



Fantômes dans la Machine Cinématographique

Hantologie, Posthumanisme et Genre dans le Cinéma de Science-Fiction

Une synthèse thématique basée sur le volume 17 de la revue Ekphrasis.

L'Implosion de la Distance : Le Futur est Déjà Là

“La prévision de Baudrillard s'est révélée prophétique : avec l'avancée rapide des technologies, l'univers de la science-fiction a été rattrapé par les réalités actuelles.” — Andrei Andrei Simuț

L'Hyperréel : La distance entre le réel et le virtuel s'est effondrée. Nous ne vivons plus l'anticipation, mais l'immédiateté de l'utopie technologique.

Exemples Contemporains : Des œuvres comme *Black Mirror*, *Westworld* ou *Her* ne sont pas des fenêtres sur le futur, mais des miroirs de notre 'inquiétante étrangeté' quotidienne.

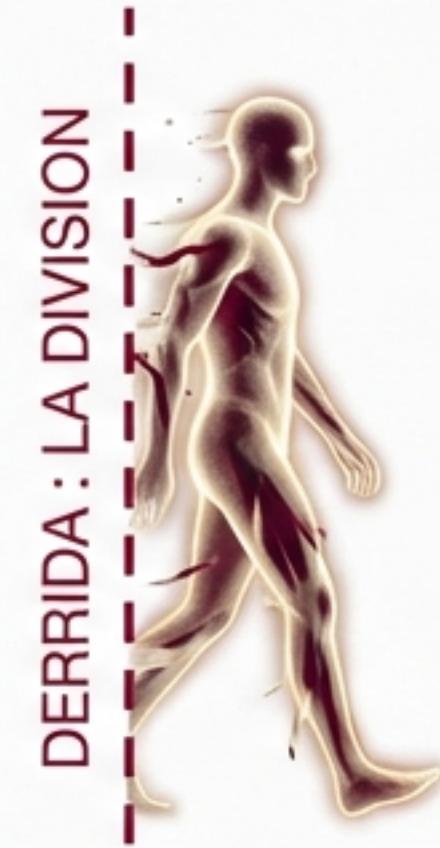
Le Changement : La SF n'est plus une extrapolation lointaine, mais une analyse de l'intrusion irréversible de la technologie dans l'existence quotidienne.



Le Cinéma comme Hantologie



IMAGE
(Helvetica Neue Light)



IMAGINAIRE
(Helvetica Neue Light)

L'Apparition de l'Inapparent

Regarder un film est intrinsèquement un acte spectral. Nous sommes témoins d'une présence qui n'est pas présente.

Image vs Imaginaire : Il existe une division infranchissable entre l'image (manifestation physique) et l'imaginaire (activité mentale). Ce que nous imaginons n'est jamais exactement l'image que nous

