

# OSHII, RÊVE ET RÉALITÉ

BOURGOIN Jean-Baptiste

24 Février 2005

*"Toute vie dans notre cerveau n'est qu'une collection d'images et (...) il n'y a pas de différences entre celles qui naissent des objets réels et celles qui naissent de nos rêves intimes pas plus qu'il n'y a de raison de considérer les unes comme supérieures aux autres." La clé d'argent, Lovecraft.*

Deux choses frappent à la vision d'un film de Oshii. La première c'est la dimension "plastique" de ses films : une recherche constante du plan parfait et de l'environnement sonore qui lui est le plus approprié. La seconde chose c'est l'absence de "didactisme" : lorsque les personnages d'Oshii discutent, ils ne pensent pas que des spectateurs les écoutent. Quand des politiciens, des militaires, des joueurs de jeux-vidéos parlent, c'est avec leur jargon propre. Le film ne vient jamais à nous, nous devons aller vers lui. Les personnages ont un passé, un bagage qu'ils ne nous dévoilent pas : ils ne nous connaissent pas. Pour les personnages d'Oshii il n'y pas de spectateurs. Oshii joue toujours le risque de perdre le spectateur, le faire sentir étranger au film. Mais si la dimension "plastique", "sensorielle" est si forte dans ses films, c'est justement pour éviter cela. Une fois nos sens, notre corps, captés par le film, nous n'assistons plus au film, mais nous le vivons. Dès lors cette absence de "didactisme", ce réalisme des dialogues, des situations, devient nécessaire pour que nous ne retournions plus à notre statut de spectateur. Arrêtez-vous dans la rue et regardez tout ce qui se passe autour de vous. Abandonnez votre corps à ce que vous percevez. C'est ce que vous sentirez à la vision d'un film d'Oshii. Ce moment où les couleurs, les mouvements, les formes, les matières, les sons captent votre corps. Ce moment où la réalité devient rêve, et le rêve, réalité. Ce moment où vous ne distinguez plus ce que vous percevez de ce qui est perçu. La porte d'entrée dans un film d'Oshii sont les sensations. La réflexion sur un film d'Oshii ne peut venir qu'une fois que votre corps s'est intégré à l'image et au son perçu.

La thématique du rêve et de la réalité est omniprésente dans la filmographie d'Oshii. Partir de cette thématique semble être le meilleur chemin pour saisir la cohérence de cette oeuvre. Si *Lamu : Beautiful Dreamer* (1984) s'inscrit directement dans cette thématique, *Avalon* (2001) s'y inscrit à travers une thématique analogue : celle du virtuel. Dans *Avalon*, Oshii ne cherche

