diffus qui s'imprègne dans la production culturelle nipponne récente, où l'esthétique *kawaii* associée aux jeunes filles a, au fil des ans, peu à peu été remplacée par l'imagerie sexuelle du *lolicon*, de plus en plus retrouvée dans les bandes dessinées et les jeux vidéos au Japon. Dans son film, Oshii multiplie les sources d'inspiration pour donner vie à ses poupées sexuelles : un générique qui mime la genèse de Motoko de *Ghost in the Shell*, traçant dès le départ une filiation entre les deux types de corps artificiels; le nom « Hadaly », qui renvoie au roman *L'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam, où un homme tombe amoureux d'une créature artificielle à l'image d'une jeune femme; et enfin l'apparence des gynoïdes, directement empruntée aux poupées érotiques articulées de l'artiste surréaliste Hans Bellmer. Le réalisateur semble mettre en scène une sorte d'anti-Œdipe entre les gynoïdes et leur utilisateur, un « amour » qui s'exprime bien différemment du désir contenu de Batô envers son ancienne collègue Motoko qu'il ne cesse de rechercher depuis sa disparition à la fin de *Ghost in the Shell*. Encore ici, leur amour, qui est déshumanisé mais néanmoins très pur, ne cadre pas avec un quelconque modèle de l'attachement humain « universel » comme le complexe d'Œdipe. Leur existence posthumaine – voire *postcyborg*, dans le cas de Motoko – ne contient pas de modèle « tout fait » dans lequel les protagonistes peuvent rejouer des désirs hérités de l'enfance. Leur amour, comme leur corps (et peut-être même leurs souvenirs), est une fabrication. Il n'en est pas pour autant moins « réel ».

De l'étude de ces deux films surgit deux conceptions du corps artificiel : le corps *morcelé* et le corps *possédé*. Le corps féminin morcelé par la prise de vue, celui qui est théorisé par Laura Mulvey dans « Visual Pleasure and Narrative Cinema », s'apparente au corps morcelé du cyborg. Le générique d'ouverture de *Ghost in the Shell* met en phase ces deux conceptions du

morcellement : le corps de Motoko, dont les différentes parties s'agencent pour former un tout, se retrouve morcelé par la prise de vue qui cherche à le découper par des plans rapprochés du visage, des seins et des fesses. À l'écran se trouvent des techniciens (masculins, semble-t-il) qui assistent à l'assemblage, reflétant les spectateurs (présumés masculins) qui posent leur regard sur le corps de Motoko. L'utilisation répétée du double, du sosie et de la copie tout au long du film vient renforcer cette impression de corps infiniment réductible à sa réalité matérielle, aux morceaux détachables et copiables à l'infini. Dans le cas de *Innocence*, c'est le corps possédé qui est au centre du récit<sup>292</sup>. Ce n'est qu'au dénouement du film que le spectateur comprend que les fillettes étaient kidnappées afin de copier leur *ghost* et de l'insuffler dans les poupées sexuelles sans vie, dans le but de les rendre plus « vraies » et plus désirables. C'est parce qu'elles ont pris conscience qu'elles étaient possédées que les poupées se sont révoltés et ont assassiné leur propriétaire. La possession du corps de la gynoïde par Motoko, par contre, est d'un tout autre registre : elle est contrôlée par Motoko qui s'y insère, résout l'enquête et s'efface aussitôt. L'impression d'ange gardien s'incarnant dans la chair artificielle est renforcée par les mots de Batô à l'apparition de Motoko : *Veni sancto spiritus*. C'est le pouvoir que lui confère son existence postcyborg qui permet véritablement à Motoko de s'émanciper totalement de tout régime de pouvoir. En ce sens, elle réalise, mieux que quiconque dans les deux films, le rêve harawayien d'émancipation cyborgienne.

