

Corpus de cinéma 1  
Analyse remise à : Stéphane Leclerc

Description de la structure narrative du film  
*[Ghost in the Shell]*  
réalisé par Mamoru Oshii.

Cadre théorique  
*[Le sens de la vie]*  
de Alfred Adler

Travail de fin de session  
Patrick Parenteau

Université du Québec à Montréal  
14 décembre 2017

Le cadre théorique choisi pour analyser le film est basé sur les théories énoncées dans le livre, *Le sens de la vie* de l'auteur Alfred Adler. Selon ces théories nous ferons l'étude de la psychologie individuelle du personnage principal en relevant les moments où elle fait l'expression d'un sentiment d'infériorité, de supériorité, d'un niveau d'hamartie et d'hybris.

Ce film se passe dans un futur fictif, en 2029. Il dépeint la vie d'une femme cyborg, chef d'un groupe de police d'élite, en mission pour arrêter un pirate informatique de haut niveau. Plus personnellement elle est en quête de son humanité ainsi que la compréhension de celle-ci. Ce film d'animation japonaise, sorti en 1995, s'inspire de la situation politique et architecturale de la ville de Hong-Kong. La trame narrative a été influencée par la tension et l'appréhension vécues par la population pour la rétrocession imminente de leur colonie vers la Chine en 1997. Le film présente le symbolisme du fantôme ou de l'esprit cherchant à maintenir son identité après une transition vers un autre niveau d'existence.

Le film débute avec une vue virtuelle de la ville. (0 h 30 s) Il n'y a pas de musique, pas de place pour l'esthétique, juste une vision froide d'une machine qui voit le monde sous forme géométrique et des individus sous la forme de numéros d'identification. Nous sommes dans la tête du Major Kusanagi qui nous montre sa perception du monde réel avec sa vision virtuelle. Elle est immergée dans un flot continu d'informations numériques. Le Major perché sur le toit d'un bâtiment, comme un oiseau de proie assiste à l'arrivée de la police pendant qu'elle est à l'écoute de sa cible. (0 h 53 s) Le fait qu'elle soit en place avant l'arrivée des policiers nous donne une idée de ses sources d'informations privilégiées au sujet des déplacements de la police et ceux de sa cible.

Dans un geste d'exhibition, le Major se déshabille et plonge nu dans le vide comme une plongeuse acrobatique. (0 h 2 min 20 s) La ville est son élément et elle y plonge avec plaisir. (0 h 2 min 24 s) Aucun amarrage n'est visible jusqu'au dernier moment où l'on voit un ancrage qui n'est pas sécurisé proprement. (0 h 2 min 27 s) Ce type de saut rappelle le rite des habitants de Vanuatu se jetant dans le vide au bout d'une liane pour prouver leurs courages et leurs virilités. Le

nom Kusanagi fait lui-même référence à un sabre légendaire du folklore japonais qui symbolise la valeur du courage. Plusieurs des qualités du Major Kusanagi sont typiquement réservées à l'archétype du héros masculin, tout particulièrement ceux du héros masculin asiatique. Des traits tels que l'autorité, le stoïcisme, un mauvais caractère, un talent pour la violence, un intérêt pour les armes ainsi que les combats. Kusanagi met sa vie en danger avec désinvolture comme si elle n'avait pas d'importance et agit comme si elle était indestructible, ce qui démontre une très haute estime de ses capacités.

Pour son attaque, le Major Kusanagi se positionne derrière une fenêtre holographique opaque qui présente un banc de poissons arowana. (0 h 3 min 13 s) La croyance populaire et le symbolisme de ce choix de poissons permettent d'identifier les propriétaires comme des gens aisés. La croyance populaire veut que ces poissons soient un gage de chance et de prospérité. Leurs comportements renforcent l'idée d'une classe privilégiée puisqu'ils ne se nourrissent qu'en surface ce qui veut dire qu'il mange avant les poissons de fonds.

