

IRIS

ISSN : 2779-2005

Publisher : UGA Éditions

44 | 2024

Vers un neuro-imaginaire

Cultisme et transhumanisme : autour de *Ghost in the Shell*

Cultism and Transhumanism: About Ghost in the Shell

Daniele Carluccio

 <https://publications-prairial.fr/iris/index.php?id=3682>

DOI : 10.35562/iris.3682

Electronic reference

Daniele Carluccio, « Cultisme et transhumanisme : autour de *Ghost in the Shell* », *IRIS* [Online], 44 | 2024, Online since 09 février 2024, connection on 14 février 2024. URL : <https://publications-prairial.fr/iris/index.php?id=3682>

Copyright

CC BY-SA 4.0

Cultisme et transhumanisme : autour de *Ghost in the Shell*

Cultism and Transhumanism: About Ghost in the Shell

Daniele Carluccio

OUTLINE

Culte des films et film culte
Vers *Ghost in the Shell*
Un moment de vérité
Conclusion

TEXT

« Aucune acception de bon goût culturel. »
(Roland Barthes, 2003, p. 160)

- 1 Le *transhumanisme* désigne une pensée, et même une pensée militante, qui se donne pour horizon l'évolution de l'espèce humaine par la voie du progrès scientifique, et en particulier du développement des biotechnologies (Ferry, 2016 ; Hautebert, 2019 ; Hottois, 2017). Dans le voisinage du transhumanisme, on trouve le *post-humanisme* qui en est la version radicalisée, dans la mesure où l'horizon donné est celui du dépassement, et pas seulement de l'évolution, de l'espèce humaine. Ces termes, en particulier le premier, ont une place grandissante dans le langage commun, que n'a pas celui de *cultisme*. En revanche, il est une expression associée à ce dernier terme qui le domine comme il domine les deux autres dans l'usage : celui d'objet *culte*. Un film, un livre ou une série *culte* est tel par sa réception — à proprement parler *cultiste*. Cette réception se caractérise par une passion, un engouement particulier, qui fédère une communauté de *fans* (Le Guern, 2002). Ainsi, chacun s'accorde pour définir *Blade Runner*, le film de science-fiction de Ridley Scott sorti au cinéma en 1982, comme un film culte. C'est si vrai que lorsque le *sequel* de Denis Villeneuve est sorti, trente-cinq ans plus tard, la

question était moins de savoir si le film était de qualité que s'il allait pouvoir devenir culte comme son prédécesseur. Troublante interrogation : parce que *Blade Runner* avait d'abord été un échec dans les salles, le succès du film de Villeneuve pouvait compromettre sa promotion au rang (de) culte, qui du reste était peut-être déjà compromis par son statut de suite (le succès ne se commande pas, ou alors il est déjà arrivé)... Mais dans les lignes qui suivent, c'est une autre question qui sera posée : celle de la conjonction du cultisme et du transhumanisme. Comment se fait-il que bien des films abordant le thème du transhumanisme ont attiré à eux un public cultiste ? N'est-il pas, sinon une recette, du moins une règle à chercher, et une histoire à reconstituer ? Pour y répondre, le propos se focalisera sur un autre film culte à thème transhumaniste que *Blade Runner : Ghost in the Shell*, dont l'adaptation en prises de vue réelles date, comme le film de Villeneuve, de 2017. L'accueil fait à cette adaptation, plus encore que le film lui-même, constitue un terrain d'investigation privilégié parce qu'il permet de faire saillir certains traits du public cultiste, comme l'intellectualisme ou l'exotisme. Avant d'en venir à l'analyse de ce film et de sa réception, il faut toutefois s'appliquer à une meilleure circonscription du phénomène du cultisme.

Culte des films et film culte

- 2 Le cultisme étant générationnel, il peut alimenter l'oubli — *Casablanca* (1942) a été un film culte, il ne l'est plus pour les plus jeunes — aussi bien que la nostalgie. Et même à l'intérieur d'une génération, le film culte sélectionne davantage son public qu'un film pouvant être qualifié de populaire. Autrement dit, la communauté cultiste est plus restreinte que le grand public. Elle peut même revendiquer une forme de marginalité. *Le Seigneur des Anneaux* (1954-55) de John R. R. Tolkien a été incontestablement un livre culte, jusqu'à ce que l'adaptation cinématographique de Peter Jackson, au début des années 2000, en fasse un objet populaire. Pour comprendre ce phénomène, il faut remonter à ses sources (Mathijs & Mendik, 2008 ; Mathijs & Sexton, 2011 pour les films culte). Dans l'histoire du cultisme, il est deux moments incontournables : l'entre-deux-guerres et les années 1970. Le premier est celui où l'expression *film culte* trouve son origine. Les années 1920 et 1930 sont marquées, dans les cercles intellectuels, par la critique de l'industrie culturelle. Un