Le cadre restreint de ce mémoire nous a permis d'aborder les deux *Ghost in the Shell* sans pour autant faire une véritable analyse des multiples incarnations de la franchise, telles les *manga*, la série télévisée, le téléfilm, les jeux vidéos et les romans. Un étude comparative complète entre les différentes incarnations de Motoko dans les autres médiums, selon une grille d'analyse féministe ou autres, serait tout aussi pertinente et mettrait au jour les sensibilités des différents créateurs qui

---

<sup>292</sup> La catégorisation « corps morcelé » dans le premier film et « corps possédé » dans le second n'est pas tranchée au couteau. Ainsi, plusieurs cas de possession se trouvent au cœur de l'intrigue policière (l'éboueur et le *hacker*, par exemple) qui occupe le premier grand bloc narratif de *Ghost in the Shell*, mais le thème qui habite le film de son générique d'ouverture jusqu'à son épilogue est la fragmentation des corps. Dans le cas d'*Innocence*, la fragmentation des corps, notamment celui des gynoïdes, est présenté de façon spectaculaire lors de l'affrontement final, mais comme le spécifie un animateur ayant travaillé sur le film, chaque blessure infligée au corps des gynoïdes devait être magnifiée à l'écran pour que le spectateur comprenne bien qu'elles étaient « blessées », leur visage inexpressif ne communiquant pas la douleur qu'elles auraient dû ressentir (commentaire retrouvé dans le *making-of* du film retrouvé sur le DVD).

ont fait évoluer la policière cyborg dans ses multiples variations. Dans le même ordre d'idées, une étude comparative plus approfondie entre *Ghost in the Shell* et les autres films de Mamoru Oshii n'a pu trouver place dans ce mémoire. À ce sujet, nous recommandons la lecture de la monographie de Brian Ruh et celle de Dani Cavallaro, toutes deux consacrées au réalisateur.

Au cours de mes recherches, j'ai été en mesure de constater les différences entre les études académiques sur les *anime* et les *mangas* dans la francophonie et dans le monde anglo-saxon. Si, de part et d'autre, la discipline des « *anime and manga studies* » cherche encore sa reconnaissance, on retrouve en anglais une plus grande cohérence des articles entre eux, une cohérence favorisée entre autres par la publication de recueils thématiques (par exemple, la science-fiction japonaise de ses origines aux *anime* dans *Robot Ghosts and Wired Dreams*), d'une revue académique (*Mechademia*) ainsi que de nombreuses monographies sur les réalisateurs. La production francophone, quant à elle, est plus éparse, moins centralisée; il en résulte un sentiment de communauté académique moins fort que dans les publications anglophones. Par contre, les commentaires sur les films retrouvés dans les revues et les sites spécialisés francophones – une portion de « l'offre d'information disponible » que nous avons sciemment décidé de mettre de côté au profit des publications plus académiques – se révélaient le plus souvent d'une très grande acuité. La lecture de ces résumés, analyses et études comparatives en français constitue un bon complément à ce mémoire.

Nous concluons notre travail en rappelant que *Ghost in the Shell*, une œuvre intertextuelle foisonnante, s'inscrit dans une généalogie de textes sur la vie artificielle et l'automate. Ses prédécesseurs y sont abondamment cités : la Bible, les légendes cabalistiques, les ouvrages de Descartes, de Villiers de L'Isle-Adam et des philosophes « cyber » y sont mentionnés, soit par l'usage de mentions écrites, soit par des citations textuelles provenant de la bouche même des protagonistes, soit par des références plus subtiles relevant plutôt du clin d'œil destiné au spectateur averti<sup>293</sup>. L'exposition aussi avouée de ses racines, de même que les multiples

