Ghost in the Shell

Ghost in the Shell	
攻殻機動隊 **(*Kōkaku kidōtai*)**	
Type	Seinen
Genre	Policier, action, cyberpunk
Manga : *Ghost in the Shell*	
Auteur	Masamune Shirow
Éditeur	(**ja**) Kōdansha (**fr**) Glénat
Prépublication	► *Young Magazine*
Sortie initiale	mai 1989 - novembre 1991
Volumes	2
Manga : *Ghost in the Shell 2: ManMachine Interface*	
Auteur	Masamune Shirow
Éditeur	(**ja**) Kōdansha (**fr**) Glénat
Prépublication	► *Young Magazine*
Sortie initiale	1991 – 1997
Volumes	2
Manga : *Ghost in the Shell 1.5: Human Error Processor*	
Auteur	Masamune Shirow
Éditeur	(**ja**) Kōdansha (**fr**) Glénat
Prépublication	► *Young Magazine*
Sortie initiale	1991 – 1996
Volumes	1
Autre	
Œuvres liées	
Série d'animation	
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	
Ghost in the Shell: S.A.C. 2nd GIG	
Ghost in the Shell Arise: Alternative Architecture	
OAV	
Ghost in the Shell: SAC Solid State Society	
Films	
Film d'animation	
Ghost in the Shell	
Ghost in the Shell 2: Innocence	
Ghost in the Shell: SAC Solid State Society	
Ghost in the Shell: The New Movie	
Film live	
Ghost in the Shell	
Romans	
After the Long Goodbye	
The Lost Memory, Revenge of the Cold Machines	
Jeux	
Ghost in the Shell	

Sommaire

1 Synopsis
2 Personnages
3 Analyse de l'œuvre
3.1 Thèmes abordés
3.2 Censures
3.3 Chronologie
3.4 Influence
4 Manga
4.1 Ghost in the Shell
4.2 Ghost in the Shell (anime comics)
4.3 Ghost in the Shell 2: ManMachine Interface
4.4 Ghost in the Shell 1.5: Human-Error Processor
5 Adaptations
5.1 Animation
5.1.1 Films
5.1.2 Séries d'animation
5.1.3 OAV
5.2 Jeux vidéo
5.3 Romans
5.4 Film live
6 Notes et références
7 Voir aussi
7.1 Articles connexes
7.2 Liens externes

Synopsis

Ghost in the Shell est un manga futuriste cyberpunk se déroulant aux alentours des années 2030.

Le personnage principal est un cyborg[1] de sexe féminin du nom de Motoko Kusanagi. Kusanagi fait partie d'une section d'élite anticriminelle, la section 9.

La trame principale du manga, ainsi que du film adapté du manga, raconte la traque d'un cybercriminel connu sous le nom de « Marionnettiste » (*Puppet Master*). Ce cybercriminel prend le contrôle de l'esprit d'un humain par l'intermédiaire du Réseau Numérique mondial, évolution d'Internet.

Alors que l'enquête progresse, la section 9 finit par découvrir que le criminel n'est pas une personne physique mais une intelligence artificielle ayant acquis, pour la première fois au monde, une conscience. Le désir du Marionnettiste, qui a réussi à exister dans un corps d'androïde, est de se reproduire. Il ne souhaite pas se dupliquer comme un simple virus (toujours identique et donc vulnérable) mais bien donner naissance à une nouvelle forme de vie. C'est pourquoi il sollicite Motoko Kusanagi pour fusionner leurs ghosts (l'équivalent de l'âme et de l'esprit) et ainsi créer un être nouveau et unique.

Personnages

- Major Motoko Kusanagi
- Batou
- Aramaki
- Togusa
- Ishikawa
- Saito
- Borma
- Paz

Analyse de l'œuvre

Thèmes abordés

Plusieurs thèmes classiques de la science-fiction sont abordés, tel que les rapports entre les hommes dans une société robotisée, mais le thème principal, abordé tout au long des œuvres de Masamune Shirow, est le suivant : qu'est-ce qu'être humain ?