certain nombre de penseurs, notamment Siegfried Kracauer (2008), s'interrogent sur la rencontre entre les masses et une culture populaire dont l'écran de cinéma constitue le vecteur principal. Si, pour désigner cet engouement qu'ils observent dans les salles de cinéma, le mot *culte* surgit, c'est que cette époque de la critique de l'industrie culturelle est aussi celle où se développe la sociologie des religions. En 1932, le sociologue américain Howard Becker édite et traduit de l'allemand la *Sociologie relationnelle* de Leopold von Wiese où *culte* apparaît pour désigner une certaine forme de groupement religieux. La même année, le critique de cinéma Harry Alan Potamkin publie un article intitulé « Le Culte des films ». Potamkin est un intellectuel originaire de Philadelphie qui a pris la décision d'écrire sur le cinéma à la suite d'un séjour qu'il a effectué à Paris en 1925, où il a pu observer l'engouement qui entourait les films, en particulier américains. Dans son article, il observe que ce « culte » n'attirait pas un public exclusivement populaire, mais aussi des écrivains et des artistes, comme Philippe Soupault qu'il cite : « Le cultisme du cinéma a vu le jour en France. [...] Les garçons super-raffinés des salons trouvaient leur paradis dans William S. Hart et le sourire de Pearl White, "ce sourire presque féroce annonçant les bouleversements du nouveau monde". » (2020, p. 256) Potamkin donne donc une origine française au cultisme cinématographique. Homme de gauche qui croit en un cinéma pour le peuple, il a toutefois un point de vue critique sur le phénomène. Pour lui les cultistes sont de jeunes snobs qui ont un regard naïf, c'est-à-dire exotisant, sur les États-Unis.

- 3 Il faut préciser qu'à l'époque l'expression *film culte*, donc *cult film* ou *cult movie*, n'a pas cours. Il faut attendre encore quelques décennies pour que celle-ci entre dans l'usage. En 1970, Andrew Sarris, un autre critique de cinéma américain, intitule un recueil de ses articles *Confessions of a Cultist*. Au seuil de ce livre, il se présente comme un « cultiste » assumé. « Dans le royaume du faire-semblant, j'ai arrêté de baisser ma tête face à l'épithète "cultiste" aussitôt que j'ai réalisé que la connotation quasi-religieuse du terme était plutôt justifiée pour ceux d'entre nous qui aimaient les films au-delà de toute raison », écrit-il (1970, p. 13, traduction personnelle). Sarris oppose aussi le « cultisme » au « carriérisme ». Il se situe comme un intellectuel marginal par rapport aux universitaires qui ont une place dans l'institution, quoiqu'il finira lui-même par devenir professeur à

l'université Columbia. C'est le second moment décisif : dans les années qui suivent apparaît aux États-Unis, d'abord à New York, du côté de Greenwich Village puis en banlieue, le phénomène des *midnight movies* (Hoberman & Rosenbaum, 1991). Les films de minuit sont des films qui sont programmés dans les cinémas à minuit, parce qu'ils présentent des caractéristiques qui les prédisposent à être projetés à cette heure tardive. Ce sont souvent des petites productions dont l'esthétique est éloignée des codes hollywoodiens, et dont le propos est souvent transgressif. Il s'agit soit de films d'horreur soit de films à contenu politiquement subversifs. Ces films rencontrent le succès précisément en raison de leur programmation nocturne, parce qu'ils s'adressent à un public différent de celui du soir, plus jeune et à la sensibilité contre-culturelle. Or, les films de minuit sont les premiers films culte, c'est-à-dire les premiers à être désignés de manière non anachronique comme tels. À partir de ce foyer l'expression rayonnera très largement, puisque seront dits culte des films autres que les *midnight movies*, des objets autres que les films. L'expression voyagera au-delà des limites géographiques et linguistiques anglo-américaines, tout en conservant la trace de cette origine. En français, l'expression *film culte*, avec sa construction en apposition, est un évident anglicisme. Tandis que dans d'autres langues, on ne se prive pas de recourir directement à l'anglais *cult*. Le culte est partout, et comme tout ce qui est partout, finit par n'être nulle part. Depuis les années 1980, l'expression aura emprunté un chemin lent mais sûr vers la banalisation, dont l'usage contemporain témoigne avec une nette évidence.

- 4 Dans ce cheminement, il faut toutefois encore s'arrêter sur un article qui a fait date, celui qu'Umberto Eco a fait paraître en 1985 sous le titre « Films culte et collage intertextuel ». Ce texte est marqué par une double actualité. D'une part, le développement de la théorie littéraire, depuis les années 1960, d'où vient la notion d'intertextualité. D'autre part, l'avènement, dans les années 1980, d'un cinéma grand public où la part du second degré devient plus importante, par exemple dans les films de Steven Spielberg qui présentent une composante citationnelle, voire auto-citationnelle. Pour Eco, c'est précisément par sa stéréotypie excessive que se définit le film culte :

Deux clichés nous font rire, mais une centaine de clichés nous émeuvent car nous sentons subtilement que les clichés se parlent entre eux et célèbrent une réunion. Tout comme la douleur extrême rencontre le plaisir sensuel, et la perversion extrême frise l'énergie mystique, l'extrême banalité nous permet d'entrevoir le Sublime. Personne n'aurait pu atteindre intentionnellement un tel résultat cosmique. Ici, la nature a parlé à la place des hommes. C'est un phénomène qui mérite au moins d'être vénéré. (Mathijs & Mendik, 2008, p. 74, traduction personnelle)

