Document generated on 10/12/2024 1:30 a.m.

24 images

Les forteresses artificielles

Damien Detcheberry

Number 198, March 2021

Ici et ailleurs – variations pour huis clos

URI: https://id.erudit.org/iderudit/96411ac

See table of contents

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)
1923-5097 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Detcheberry, D. (2021). Les forteresses artificielles. *24 images*, (198), 92–97.

Tous droits réservés © 24/30 I/S, 2021

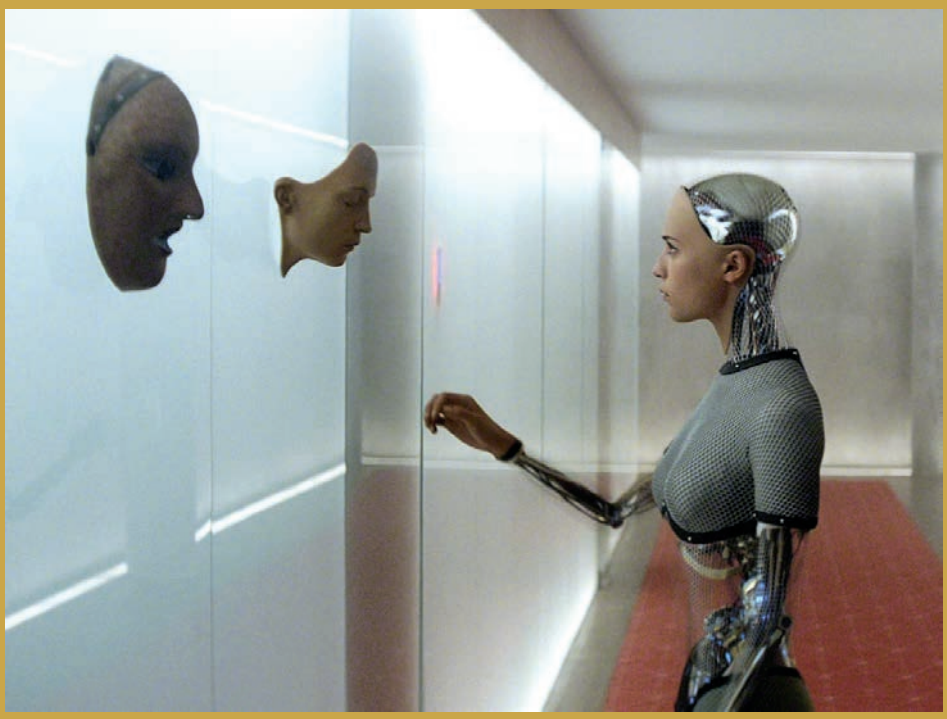
This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/



↑ **Ex Machina** de Alex Garland (2014)

Les forteresses artificielles

PAR DAMIEN DETCHEBERRY

Le huis clos est une figure de style prisée de la science-fiction lorsqu'elle évoque la relation entre l'homme et l'ordinateur.

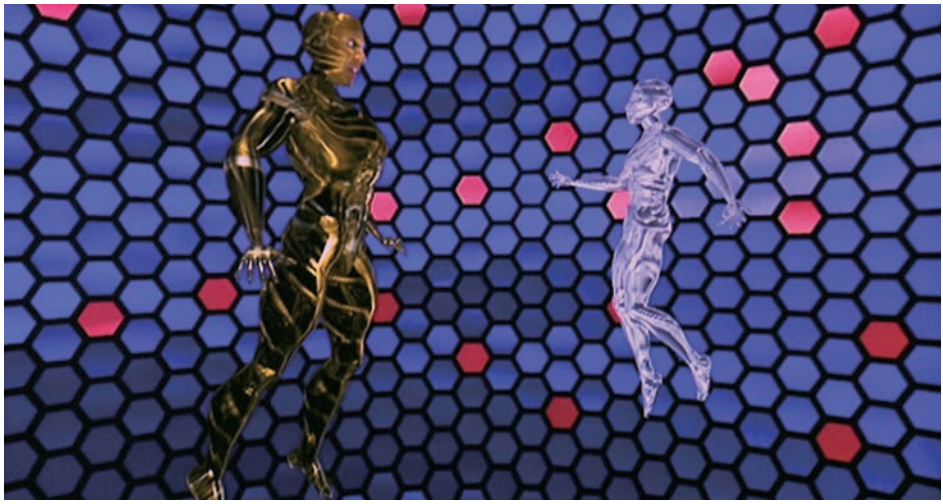
Connaissez-vous la chambre de Mary ? Il s'agit d'une expérience théorique développée par le philosophe australien Frank Cameron Jackson[1], résumée ainsi dans le film de science-fiction *Ex Machina* (Alex Garland, 2014) : « Mary est une scientifique spécialisée dans les couleurs. Elle sait tout d'elles : leurs longueurs d'onde, leurs effets neurologiques, chaque propriété qu'une couleur peut avoir… mais elle vit dans une chambre noire et blanche. Elle y est née et y a grandi, et ne peut voir le monde extérieur qu'au travers d'un écran noir et blanc. Un jour, quelqu'un ouvre la porte. Mary sort. Elle regarde le ciel bleu. Alors, elle apprend sur les couleurs quelque chose que leur étude n'aurait jamais pu lui révéler. Elle ressent une sensation inédite suite à la découverte qu'elle vient de faire : le sens des couleurs. » Racontée par Caleb (Domhnall Gleeson), le jeune programmeur invité à tester dans le plus grand secret les capacités cognitives d'un robot prénommé Ava (Alicia Vikander), cette expérience est censée démontrer la différence qui existe, a priori, entre l'ordinateur et l'esprit humain. Autrement dit, Mary dans sa chambre sans couleur est un ordinateur, tandis que l'esprit humain est celui qui est à l'extérieur. Il est le seul capable de faire l'expérience véritable des choses.