pas à montrer les dangers de la réalité virtuelle comme l'ont fait Cronenberg avec *eXistenZ* ou les frères Wachowski avec *Matrix*. Le film s'arrête précisément au moment où Ash, l'héroïne, semble avoir gagné la "class real", le dernier niveau du jeu, après quelques plans venus nous faire douter de tous les points de repères que nous avons posés jusqu'ici nous permettant d'affirmer quel était le "réel", et quel était le "virtuel". On pourrait chercher pendant des heures les micro-détails nous permettant de régler notre doute. Mais ce serait inutile. Au fond ce qui semble compter n'est pas tant de savoir où est le virtuel (rêve) et où est le réel, mais ce que Ash va y gagner ou y perdre à finir cette "class real". Si Ash y gagne, que ce soit virtuel ou réel, quelle importance (pour ceux qui seraient pris soudainement d'une angoisse particulière pour cette pauvre femme martyrisée par un réalisateur fou, je rappelle que tout le long du film Ash remarque des sculptures auxquelles il manque au moins la tête, or dans les tous derniers plans nous retrouvons l'une de ces sculptures...complète!) ? Cette prise de position peut sembler très radicale, étrange, et un peu folle. Pourtant dans *Innocence* (2004) (la suite de *Ghost in the Shell* (1995)), Oshii nous donnera enfin les éléments pour mieux comprendre ses images. *Ghost In The Shell* nous montre les questionnements d'un cyborg (cerveau humain dans un corps artificiel) féminin, Kusanagi, sur son identité : est-elle vraiment humaine, a-t-elle vraiment un cerveau ? Après tout dans ce futur proche les cerveaux étant optimisés électroniquement il est facile de pirater leur mémoire et de réécrire leur souvenirs...Et quand bien même elle aurait un cerveau, cela suffirait-il à faire d'elle un être vivant ? Oshii multiplie les problèmes (qu'est-ce qui définit une *conscience de soi*, la mémoire, la mémoire de son passé ? Quand tout, jusqu'au cerveau, est artificiellement optimisé, peut-on encore parler d'humanité ? etc...). Jusqu'à ce que Kusanagi rencontre le Puppet Master, un dangereux pirate qui n'est rien d'autre qu'un programme informatique ayant pris conscience de son existence ! Au final Kusanagi prend le risque d'accepter la proposition de "fusion" avec le Puppet Master afin que tous deux, ensemble, puissent créer un niveau supérieur d'étants dans la branche de l'évolution. Kusanagi prend le risque comme le fera un film plus tard Ash. Est-ce positif, est-ce négatif ? Aucune réponse. Oshii nous laisse dans le doute et le questionnement le plus total face à ces êtres à la fois irréels et réels, désincarnés et incarnés. Tout est faux chez Oshii, et pourtant terriblement réel : quand il n'utilise pas l'animation c'est pour tourner des films "live" (ie. avec de "vrais" acteurs), dans lesquels presque 75% de l'image est retouchée numériquement (*Avalon*) ; quand il ne fait pas de la science-fiction à la frontière de la réalité contemporaine, c'est pour faire du fantastique rebrassant une symbolique dans laquelle nos représentations baignent (*L'Oeuf de l'Ange* en 1985) ; quand il ne traite ni du rêve, ni du virtuel, il imagine un coup d'état politique virtuel aux conséquences réelles dans un futur qui est déjà presque notre présent (*Patlabor 2*). *Innocence* donc vient donner les clés pour saisir sur quoi repose tout le cinéma d'Oshii.

Là où Ash et Kusanagi prenaient un risque avec leur existence et nous laissaient face à un immense point d'interrogation quand au bien fondé de leur décision, les deux protagonistes du dernier film d'Oshii vont commencer et terminer une enquête qui sera prétexte à une réflexion sur la vie des machines et des hommes, sur leur nature. Pour Togusa l'apport essentiel de cet enquête sera l'ouverture de son esprit aux questions posée par Oshii, pour Batou ce sera de comprendre pourquoi Kusanagi à franchie le pas. Togusa c'est l'homme qui s'ouvre aux questions, Batou est celui qui cherche à y répondre. Dès lors *Innocence* apparaît comme ce moment où la pensée à l'oeuvre dans les films d'Oshii effectue un retour sur elle-même pour prendre comme objet ses propres opérations. Certes Kusanagi et Ash réfléchissaient à leur existence dans *Avalon* et *Ghost in the Shell*, mais cette réflexion elle-même, plus que son contenu positif (c'est-à-dire ce que cette réflexion apportait de connaissances), était l'opération propre en jeu dans ces deux films. Kusanagi et Ash posaient pleins de questions, puis le moment venu prirent une décision sans être vraiment sûr qu'elle soit la bonne. Dans *Innocence* Batou et Togusa rencontre toute une série de personnes dans leur enquête qui donneront chacune leur point de vue sur les problèmes soulevés par ces meurtres commis par une machine à usage sexuel. Certes le spectateur est amené à se poser encore pleins de questions, mais cette fois ci il y a des réponses, ou plutôt des *points de vue*. De plus que ce soit Togusa, qui se retrouve embarqué dans une histoire dont les questionnements qu'elle soulève le dépasse, ou Batou, qui cherche à comprendre pourquoi Kusanagi a "fusionnée" avec le Puppet Master, pour aucun des deux personnages l'histoire n'implique une prise de risque dans leur cheminement spirituel, un choix à faire aussi radical que celui de Ash ou de Kusanagi. La preuve en est la scène finale dans laquelle Togusa retourne à sa famille et Batou à la sienne (son chien !). Pour résumer : dans *Ghost in the Shell* et *Avalon* l'enjeu était le *mouvement réflexif* des deux héroïnes (ce qui donne à ces films leur caractère "mystique"), là où dans *Innocence* l'enjeu est la réflexion sur ce *mouvement réflexif* (et rappelant par là le personnage de Kusanagi remplace la "mystique" par la mélancolie). Nous n'énumérerons pas tout les points de vue proposé par *Innocence*, mais nous pouvons noter les thématiques récurrentes, comme par exemple : la perte des repères réel/virtuel (voir la scène de "briefing" de la Section 9, dans laquelle nous comprenons que tout les personnages ne sont que des hologrammes sauf Batou et Togusa) ; la perte des repères homme/machine (scène du dialogue avec Halaway : à la fin elle se relève être fortement "mécanisée", nous rappelant par là que dans ce futur les hommes fait uniquement de chair sont presque inexistant) ; l'érotique des corps machinique (que ce soit la beauté des machines, ou le sentiment d'une Kusanagi faisant vivre le corps qu'elle emprunte quelque temps à la fin du film, la machine chez Oshii se présente irrésistiblement à nous comme un corps vivant) ; le chien comme symbole de ce qui est toujours "dans" la vie, c'est à dire dans le réel (est-ce un hasard si Ash perd son chien après son choix de tenter la "class real" ? En voulant