La théorie d'Eco se fonde sur l'analyse d'un film culte, *Casablanca* (anachroniquement défini comme tel dans la mesure où il est sorti en 1942, mais il faut dire que sa réception couvre plusieurs générations de spectateurs). Aussi bien l'analyse que la théorie qui en a découlé ont fait l'objet de critiques (Telotte, 1991 ; Gabbard & Gabbard, 1999). Une double réorientation sera ici proposée. Le point de vue d'Eco peut sembler en effet trop formaliste, qui le mène à oublier que *Casablanca* ne vaut pas seulement comme « collage » mais raconte aussi une histoire qui a manifestement intéressé le public. Le film raconte les retrouvailles de deux anciens amants qui se sont perdus de vue pendant la Seconde Guerre mondiale. Les deux protagonistes se retrouvent au Maroc, à Casablanca, au moment où la femme, interprétée par Ingrid Bergman, doit aider son mari, qui est un résistant, à fuir les nazis. Pour y arriver, elle doit s'adresser à son ancien amant, interprété par Humphrey Bogart, qu'elle avait abandonné mais qui à présent est le seul à pouvoir vraiment leur venir en aide. Ce qu'il fait finalement, en devant toutefois passer outre son amertume d'amant éconduit. Il faut donc remarquer la présence, à l'arrière-plan, d'une catastrophe historique, en l'occurrence la Seconde Guerre mondiale, et au premier plan, la relation amoureuse entre les personnages incarnés par Bergman et Bogart.

- 5 Or, c'est généralement une partie du film culte qui entre dans la mémoire collective, par exemple une scène à fort impact émotionnel. En l'occurrence, il s'agit des adieux entre les personnages joués par Bergman et Bogart, où ce dernier évoque avec nostalgie le souvenir de leur romance passée à Paris. C'est le fameux, et maintes fois parodié, « Nous aurons toujours Paris ». Eco aborde ce point de la fragmentation, ainsi que nous le verrons plus loin, mais sans

commenter comme il le devrait cette scène. C'est pourtant contribuer à l'intelligibilité du film culte — sans prétendre toutefois en proposer une recette — que de pointer ces deux caractéristiques : l'évocation indirecte, en toile de fond ou fictionnalisée, d'une catastrophe historique, et la force émotive d'une scène qui la prédispose à la fragmentation (et à la parodie). Prenons un autre film culte des années 1980 : *Star Wars*, qui est plus exactement une série de films de science-fiction dont les derniers sont sortis récemment, mais qui doit l'essentiel de sa réception cultiste au deuxième volet, intitulé *L'Empire contre-attaque* (*The Empire Strikes Back*, 1980). La fiction du film transpose la Seconde Guerre mondiale dans l'univers de la science-fiction, plus exactement du sous-genre du *space opera*, en y ajoutant une dimension féérique largement inspirée de Tolkien. Il y a donc évocation, encore une fois, d'une catastrophe historique (la même). Il y a par ailleurs l'histoire personnelle du héros, Luke Skywalker, qui doit affronter un antagoniste s'avérant être son propre père. Ce dilemme œdipien est au cœur de la scène culte, à la fin de *L'Empire contre-attaque*, où Darth Vader (presque littéralement le « Père noir ») lui révèle la vérité sur sa filiation : « Je suis ton père. » En somme, il y a la grande histoire, la guerre, et au sein de cette grande histoire la tragédie familiale, qui peut aussi être interprétée comme une crise que le héros doit résoudre pour atteindre la maturité (Paris & Stoecklin, 2012). Dernier aspect que *Star Wars* met en lumière davantage que *Casablanca* (mais moins que *La Fureur de vivre*, autre exemple de classicisme hollywoodien devenu culte) : le film culte est un film pour adolescents, soit parce qu'il met en scène des jeunes, soit parce qu'il présente une thématique adolescente (en l'occurrence la confrontation conflictuelle avec la figure paternelle). Marginal mais « raffiné », historicisant mais imaginaire, stéréotypique mais impactant, tel est l'objet culte. Quant à l'affect qui y fait brèche, c'est essentiellement celui de la perte, mélancolie ou nostalgie.

Vers *Ghost in the Shell*

- 6 Venons-en au transhumanisme. Nombre de films abordant le sujet sont considérés comme culte, ce qui n'est pas un hasard. Historiquement, le cultisme et le transhumanisme trouvent l'un comme l'autre leur élan dans la révolution culturelle des années 1960, qui est une large remise en cause des cadres sociaux et moraux traditionnels et

de la place que l'humain et l'individu occupent à l'intérieur de ces cadres. Le transhumanisme s'inscrit certainement dans ce courant de pensée émancipateur mais aussi terrorisant, parce qu'il comporte une part importante de négativité. Un film culte comme *The Rocky Horror Picture Show* (1975) fait écho au thème *hippie* ou soixante-huitard de la libération sexuelle, en mettant en scène un personnage de travesti qui a des relations sexuelles successivement avec les deux membres d'un même couple de jeunes fiancés. Mais il constitue aussi une réécriture de *Frankenstein* dont le mythe prométhéen est l'une des sources du transhumanisme. *The Rocky Horror Picture Show* est le succès le plus éclatant parmi les *midnight movies*. La vogue de ces films se termine à la fin des années 1970 avec l'apparition et la diffusion des cassettes vidéo. La cassette vidéo ne met pas un terme au cultisme, mais elle éloigne le phénomène des salles de cinéma. Les films culte ce ne seront plus désormais les films vus au cinéma à minuit, mais ceux qui seront découverts (et revus) en vidéo. Or, le film peut-être le plus représentatif de ce cultisme télévisuel est *Blade Runner* (1982), qui a donc été un échec au cinéma avant de rencontrer le succès en format vidéo. Le film de Ridley Scott met en scène des personnages d'androïdes appelés des répliquants qui, se rebellant contre leur créateur, doivent être pris en chasse par la police et éliminés. *Blade Runner* a marqué par son ambiance urbaine futuriste, sombre et mélancolique, caractéristique du sous-genre *cyberpunk* de la science-fiction. Il a aussi marqué par la revendication des répliquants de se voir considérés comme des humains et en particulier de voir prolonger leur durée de vie, qui n'est que de quelques années. Cette limitation est perçue comme un obstacle à leur épanouissement. La figure transhumaine que propose le film n'a rien de triomphant. Elle pourrait angoisser notre humanité, agiter la menace d'un remplacement par une post-humanité. Mais elle est limitée, castrée plus que symboliquement. Nous sommes clairement ici à l'adolescence du transhumanisme.

