

MAMORU  OSHII

R E N C O N T R E (S)



Les moutons electriques

PROTOTYPES ET HOLOTYPES

LA FABRIQUE ANIMÉE DE MAMORU OSHII
PAR DICK TOMASOVIC

PARMI LES GRANDES FIGURES ET LES MOTIFS STRUCTURANTS QUI HANTENT LA FILMOGRAPHE D'OSHII, LA QUESTION DE L'ALLIAGE DU MACHINIQUE ET DE L'ORGANIQUE OCCUPE UNE PLACE CENTRALE, CHAQUE ŒUVRE REFORMULANT INLIASSABLEMENT LE FANTASME CONTEMPORAIN DE L'OSMOSE ENTRE L'HOMME ET L'OUTIL POUR EN ÉCLAIRER UNE NOUVELLE PROBLÉMATIQUE. À PARTIR D'UNE PRATIQUE DE CRÉATION D'IMAGES FASCINANTES ELLES-MÊMES BIEN SOUVENT HYBRIDES, OSHII S'AFFIRME COMME LE GRAND CINÉASTE DU CORPS « AUGMENTÉ », DE SES PUISSANCES COMME, SURTOUT, DE SES FAILLES ET DE SES DOUTES.

Page de gauche :

Couverture du livre japonais 世界の半分を怒らせる (Traduction : *Énerver la moitié du monde*), par Momoru Oshii, un livre où l'artiste confie des « choses qui ne peuvent pas être écrites dans des magazines ». 2015, © Gentosha

UN DUEL AU SOMMET ÉCLAIRÉ PAR LE SOLEIL levant. Sous les oripeaux de codes génériques échappés tant d'un western que d'un film de samourais, la dernière scène de *Patlabor* (1989), mythologique à souhait, explicite son grand projet : rendre organique le mécanique et, par un jeu d'engagement réciproque que Mamoru Oshii aura pour obsession de répéter de film en film, jusqu'à la plus totale confusion des éléments en présence, inscrire l'organique dans l'ordre du mécanique. Le combat des titans, opposant deux immenses

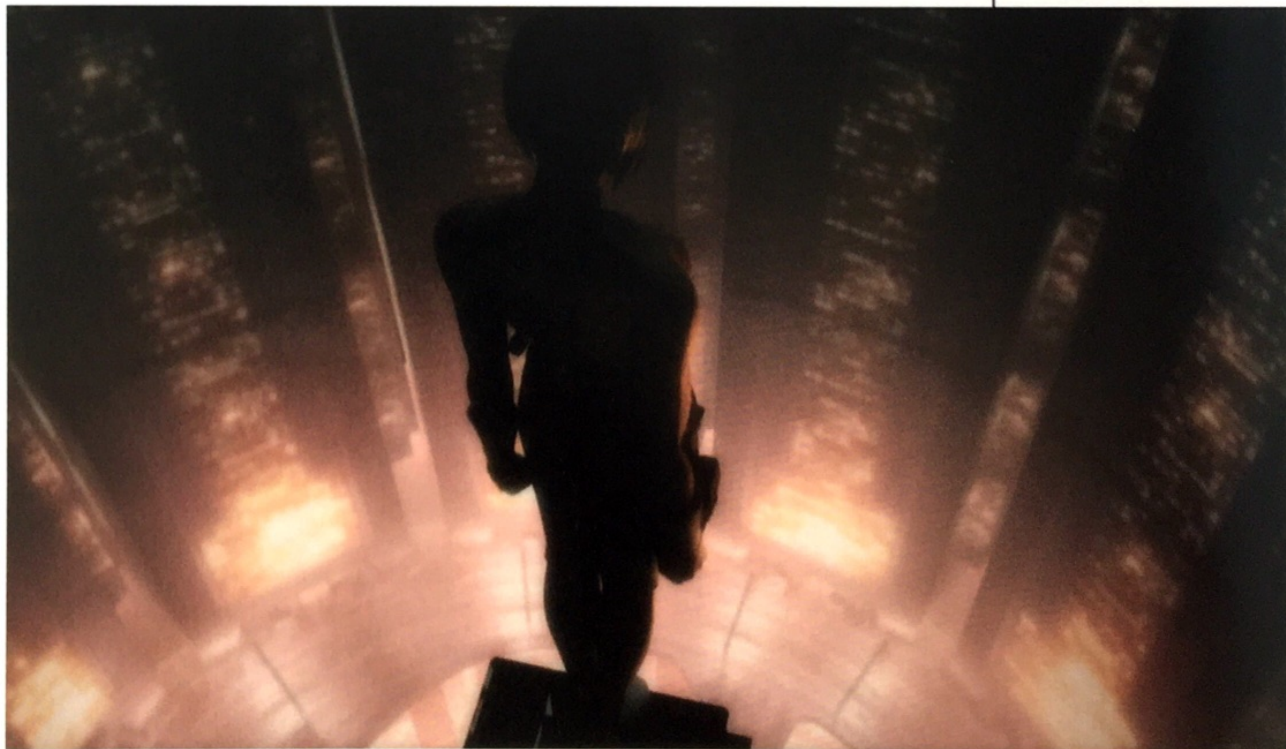
robots policiers dont l'un est piloté par une jeune femme et l'autre abandonné à l'automatisme maléfique qui menace la cité, plante les parades du personnage humain au cœur d'une immense prothèse d'acier (un *labor*, gigantesque *mecha* de l'univers de cette franchise) tandis que les silhouettes des géants de fer, à l'occasion de cet impitoyable combat, laissent surgir à chaque coup porté des éclats de métal qui semblent se déchirer comme des lambeaux de chair humaine. Des câbles se tordent comme des boyaux ; des fissures apparaissent