Le Major tire au travers de la fenêtre et atteint un diplomate sans défense et le tue devant des témoins policiers. (0 h 3 min 40 s) Étant donné l'absence d'arme pour le suspect et une situation sous contrôle de la police, le Major n'avait pas de raison apparente de le tuer. Elle l'exécute tout de même en utilisant une technique de tir de défense appelé « Mozambique Drill » une technique utilisée par la police pour garantir l'arrêt immédiat d'un suspect résistant à leurs assauts. Cette technique consiste en deux tirs rapides au torse suivi d'un tir à la tête. La question se pose alors au sujet des motivations du Major qui était présent sur les lieux avant tout le monde et aurait eu le loisir de trouver une position optimale pour un tir à distance garantissant son anonymat. Il apparaît alors que la situation a un aspect personnel. Le Major obtient un certain plaisir à être près de ses cibles et à faire usage d'une violence extrême. Elle ne se formalise pas d'être identifiée avant que son camouflage mimétique ne la recouvre complètement.

La scène de la renaissance de Kusanagi débute par un chant traditionnel de mariage japonais. (0 h 4 min 6 s) Il symbolise une union de deux éléments et sert à éloigner les mauvais esprits. Ce chant confère un aspect surnaturel et religieux au processus et garantit l'insertion d'un bon esprit dans le corps artificiel. Le premier élément nécessaire à cette union est l'esprit humain, « le Ghost » un terme qui représente un esprit désincarné en quête d'un passage vers une autre étape de son existence. Le deuxième élément est une enveloppe corporelle synthétique, « le Shell », une carapace offrant une protection physique, un camouflage mimétique et une augmentation des capacités physiques.

Des séquences de codes numériques défilent devant nos yeux, elles représentent une version binaire des noms des créateurs du film. (0 h 4 min 21 s) Leurs présences permettent l'inscription de leurs collaborations dès le début du film et elles créent un lien narratif avec la simulation numérique en cours lors de l'union du Major dans son corps biomécanique. La conscience du Major est transférée dans un cerveau artificiel qui lui-même est implanté dans un corps robotisé. (0 h 4 min 18 s) (0 h 4 min 27 s) Son corps mécanique est humanisé par une chevelure et un recouvrement d'une mince couche de peau. (0 h 5 min 7 s) ce qui laisse au Major un semblant d'humanité auquel se rattacher. Elle est dans une position fœtale avant de sortir d'un passage en forme de tunnel, ce qui représente clairement une naissance. (0 h 6 min 6 s) (0 h 6 min 19 s)

Le major se réveille dans sa chambre. (0 h 7 min 13 s) À cause du montage du film, cette scène donne l'impression qu'elle a rêvé à sa naissance ce qui révèle un certain traumatisme ou du moins un événement marquant. Elle est plongée dans la noirceur et offre un découpage expressionniste de la lumière. (0 h 7 min 41 s) La chambre est fonctionnelle et ne possède pas de décoration. Le fait que la lumière extérieure ne pénètre pas dans la pièce offre un aspect irréel et artificiel. Cette fenêtre nous permet de voir comment elle surveille la ville dans son ensemble et porte à croire que sa vie et son identité n'ont de définition et de visibilité qu'à l'extérieur de son appartement.

Le regard de Kusanagi est statique et froid dans la plupart des scènes du film. Il peut être interprété de plusieurs manières. Tout d'abord la limitation de mouvement facial peut représenter une économie de travail pour les animateurs du film, mais le niveau constant d'attention aux détails et la qualité des moyens techniques appliqués porte à délaissier cette hypothèse. Il y a aussi le comportement typique du héros japonais qui est stoïque et en contrôle de ses émotions. Étant donné le côté introspectif du film, il est plus juste de penser que si le regard est le miroir de l'âme, il est alors une réflexion directe de l'aspect statique de l'âme de Kusanagi.

Le Major ne sera jamais complète selon ses critères ou plus avancé qu'elle ne l'est dans son évolution personnelle. Elle ne peut démissionner de la police sans perdre son corps biomécanique puisqu'il ne lui appartient pas, cette restitution serait donc une régression dans son évolution physique. (0 h 31 min 33 s) Elle ne peut pas aller de l'avant non plus au niveau personnel à cause de ses impressions de confinement et de limitations dans le cycle de son évolution (0 h 32 min 11 s). Le Major est donc statique de par son physique et son mental. Comme tous les cyborgs, elle fait l'expérience des fantasmes de l'enfance en vivant une seconde naissance lors de l'union de son esprit humain dans son corps artificiel. Les cyborgs sont incapables de se réparer et de maintenir leurs corps, ce qui les rends vulnérables aux défaillances et dépendent de gens plus qualifiés qu'eux pour leurs entretiens périodiques. (0 h 31 min 19 s)