- 7 En 1987 sort *RoboCop* qui est, comme *Blade Runner*, une grande production hollywoodienne réalisée par un cinéaste européen, en l'occurrence Paul Verhoeven. Le film est à la fois un succès populaire, à sa sortie dans les salles, et un film culte. Il s'agit d'un *blockbuster* d'auteur, qui mêle divertissement grand public avec une dimension plus réflexive, qui tient dans une critique du capitalisme reaganien.

Le film raconte la transformation d'un policier sauvagement assassiné par une bande de criminels en un cyborg à la force surhumaine. Au cours du récit, le personnage du Robocop, qui a conservé son cerveau humain, redécouvre progressivement les souvenirs qui en ont été effacés, et par là à la fois son individualité et son humanité. Comme les répliquants, c'est l'empathie que suscite le cyborg de Verhoeven. Dans ces mêmes années apparaît au Japon un cinéma d'animation ambitieux fortement inspiré par le cinéma de science-fiction occidentale. Un film comme *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo dépeint une ville de Tokyo futuriste qui ressemble au Los Angeles cyberpunk de *Blade Runner*, mais qui garde aussi la mémoire traumatique des bombardements nucléaires d'Hiroshima et de Nagasaki (encore la Seconde Guerre mondiale). Le personnage d'*Akira*, qui donne son nom au film sans en être le protagoniste, est un enfant doué de pouvoirs paranormaux qui ont été développés par l'armée et qui ont conduit à la destruction de Tokyo. Il incarne le fantasme enfantin de la force surhumaine mais en sourdine, car ce sont des adolescents déshérités et révoltés qui sont les personnages principaux du film. Enfin, dans cette liste qui ne saurait être exhaustive, il faut considérer *Ghost in the Shell*, autre film d'animation japonais sorti en 1995, réalisé par Mamuro Oshii d'après un manga de Masamune Shirow, qui a également acquis un statut culte. De tous les films culte mentionnés, c'est sans doute celui qui aborde le plus complètement le sujet du transhumanisme. Le film met en scène un personnage de policière cyborg, un Robocop féminin et érotisé, qui accepte à la fin du film de fusionner avec une intelligence artificielle se faisant appeler le marionnettiste, sorte d'esprit né dans le réseau informatique et y ayant acquis une complète autonomie. *Ghost in the Shell* imagine donc un dépassement de l'humain à la fois par la biomécanique et par la technologie fine.

- 8 Ce n'est toutefois pas le film d'Oshii qui aura notre attention, mais l'adaptation hollywoodienne en prises de vue réelles de *Ghost in the Shell* qui a été proposée en 2017 par le réalisateur Rupert Sanders. Pourquoi ce détour ? Parce que l'analyse d'un film culte suppose la prise en considération de sa réception. Or, l'adaptation d'un film repose sur une réception, elle dit quelque chose de la manière dont l'œuvre originelle a été reçue. Et par ailleurs les critiques qui sont faites à cette adaptation par les journalistes¹, par les chercheurs

comme par les fans disent aussi quelque chose du culte qui entoure l'œuvre originelle. À ce titre, le *live action* de *Ghost in the Shell* semble particulièrement symptomatique, par sa fidélité comme par ses infidélités, par ses qualités comme par ses défauts. Parmi les qualités du film, c'est d'abord sa beauté visuelle qui a été ciblée, ce qui peut sembler anecdotique, mais il est vrai que le bon usage des effets spéciaux numériques pour créer un monde futuriste et des personnages transhumains a ceci d'intéressant qu'il réalise au niveau de l'image cette association de la nature et de l'artifice. Le principal reproche concerne une simplification et une banalisation du récit. Le film d'animation de 1995 tenait une grande partie de sa valeur, aux yeux des fans, de l'ambition qui le portait à articuler un discours philosophique sur le transhumanisme. Le titre *Ghost in the Shell* est une allusion au livre d'Arthur Koestler *The Ghost in the Machine*, qui est une réflexion prenant pour point de départ le dualisme cartésien pour penser la dissemblance entre la part la plus intellectuelle de l'homme et ses tendances plus primitives, et donc les difficultés de l'homme à évoluer et à former une communauté harmonieuse. Et le film, davantage encore que le manga de Masamune Shirow à sa source, propose une réflexion sur l'évolution humaine qui passe par le récit de cette fusion entre un cyborg et une intelligence artificielle. Cette réflexion est servie par le choix de ralentir l'action, et de donner par là au film une dimension contemplative sans doute inspirée de *Blade Runner* qui déjà présentait cette particularité. Dans cette action ralentie, une part importante est donnée aux dialogues, qui fournissent des éléments de débat philosophique. Dans le *live action* de 2017, tout ceci disparaît. Le film est beaucoup plus rythmé, les dialogues sont amputés de leur dimension plus proprement réflexive. Nous voici désormais face à un *film d'action hollywoodien*.