---

<sup>293</sup> Jean-Pierre Sirois-Trahan, dans un article intitulé « Le cinéma et les automates. Inquiétante étrangeté, distraction et arts machiniques », relève justement cette généalogie retrouvée dans les récits sur les automates, dont *L'homme au sable*, *L'Ève future*, *Metropolis* et *2001 : A Space Odyssey*, tout en invitant le lecteur à pousser plus loin la réflexion : « Il y a là toute une histoire à faire dont l'intertexte est foisonnant : a-t-on remarqué qu'entre les noms de la rebelle Hel, hystérique, et du brutal Hal, paranoïaque, il n'y a qu'une lettre de différence (et que les deux dérivent de miss Hadaly Habal, l'automate de *L'Ève future*)? A-t-on remarqué qu'il s'agit de deux personnages sans nom de famille – puisque leur souhait est d'être un prénom seul –, en rupture avec leur genèse humaine (la créature de Frankenstein, quant à elle, est sans nom et sans prénom)? », dans *Cinémas*, vol. 18, n° 2-3 (printemps 2008), p. 211.

références à des œuvres extérieures, ont tendance à irriter certains spectateurs qui y voient une forme de prétention. Or, cette démarche rejoint celle de Jean-Luc Godard, de qui Oshii affirme ouvertement s'inspirer. La particularité de *Ghost in the Shell*, du moins par rapport aux œuvres cinématographiques mettant en scène des automates, est de prendre explicitement le parti pris de la machine. Devant une possible « assimilation » de l'humain dans le domaine du machinique, le regard de Oshii ne provient pas d'une paire d'yeux humides qui voient naître l'inquiétante étrangeté au contact progressif – mais de plus en plus intrusif – de la technologie. Le regard du japonais emprunte plutôt les yeux de Motoko, de Batô ou du Marionnettiste, numérisant froidement les données, pixellisant son environnement, le réduisant à des lignes de *data*. En empruntant le regard numérique du posthumain, la technophobie habituellement associée aux films de masse ayant pour thème l'automate (de *Frankenstein* à *Terminator*) s'estompe, laissant ainsi une place de choix à la discussion et à la réflexion.

## MÉDIAGRAPHIE

### Féminisme postmoderne et féminisme cyborg

ALLARD, Laurence, « À propos du *Manifeste cyborg*, d'*Ecce Homo* et de *La promesse des monstres* ou comment Haraway n'a jamais été posthumaniste », dans Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences – Fictions – Féminismes*, Paris, Exils, 2007, p. 19-28.

BALSAMO, Anne, *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Durham et Londres, Duke University Press, 1999, x, 219 p.

BARIL, Baril, « Judith Butler et le féminisme postmoderne : analyse théorique et conceptuelle d'un courant controversé », mémoire de maîtrise en philosophie, Sherbrooke, Université de Sherbrooke, 2005, 241 f.

BELL, David, *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*, New York/Londres, Routledge, 2007, xii, 161 p.

BUTLER, Judith, *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of « Sex »*, New York/Londres, Routledge, 1993, xii, 288 p.

BUTLER, Judith, *Le pouvoir des mots. Politique du performatif*, Paris, Éditions Amsterdam, 2004, 287 p.

BUTLER, Judith, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion* (traduction par Cynthia Kraus), Paris, La Découverte, 2005, 283 p.

BUTLER, Judith, « Variations on Sex and Gender. Beauvoir, Wittig, Foucault », dans Sarah Salih [dir.], *The Judith Butler Reader*, Malden, Blackwell Publishing, 2006, p. 21-38.

FASSIN, Éric, « Préface à l'édition française (2005) : Trouble-genre », dans Judith Butler, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion*, Paris, La Découverte, 2005, p. 5-19.

GARDEY, Delphine, « Avant-propos. Deux ou trois choses que je dirais d'elle », dans Donna Haraway, *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences – Fictions – Féminismes*, Paris, Exils, 2007, p. 9-16

GILLIS, Stacy, « Neither Cyborg Nor Goddess. The (Im)Possibilities of Cyberfeminism », dans Stacy Gillis, Gillian Howie et Rebecca Munford [dir.], *Third Wave Feminism: A Critical Exploration*, New York, Palgrave Macmillan, 2004, p. 185-196.

HARAWAY, Donna, *The Companion Species Manifesto: Dogs, People, and Significant Otherness*, Chicago, Prickly Paradigm Press, 2003, 112 p.