comme autant de plaies ouvertes. Il s'agit du plein aboutissement des jeux de correspondances, d'échos, de mimétismes et de rimes visuelles entre personnages humains et figures robotiques géantes que la mise en scène mais aussi le montage, très plastique, à travers ses raccords de mouvements, auront instillés tout au long du film animé. Largement poursuivie dans *Patlabor 2 : The Movie* (1993), cette logique de la fusion entre organique et mécanique est introduite dès les premières images du premier film, qui, empruntant le motif allégorique très présent dans l'œuvre d'Oshii de la chute de l'ange, joue d'un rappel visuel entre la tombée suicidaire d'un homme et le parachutage de robots géants.

Les deux films seront structurés autour de ces réminiscences, notamment par la construction de ces images de pilotes incrustés dans leur véhicules futuristes ou de ces opérateurs confrontés aux écrans informatiques récalcitrants dont les inscriptions (entre autres le fameux « Babel » rouge répété à l'infini) viennent se refléter sur les visages et les corps comme

s'ils devenaient à leur tour des interfaces. Plus troublant encore : le regard du spectateur est

invité à fusionner les registres du dessin animé et ceux du signal informatique, le filmage d'écrans abandonnés à l'animation d'inscriptions informatiques apparaissant fréquemment comme le contrechamp du regard caméra des personnages enfermés dans leurs bunkers à computers. Chez Oshii, les motifs, les figures et les médias tendent depuis toujours vers la plus déroutante des hybridations.



Ci-dessous :

Image du film *Ghost in the Shell 2.0*, 2008
© 1995 Kodansha/
Shirow Masamune/
Bandai Visual/Manga
entertainment

Page de droite :

Affiche du film
*Patlabor: The Next
Generation*, 2015,
© Tohokushinsha.

POÉTIQUE DU MÉTISSAGE

Mouvement et fixité, animation et prise de vues réelles, 2-D et 3-D, les images les plus fortes du cinéma d'Oshii échappent à une ontologie stable et traditionnelle pour revendiquer une incertitude dynamique à travers une construction composite. Le dispositif cinématographique, dans son essentialité, a ainsi été régulièrement mis à l'épreuve de sa

Jetée (1962), une œuvre majeure qui influencera considérablement le cinéaste japonais. Déjà son deuxième film s'y réfère, déclinant à nouveau sur grand écran la célèbre franchise *Lamu : un rêve sans fin* (1984), prenant pour prétexte une machine à rêve enrayée, explorant les perspectives impossibles et les démarches paradoxales pour dépasser les limites du temps



définition. On pense bien sûr à cette hésitation entre dessin et animé, qui rejoue, à travers la contemplation de l'arrêt sur image, la fameuse tension entre photographie et cinéma sur laquelle Chris Marker avait bâti, entre autres, *La*

et de l'espace en isolant les formes, en mettant en abîme les figures et emprisonnant les séquences sous forme de boucles. Le spectateur de *Innocence* (2004) ne s'est non plus jamais totalement remis de cette boucle temporelle

Ci-contre :

Image du film

Sky Crawlers,

© 2008.

Wildside, MHNI,

BWDVYHDYCH.

Tous droits réservés

dans laquelle tombe l'agent Batou qui lui fait visiter trois fois de suite la demeure du hacker Kim, ce dernier parvenant à brouiller toutes les perceptions du personnage comme du spectateur. Les jeux de dilatation temporelle, usant peu ou prou de l'image fixe ou ralentie, rendant chaque détail à la fois hyperbolique et mystifiant, est une constante de son œuvre qui cherchera rapidement à densifier chaque plan par une forme de stratification visuelle recourant au métissage des techniques et des écritures de l'audiovisuel. Les combinaisons d'images issues d'animation traditionnelle sur celluloïd, d'animation informatique (CGI), de prises de vues réelles, d'infographies et de retouches numériques donneront un cachet absolument singulier à chacun des films d'Oshii tout en les inscrivant dans une seule et grande recherche formelle cohérente. Car, des figures invisibles et miroitantes de *Ghost in the Shell* (1995) à sa remise à jour avec images de synthèse et nouvelle colorimétrie en 2008 (*Ghost in the Shell 2.0*), des surprenants *glitches* informatiques qui déforment l'image de *Innocence* (lorsque le cybercerveau de Batou est piraté) aux parades de monstres holographiques et d'inscriptions infographiques dans le ciel azuré de *Assault Girls* (2009), en passant par l'impressionnant travail d'incrustation de modélisations 3D dans une animation 2D pour *Sky Crawlers* (2008) ou encore, bien évidemment, au gigantesque chantier de postproduction des images en prises de vues réelles d'*Avalon* (2001), conférant une nouvelle picturalité à chaque plan, quelque part à la croisée du dessin, de la photographie sépia



et de la rotoscopie vidéoludique, une même interrogation est posée. Elle est présente dans les projets les plus commerciaux d'Oshii (l'incredible travail des textures qu'il effectue en tant que directeur créatif sur le segment *The Duel* dans le film anthologique *Halo Legends* en 2009) comme dans ses œuvres les plus expérimentales (l'installation *Open your Mind* pour l'exposition universelle de 2005) et prolonge de toutes les manières possibles la longue méditation de l'un de ses films les plus radicaux, *L'Œuf de l'ange* (1985), véritable film-songe dans lequel une petite fille, perdue dans un monde