- 9 La fin du film aussi est changée : il n'y a plus de fusion entre le major Motoko Kusanagi, la femme cyborg, et le marionnettiste. Il n'y a d'ailleurs plus vraiment de marionnettiste. L'antagoniste s'appelle désormais Hideo Kuze et c'est un être incarné, dont l'inspiration vient de la série animée de *Ghost in the Shell* qui a été réalisée dans les années 2000. C'est une sorte de double masculin de l'héroïne, un cyborg comme elle, mais qui a choisi la voie de la (cyber)criminalité. En somme, ce n'est plus un virus mais un hacker. Le rôle de Kuze sera

de faire prendre conscience à l'héroïne de son humanité et de son individualité. Le major découvre en effet que ce criminel est en fait un résistant qui s'est rebellé contre ses créateurs et sa propre transformation en cyborg. Le propos du film est donc simplifié et banalisé, puisque cette nouvelle version de *Ghost in the Shell* propose finalement quelque chose de très proche de *Robocop* : un policier cyborg qui redécouvre son humanité en traquant ses meurtriers. Cette critique, qui est certainement justifiée, est aussi symptomatique du culte qui entoure *Ghost in the Shell*. Comme l'a dit Harry Potamkin, les cultistes sont des « garçons super-raffinés ». L'intellectualisme est une des composantes du cultisme. Les cultistes aiment les films qui parlent à leur intellect, et surtout qui les séparent d'un public plus large ou plus populaire. Autrement dit, il est, entre public cultiste et public populaire, une *distinction*. Une version de *Ghost in the Shell* qui simplifie et banalise son propos rencontre donc fatalement la désapprobation des fans du film de Mamoru Oshii. Cet intellectualisme (voire ce snobisme) est d'ailleurs associé, comme dans l'article de Potamkin, à une critique exotisante de l'américanisation du film. On reproche au *live action* d'avoir effacé tout ce qui fait le charme japonisant du film d'animation (Napier, 2008), d'une part cette lenteur contemplative, qui doit pourtant beaucoup à *Blade Runner*, mais aussi la musique caractéristique de Kenji Kawai, avec son chœur en langue japonaise. Banalisation et américanisation du film sont donc les principaux reproches formulés par la critique cultiste de *Ghost in the Shell*.

Un moment de vérité

- 10 De cette critique du film, deux points seront ici plus particulièrement retenus, afin de pousser plus avant l'analyse. Premièrement, la restitution des scènes culte. Si cette adaptation est cultiste, c'est bien dans la volonté de reproduire scrupuleusement les scènes mémorables du film, par exemple celle, initiale, qui montre la création de la femme cyborg, ou encore celle où le personnage du major se bat dans l'eau avec un criminel et fait montre des qualités physiques supérieures que lui confère son corps transhumain. De son temps le film d'Oshii était déjà considéré comme une prouesse technique par la qualité de son animation, et la reproduction de ces scènes dans le *live action* de Sanders est à la fois un hommage et une démonstration

de maîtrise. Le problème est que ces scènes, dans un film où l'intrigue a perdu une bonne partie de sa substance, apparaissent précisément comme des copies vidées de la pertinence de l'original. D'où le jeu de mots qui n'a pas manqué d'être fait sur la vacuité de l'adaptation américaine : « *a shell without the ghost* », une coquille sans âme. L'autre point retenu est celui de l'évolution de l'héroïne d'un film à l'autre. Tandis que le film d'animation proposait un personnage froid, distant, au regard figé, précisément pour questionner son humanité, la version de Sanders propose une femme cyborg beaucoup plus incarnée et humanisée. Ce qui peut apparaître comme une infidélité par rapport au film d'Oshii, mais beaucoup moins par rapport au manga originel de Shirow, plus léger, plus humoristique, et dont les personnages apparaissent donc aussi plus humains. Il faut rappeler que, dans un épisode du manga (Shirow, 2017, p. 193-232), Motoko Kusanagi a un amant, dont il n'est plus question dans le film de 1995. Et dans la série d'animation réalisée dans les années 2000, le passé de l'héroïne est en grande partie reconstitué. On apprend que durant son enfance, elle a failli mourir dans un accident d'avion, d'où sa transformation en cyborg. Une intrigue amoureuse y est également nouée avec le personnage de Kuze, qui l'aurait connu durant son enfance après avoir échappé au même accident d'avion. La figure de Motoko est donc dramatisée, très loin des intentions qui étaient celle du film d'Oshii. Or, le *live action* va plus loin encore dans ce sens, puisqu'il présente un personnage émotif malgré sa robotisation, cherchant à connaître son passé, en manque d'humanité comme le montre une scène où elle accueille une prostituée chez elle pour éprouver ce que cela fait de toucher un visage humain. À ce propos, les critiques ont été mitigées. Soit on a valorisé ce supplément d'incarnation, soit on y a vu quelque chose qui là encore trahissait le film en le banalisant, ou pire encore, une exaltation occidentaliste de l'individualisme très éloignée du transhumanisme transindividuel du film d'Oshii (Daliot-Bul, 2019).