HARAWAY, Donna, *Manifeste cyborg et autres essais. Sciences – Fictions – Féminismes*, Paris, Exils, 2007, 333 p.

LAMOUREUX, Diane, « Y a-t-il une troisième vague du féminisme? » dans *Cahiers du genre* (hors-série 2006). *Féminismes(s). Recompositions et mutations*, p. 57-74.

LATOURE, Bruno, « Donna Haraway approfondit le champ des possibles », dans *Libération*, Paris, 8 novembre 2007, p. 7.

NICHOLSON, Linda, *The Play of Reason: From the Modern to the Postmodern*, Ithaca, Cornell University Press, 1999, p. 53-76.

PRECIADO, Beatriz, *Testo Junkie : Sexe, drogue et biopolitique*, Paris, Grasset & Fasquelle, 2008, 389 p.

## **Féminisme et théories féministes sur le cinéma**

De BEAUVOIR, Simone, *Le deuxième sexe* (deux volumes), Paris, Gallimard, 1949.

BOLES, Janet K. et Diane Long HOEVELER, *Historical Dictionary of Feminism (Second Edition)*, Lanham/Londres, The Scarecrow Press, 2004, xliii, 437 p.

CHAUDHURI, Shohini, *Feminist Film Theorists: Laura Mulvey, Kaja Silverman, Teresa de Lauretis, Barbara Creed*, New York/Londres, Routledge (Coll. Routledge Critical Thinkers), 2006, x, 148 p.

CREED, Barbara, *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, New York/Londres, Routledge, 1993, viii, 182 p.

DUBY, Georges et Michelle PERROT, *Histoire des femmes en Occident* (cinq volumes), Paris, Plon, 1991.

GARDEY, Delphine et Ilana LÖWY, « Introduction. Pour en finir avec la nature », dans Delphine Gardey et Ilana Löwy [dir.], *Les sciences et la fabrication du féminin et du masculin*, Paris, Éditions des archives contemporaines (Coll. Histoire des sciences, des techniques et de la médecine), 2000, p. 24-25.

De GOUGES, Olympe, *Déclaration des droits de la femme et de la citoyenne*, Paris, Mille et une nuits, 2003 (publ. originale 1791), 63 p.

GUBIN, Éliane, Catherine JACQUES, Florence ROCHEFORT, *et al.*, *Le siècle des féminismes*, Paris, Les éditions de l'atelier, 2004, 463 p.

HASKELL, Molly, *From Reverence to Rape: The Treatment of Women in the Movies*, Harmondsworth, Penguin Books, xiv, 388 p.

HUMM, Maggie, *The Dictionary of Feminist Theory (Second Edition)*, Columbus, Ohio State University Press, xix, 1995, xix, 354 p.

IRIGARAY, Luce, *Ce sexe qui n'en est pas un*, Paris, Éditions de Minuit, 1977, 217 p.

JACKSON, Stevi, « Récents débats sur l'hétérosexualité. Une approche féministe », dans *Nouvelles questions féministes*, Vol. 17, n° 3 (août 1996), p. 5-26.

LIPPMAN, Abby, « Cycles féminins à vendre. La néo-médicalisation et la santé reproductive des femmes », dans *Network/Le réseau*, Vol. 6/7, n° 4/1 (2004), [en ligne]. <http://www.cwhn.ca/network-reseau/7-1f/7-1pg3.html> [Site consulté le 3 avril 2009].

MATHIEU, Nicole-Claude, « Identité sexuelle/sexuée/de sexe? Trois modes de conceptualisation du rapport entre sexe et genre », dans Anne-Marie Daune-Richard *et al.* [dir.], *Catégorisation de sexe et constructions scientifiques*, Paris, Éditions Université de Provence (Coll. Petite collection CEFUP), 1989, p. 109-147.

MELLEN, Joan, *Women and their Sexuality in the New Film*, New York, Horizon Press, 1974, 255 p.

MORGAN, Robin [dir.], *Sisterhood is Powerful: An Anthology of Writings from the Women's Liberation Movement*, New York, Random House, 1970, xli, 577 p.