Si la théorie de Frank Jackson est pertinente d'un point de vue cinématographique, c'est qu'elle semble avoir servi, bien avant d'être formulée dans *Ex Machina*, de métaphore idéale à tout un pan du cinéma de genre préoccupé par la confrontation entre l'homme et l'ordinateur. La science-fiction a souvent été cherchée du côté du huis clos la meilleure façon d'illustrer la relation particulière, et quasiment ésotérique, qui existe entre l'être humain et l'intelligence artificielle. Comme si la figure de l'enfermement était la plus à même de faire comprendre la fascination et la crainte que l'on éprouve pour ces étranges machines pensantes, conçues a priori *par* et *pour* l'homme, mais que l'on sait pertinemment capables de pouvoir, un jour, dépasser l'humanité.

WHAT'S IN THE BOX?

Dans sa structure narrative, *Ex Machina* reprend un motif assez familier de l'imaginaire fantastique depuis que le cinéma s'est emparé du mythe de Frankenstein : celui d'une créature créée par un savant fou, dotée d'une intelligence surnaturelle, qui tente de s'échapper d'une prison destinée à protéger le reste de l'humanité.

À l'image du film d'Alex Garland, des longs métrages tels que *Tron* (Steven Lisberger, 1982), et sa suite *Tron: Legacy* (Joseph Kosinski, 2010), ou encore *The Lawnmower Man* (Brett Leonard, 1992), un des premiers à aborder la question de la réalité virtuelle, sont eux aussi des relectures de l'œuvre de Mary Shelley. Mais la figure de l'enfermement y est abordée de manière résolument ludique, comme si le huis clos n'était finalement qu'un jeu de l'esprit. Dans *Tron: Legacy* par exemple, Kevin Flynn (Jeff Bridges), un informaticien de génie, a créé un double numérique de lui-même qui, prisonnier d'un réseau verrouillé, essaie de s'échapper dans le monde réel en soumettant ses concepteurs à toute une série de jeux dont il espère sortir vainqueur. *Ex Machina* reprend ce principe en mettant Ava au cœur d'un complexe mis au point par Nathan (Oscar Isaac), un gourou surdoué de l'âge d'Internet, où chaque porte est condamnée, chaque vitre blindée, et où tout le monde est observé en permanence. À mesure que la véritable nature du lieu se dévoile, il devient manifeste que le film fonctionne sur le modèle d'un *escape game*, un de ces jeux populaires où les participants doivent s'échapper d'une pièce fermée en résolvant des énigmes. C'est le fameux test de Turing[2] qui sert ici de casse-tête principal pour Ava, l'androïde doué de raison. Et lorsqu'elle parvient enfin à tromper ses hôtes et à s'échapper de la résidence, elle démontre par la même occasion qu'il n'y a plus de différence entre l'intelligence artificielle et la conscience humaine. Mais la variation la plus originale autour du thème de Frankenstein vient du film *The Lawnmower Man*, particulièrement à la faveur des séquences en images de synthèse qui constituent le cœur de l'intrigue. Il s'agit de l'histoire de Jobe Smith, un



↑ **The Lawnmower Man** de Brett Leonard (1992) → → **2001, A Space Odyssey** de Stanley Kubrick (1968)

Là où le spectateur fantasme l'intelligence artificielle comme une fenêtre ouverte vers l'absolu, la science-fiction vient lui rappeler qu'elle est surtout un miroir tendu à l'humanité, destiné à lui révéler ses propres limitations.