- 11 Arrêtons ici la revue des critiques pour faire le point et aller au-delà. Le *live action* de Sanders est sans doute une adaptation imparfaite du film de 1995, et dès l'origine un projet relativement peu judicieux. Mais cet échec a ceci de paradoxalement intéressant qu'il peut aider à saisir ce qui fait de *Ghost in the Shell* un film culte. Mettons que l'on demande à un fan pourquoi il aime le film d'Oshii. Il est

possible qu'il réponde que c'est en raison de la profondeur ou de la finesse de son propos sur le transhumanisme. Il s'agirait toutefois alors moins d'une réponse à la question de savoir pourquoi le film est culte qu'à celle de savoir pourquoi il est réussi. Car le cultisme n'est pas quelque chose de pleinement rationalisable (« au-delà de toute raison », d'après Sarris), et il peut même s'attacher à des objets dont la banalité devrait les disqualifier aux yeux du public (Eco). Il se peut donc que la banalisation de l'intrigue fasse voir indirectement ce qui fonde le statut culte de *Ghost in the Shell*. Un des effets de cette banalisation est qu'elle permet au spectateur d'être beaucoup moins captif du déroulement de l'histoire. Dès lors que l'intrigue est *téléphonée*, ce n'est plus son fil qui est suivi, mais peut-être la qualité visuelle du film, et plus sûrement encore l'impact émotionnel de certaines scènes. À ce propos, l'architecture du film présente la particularité, pour un film d'action, d'enchaîner dans sa partie centrale des scènes intimistes. Ainsi l'héroïne se trouve-t-elle d'abord confrontée à l'antagoniste, Hideo Kuze. Celui-ci lui révèle que l'un comme l'autre ont été les cobayes involontaires de l'expérience scientifique qui a fait d'eux des cyborgs. Ensuite, elle s'en retourne demander des comptes à la scientifique qui l'a créée, la D^{re} Ouelet, sorte de mère de substitution, et celle-ci lui annonce qu'on lui a menti sur ses origines. Puis elle échange avec son partenaire de la police sur son état d'esprit. Puis elle reparle à Ouelet, qui lui transmet l'adresse de sa véritable mère afin de permettre leur rencontre. Le tout presque sans scènes d'action intermédiaires. Le *Ghost in the Shell* de 2017 remplace donc la lenteur contemplative du film d'animation par cette succession de moments intimistes, dont le plus réussi est le plus original, car il est une invention du *live action* : la rencontre entre l'héroïne et sa mère biologique.

- 12 Il est possible de définir cette scène comme un « moment de vérité », au sens que Roland Barthes a donné à cette expression. Barthes est un théoricien de la littérature qui est allé très près d'une théorie du cultisme sans jamais toutefois utiliser l'expression. Mais la proximité est remarquable entre ce qu'Eco dit des films culte dans son article de 1985 et ce que Barthes dit de la littérature quelques années plus tôt :

Un livre peut aussi inspirer un culte bien qu'il soit une grande œuvre d'art. *Les Trois Mousquetaires* comme *La Divine Comédie* figurent parmi les livres culte. [...] Je suspecte qu'un film culte, au contraire, doit présenter quelque imperfection organique. Je pense qu'afin de transformer une œuvre en objet culte, il faut pouvoir le briser, le disloquer, le démonter pour que seules des parties restent en mémoire. (Mathjis & Mendik, 2008, p. 68)

Ce qui reste du Livre, c'est la citation (au sens très général) : le fragment, le relief qui est transporté ailleurs. *La Divine Comédie*, c'est : « Vous qui entrez ici, laissez toute espérance », etc. (Barthes, 2003, p. 257)

Eco et Barthes recourent au même exemple (entre autres), *La Divine Comédie* de Dante, pour dire que le lecteur prélève une phrase ou une scène particulièrement marquante dans le livre qu'il aime (ou « Livre », avec une majuscule héritée de Mallarmé, mais en pensant d'abord aux romans de Proust et de Tolstoï). Or, Barthes appelle « moments de vérité » (p. 151 et suiv.) ces fragments de texte qui restent dans la mémoire du lecteur. D'ailleurs il peut s'agir aussi de fragments de film : la scène de la danse de Casanova avec une *automate*, dans le *Casanova* de Federico Fellini (p. 160). Et ces moments de vérité le sont pour Barthes parce qu'ils produisent un impact émotionnel sur le lecteur ou le spectateur², tout en n'occupant pas une place centrale dans le récit. Le moment de vérité de *Ghost in the Shell* est en effet un moment faible de l'action mais un moment fort de l'histoire, puisque l'héroïne est confrontée à sa mère biologique. Elle ne la connaît pas puisqu'on a effacé ses souvenirs et elle n'en est pas reconnue car elle a changé de corps et donc d'apparence. Le major est accueilli par sa mère dans son appartement, et cette dernière commence à lui parler de sa fille qu'elle croit décédée alors qu'elle se trouve devant elle. Au cours de ce dialogue, on apprend notamment que Motoko était une adolescente difficile et rebelle, apparemment sans père, qui a fui sa maison et a été arrêtée par la police après avoir milité contre le transhumanisme devenu étatique dans le monde dystopique de la fiction. C'est une scène d'intérieur, caractérisée par le réalisme du décor, qui n'a rien de science-fictionnel ou de futuriste. Des éléments japonisants y disent la quotidienneté, ainsi que le rituel du thé. Le jeu des actrices y est

délicat. Le champ contre-champ permet de mettre en lumière l'émotion de ces deux personnages qui sont liés sans se reconnaître. Cette émotion sur leurs visages est heureusement retenue, comme est discrète la musique.