dépasser ce que sa vie lui propose ne prend-elle pas le risque de quitter la réalité ? Batou non seulement ne perd pas son chien, mais s’y accroche).

Mais alors qu’elle est cette “clé” dont nous parlions tout à l’heure pour comprendre la relation entre tous les problèmes que pose Oshii le long de ces films ? La clé semble se trouver dans le dialogue entre Batou, Togusa et Kim à la première heure du film <sup>1</sup> :

[Kim] « Je ne peut comprendre les gens qui essayent d’introduire une âme dans une poupée afin d’imiter un homme. S’il y a quelque chose d’aussi beau qu’une poupée, ce ne peut être que de la chair et du sang sans âme. Les hommes sont inférieurs aux poupées dans la beauté de leur apparence et de leur mouvement. Non, même dans leur existence. *L’inomnisciente nature de la perception humaine, est cause de l’incomplétion de la réalité*<sup>2</sup>, aussi complète que soit cette espèce. *Ils n’ont ni aucune connaissance, ni acquis une connaissance infinie*. En d’autres mots, cela<sup>3</sup> ne peut être réalisé que dans les poupées ou dans les dieux. Non, il y a une autre existence qui peut être comparée aux poupées et aux Dieux.

[Batou]-Les animaux ?

[Kim]-L’Alouette de Shelley est pleine d’une profonde joie inconsciente. *Joie que des créatures avec une forte conscience de soi comme nous, ne peuvent jamais ressentir. (...) Tant que vous ne comprenez pas ce qu’est la vie, comment pourriez-vous connaître ce qu’est la mort ?* disait Confucius. Les humains qui comprennent la mort sont rares. »

Kim lie ici notre capacité à connaître avec la perception que nous avons de la réalité. Pour Kim la réalité perçue par l’homme est *incomplète* parceque la connaissance de l’homme est elle-même incomplète. Si les dieux peuvent réaliser la “complétion” de la réalité c’est parceque leur connaissance englobe tout ce qu’il y a à connaître. Mais pourquoi Kim nous parle-t-il des poupées et des animaux ? Pourquoi ces êtres dépourvus de connaissance réaliseraient-ils la “complétion” de la réalité ? Précisément parcequ’ils n’en ont aucune. L’instinct animal suffit à son bonheur et constitue une structure complète de perception du réel. Avec ses instincts l’animal (auquel Kim ajoute la poupée, la machine qui se meut selon des structures préprogrammée) saisit le réel proportionnellement à ce qu’il a à y faire. L’animal/poupée sait ce qu’il a à faire : suivre les instincts que lui a donné la nature. Il n’a pas le choix et cela lui suffit<sup>4</sup>. Pour le Dieu c’est un peu la même chose. Le Dieu