En haut, à droite :
Affiche pour la série
de courts métrages
animés *Halo Legends*,
2010, © Production
I.G. / Studio 4°C

apocalyptique, trouve un œuf mystérieux et le garde précieusement en ignorant son contenu. Non sans un certain ésotérisme, ce film d'animation, qui convoque autant les références bibliques que la science-fiction tarkovskienne, pose déjà ce paradigme essentiel de l'œuvre à venir : peut-on exister sans affirmer un affect ?

Cette interrogation, aux importants enjeux identitaires, spirituels, philosophiques et politiques, traverse l'ensemble de la filmographie et constitue le ressort principal d'une importante part de celle-ci, tant d'un point de vue narratif, bien sûr, que figuratif puisqu'elle soutient activement cette grande quête du métissage. Le cinéma d'Oshii est assurément synesthésique (sa longue et fructueuse collaboration avec le compositeur Kenji Kawai ne laisse aucun doute sur l'importance de la combinaison audio-visuelle). Il s'agit d'un cinéma très sensoriel où l'image convoque des sentiments de plongées spatiales relatifs à l'architecture, mais aussi des sensations tactiles et olfactives. Mais l'image n'est pas qu'une représentation : elle est aussi une texture pour le cinéaste. Un élément à sentir et ressentir, dont l'épaisseur, la profondeur, la clarté, la luminosité, la couleur, la netteté sont autant de paramètres d'appréhension haptiques et auxquels peuvent être articulés des affects et des attachements particuliers. Si la mémoire, le rêve, le temps, l'identité, la conscience sont des thèmes aussi fondamentaux de son cinéma, c'est parce qu'ils sont également exprimés aux spectateurs de manière très intime par ce travail perpétuel de métamorphose et de métissage de l'image. Quelque chose se perd, quelque chose se gagne, à travers ces multiples stratifications visuelles, analogiques ou numériques, organiques ou virtuelles, qui invitent à la confusion entre le concret et l'abstrait, le

matériel et le spirituel, le physique et la méta-physique, le réel et sa perception. Un trouble qui ne laisse jamais indemne le spectateur, que ces images lui paraissent agréables ou au contraire inconfortables.

Mais loin de ne se manifester que dans la composition des images, cette invitation méditative, doublée d'un vertige sensoriel, sur la nécessaire hybridation des choses et des affects se cristallise également dans les corps inouïs des personnages mixtes, fusionnant les registres de l'humanité à ceux de l'animalité ou de la machine. Si ce type d'hybridation est évidemment enraciné depuis longtemps dans la science-fiction comme dans le cinéma d'animation, à fortiori japonais, il s'avère totalement sidérant dans l'œuvre de Mamoru Oshii qui se donne à voir comme une nouvelle fabrique de corps animés et de figurines-alliages, précipitant nos mythologies contemporaines du corps amélioré dans un véritable gouffre aux chimères, confrontant le spectateur à ses propres illusions.