Conclusion

- 13 Que dit cette scène intimiste, qui sauve le film de sa banalité ? Ne nous délivre-t-elle pas précisément la morale du film culte transhumaniste adapté ? Que l'héroïne transhumaine se retourne vers la figure maternelle, il est possible d'y voir une régression (Alemany Navarro, 2020), mais aussi que l'imaginaire du transhumanisme est fondamentalement un imaginaire adolescent, qui reproduit de manière hyperbolique la crise de l'adolescence, avec les difficultés que rencontrent généralement les jeunes à établir des liens avec leur entourage familial, à donner du sens à leur existence, et également à accepter leur propre corps (Le Breton, 2016). Si nombre des films qui abordent la question du transhumanisme deviennent culte, c'est certainement pour cette raison fondamentale-là. Cette immaturité ne doit toutefois pas forcément être prise en mauvaise part, du moins dans le cadre artistique. Puisque l'imaginaire par définition est naïf et que c'est de cette naïveté que sont constituées les œuvres d'art. Quant à la transhumanité *réelle*, reviendra-t-elle à situer l'homme dans une adolescence perpétuelle ? ou décevra-t-elle, comme toute réalité, appelée à une réduction prosaïque qui la coupera à jamais du cultisme ? Qu'il soit ici consenti de laisser les réponses à d'autres, ou à l'avenir.

BIBLIOGRAPHY

ALEMANY NAVARRO Pedro, 2020, « Versions of Self-Search and Self-Transcendence in a Posthuman Paradigm. The Case of Motoko Kusanagi (*Ghost in the Shell*) », dans M. Almagro Jiménez et E. Parra-Membrives, *From Page to Screen. Modification and Misrepresentation of Female Characters in Audi-*

ovisual Media, Tübingen, Narre Francke Attempto, p. 159-174.

BARTHES Roland, 2003, *La Préparation du roman I et II (1978-1979 et 1979-1980)*, éd. N. Léger, Paris, Seuil, coll. « Traces écrites ».

- BECKER Howard, 1932, *Systematic Sociology. On the Basis of the Beziehungslehre and Gebildelehre of Leopold von Wiese*, New York, John Wiley.
- CARLUCCIO Daniele, 2019, *Roland Barthes lecteur*, Paris, Hermann.
- DALIOT-BUL Michal, 2019, « *Ghost in the Shell* as a Cross-cultural Franchise: From Radical Posthumanism to Human Exceptionalism », *Asian Studies Review*, vol. 43, n° 3, p. 527-543.
- FERRY Luc, 2016, *La Révolution transhumaniste. Comment la technomédecine et l'uberisation du monde vont bouleverser nos vies*, Paris, Plon.
- GABBARD Glen Owens & GABBARD Krin, 1999, « Play it again, Sigmund. Psychoanalysis and the Classical Hollywood Text », dans *Psychiatry and the Cinema*, Washington, American Psychiatric Press, p. 205-219.
- HAUTEBERT Joël, 2019, *Le Transhumanisme. Aboutissement de la révolution anthropologique*, Paris, L'Homme Nouveau.
- HOBERMAN James & ROSENBAUM Jonathan, 1991, *Midnight Movies*, Boston, Da Capo Press.
- HOTTOIS Gilbert, 2017, *Philosophie et idéologies trans/posthumanistes*, Paris, Vrin.
- KOESTLER Arthur, 1967, *The Ghost in the Machine*, Londres, Hutchinson.
- KRACAUER Siefried, 2008, *L'Ornement de la masse. Essais sur la modernité weimarienne* [1963], traduit de l'allemand par S. Cornille, Paris, La Découverte.
- LE BRETON David, 2016, *Corps et adolescence*, Bruxelles, Yapaka.
- LE GUERN Philippe (dir.), 2002, *Les Cultes médiatiques. Culture fan et œuvres cultes*, Rennes, PUR.
- MATHIJS Ernest & MENDIK Xavier (éds), 2008, *The Cult Film Reader*, Maidenhead, McGraw-Hill.
- MATHIJS Ernest & SEXTON Jamie, 2011, *Cult Cinema: An Introduction*, Chichester, John Wiley.
- NAPIER Susan J., 2008, *From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy in the Mind of the West*, New York, Palgrave Macmillan.
- PARIS Hugues & STOECKLIN Hubert, 2012, *Star Wars au risque de la psychanalyse. Dark Vador, adolescent mélancolique ?*, Toulouse, Érès.
- POTAMKIN Harry A., 2020, « Le Culte des films » [1932], traduit de l'anglais par D. Carluccio, *Po&sie*, n° 172-173, p. 255-259.
- SARRIS Andrew, 1970, *Confessions of a Cultist. On the Cinema, 1955-1969*, New York, Simon & Schuster.
- SHIROW Masamune, 2017, *Ghost in the Shell* [1991], traduit du japonais par A.-S. Thévenon, Grenoble, Glénat.
- TELOTTE Jean-Pierre, 1991, « *Casablanca* and the Larcenous Cult Film », dans *The Cult Film. Beyond all Reason*, Austin, The University of Texas Press, p. 43-54.

Filmographie

Akira (1988). Réalisateur : Katsuhiro Otomo. Producteurs : Ryōhei Suzuki, Shunzō Katō. Script : Katsuhiro Otomo, Izo Hasimoto. Distribution (principales

voix) : Mitsuo Iwata, Nozomu Sasaki, Mami Koyama, Taro Ishida.

Blade Runner (1982). Réalisateur : Ridley Scott. Producteur : Michael Deeley. Script : Hampton Fancher, David Peoples. Photographie : Jordan Cronenweth. Distribution (principaux rôles) : Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah.

Casablanca (1942). Réalisateur : Michael Curtiz. Producteur : Hal B. Wallis. Script : Julius J. Epstein, Philip G. Epstein, Howard Koch. Photographie : Arthur Edeson. Distribution : Humphrey Bogart, Ingrid Bergman, Paul Henreid, Claude Rains.