<sup>1</sup>Ma traduction est celle d’un sous-titrage anglais qui me semble bien mieux respecter le sens japonais original que le sous-titrage français qui est fort vague dans certains moment clés

<sup>2</sup>C’est moi qui souligne

<sup>3</sup>la complétion de la réalité

<sup>4</sup>Voir *Fondements de la Métaphysique des Moeurs* Première Section, de Kant : « Dès

à la connaissance, toute la connaissance. Sachant tout, comme l'animal, il connaît ses buts et comment les atteindre. Encore une fois sa perception de la réalité est complète, ie : tout ce qu'il perçoit est à la portée de ses actions, lui sont proportionnés. Le problème de l'homme est précisément d'avoir une connaissance qui étouffe ses instincts, mais une connaissance qui n'est pas totale. Dès lors l'homme se trouve dans une situation instable : sa connaissance dépasse ce qu'il a en vue (et par là il a le sentiment d'être appelé à quelque chose d'autre que ce que ses inclinations lui dictes, sans savoir de quoi il s'agit), mais étant incomplète il ne peut saisir tout ce qui se présente à lui avec précision. L'homme ne sait pas ce qu'il croit avoir besoin de savoir, et perçoit ce qu'il ne désire pas percevoir. Ici se trouve pour Kim l'imperfection humaine, en ce sens l'homme n'est ni beau<sup>5</sup>, ni joyeux<sup>6</sup>. Nous comprenons alors mieux la citation de Confucius faite par Kim : la perception de la réalité étant branlante chez l'homme, c'est toute la vie de l'homme qui est imprécise : l'homme ne comprend pas sa vie, comment pourrait-il connaître la vie en tant que telle ? Mais qu'a à faire la mort dans notre problème ? Qu'est-ce que la mort sinon la "non-vie", ce qui n'est pas vivant ? Kim vise certainement ici le discours qui consiste à refuser la vie à la machine, et à faire de la vie animale une machine<sup>7</sup>. Nous qui ne savons rien de ce qu'est notre propre vie, comment pouvons-nous prétendre définir si tel ou tel être est vivant ou non ? Cette incomplétude de la réalité, la faiblesse de notre perception, est ce qui nous pose problème dans la distinction claire entre rêve et réalité. Précisément parceque nous ne savons pas exactement ce qu'est la réalité. La nature propre de l'homme se trouvant dans cette incertitude perpétuelle, au fond ce sur quoi il doit réfléchir n'est pas tellement la distinction entre réel, virtuel et rêve, entre la vie et la machine, mais qu'est-ce qu'apporte à l'homme tel ou tel choix, tel ou tel acte qu'il soit "réel", "virtuel" ou de l'ordre du "rêve".

---

lors, si, dans un être qui a une raison et une volonté, sa *conservation*, son *bien-être* et, en un mot, son *bonheur* correspondaient au but véritable de la nature, celle-ci aurait à cet égard fort mal arrangé les choses en choisissant la raison de la créature [Kant parle ici de l'homme] pour réaliser son intention. Car toutes les actions que cette créature doit mener à bien conformément à cette intention, lui auraient été prescrites avec beaucoup plus de précision par un instinct »

<sup>5</sup>Nous pourrions dire qu'il est sublime !

<sup>6</sup>Non seulement sa connaissance incomplète lui fait prendre conscience qu'il est destiné à quelque chose qu'il ne connaît pas, mais en plus émousse la capacité de ses instincts : quand bien même il se concentrerait sur la seule satisfaction de ses inclinations, non seulement il sentirait que cela ne lui suffit pas, mais en plus il ne serait pas capable de bien les satisfaire.

<sup>7</sup>Joli paradoxe : nous qui réduisons la vie à une immense mécanique nous refusons de considérer la machine comme vivante tant que nous ne l'aurons pas dotée d'une intelligence artificielle qui nous confonde ! Nous qui essayons tant bien que mal de démontrer que la vie humaine elle-même est pure mécanique, nous refusons la vie à l'automate sous prétexte qu'il n'est... qu'une machine !