MULVEY, Laura, « Visual Pleasure and Narrative Cinema », dans Amelia Jones [dir.], *The Feminism and Visual Culture Reader*, New York/Londres, Routledge, 2007, p. 44-53.

OLLIVIER, Michèle et Manon TREMBLAY, *Questionnements féministes et méthodologie de la recherche*, Paris, L'Harmattan (Coll. Outils de recherche), 2000, 256 p.

PENLEY, Constance et Andrew ROSS, « Cyborgs at Large: Interview With Donna Haraway », dans Constance Penley et Andrew Ross [dir.], *Technoculture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1991, p. 1-20.

ROSEN, Marjorie, *Popcorn Venus*, New York, Coward, McCann & Geoghegan, 1973, 416 p.

SCHOR, Naomi, « Cet essentialisme qui n'(en) est pas un : Irigaray à bras le corps », dans Michèle Riot-Sarcey [dir.], *Féminismes au présent* (supplément de *Futur antérieur*), Paris, L'Harmattan, 1993, p. 88.

SILVERMAN, Kaja, *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Bloomington/Indianapolis, Indiana University Press, 1988, x, 257 p.

THORNHAM, Sue, « Introduction », dans Sue Thornham [dir.], *Feminist Film Theory: A Reader*, New York, New York University Press, 1999, p. 9-10.

THORNHAM, Sue, « Part II: The Language of Theory: Introduction », dans Sue Thornham [dir.], *Feminist Film Theory*, p. 53-57.

WITTIG, Monique, *La pensée straight*, Paris, Balland (Coll. Modernes), 2001, 157 p.

WOLLSTONECRAFT, Mary, *A Vindication for the Rights of Women*, New York, Dover publications, 1996 (publ. originale 1792), 224 p.

## **Automates et science-fiction**

BELLMER, Hans, « Poupée, variations sur le montage d'une mineure articulée », dans *Minotaure*, n° 6 (hiver, 1934-35), p. 30-31.

BRETON, Philippe, *À l'image de l'Homme. Du Golem aux créatures virtuelles*, Paris, Éditions du Seuil, 1995, 187 p.

CADIGAN, Pat, *Mindplayers*, Londres, Orion Publishing, 1984, 276 p.

CLUTE, John, *The Encyclopedia of Science-Fiction*, Londres, Orbit, 1993, xxxvi, 1370 p.

CLYNES, Manfred E. et Nathan S. KLINE, « Cyborgs and Space », dans *Astronautics* (septembre 1960), p. 26-76.

GIBSON, William, *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984, 288 p.

GORDON, Joan, « Yin and Yang Duke it Out », dans Larry McCaffery [dir.], *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, Durham et Londres, Duke University Press, 1992, p. 196-202.

LACASSE, Germain, « La postmodernité : fragmentation des corps et synthèse des images », dans *Cinémas*, vol. 7, n° 1-2 (automne 1996), p. 167-184.

MEININGER, Sylvestre, « 'Terminator 2'. Technologie et identité sexuelle », dans *Cinémas*, vol. 5, n° 3 (printemps 1995), p. 131-149.

De la METTRIE, Julien Offray, *L'Homme-machine*, Paris, Mille et une nuits, 2000, 101 p.

MIXON, Laura J., *Glass Houses*, New York, TOR Books, 1992, 224 p.

NIXON, Nicola, « Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied? », dans *Science Fiction Studies*, vol. 19, n° 2 (juillet 1992), p. 219-235.

SIROIS-TRAHAN, Jean-Pierre, « Le cinéma et les automates. Inquiétante étrangeté, distraction et arts mécaniques », dans *Cinémas*, vol. 18, n° 2-3 (printemps 2008), p. 193-214.

SIROIS-TRAHAN, Jean-Pierre, « 'L'Idéal électrique'. Cinéma, électricité et automate dans *L'Ève future* de Villiers de l'Isle-Adam », dans Olivier Asselin, Silvestra Mariniello et Andrea Oberhuber [dir.], *L'Âge électrique*, Ottawa, Presses de l'Université d'Ottawa, [à paraître].

