

L'âme électronique

Ghost in the Shell 2 : Innocence de Mamoru Oshii

Frederick Maheux

Volume 23, numéro 1, hiver 2005

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/60764ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (imprimé)

1923-3221 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Maheux, F. (2005). Compte rendu de [L'âme électronique / *Ghost in the Shell 2 : Innocence* de Mamoru Oshii]. *Ciné-Bulles*, 23(1), 57–57.

Ghost in the Shell 2 : Innocence de Mamoru Oshii

L'âme électronique

FRÉDÉRIC MAHEUX

Innocence n'est pas qu'une vision du futur, c'est aussi le questionnement d'un maître du cinéma d'animation. « Si l'on donne aux machines des traits humains, que reste-t-il à l'homme pour se distancier des autres espèces? » : c'est une des questions qui se cachent sous ce récit structuré comme un film noir, où le spectateur suit l'enquête de deux détectives tentant de résoudre une série de meurtres commis par des androïdes. Mamoru Oshii avait obtenu un succès important en Amérique avec son adaptation de **Ghost in the Shell** (à l'origine une bande dessinée de Masamune Shirow), si bien que les attentes étaient grandes envers **Innocence**. Inspiration avouée de la désormais célèbre trilogie **The Matrix**, le réalisateur a décidé de ne pas se contenter d'une simple suite. Malgré la présence de personnages récurrents, Oshii a intégré ses réflexions philosophiques, ses idées et ses préoccupations par rapport à la vie.

Alors que le premier opus se voulait d'un « cyberpunk » métallique et froid, **Innocence** se permet d'être plus onirique. Oshii évite une des erreurs propres à la science-fiction en n'exigeant pas une certaine naïveté du spectateur. L'objectif, tel qu'il l'avait mentionné à Cannes, n'était pas de créer un monde futuriste, mais un monde nouveau. Bien que l'histoire se situe dans le futur, l'univers est plutôt un amalgame de ce qui le fascinait enfant, de sa culture et de ses interrogations. Le monde d'Oshii est ainsi constitué de voitures américaines des années 1950 circulant aux côtés de

cyborgs en costume traditionnel ou encore d'immenses avions militaires battant des ailes.

Mais l'imagination n'aurait pas été suffisante sans la technique. **Innocence** est une œuvre qui a eu droit à un budget colossal (approximativement 20 millions de dollars américains). Oshii voyait ce film comme un défi, désirant repousser les limites de l'animation; on constate qu'il l'a remporté haut la main. Chaque plan est saturé de détails précis frôlant l'obsession. De l'étiquette vue au travers de la bouteille d'eau minérale jusqu'aux impacts des balles, les animateurs sont arrivés à une osmose totale entre le dessin à la main et l'animation 3D. Ce souci du détail représente toutefois l'envers de la médaille :

Innocence est visuellement exigeant, un aspect que le film partage avec le classique **Blade Runner**, qui empruntait un peu le même type de récit. Cette rigueur visuelle du réalisateur s'explique par sa préférence de rejoindre 10 000 personnes — amateurs du genre — qui regarderont le film 10 fois plutôt que 100 000 spectateurs différents. Sans aller jusqu'à dire que nous sommes en présence ici d'un film élitiste, il faut reconnaître qu'une

bonne dose de concentration est nécessaire afin de véritablement apprécier toute la portée du film.

Néanmoins, **Innocence** constitue une fusion très maîtrisée entre la technologie et le spirituel. Conservant la tradition du dessin classique tout en l'incorporant au graphisme 3D, l'approche d'Oshii appuie l'idée qu'une âme habite toute chose, de la poupée à l'être humain. C'est une œuvre à la fois violente, poétique et philosophique tout en étant techniquement irréprochable. Mais il ne faut pas chercher de réponses aux questions posées dans le film. Ce sera peut-être pour bientôt, plus tôt qu'on le pense. ■

Ghost in the Shell 2 : Innocence

35 mm / coul. / 99 min / 2004 / anim. / Japon

Réal. : Mamoru Oshii

Scén. : Mamoru Oshii et Masamune Shirow

Image : Miki Sakuma

Son : Randy Thom et Kazuhiro Wakabayashi

Mus. : Kenji Kawai

Mont. : Shachiko Miki, Chihiro Nakano et Junichi Uematsu

Prod. : I. G. Production et Studio Ghibli

Dist. : DreamWorks

Int. : Akio Ôtsuka, Atsuko Tanaka, Kôichi Yamadera



Ghost in the Shell 2 : Innocence