Une liste non exhaustive des questions à portée philosophique que pose l'auteur peut être :

- Qu'est-ce qui distingue l'être humain d'un robot pensant ayant conscience de son existence ?
- Qu'est-ce qui fait la spécificité de la pensée humaine ?
- Que peut-on considérer comme « être vivant » ?
- Où se situe la frontière entre le corps et l'esprit ?

Ces questions sont abordées, entre autres, avec le personnage de Kusanagi qui a tous les attributs d'un être humain, si l'on met de côté son corps artificiel plus lourd et puissant, seul son cerveau (cyber-amélioré par des implants permettant d'accéder au réseau internet) étant d'origine. Ce personnage doute parfois de son humanité.

Lœuvre de Masamune Shirow aborde également la question de l'évolution (de l'homme, de la vie...) et met en relief certaines idées puisées dans l'essai d'Arthur Koestler « *Le cheval dans la locomotive* » (« *The ghost in the machine* » en anglais)[2]. Ces idées sont notamment introduites par le Major Kusanagi dans le film[3].

Ghost (en anglais : le fantôme, l'esprit) fait référence à l'esprit, à l'âme humaine. Le *ghost*[4] est ce qui fait la différence entre les robots et les humains. *Shell* fait référence tantôt à l'enveloppe humaine robotisée (en anglais : la coquille, la carcasse), tantôt au programme ou au système (shell informatique) dans lequel le *ghost* peut être inclus et qui fait le lien entre celui-ci et l'extérieur, pour les connexions réseau, comme pour les entrées et sorties physiques[réf. nécessaire].

Censures

L'édition anglaise de Dark Horse Comics tout comme l'édition de Glénat ont fait l'objet de censure : certaines pages à caractère érotique présentes dans l'édition originale du chapitre 2 « junk jungle » ont été enlevées.

Le premier tome de *Ghost in the Shell 2*, appelé *ManMachine Interface*, publié en France en tant que 3e tome de Ghost in the Shell, a été publié également au Japon dans une version intégrale où certaines scènes sont à caractère érotique.

Chronologie

En partie du fait de ses nombreuses déclinaisons sous différents médias, la franchise *Ghost in the Shell* propose une chronologie interne complexe, parfois vague ou même contradictoire[5] [6].

Cependant, les critiques s'accordent à définir la série *Ghost in the Shell: Arise* (2013-2014), suivie par le film *Ghost in the Shell: The New Movie* (2015), comme les préquelles du manga original de 1989, qui est adapté en deux films, *Ghost in the Shell* (1995)[7] et *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004), eux-mêmes adaptés en film live, *Ghost in the Shell* (2017)[8]. Le manga a aussi été adapté en une série de deux saisons : *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (2002-2005), immédiatement suivie de l'OVA *Ghost in the Shell: SAC Solid State Society* (2006)[9].

Influence

La franchise a inspiré de nombreux créateurs, notamment les jeux vidéos *Syndicate Wars*, *Oni*[11], le mod « Neotokyo » d'*Half life 2*[réf. nécessaire] et *EYE: Divine Cybermancy*[12], ainsi que les réalisatrices Lana et Lilly Wachowski pour leur film *Matrix*[13].

Manga

Ghost in the Shell

- **Édition japonaise** : Kōdansha
  - Nombre de volumes sortis : 1 (série terminée)
  - Date de première publication : octobre 1991 (ISBN 4-06-313248-X)[13]
  - Prépublication : Young Magazine
  - Début de prépublication : mai 1989
- **Édition française** : Glénat
  - Nombre de volumes sortis : 2 (série terminée)
  - Date de première publication : 1996
    - Tome 1 - 04/1996 (ISBN 2-7234-2108-2) chez Glénat
    - Tome 2 - 10/1996 (ISBN 2-7234-2109-0) chez Glénat

Ghost in the Shell (anime comics)

- **Édition japonaise** : Kōdansha
  - Nombre de volumes sortis : 1 (série terminée)
  - Date de première publication : 22 novembre 1995 (ISBN 4-06-174480-1)[14]
- **Édition française** : Kana
  - Nombre de volumes sortis : 1 (série terminée)
  - Date de première publication : décembre 1996 (ISBN 2-87129-124-1)