TAYLOR, Sue, « Hans Bellmer in The Art Institute of Chicago: The Wandering Libido and the Hysterical Body », dans *Mary Louise Reynolds Collection*, [en ligne]. <http://www.artic.edu/reynolds/essays/taylor.php> [Texte consulté le 3 avril 2009].

VILLIERS DE L'ISLE-ADAM, *L'Ève future*, Paris, Garnier Flammarion, 1992, 441 p.

### ***Anime, manga et Ghost in the Shell***

ALLOUCHE, Sylvie, « Cyborgs, robots et ghosts dans *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii », dans *Colloque de Cerisy 2003. Les nouvelles formes de la science-fiction*, Paris, Bragelonne, 2006, p. 371-387.

ANIMAGE, « Why heroines in Miyazaki works? », dans *The Hayao MIYAZAKI Web*, [en ligne]. <http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/heroines.html#s3> [Texte consulté le 3 avril 2009].

BOLTON, Christopher, « From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theatre », dans *Positions: East Asia Cultures Critique*, vol. 10, n° 3, (hiver 2002), p. 729-771.

BROWN, Steven T., « Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in *Ghost in the Shell 2 : Innocence* », dans Frenchy Lunning [dir.], *Mechademia*, Minneapolis et Londres, University of Minnesota Press, vol. 3 (2008), p. 222-253.

CAVALLARO, Dani, *The Cinema of Mamoru Oshii: Fantasy, Technology and Politics*, Jefferson, McFarland & Company, 2006, viii, 248 p.

CLEMENTS, Jonathan et Helen McCARTHY, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2001, xviii, 545 p.

CURTI, Giorgio Hadi, « The Ghost in The City and a Landscape of Life: a Reading », dans *Environment and Planning D: Society and Space*, vol. 26 (2008), p. 87-106.

DEQUEN, Bruno, « L'anime en quête d'identité : la saga ghost in the shell [sic] », dans Synoptique, *Synoptique: The Journal of Film and Film Studies*, [en ligne]. [http://www.synoptique.ca/core/en/articles/dequen\\_anime](http://www.synoptique.ca/core/en/articles/dequen_anime) [Texte consulté le 3 avril 2009].

ANONYME, « Philosophy. Of Dolls », *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, [en ligne]. <http://www.gofishpictures.com/GITS2/main.html> [Texte consulté le 3 avril 2009].

GRUET, Brice, « Dans les limbes du corps : du golem au robot et retour », [en ligne]. <http://www.cctic-cerisy.asso.fr/GruetFr2008.pdf> [Texte consulté le 3 avril 2009].

GUÏOUX, Axel, Evelyne LASSERRE et Jérôme GOFFETTE, « Cyborg : approche anthropologique de l'hybridité corporelle bio-mécanique : Note de recherche », dans *Anthropologie et Sociétés*, vol. 28, n° 3, p. 187-204.

KINSELLA, Sharon, « Cuties in Japan », dans Brian Moeran et Lise Skov [dir.], *Women, Media and Consumption in Japan*, Richmond, Hawai'i, University of Hawai'i Press, 1995, p. 220-254.

LU, Amy Shirong, « An Old Ghost or a New Shell? A Dialectic Analysis of *Ghost in the Shell* », dans AllAcademicResearch, *AllAcademicIncorporated*, [en ligne], [http://www.allacademic.com/meta/p\\_mla\\_apa\\_research\\_citation/0/9/3/1/5/pages93154/p93154-1.php](http://www.allacademic.com/meta/p_mla_apa_research_citation/0/9/3/1/5/pages93154/p93154-1.php) [texte consulté le 3 avril 2009].

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 », dans *Japan Forum*, vol. 14, n° 2 (2002), p. 225-268.

NAPIER, Susan J., *Anime From Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillan, 2005, xviii, 355 p.

NAPIER, Susan J., *Anime From Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillan, 2001, viii, 310 p.