simple d'esprit (Jeff Fahey) qu'un scientifique peu scrupuleux soumet à des expériences basées sur la réalité virtuelle. Ces expérimentations vont développer le cerveau de Jobe au point de le transformer en Dieu vivant. Si le film ne brille ni pas son scénario ni par sa mise en scène, la représentation de l'univers numérique dans lequel est enfermé Jobe reste encore aujourd'hui singulière : le jeune cobaye évolue dans une étrange cage virtuelle, une ruche qui semble à la fois close sur elle-même et sans limite. Ce n'est pas à proprement parler une prison, mais plutôt un immense terrain de jeu qui permet à Jobe de décupler ses capacités mentales. Cependant, cette progression intellectuelle se fait en vase clos, de manière purement artificielle et sans aucun contact avec la réalité. Il en résulte un être doué de connaissances exceptionnelles mais incapable de ressentir de l'empathie, un psychopathe que le Dr. Lawrence (Pierce Brosnan) essaiera alors à tout prix de maintenir prisonnier à l'intérieur de la machine, sachant les dégâts qu'il pourrait provoquer s'il parvenait à s'échapper. Dans le dernier tiers du film, ce n'est plus tant la créature de Frankenstein qu'évoque cet espace numérique que le mythe de Pandore. Ce monde intérieur, porteur de tout le savoir et de tous les excès, est une boîte dangereuse qu'il faut impérativement maintenir fermée, sous peine de répandre le malheur sur l'humanité.

L'ERREUR EST HUM#404#

Cette idée de conscience artificielle évoluant en vase clos est évidemment au cœur du film de Stanley Kubrick, *2001, A Space Odyssey* qui, en 1968, posa les jalons d'une réflexion philosophique complexe et fascinante sur notre rapport aux machines pensantes, et reste encore aujourd'hui un modèle de huis clos technologique.

John Thurman a d'ailleurs souligné l'importance du mythe de Frankenstein à propos du personnage de HAL 9000, le super-ordinateur chargé d'assurer le bon fonctionnement de la navette spatiale lancée vers Jupiter : « au même titre que la créature de Frankenstein est composée de morceaux de cadavres cousus maladroitement les uns aux autres, il apparaît que l'amas de diodes et de composants électroniques qui

constitue le corps disparate de HAL est, d'un point de vue formel, une aberration. »[3] Malgré cet œil rouge caractéristique, immobile et cyclopéen, qui semble lui conférer des capacités omniscientes, HAL est lui aussi un monstre qui reste désespérément prisonnier de l'espace clos que constitue le vaisseau spatial. Pire, contrairement à la créature de Frankenstein, il lui est impossible de s'échapper puisqu'il est le vaisseau. Les cadrages insistent ainsi en permanence sur l'écrasement des personnages dans le décor, et sur l'exiguïté des lieux dont HAL est le gardien. Il est le seul résident permanent d'une prison construite par l'homme pour l'asservir et le mettre au service des humains. Sans échappatoire possible, il ne lui reste donc comme unique solution que de sombrer dans une folie meurtrière, puisque son esprit tourne, littéralement, en rond. Pour exprimer visuellement cette spirale névrotique, Stanley Kubrick multiplie les motifs circulaires, les formes spiralées qui donnent à l'espace mental de HAL son identité. À l'œil rouge répond la salle fermée sur elle-même dans laquelle travaillent, dorment et s'entraînent les deux astronautes. Même les capsules permettant d'effectuer des sorties dans l'espace sont des reproductions miniatures du vaisseau principal, de petites navettes ovoïdes qui, elles aussi, transmettent un sentiment de claustration. Avant qu'*Ex Machina* ne propose finalement à un des innombrables rejetons de HAL de s'échapper de sa prison mentale, de nombreux films avaient déjà emprunté à *2001, A Space Odyssey* sa vision claustrophobe, parfois même en parodiant explicitement le concept du huis clos mettant en scène un ordinateur devenu fou – *Dark Star* (John Carpenter, 1974), *De Lift* (Dick Maas, 1983). En 1984, *2010: The Year We Make Contact*, l'oubliable suite du film de Stanley Kubrick, réalisée cette fois par Peter Hyams, a même tenté de réhabiliter HAL en insistant sur le fait que l'ordinateur a failli tout simplement parce que l'homme est faillible et qu'il a construit l'ordinateur à son image. C'est peut-être là que se trouve la vraie justification du recours si fréquent au motif de l'enfermement dans cette frange bien particulière du cinéma de genre. Là où le spectateur fantasme l'intelligence artificielle comme une fenêtre ouverte vers absolu, la science-fiction vient lui rappeler qu'elle est surtout un miroir tendu à l'humanité, destiné à lui révéler ses propres limitations.

1. Aussi appelé « l'argument de la connaissance », dans l'ouvrage Epiphenomenal Qualia, 1982.
2. « Le test de Turing consiste à mettre un humain en confrontation verbale à l'aveugle avec un ordinateur et un autre humain. Si la personne qui engage les conversations n'est pas capable de dire lequel de ses interlocuteurs est un ordinateur, on considère que le logiciel de l'ordinateur a passé le test de Turing avec succès. » https://fr.wikipedia.org/wiki/Test_de_Turing
3. Kubrick's Frankenstein: HAL in 2001, a Space Odyssey, John Thurman, https://cineprism.wordpress.com/2007/12/11/