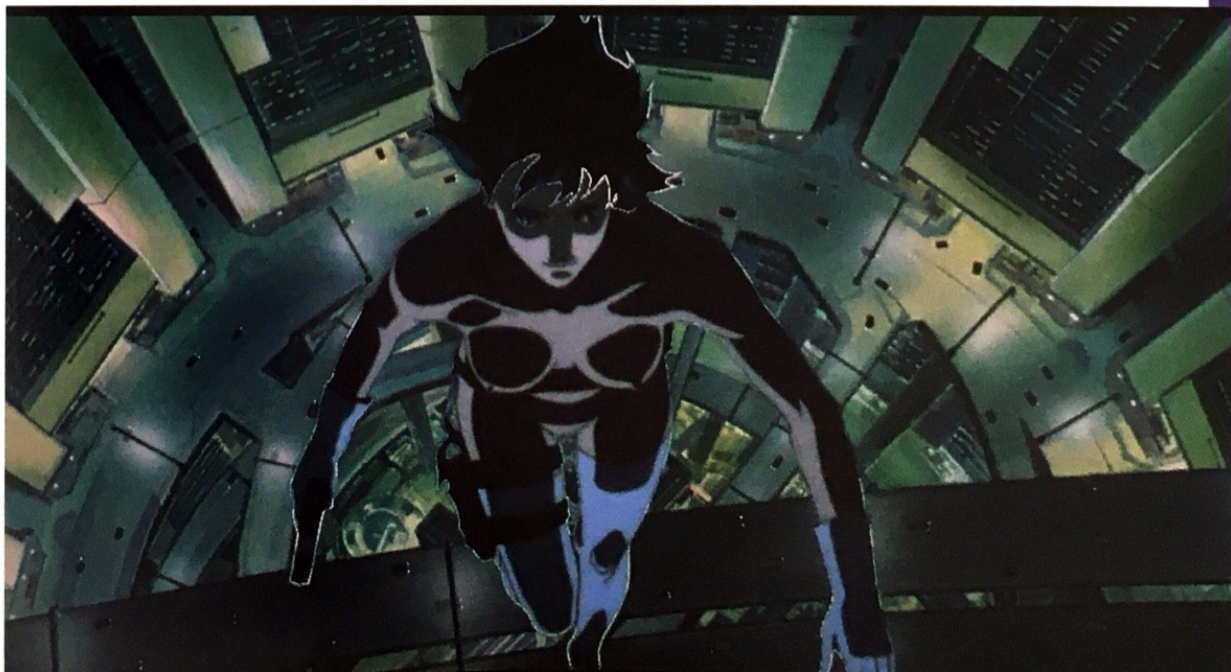


Ci-contre :
DVD du film
Ghost in the shell
2 Innocence, 2004,
© Shirow Masamune
/KODANSHA ·
IG, ITNDDTD

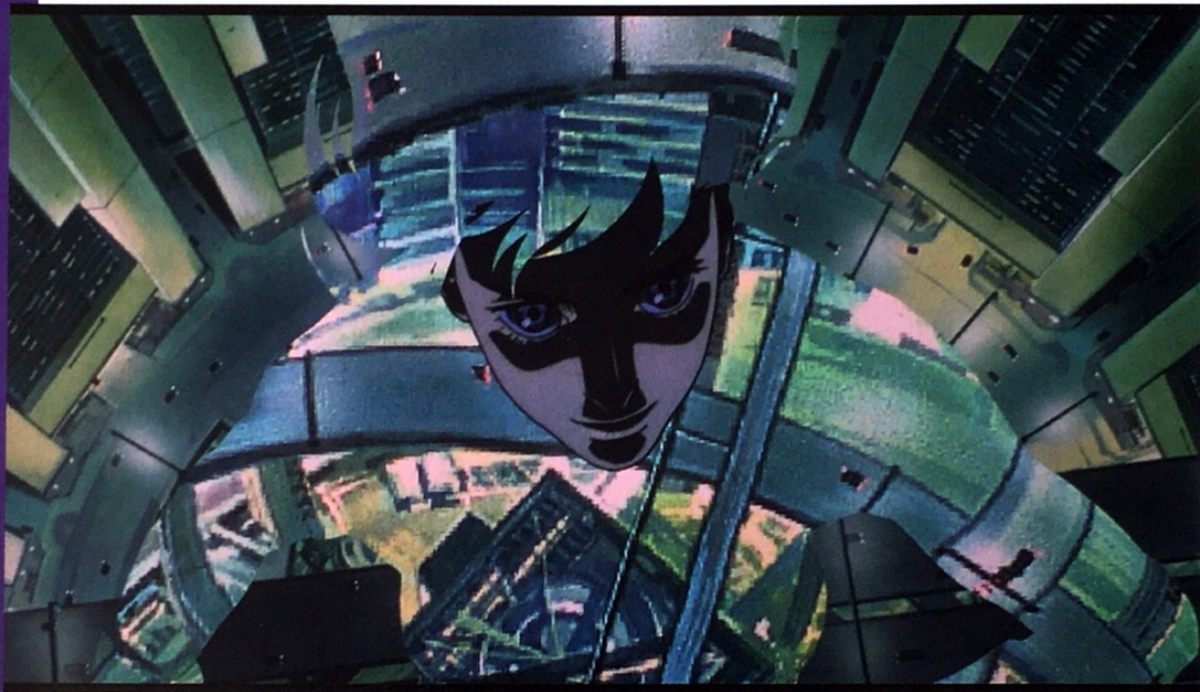
CYBORGS SIDÉRANTS

NUL N'A OUBLIÉ LE PROLOGUE DE *GHOST IN THE Shell*. Une jeune femme aux cheveux noirs, le Major Motoko Kusanagi, assise au bord du toit d'un immeuble à la hauteur vertigineuse, déconnecte une série de câbles branchés directement dans sa nuque après avoir reçu les informations nécessaires à sa mission. Elle se relève et ôte ses vêtements pour se tenir presque nue au-dessus de la cité moderne. Elle prépare son arme de tir puis bascule lentement au-dessus du vide pour se laisser tomber le long de l'immeuble, renouvelant encore une fois le motif de la chute si cher au réalisateur. Son visage en gros plan est impassible. Ses yeux, grands ouverts, n'expriment rien et pourtant semblent interroger directement le spectateur sur sa situation. Avec un peu d'observation, ce dernier remarquera, séquence après séquence, que le Major ne cligne pratiquement jamais des yeux.