Ghost in the Shell 2: ManMachine Interface

- **Édition japonaise** : Kōdansha
  - Nombre de volumes sortis : 1 (série terminée)
  - Date de première publication : 28 juin 2001 (ISBN 4-06-334441-X)[15]
  - Prépublication : Young Magazine
  - Début de prépublication : 1997
- **Édition française** : Glénat
  - Nombre de volumes sortis : 2 (série terminée)
  - Date de première publication : 2002
    - Tome 1 - 12/2002 (ISBN 2-7234-2386-?)
    - Tome 2 - 08/2003 (ISBN 2-7234-4254-3)

Une première édition du tome 1 est sortie sous le titre *Ghost in the shell - Tome 3*, ce qui peut poser quelques problèmes de cohérences. Cette erreur a été corrigée sur les volumes imprimés au cours de l'année 2004.

Ghost in the Shell 1.5: Human-Error Processor

- **Édition japonaise** : Kōdansha
  - Nombre de volumes sortis : 1 (série terminée)
  - Date de première publication : 23 juillet 2003 (ISBN 4-06-350406-9)[16]
  - Prépublication : Young Magazine
  - Début de prépublication : 1991
- **Édition française** : Glénat
  - Nombre de volumes sortis : 1 (série terminée)
  - Date de première publication : 1er novembre 2006 (ISBN 2723455947)

L'édition Glénat est accompagnée du même CD-ROM que l'édition japonaise (donc non traduit).

Il s'agit de quatre histoires courtes relatant des enquêtes de la section 9 :

1. Fat Cat (1991)
2. Drive Slave (1992)
3. Mines of Mind (1995)
4. Lost Past (1996)

Adaptations

Animation

Films

- 1995 : *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii
- 2004 : *Ghost in the Shell 2: Innocence* de Mamoru Oshii
- 2008 : *Ghost in the Shell 2.0* est la version revisitée de *Ghost in the Shell*
- 2015 : *Ghost in the Shell: The New Movie* de Kazuya Nomura

Les trois films de Mamoru Oshii sont la première adaptation des mangas de Masamune Shirow. Il a également supervisé les séries du même nom dont la direction a été confiée à Kenji Kamiyama, également à l'origine des films d'animation adaptés par la suite.

Séries d'animation

- 2002-2003 : *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*. Le complexe du rieur.
- 2002-2003 : *Ghost in the Shell: Tachikoma Days*. Intermède mettant en scène des Tachikomas diffusé après chaque épisode de la 1re saison.
- 2004-2005 : *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd GIG*. Seconde saison de *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*.

OAV

- *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex : The Laughing Man* (2005) et *Individual Eleven* (2006) de Kenji Kamiyama : montages respectifs de la première et seconde saison de la série télévisée du même nom.
- 2006 : *Ghost in the Shell: SAC Solid State Society* de Kenji Kamiyama. Suite inédite à la série sous forme de long métrage dans l'attente d'une possible suite à la série.
- 2013-2014 : *Ghost in the Shell: Arise* de Kazuchika Kise.

Jeux vidéo

- 1998 : *Ghost in the Shell* sur PlayStation. La Section 9 en mission aux commandes de Fuchikomas.
- 2005 : *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (PS2)* (**en**) sur PlayStation 2. Le major Kusanagi est l'héroïne de ce jeu d'action.
- 2005 : *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (PSP)* (**en**) sur PlayStation Portable. Un FPS qui met en scène Motoko Kusanagi épaulée par les Tachikomas.
- 2016 : *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex - First Assault Online (PC, Online)* sur PC. Jeu de tir à la première personne en ligne (affrontement contre d'autres joueurs).

Romans

- *After the Long Goodbye*, écrit par Masaki Yamada, est une préquelle à *Ghost in the Shell 2: Innocence*.
- *The Lost Memory, Revenge of the Cold Machines*, et *White Maze* sont une trilogie de romans écrite par Junichi Fujisaku se passant dans l'univers de *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*.

Film live

Une adaptation en film live est prévue pour mars 2017, avec Scarlett Johansson dans le rôle du major Kusanagi.