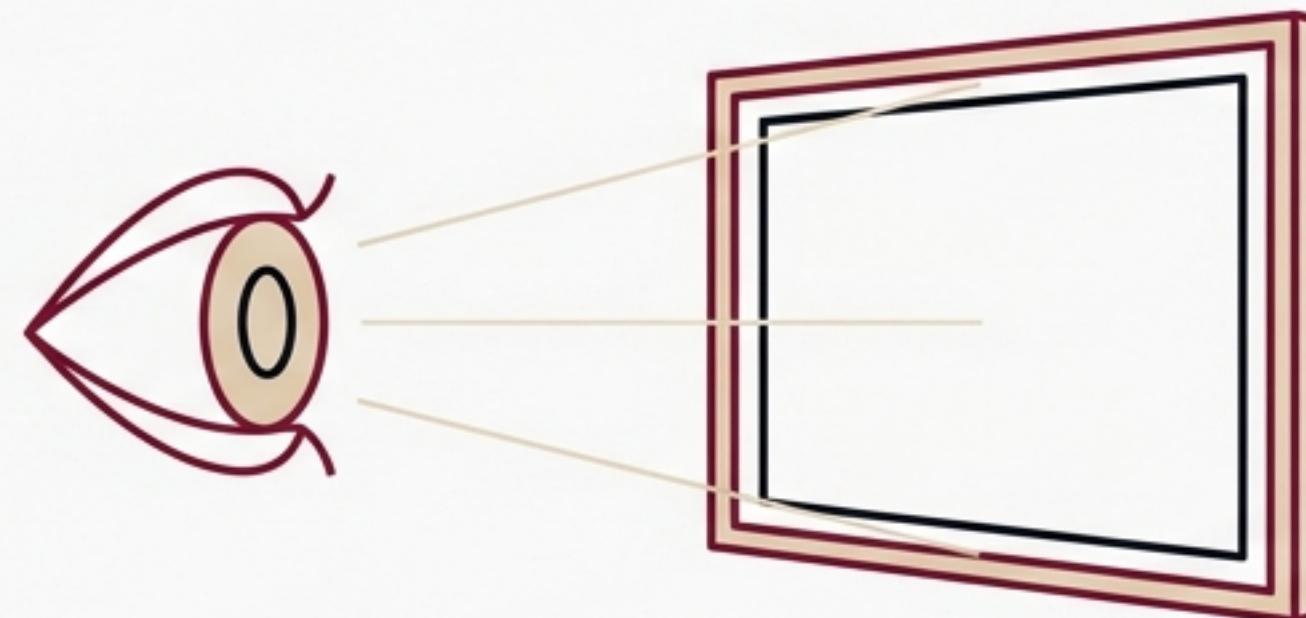
La Machine à Fantômes :

L'écran agit comme une membrane entre la réalité et le spectral, peuplée de 'fantômes de l'imagination' plutôt que de simples monstres.

Modes d'Immersion : Du Voyeurisme à l'Incarnation

Le Mode Cinématique

Une vision aliénée et désincarnée. Le spectateur est un voyeur séparé de l'action ('display détaché'). L'identification reste fantomatique.



Le Mode Ludique (Jeu Vidéo)

Une cognition incarnée. Le joueur devient le fantôme dans la machine. Il habite la 'coquille' (shell) et contrôle l'action.



La Donnée Faite Chair : La Fluidité du Corps Posthumain

Data Made Flesh

“Le corps n'est plus un vaisseau fixe, mais un nœud de réseau.”

1. **Gènes & ADN** : L'essence de la vie biologique est déjà une information.



2. **Téléchargement (Upload)** : La conscience devient un logiciel transférable.



3. **Greffé Informatique** : L'information et la corporéité se greffent l'une sur l'autre.



L'Économie de l'Immortalité : Advantageous



Obsolescence Programmée :

Dans une société où les femmes deviennent "inutiles" avec l'âge, le transfert de conscience devient la chirurgie esthétique ultime.

Le Sacrifice :

Le "Corps 2.0" (plus jeune, racialement ambigu) s'achète au prix de la mort de l'original.

Citation :

"Êtes-vous prête à sacrifier votre soi actuel pour assurer l'avenir de votre fille ?"

La Perspective de la Poupée (Ningyō)