Et pour cause : il n'en a pas besoin. Cet agent d'action est aussi un être de réception, toujours en quête de renseignements (y compris sur lui-même). Il finira d'ailleurs, on s'en souvient, par fusionner avec un océan d'informations. Mais, pour l'instant, ce corps n'est pas encore celui qui se fond dans l'horizontalité des réseaux ; il est encore pris dans la verticalité, celle de sa chute. À mi-course, Motoko opère une fabuleuse voltige qui lui permet d'ajuster un tir à travers une fenêtre pour faire exploser la tête d'un diplomate cyborg sous les yeux effarés d'une brigade de policiers arrivée en intervention dans l'appartement de la cible. Lorsque ces hommes armés se précipitent aux fenêtres brisées, ils découvrent le corps féminin dénudé poursuivre sa chute quelques instants avant qu'une étrange moirure, un camouflage de type thermo-optique dans la narration, ne la rende



Ci-contre :
Image du film *Ghost in the Shell*, ©
1995 Kodansha/
Shirow Masamune/
Bandai Visual/Manga
entertainment



progressivement invisible au centre de l'image, sous les mines ahuries des policiers. Leur sidération est évidemment celle du spectateur. Non seulement la séquence fascine de bout en bout, mais, de surcroît, Oshii insiste sur sa spectacularisation, le clou de la représentation étant bien entendu constitué par la disparition du personnage. Plus le corps du Major est révélé, dans ses dimensions prodigieuses, qu'elles soient érotiques ou belliqueuses, plus il échappe à nos appréhensions pour devenir littéralement insaisissable et invisible.

Il s'agit d'un premier tour de force, suivi de bien d'autres, dans ce film comme dans d'autres à venir, proposant au spectateur un corps semble-t-il inédit, monté de pièces hétéroclites, disposant de qualités réellement stupéfiantes. Oshii n'aura de cesse de montrer dans ses films d'animation, au sens large du terme, des corps fantasmatiques et composites dont les qualités

improbables et les natures hybridées se manifesteront sous les régimes du surgissement, de l'inattendu et de l'insolite. Reviennent en tête les images de la scène d'ouverture de *Patlabor 2 : The Movie* dans laquelle les membres d'un pilote, bras et jambes, se fondent avec les extensions robotiques du *mecha* dont il prend peu à peu le contrôle jusqu'à ce que celui-ci ne soit plus qu'une prothèse complète de son propre corps, oculaire, motrice et sensitive, à moins que cela ne soit l'inverse. Quelques années plus tard, l'héroïne d'*Avalon*, l'intrépide joueuse Ash, fait disparaître son visage sous un impressionnant casque de réalité virtuelle, « une couronne de l'oubli qui efface le monde qui l'entoure » comme le film lui-même la décrit. Son design, avec ses câbles-tentacules, à mi-chemin entre une esthétique *dark metal* et cyberpunk, la transforme en gladiateur des temps sombres et post-modernes, effaçant de

En haut :

Image du film *Ghost in the Shell*, © 1995 Kodansha/Shirow Masamune/Bandai Visual/Manga entertainment

son visage ses yeux et sa bouche pour lui offrir un autre univers d'exploits.

A l'instar de la composition des images, toujours rendue expérimentale par le traitement métissé des registres visuels, chacun de ces corps, par la mise en scène de sa monstration, semble tenir du prototype. Le corps nous apparaît comme inédit, de par son aboutissement ou sa détérioration, il a quelque chose du modèle premier, et son affichage tient toujours de la révélation, voire même de

l'épiphanie. Il est une proposition de rupture, un être hors-norme, différent car original, affirmant son altérité par sa situation au-delà des attentes. C'est une créature de l'écart, du décalage, du hors-mesure, du *gap*. Au sens fort du terme, son surgissement à l'écran relève de l'*apparition*. La séquence de prologue d'*Innocence* est de ce point de vue explicite. L'agent Batou se retrouve face à une gynoïde geisha

qui, transgressant les lois fondamentales de la robotique, a tué son propriétaire. Le robot au corps féminin se livre soudainement à un effarant décharnement. Elle arrache une première couche de son épiderme plastique en déchirant sa poitrine, puis perce de l'intérieur sa chair synthétique en révélant ses entrailles mécaniques, entaille son visage de la même manière et, au comble de la stupéfaction pour Batou, qui redouble bien sûr le regard médusé du spectateur, apparaît comme une icône écorchée qui laisse jaillir ses organes métalliques. Morbide et troublant éblouissement.

Ces corps sidérants sont alors tout naturellement considérés comme des holotypes, soit des spécimens, qui servent de référence, et à partir desquels une nouvelle espèce peut être décrite pour la première fois. En effet, sans doute jamais un film d'animation, dont on connaît pourtant, dans l'importante production japonaise, l'inclinaison pour les corps de science-fiction, n'a autant décrit, et avec autant de précision, des corps cybernétiques. Les génériques d'ouverture des deux volets de *Ghost in the Shell* sont de ce point

de vue des moments quasi autonomes, détaillant pour le premier, par le menu, en alternant schémas infographiques scientifiques et dessins animés fantasmagoriques, la construction de l'enveloppe du Major (la boîte crânienne artificielle, le squelette d'acier où viennent s'incruster des muscles synthétiques, le nappage du corps dans un liquide blanchâtre pour lui attribuer une vo-