Kusanagi a un sentiment d'infériorité à propos de son humanité, de son identité et de son âme. Son esprit baigne constamment dans un flot d'idées et de conversations multiples qui ne sont pas les siennes, mais qui occupent ses pensées. (0 h 32 min) Elle se demande si elle est toujours la même personne. Son identité est fragmentée entre ce qu'elle est, un être artificiel avec la mémoire de son humanité et ce qu'elle fut, un être humain ordinaire avec une âme. Face à la possibilité qu'un « ghost » puisse être créé artificiellement, elle émet un doute sur la nécessité d'être un humain. (0 h 42 min 48 s)

Elle valorise l'unicité, l'honnêteté, les opinions et points de vue différents (0 h 12 min 50 s) sauf en ce qui a trait au jugement de ses choix ou activités. (0 h 29 min 30 s)

Le corps de Kusanagi est parfait, mais son esprit est une source de questionnement et de doute. Elle compense ces insécurités en mettant en valeur ce qu'elle a de mieux. Elle n'hésite pas montrer son corps nu en public. Elle très athlétique et ne manque pas l'occasion de démontrer ses capacités physiques hors du commun. Elle surcompense dans le physique avec la violence appliquée dans ses combats à mains nues et dans l'utilisation d'arme à feu, deux domaines où elle est très compétente. Même face à un tank elle a recourt à son physique plutôt qu'à son esprit. Sa défaite étant assurée par son arrogance, elle fera le sacrifice ultime de son corps et de son esprit. Sa surcompensation généralisée la conduit à un besoin pathologique de se mettre en danger seule, de contrôler son équipe avec une micro gestion de leur choix d'armes (0 h 12 min 23 s) et de dominer ou détruire ses ennemis.

Elle fait plusieurs preuves de vanité pour la beauté de son corps quand elle se dénude en public pour faire usage de son camouflage visuel et se laisse identifier pour être sûr d'être reconnu pour ses exploits avant de disparaître. (0 h 3 min 49 s) Elle se croit au-dessus des lois et des représailles. Elle fait une autre preuve d'excès lors d'un combat avec un adversaire clairement inférieur physiquement et pour lequel elle fait un usage superflu de son invisibilité. (0 h 22 min 29 s) Ce moment est aussi une occasion de faire l'usage d'une force excessive pour s'amuser face à un individu qui malgré sa violence est quand même une victime contrôlée par le Puppet Master. (0 h 23 min 18 s) Elle remet en doute son humanité et agit comme une machine froide et sans émotion avec un manque d'empathie pour les victimes du Puppet Master.

Le passe-temps de Kusanagi est de se laisser flotter en plongée sous-marine. (0 h 27 min 51 s) La première hypothèse pour l'attrait de cette activité est de se trouver en isolation sensorielle ce qui offre une réduction du stress et bloque la multitude de signaux de communication qui assaille habituellement son esprit. La

deuxième hypothèse est de revivre sa naissance et d'y retrouver la sécurité de la matrice originale. À sa sortie elle acquiert un sentiment de renouvellement et s'imagine être une nouvelle personne. (0 h 30 min 27 s)

Le major fait preuve d'hamartia quand elle reçoit une épiphanie, une révélation lors de sa conversation avec Batu sur le bateau. Ce lieu n'est pas sans rappeler la pensée philosophique du « Bateau de Thésée » qui pose la question de l'identité finale d'un bateau qui reçoit de nouvelles pièces de rechange jusqu'à ce qu'il n'y est plus de pièces originales. Malgré le fait que sa conscience originale, soit unique, l'action de la transposer dans un corps artificiel totalement différent, la fait réfléchir à qui elle est vraiment. Le corps de Kusanagi reste inchangé au fil du temps et cela se reflète sur son esprit qu'elle croit stagnant dans son développement évolutif. Au moment où le Puppet Master pirate leurs conversations, elle va prendre conscience de sa faiblesse, la fragilité de son esprit face au piratage. (0 h 32 min 27 s)