Ghost in the Shell (1995). Réalisateur : Mamoru Oshii. Producteurs : Yoshimasa Mizuo, Ken Matsumoto, Ken Iyadomi, Mitsuhisa Ishikawa. Script : Kazunori Ito. Photographie : Peter Suschitzky. Distribution (voix) : Atsuko Tanaka, Akio Ôtsuka, Iemasa Kayumi.

Ghost in the Shell (2017). Réalisateur : Rupert Sanders. Producteurs : Avi Arad, Steven Paul, Michael Costigan. Script : Jamie Moss, William Wheeler, Ehren Kruger. Photographie : Jess Hall. Distribution : Scarlett Johansson, Takeshi Kitano, Michael Pitt, Pilon Asbæk.

Ghost in the Shell. Stand Alone Complex (2002-2005). Réalisateur : Kenji Kamiyama. Producteurs : Yuuichirou Matsuya, Atsushi Sugita, Hisanori Kunisaki. Script : Kenji Kamiyama et al. Distribution (voix) : Atsuko Tanaka, Akio Ôtsuka, Rikiya Koyama.

RoboCop (1987). Réalisateur : Paul Verhoeven. Producteur : Arne Schmidt. Script : Edward Neumeier, Michael Miner. Photographie : Jost Vacano. Distribution : Peter Weller, Nancy Allen, Daniel O'Herlihy, Ronny Cox.

The Rocky Horror Picture Show (1975). Réalisateur : Jim Sharman. Producteur : Michael White. Script : Jim Sharman, Richard O'Brien. Photographie : Peter Suschitzky. Distribution : Tim Curry, Richard O'Brien, Barry Bostwick, Susan Sarandon.

Star Wars : Episode V. The Empire Strikes Back (1980). Réalisateur : Irvin Kershner. Producteur : Gary Kurtz. Script : Leigh Brackett, Lawrence Kasdan. Photographie : Peter Suschitzky. Distribution : Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams.

NOTES

1 Pour une compilation de ces critiques, voir <[Ghost in the Shell - Movie Reviews \(rottentomatoes.com\)](https://www.rottentomatoes.com/m/ghost_in_the_shell_2017/reviews) (https://www.rottentomatoes.com/m/ghost_in_the_shell_2017/reviews)>. Dans le présent article, il a été décidé de ne pas considérer le reproche le plus retentissant formulé à l'égard du film : le *whitewashing* constitué par l'attribution du rôle principal à une actrice blanche (Scarlett Johansson) plutôt qu'à une actrice asiatique. Cette controverse ne concerne

en effet qu'indirectement la matière du film et que très partiellement le sujet du cultisme, quoiqu'il puisse être associé à sa dimension exotisante.

2 La « vérité » de ces moments est donc d'ordre affectif : « conjonction d'une émotion qui submerge [...] et d'une évidence qui imprime en nous la certitude que ce que nous lisons est la vérité » (p. 156). Elle s'accroche néanmoins aussi à des détails, notamment corporels, qui font particulièrement « vrais » : « plus c'est concret, plus c'est vivant » (p. 158). Les exemples littéraires donnés par Barthes sont les scènes qui racontent l'agonie du père Bolkonsky dans *Guerre et Paix* et celle de la grand-mère du narrateur de la *Recherche du temps perdu*, qui l'émeuvent parce qu'elles trouvent une résonance dans son expérience, alors récente, du deuil maternel. Sur le rapport mélancolique que Barthes lecteur ou spectateur entretient avec le fragment textuel ou visuel, je me permets de renvoyer à mon essai (Carluccio, 2019).

ABSTRACTS

Français

Le présent article pose la question de la conjonction du cultisme et du transhumanisme : comment se fait-il que bien des films abordant le thème du transhumanisme sont devenus des objets *culte* ? Pour y répondre, il faut d'abord circonscrire le phénomène du cultisme tel qu'il est apparu au ^{xx}e siècle dans les salles de cinéma, depuis ses origines avant-gardistes et contre-culturelles jusqu'à la vogue du cinéma d'animation japonais. Il faut aussi considérer les caractéristiques formelles de l'objet culte, notamment son aspect fragmentaire, en rediscutant la théorie d'Umberto Eco. Le propos peut ensuite se focaliser sur le film culte *Ghost in the Shell*, dont l'adaptation en prises de vue réelles date de 2017. L'accueil mitigé fait à cette adaptation, plus encore que le film lui-même, offre un terrain d'investigation idéal car il fait saillir certains traits du public cultiste, comme l'intellectualisme et l'exotisme. Enfin, une scène du film est retenue et commentée au moyen de la notion de moment de vérité développée par Roland Barthes, afin de penser la dimension adolescente et mélancolique de l'imaginaire culto-transhumaniste.

English

This article by Daniele Carluccio is studying the conjunction between cultism and transhumanism with three movements : a brief history of cultism, the analysis of the movie *Ghost in the Shell* (2017) and its reception, and a comment about a specific scene emphasizing a culto-transhumanist imaginary. Using some theoretical concepts, such as the cult movie of Umberto Eco or the moment of truth of Roland Barthes, Daniele Carluccio examines the theme of transhumanism and the definition of a movie as an object of cultism.

INDEX

Mots-clés

cultisme, histoire du cultisme, transhumanisme, Ghost in the Shell (2017), analyse de Ghost in the shell

Keywords

cultism, history of cultism, transhumanism, Ghost in the Shell (2017), analysis of Ghost in the Shell

AUTHOR

Daniele Carluccio

dcarluccio84@gmail.com