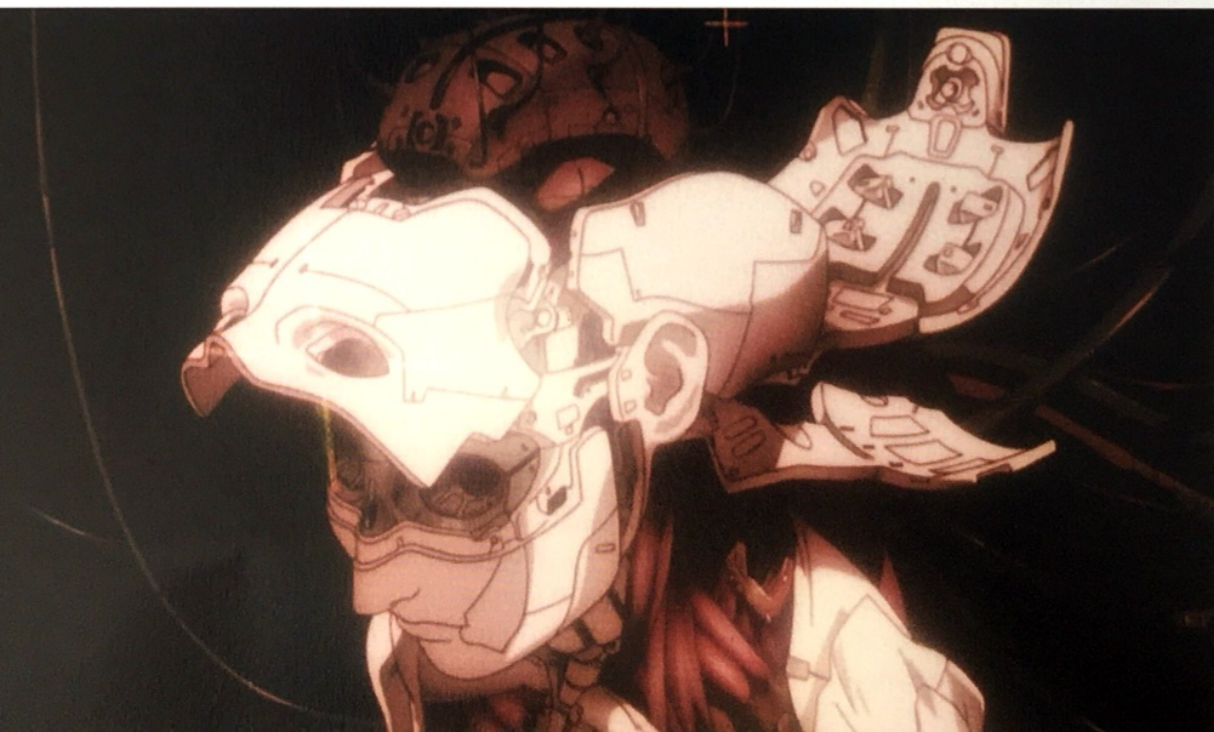
luptueuse sensualité épidermique, etc.) pour se finir par le réveil de Motoko dans son lit, les yeux grands ouverts tournés à nouveau vers le spectateur. Le second film s'offre une variation sur ce type de fabrication du corps animé, usant d'images informatiques tridimensionnalisées mais annonçant déjà, à travers de délicates manipulations de fils et de liens, le motif de la marionnette qui structure l'ensemble du film. La version du conte de Pinocchio apparaît ici toutefois particulièrement désenchantée (une petite fille innocente est utilisée pour donner un peu de son *ghost* à de sordides poupées



sexuelles) et les pitoyables images de pantins désarticulés participent à la tonalité lugubre et mélancolique du film qui fait de la réification des corps son grand sujet.

Les scènes de description sont légions dans les films animés d'Oshii et particulièrement dans ces deux opus. Comment ne pas avoir en tête la séquence détaillant l'anatomie culturiste du Major, à la fin du premier film, lorsque nue, elle affronte le tank arachnoïde et fait bander ses muscles dans un terrible effort qui finira par lui faire se déchirer les ligaments jusqu'à laisser l'héroïne exsangue, éventrée et démembrée. Ou encore cette autre séquence, pour ne citer que ces deux-là, exemplaires, qui voit discuter les chefs des sections 9 et 6 dans un laboratoire tandis que git à l'arrière-plan sur une table de dissection le corps nu mais mutilé d'une femme cyborg, à la chevelure éclatante et la poitrine parfaite tandis que ses bras et son

bassin ont été brutalement arrachés, laissant pendre lamentablement de tristes structures mécaniques. Ce corps effroyablement amputé prendra soudainement vie en servant bientôt d'hôte au fameux Puppet Master qui prend en charge lui-même de décrire la nouvelle entité qu'il est devenu, une intelligence artificielle dotée de conscience et issue d'une mer d'information, se situant désormais à la fois au-delà de l'humain et du robotique. Le succès de ces films en Europe et aux États-Unis, malgré des références parfois hermétiques pour un public occidental (les idéogrammes qui s'affichent dans *Innocence* renvoyant à une citation sur les marionnettes d'un dramaturge du théâtre Nô du XVe siècle, par exemple) doit beaucoup à la force de ces images où raisonnent en vérité quantités de réflexions culturellement très ancrées sur la vie des automates.



Ci-contre :

Image du film *Ghost in the Shell 2.0*, 2008

© 1995 Kodansha/
Shirow Masamune/
Bandai Visual/Manga
entertainment.