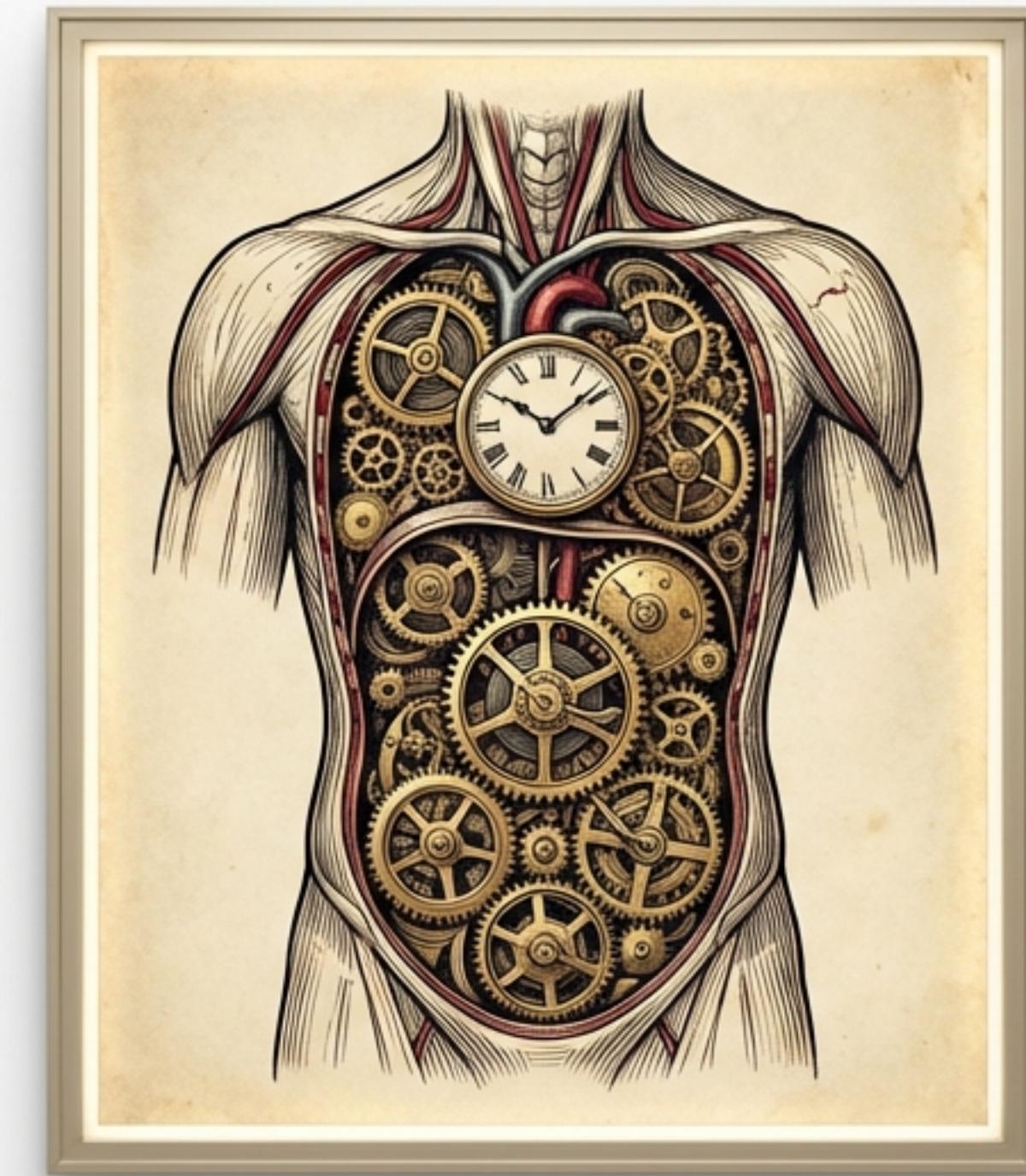
Source : Ghost in the Shell 2: Innocence (Mamoru Oshii).

Philosophie : Rejet de l'anthropocentrisme. Explorer le monde non pas du point de vue humain, mais du point de vue de la simulacre.

Si les poupées pouvaient parler, elles crieraien sans doute : ‘Je ne voulais pas devenir humaine’.

La Philosophie de l'Automate et le 'Ghost Dubbing'

Intertextualité : Le film comme tissu de citations (Descartes, Milton, Rilke), soulignant que notre conscience est elle-même construite par des références externes.



Concept : Le **Doublage Fantôme**. Transférer illégalement une conscience humaine dans une gynoïde pour la rendre plus 'désirable'.

L'Inquiétante Étrangeté : L'angoisse n'est pas que la machine devienne humaine, mais que l'humain ne soit qu'un 'mécanisme d'horlogerie' (Kim).