Notes et références

1. Cyborg, mais pas un androïde ; un androïde est une machine à part entière, humaine seulement d'apparence. Un cyborg est une créature issue de la fusion entre la machine et un organisme humain. Le major Kusanagi possède encore son cerveau, enfermé dans une boîte crânienne en métal renforcé de haute protection, et enchâssé dans son corps artificiel. C'est tout ce qui la rattache à son humanité d'origine.
2. Cahier des lectures MCX Serge DIEBOLT « Note de lecture : Ghost in the Shell (Kukaku Kidutai) » (http://www.intelligence-complexite.org/fr/cahier-des-lectures/recherche-dans-note-d-e-lecture.html?tx_mcxapc_pi1%5baction%5d=noteDetailAct&tx_mcxapc_pi1%5bstNote%5d=362&cHash=6c350d87f9243413cb5735f0fd0bb89fc), sur *Réseau intelligence de la complexité (http://www.intelligence-complexite.org)*, février 2003 (consulté le 13 février 2013) : « Petit dialogue à méditer : « … à force de nous spécialiser nous devenons prévisibles… et c'est la mort » ». Ceci reprend une idée présente dans l'essai « *Le cheval dans la locomotive* », à savoir que l'évolution d'une espèce a parfois besoin de revenir en arrière pour que cette espèce ne disparaisse pas.
3. Dans la version doublé en français du film, Kusanagi dit à Togusa : « A force de nous spécialiser nous devenons plus vulnérables… et c'est la mort ».
4. En anglais dans le texte original comme dans la traduction française.
5. Altro, « *Edito #39* : C'est quoi ce foutoir avec Ghost in the Shell ? » (http://www.9emeart.fr/post/evenement/manga/edito-39-c-est-quoi-ce-foutoir-avec-ghost-in-the-shell-4066), sur *9emeart.fr*, 1er juin 2016 (consulté en février 2017)
6. (**en**) Darryn Bonthuys, « A guide to the anime viewing order of *Ghost In The Shell* » (http://www.criticalhit.net/entertainment/guide-anime-viewing-order-ghost-shell/), sur *criticalhit.net*, 15 novembre 2016 (consulté en février 2017)
7. (**en**) Andy Lee Chasint, « In which order should I watch *Ghost in the Shell*? » (https://www.quora.com/In-which-order-should-I-watch-Ghost-in-the-Shell), sur *quora.com*, 27 septembre 2016 (consulté en février 2017)
8. Et son remake *Ghost in the Shell 2.0* en 2008.
9. Secrets de tournage (http://www.allocine.fr/film/fichefilm-226739/secrets-tournage/) sur allocine.fr
10. (**en**) Brian Ruh, « *Your Ghost in the Shell* Cheat Sheet » (https://www.animenewsnetwork.com/feature/2017-02-17/your-ghost-in-the-shell-cheat-sheet/.112382), sur *animenewsnetwork.com*, 17 février 2017 (consulté en février 2017)
11. (**en**) Entretue avec l'ingénieur principal Brent Pease (http://mu.bungie.org/special/part1/brent.html).
12. (**en**) *E.Y.E. Divine Cybermancy* (http://eye.streumon-studio.com/index.php?page=about).
13. http://www.bookclub.kodansha.co.jp/bc2_bc/search_view.jsp?bc=312488X
14. http://www.bookclub.kodansha.co.jp/bc2_bc/search_view.jsp?bc=1744801
15. http://www.bookclub.kodansha.co.jp/bc2_bc/search_view.jsp?bc=334441X
16. http://www.bookclub.kodansha.co.jp/bc2_bc/search_view.jsp?bc=3504069

Voir aussi

Articles connexes

- Lœuvre complète de Philip K. Dick, notamment les dualités philosophiques machine-humain dans *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*

Liens externes

- (**fr**) Fiche de l'éditeur du manga (http://www.glenatmanga.com/ghost-in-the-shell-9782723421089.htm)
- (**fr**) Critique du manga sur krinein.com (http://www.krinein.com/manga-anime/Ghost-in-the-Shell-le-manga-3440.html)

Ce document provient de « https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Ghost_in_the_Shell&oldid=135370412 ».

Dernière modification de cette page le 13 mars 2017, à 09:42.
Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons attribution, partage dans les mêmes conditions ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.
Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.