FIGURINES BIO-MÉCANIQUES

LA CHRONOPHOTOGRAPHIE D'ÉTIENNE-JULES Marey, intitulée *Coup de marteau*, datée de 1885 laisse deviner un mouvement (décomposé par ses différents stades et recomposé par la circularité du geste), une vitesse (les étapes sont plus nombreuses en phase descendante qu'en phase ascendante), et une texture (donnée par les traces de lumière qui gravent la plaque fixe). On y perçoit très nettement une problématique d'énergie et de matière. Enfin, l'image cristallise la fusion entre le corps (celui de l'homme) et la prothèse (l'outil, le marteau). Les deux entités se

relevant de l'ordre du langage humain, ce qu'est l'animation.

Parler de l'animation en partant de son dispositif, de ses techniques, ou considérer l'image de l'animation, ses figurations ? Ces deux aspects ne sont opposés qu'en apparence. En effet, l'étude du film d'animation révèle une formidable passerelle, voire une confusion déroutante, entre les sites de l'énonciation et de l'énoncé dans le concept même de « matière ». Cette étrangeté a, bien entendu, de lourdes implications sur les



Au centre :
Photo d'une
chronophotographie
d'Étienne-Jules
Marey représentant
l'envol de Pélican,
circa 1882 .

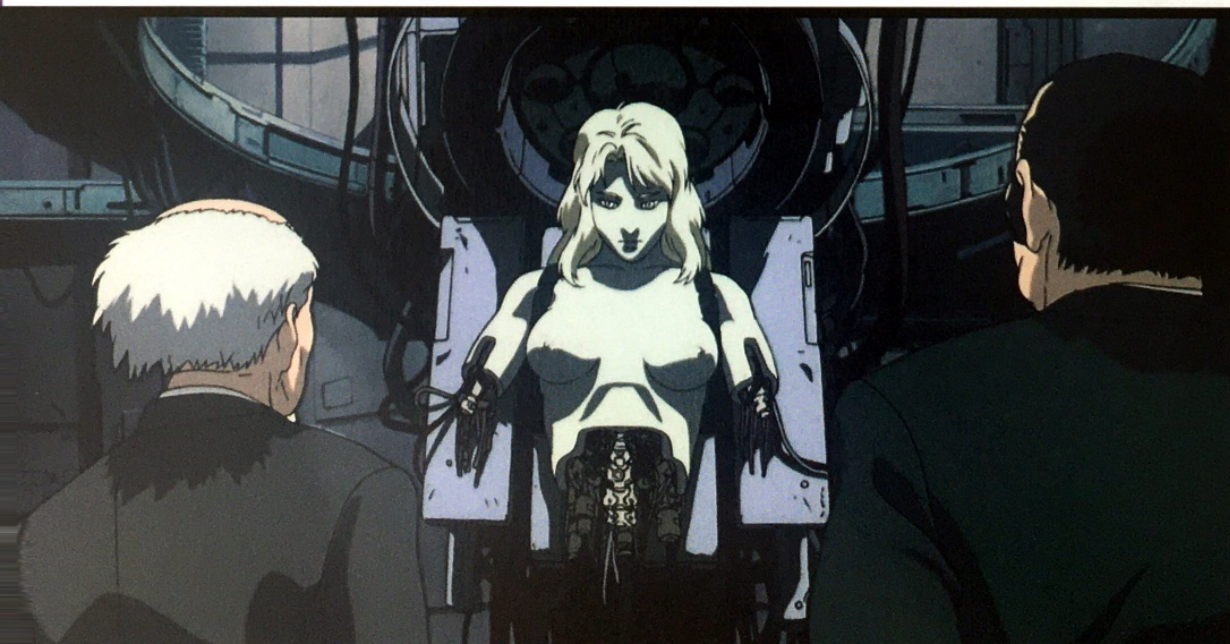
sont fondues l'une dans l'autre et ne se donnent plus à voir que sous une forme hybride, aux intersections floues, globalement absorbées par un geste circulaire. Un « corps-mouvement » en somme. Cette image, de par le rapport au temps et à l'espace qu'elle met en évidence, dit, peut-être mieux que n'importe quelle définition

protagonistes, que l'on nommera ici « figurines ». Victimes – souvent consentantes – d'hybridations absolument insolites, elles prennent en charge, de manière figurative, le lien inextricable entre énonciation et énoncé, métaphorisant, incarnant, voire somatisant, dans leur corps, les hybridations de l'image animée. Les hybridations de la

figurine sont toujours absolument manifestes, elles s'affichent complaisamment. Dans le dessin animé occidental comme dans l'animation japonaise, la monstruosité de l'assemblage corporel semble une construction inéluctable de la figurine. Nul besoin de refaire l'histoire du cinéma d'animation pour constater cette tendance hypertrophique et permanente à l'hybridation du corps avec la machine et la technologie.