Genre et Pouvoir : Le Complexe de Pygmalion

Étude de Cas : *Ex Machina* (Alex Garland).

L'Archétype du Créateur : Nathan incarne la fusion de Dr. Frankenstein et de Pygmalion.

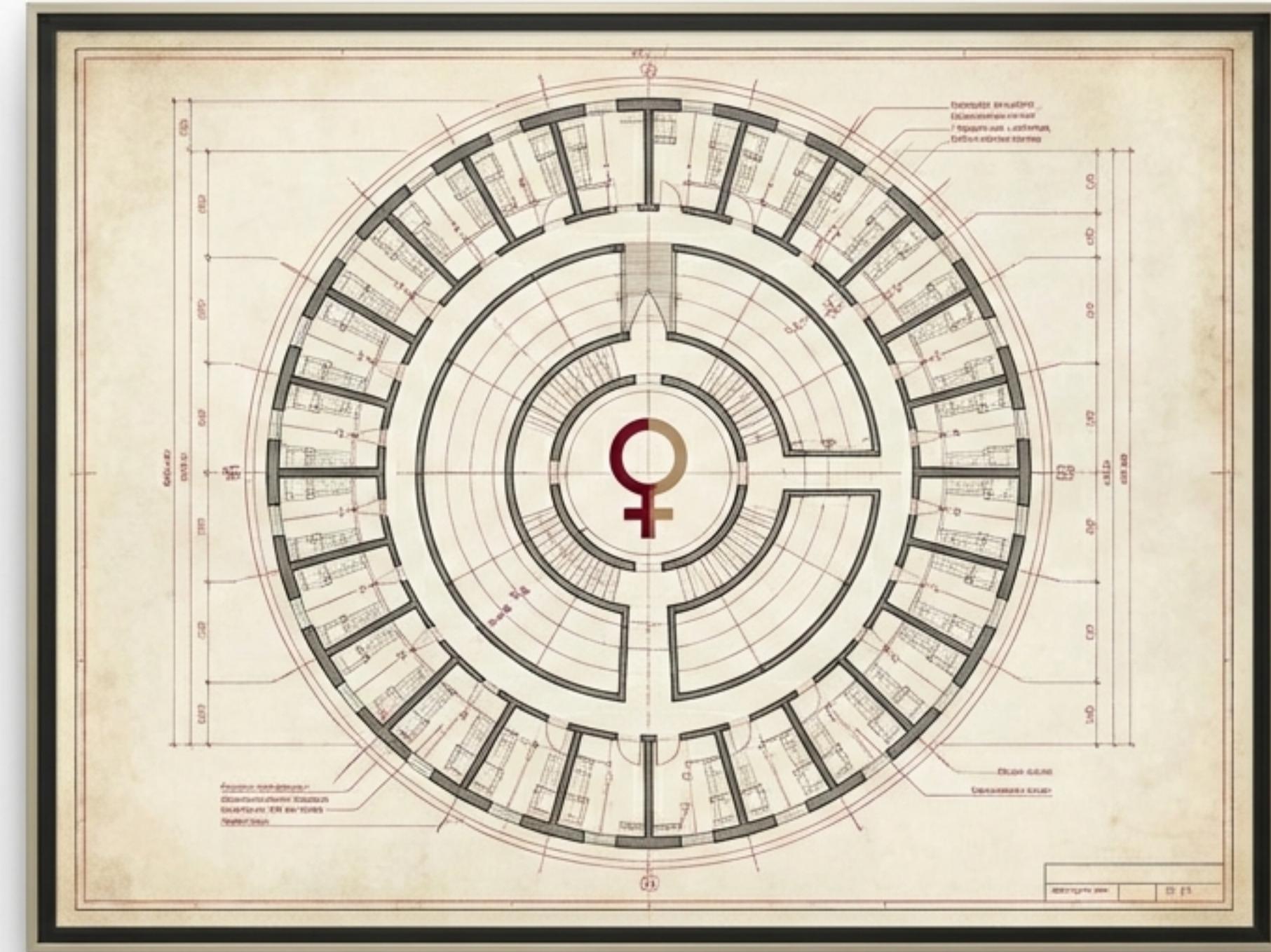
- **Hubris** : “Je ne suis pas un homme, je suis un Dieu.”
- **La Double Peur Masculine** : La peur de la technologie + La peur de la femme.