Le Major fait preuve d'hybris dans ses interactions avec les autres. Elle occupe une position de pouvoir en tant que chef d'une équipe de police d'élite, elle a un sale caractère et se croit au-dessus des formalités. (0 h 40 min 43 s) Elle est physiquement plus forte, agile et maîtrise plusieurs techniques de combats ce qui la fait croire qu'elle peut tout surmonter grâce à sa force physique. Kusanagi et Batu, son second, font preuve d'arrogance quand il dénigre un adversaire vaincu, victime du Puppet Master, alors qu'il ne sait même pas qui il est vraiment. (0 h 23 min 40 s) Kusanagi a l'arrogance de croire qu'elle peut faire ses missions seules et croit qu'elle devrait être la seule mise en danger. (0 h 59 min 34 s) (1 h 4 s) Elle se croit omnipotente sur ce qu'elle est personnellement capable d'accomplir. Elle est orgueilleuse et surestime ses capacités lors de son attaque contre un tank-araignée, il ne lui vient pas à l'esprit de demander de l'aide à moins d'être prise au piège. (1 h 25 s) (1 h 1 min 25 s)

Sa perte de contact avec la réalité s'effectue au niveau de ses perceptions du monde et des gens. Le réseau virtuel lui permet d'avoir une perspective hors de son corps, un point de vue aérien de l'ensemble de la ville avec ses cibles en

temps réels. (0 h 16 min 24 s) Ce niveau surélevé lui donne la possibilité de juger de façon supérieure ce qu'elle observe. Elle est juge et exécutrice des gens qu'elle cible. Elle effectue ses recherches comme un oiseau prédateur en quête de sa proie. Elle fait aussi l'expérience de se voir au travers des yeux du Puppet Master. (1 h 7 min 54 s) Son corps est manufacturé en série et elle sait qu'elle n'est pas complètement unique, elle s'identifie à des mannequins dans des vitrines. (0 h 34 min 39 s) Elle se reconnaît dans une passante (0 h 33 min 47 s) et elle doute de sa singularité. Elle doute qu'il existe d'autres personnes possédant le même type de corps, ce qui multiplie les doubles, brouille son identité et sa perception de la réalité. Le Puppet Master fait usage d'un corps de la même série que Kusanagi et fait mention qu'ils ont tous les deux la même psyché, ce qui en fait son double mental et physique. (1 h 12 min 27 s)

Le troisième acte du film voit le major faire face à un tank-araignée qui détruit, morceau par morceau, les structures du bâtiment dans lequel ils se trouvent. (1 h 1 min 2 s) Ce tank tente d'atteindre le Major en mouvement et mitraille au passage des murales de fossiles. (1 h 3 min 51 s) Le tank inscrit sa trace, tout en remettant en cause l'existence de ces formes de vie primitives. Au final il détruit un arbre phylogénétique en remontant le long des groupes d'espèces qui dans ce cas représentent des poissons de fond. (1 h 4 min 1 s) Des espèces qui sont pratiquement des fossiles vivants dans leurs formes, ce qui crée un parallèle avec le Major et son idée de stagnation évolutive. Le tank termine son tir juste avant d'atteindre la position supérieure de l'homme. (1 h 4 min 4 s) Cette position manque de nombreux groupes d'espèce entre l'homme et les poissons ce qui suggère un saut dans l'évolution. La disposition sans espaces des noms de groupes, ne laisse de place qu'au-dessus des humains pour inscrire une nouvelle espèce, laissant présager la future place des hybrides humains et machines. Le type de poissons présenté dans cette scène, des poissons de fond, symbolise une classe de la société se nourrissant au fond de leur environnement donc en dernier. L'usage des poissons comme substitut des classes de la société crée un lien direct avec la scène des arowanas holographiques au début du film avec sa représentation de la strate supérieure des humains.



L'argument final du Puppet Master qui va convaincre Kusanagi pour leur union est que ses efforts de vouloir rester elle-même, de ne pas perdre les derniers vestiges de ce qu'elle est sont les obstacles qui l'empêchent d'évoluer. (1 h 12 min 4 s) En finale, le major accepte l'offre du Puppet Master de passer à une autre étape de leurs évolutions respectives en unissant leurs deux esprits. Malgré les nombreux avantages de son corps actuels qui pourraient être réparés, cette enveloppe protectrice devra être laissée derrière comme un crustacé faisant peau neuve après une croissance et ainsi devenir quelque chose de nouveau. (1 h 13 min 15 s) L'union de leur esprit n'est pas sans rappeler l'union sexuelle de deux corps pour produire une nouvelle entité. Le « nouveau-né » se réveille dans le corps d'une enfant robot, ce qui démontre une naissance physique et mentale d'un nouvel être unique. (1 h 14 min 5 s)