ORBAUGH, Sharalyn, « Emotional Ineffectivity. Cyborg Affect and the Limits of the Human », dans Frenchy Lunning, *Mechademia*, Minneapolis et Londres, University of Minnesota Press, vol. 3, 2008, p. 150-172.

ORBAUGH, Sharalyn, « Sex and the Single Cyborg », dans *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*, Minneapolis et Londres, University of Minnesota Press, 2007, p. 172-192.

OSHII, Mamoru et Masaki YAMADA, « Afterwords », dans Masaki Yamada, *After the Long Goodbye*, San Francisco, VIZ Media, 2005, p. 183-196

PRODUCTION I.G, *Sélection officielle. Festival de Cannes 2004. Ghost in the Shell 2. Innocence* (dossier de presse), 2004, (non paginé).

RUH, Brian, « Hacking Your Own Ghost - Mythology in the Science Fiction Films of Oshii Mamoru as Sites of Resistance », dans *AnimeResearch.com – Anime, Manga, and Japanese Popular Culture Research* [en ligne]. <http://www.animeresearch.com/Articles/Oshii/hackingghost.html> [Texte consulté le 3 avril 2009].

RUH, Brian, « Liberating Cels: Forms of the Female in Japanese Cyberpunk Animation », dans Brian Ruh, *AnimeResearch.com*, [en ligne]. <http://www.animeresearch.com/Articles/LiberatingCels>. [Texte consulté le 3 avril 2009].

RUH, Brian, *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*, New York, Palgrave Macmillan, 2004, x, 230 p.

SCHODT, Frederik L., *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley, Stone Bridge Press, 1996, p. 360 p.

SILVIO, Carl, « Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* », dans *Science Fiction Studies*, vol. 26, n° 3 (novembre 1999), p. 57-72.

YAMADA, Masaki, *After the Long Goodbye*, San Francisco, VIZ Media, 2005, 196 p.

YUEN, Wong Kin, « On the Edge of Spaces: *Blade Runner*, *Ghost in the Shell*, and Hong Kong's Cityscape », dans *Science Fiction Studies*, vol. 27, n° 1 (mars 2000), p. 1-21.

## Psychanalyse et philosophie

ALTHUSSER, Louis, « Idéologie et appareils idéologiques d'État », dans *La Pensée*, no 151, juin 1970, p. 3-38.

BOUANICHE, Arnaud, *Gilles Deleuze, une introduction*, Paris, Pocket (Coll. Agora), 2007, p. 147.

DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI, *Capitalisme et schizophrénie 1. L'anti-Œdipe*, Paris, Les éditions de minuit (Coll. Critique), 1972, 493 p.

DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI, *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*, Paris, Les éditions de minuit (Coll. Critique), 1980, 643 p.

FREUD, Sigmund, « L'inquiétante étrangeté », dans *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard (Coll. Folio essais), 1985, p. 209-263.

FREUD, Sigmund, *Le Petit Hans. Analyse de la phobie d'un garçon de cinq ans*, Paris, Presses Universitaires de France (Coll. Quadrige Grands Textes), 2006, 134 p.

JENTSCH, Ernst, « Zur Psychologie des Unheimlichen I-II », dans *Psychiatrisch-neurologische Wochenschrift* n° 22-23 (1906), p. 195-198 et p. 203-205.

KRISTEVA, Julia, *Pouvoirs de l'horreur*, Paris, Éditions du Seuil (Coll. Points), 1980, 247 p.

LACAN, Jacques, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je », dans *Écrits I*, Paris, Éditions du Seuil (Coll. Points), 1966, p. 89-97.

## Dessins animés et films

*Blade Runner*, Ridley Scott, (1982, 1991).

*Haibane Renmei*, Yoshitashi Abe, 1998.

*Kôkaku Kidôtai (Ghost in the Shell)*, Mamoru Oshii, 1995.

*Kôkaku Kidôtai 2 : Inosenzu (Ghost in the Shell 2 : Innocence)*, Mamoru Oshii, 2004.