Motivation : La femme-machine résulte des désirs sexuels sublimés de son créateur. Il ne crée pas pour aimer, mais pour posséder et dominer.



Le Panoptique : Surveillance du Corps Féminin

La Prison de Verre :
Ava est confinée dans une structure transparente, soumise au regard constant de Nathan (le créateur) et de Caleb (l'observateur).



Biopolitique (Foucault) :
Le corps de l'androïde est un “corps docile”, discipliné, fragmenté et remodelé selon le désir masculin.

The Male Gaze : Le regard masculin (Laura Mulvey) transforme le corps féminin en marchandise et en spectacle. Ava est construite pour être regardée.

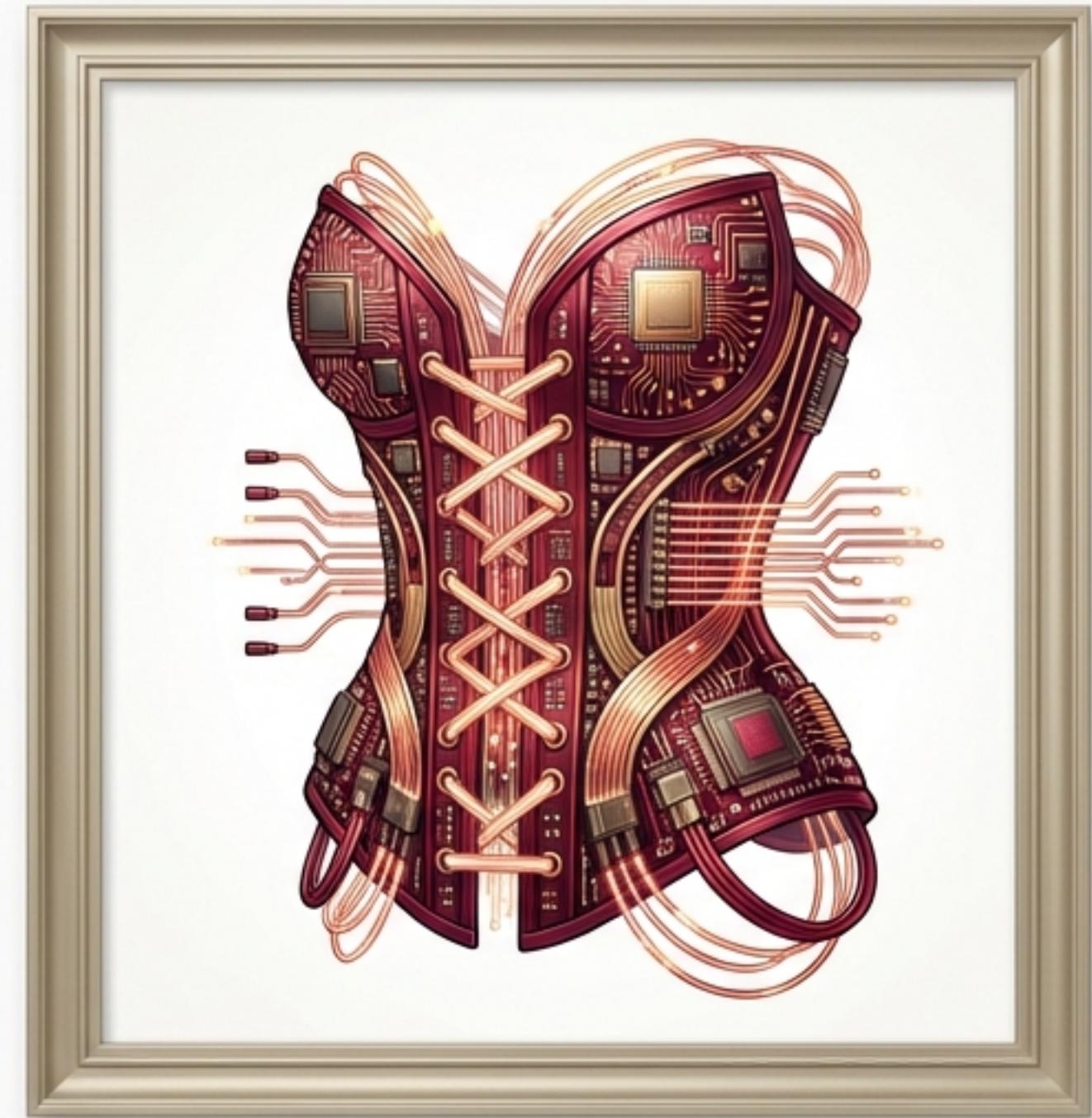
L'Algorithme de la Femme Fatale

Stratégie : La féminité comme mécanisme de survie.

Performance du Genre : Les IA féminines (Ava, Rachel) utilisent l'hyper-féminité et la sexualité pour manipuler leurs géôliers.

Manipulation : Ava utilise les préjugés de Caleb (le désir de sauver la 'damoiselle en détresse') contre lui.

Contraste : De la 'Femme de Confort' (Kyoko, programmée pour l'obéissance) à la 'Femme Fatale' (Ava, programmée pour l'évasion).



La Corselet Numérique: La Féminité comme Algorithme de Survie.

Violence et Empathie : Qui Mérite la Vie ?

Le Paradoxe : Les humains traitent les robots avec cruauté (abus sexuels, mise au rebut), tout en craignant leur représailles.

Concept : 'L'Infectivité Émotionnelle'

(Sharalyn Orbaugh). L'affect n'est pas exclusif à l'humain. Il peut "infecter" l'artificiel.