Le cinéma de Mamoru Oshii, de manière particulièrement primordiale, va confronter le corps à un nombre considérable d'extensions et de prothèses alambiquées, dans une osmose parfois impossible et douloureuse. La morbidité de ces hybridations est également liée dans tous ces cas au troublant volontarisme de la figurine, littéralement avide de ces nouvelles hybridations, comme si cette quête, cette voracité de la transformation de son corps, était son destin fatal. Elle n'aura dès lors de cesse de nous faire connaître les propriétés de sa matière, s'interrogeant elle-même sur les possibilités de son corps, expérimentant son rapport au monde. « Le corps humain est une machine qui monte elle-même ses ressorts : vivante

image du mouvement perpétuel » écrivait Julien Offroy de La Mettrie en 1748 lorsqu'il élabore la base de son système matérialiste. Chez Oshii, toute figurine a pour seule occupation d'étudier son mode de fonctionnement, d'étudier sa mécanique, et se voit toujours contrainte de conclure hardiment qu'elle est une « figurine-machine », un système organisé. Dans *Innocence*, lorsque Batou rentre chez lui pour retrouver son chien, un basset devenu un motif très personnel du réalisateur (on le retrouve entre autres dans *Avalon* ou dans le court-métrage *Je t'aime* en 2010). Il souille ses chaussures dans les excréments que l'animal a laissés dans le hall d'entrée, se dirige vers la salle de bain pour nettoyer ses semelles tandis que le chien s'approche de lui pour lui témoigner son affection. Bientôt, Batou lui donnera à manger. Le basset semble être la seule créature totalement organique du film et a souvent été commenté comme s'il figurait une dernière forme de pureté et d'innocence dans un monde de cyborgs, de corps transformés, de leurres et d'illusions. Pourtant, une scène étonnante, au statut incertain, est introduite à l'intérieur de cette séquence



Ci-contre :
Image du film
Ghost in the Shell,
© 1995 Kodansha/
Shirow Masamune/
Bandai Visual/Manga
entertainment

Ci-dessous :
 Image du film
Ghost in the Shell 2.0,
 2008
 © 1995 Kodansha/
 Shirow Masamune/
 Bandai Visual/Manga
 entertainment



de hasard dans cette association entre le chien de Batou / Oshii et le canard de Vaucanson si l'on veut bien se souvenir que l'enquête d'*Innocence* prend un tour déterminant avec l'assassinat du chef d'inspection des gynoïdes geisha, un certain Jacques Vaucanson...

Dans une des séquences marquantes du premier *Ghost in the Shell*, le Dr. Willis, dans le laboratoire de la section 9, traite des informations à partir d'un écran de projection. Soudain, face à son clavier informatique, les doigts s'ouvrent, se déplient et cèdent leur tactilité épidermique à de fins segments mécaniques précis et vifs comme l'éclair. Ces mains sont des prothèses qui permettent à l'employé un contact maximal avec le clavier de son ordinateur. La

manifestation de l'hybridation est toujours prête à se manifester. *Ghost in the Shell* se donne sous la forme d'une question, celle-là même que se posait Jean Baudrillard, au cœur de son ouvrage *La Transparence du mal*, paru en 1990 : suis-je un homme ou suis-je une machine ? L'interrogation, typique du vingtième siècle, celui du taylorisme, est en fait liée à notre conception du corps et de la mort, souvent vue comme sa panne. Car c'est sur le corps-machine que se focalise le médecin. Le cœur pompe, le rein filtre, le poumon ventile, le tube digestif alimente et nettoie en éliminant les déchets, le cerveau réagit et contrôle, l'appareil génital reproduit... Les fantômes cybernétiques ici présentés ne font que radicaliser cette perception, passant de la machine qui singe le vivant au vivant qui singe la machine. L'homme est alors à l'image de la machine créée à son image, et comme l'a souvent écrit l'anthropologue Louis-Vincent Thomas, désormais notre monde est celui du règne de la prothèse.

Les films d'animation d'Oshii montrent de manière sidérante à quel point le destin des technologies est de coloniser le corps humain et animal, au-delà du registre de la thérapie, pour donner naissance à un nouveau corps-alliage, étrangeté et injustement concurrentiel. L'homme augmenté, ainsi hybridé, n'est peut-être rien de moins que le cadavre vivant, l'automate androïde sophistiqué mais déshumanisé, concrétisation des imaginaires anatomiques, mécaniques, informatiques et chirurgicaux développés tout au long des XIXe et XXe siècle. Les images métissées et les corps composites issus de la fabuleuse fabrique animée de Mamoru Oshii prennent en charge, avec une acuité sidérante mais aussi une sensibilité proprement édifiante (et, déjà aussi, une infinie mélancolie) ces inquiétudes et ces fantômes, ces angoisses et ces rêveries électriques.



PATLABOR 2

THE MOVIE

Directed by MAMORU OSHII / Author: HEADGEAR (Comics: Presented by YUUKI MASAMI) / Screenplay by KAZUNORI ITO / Character Designed by AKEMI TAKADA, YUUKI MASAMI / Mechanical Designed by YUTAKA IZUBUCHI, SHOJI KAWAMORI, HAZIME KATOKI / Animation Director: TOSHIHIKO NISHIKUBO / Chief Animator: KAZUCHIKA KISE / Art Director: HIROMASA OGURA / Director of Sound Effect: NAOKO ASARI / Director of Renewal Sound: SHIGEHARU SHIBA / Director of Photography: AKIHIKO TAKAHASHI / Film Editor: SHUICHI KAKESU / Sound Effect: OMNIBUS PROMOTION INC. / Music by KENJI KAWAI Computer Graphics: OMNIBUS JAPAN / Produced by I.G. TATSUNOKO