*Kôkaku Kidôtai : Sutando Arôn Konpurekkusu (Ghost in the Shell : Stand Alone Complex)*, Kenji Kamiyama, 2002

*Kôkaku Kidôtai : Sutando Arôn Konpurekkusu Sekando Gigu (Ghost in the Shell : Stand Alone Complex 2nd GIG)*, Kenji Kamiyama, 2004.

*(Kôkaku Kidôtai : Sutando Arçon Konpurekkusu Soriddo Sutêto Sosaieti (Ghost in the Shell : Solid State Society)*, Kenji Kamiyama, 2006.

*Robocop*, Paul Verhoeven, 1987.

*Sen to Chihiro no Kamikakushi (Le voyage de Chihiro)*, Hayao Miyazaki, 2001.

*Shiriaru Ekusuperimentsu Rein*, Ryutaro Nakamura, 1998.

*Shôjo Kakumei Utena*, Kunihiko Ikuhara, 1997.

*Terminator 2 : Judgment Day*, James Cameron, 1991.

*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990.

## Bandes dessinées et chansons

BÔA, « Duvet », dans *The Race of a Thousand Camels*, Polystar, 1998.

ROUSSOS, Demis, « Follow Me », dans *Attitudes*, Br Music, 2002 (1982).

SHIROW, Masamune, *Ghost in the Shell* (deux tomes), Grenoble, Glénat, 1996.

SHIROW, Masamune, *Ghost in the Shell 1.5: Human-Error Processor*, Grenoble, Glénat, 2006, 192 p.

SHIROW, Masamune, *Ghost in the Shell 2 : Man/Machine Interface* (deux tomes), Grenoble, Glénat, 2002-2003.

SHIROW, Masamune, *Ghost in the Shell. Manga original de SHIROW MASAMUNE. Réalisé par MAMORU OSHII*, Bruxelles, Dargaud Benelux (Coll. Kana), 2003, 242 p.

TEZUKA, Osamu, *Ayako* (trois volumes), Paris, Delcourt (Coll. Akata), 2004.

WATASHIYA, Kaworu, *Kodomo no jikan*, Tôkyô, Futabasha (publication en cours).

### **Autres ouvrages et articles**

BIARDEAU, Madeleine, *Clefs pour la pensée hindoue*, Paris, Seghers (Coll. Clefs), 1972, p. 215.

BURCH, Noël, *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris, Nathan (Coll. Nathan-université, Série Cinéma et image), 1991, 303 p.

COMOLLI, Jean-Louis, « Cinéma/idéologie/critique », dans *Cahiers du cinéma*, n° 216 (octobre 1969), p. 13-14.

DUNN, David et Woody VASULKA, « Digitaler Raum : ein Forschungsvorschlag / Digital space: a research proposal », dans *Virtuelle Welten, Ars Electronica*, Linz, Ars Electronica, 1990, p. 268-275.

KOESTLER, Arthur, *The Ghost in the Machine*, New York, Macmillan, 1967, xiv, 384 p.

NABOKOV, Vladimir, *Lolita*, Paris, Gallimard, 1958, 366 p.

ROUSSEL, Raymond, *Locus Solus*, Paris, Gallimard (Coll. Imaginaire), 1990, 266 p.

RYLE, Gilbert, *The Concept of Mind*, London, Hutchinson of London, 1949, 334 p.

SHIKIBU, Murasaki, *Le dit du Genji* (traduction de René Sieffert), Paris, Publications orientalistes de France, 1998, 1311 p.

SIROIS-TRAHAN, Jean-Pierre, « Le monolithe noir de 2001 : A Space Odyssey de Stanley Kubrick (1968). Une figure de l'irreprésentable », dans Marie-Hélène Laroche [dir.], *Monstres et monstrueux littéraires*, Québec, Presses de l'Université Laval, 2008, p. 207-222.

SPIELMANN, Yvonne, « Expanding film into digital media », dans *Screen*, vol. 40, n° 2 (1999), p. 131-145.