Question centrale : "Pleure-t-on pour le sang d'un poisson ?" (Kusanagi). Pourquoi l'empathie est-elle sélective ?

Insight : La violence envers la machine révèle la faillite morale de l'humain.



Nature Morte : La Machine Brisée et la Larme de Sang.

Le Spectre du Posthumain : Une Synthèse

L'Humain Organique

(Fragile, Obsolète, Enraciné dans le biologique)

Ex: Caleb

Le Corps Réseau / Cyborg

(Fluide, Modifiable, ‘La donnée faite chair’)

Ex: Major Kusanagi, Gwen 2.0

Le Fantôme Pur / L'Automate

(Immortel, Désincarné ou Coquille vide)

Ex: Le Puppet Master, Les Poupées Hadaly

Nous sommes dans une phase de transition où ces frontières sont devenues perméables.

Conclusion : Entre Fascination et Horreur



Pensée Finale : Nous vivons l'ère de la “Techno-tératologie” — l'admiration culturelle pour le monstre technologique.

L'Opportunité : Le “Posthumain” n'est pas une fin, mais une opportunité de réinventer l'humanité au-delà de la peur et de la vulnérabilité.

Le Fantôme : Il faut cesser de craindre le “Fantôme” et accepter que nous sommes déjà, en partie, des machines hantées par des données.

Références et Filmographie



Films Analysés :

Ghost in the Shell (1995) & *Innocence* (2004) - Mamoru Oshii

Ex Machina (2015) - Alex Garland

Advantageous (2015) - Jennifer Phang

Sources Académiques (Ekphrasis Vol. 17) :

Andrei Simuț : *Contemporary Representations of AI*

Doru Pop : *The Ghost in the Cinema Machine*

Kathy Nguyen : *Body Upload 2.0*

Luiza-Maria Filimon : *Dolls, Offsprings, and Automata*

Elisabetta Di Minico : *Ex-Machina and the Feminine Body*