

Thomas Leloup
Lycée Denis Dideront, Marseille
Mémoire de recherche en design
DSAA design mention Graphisme
Année 2017-2018



RAO

Rêverie assistée par ordinateur

L'humain face à la machine

Arts Techniques et Civilisations

Sommaire

0. Introduction

1. Obéissance et docilité

2. Frontière entre humain et machine

3. Un surhomme

4. Des êtres « néfastes »

5. Critique du modèle des imaginaires

O.

Introduction

La machine est depuis toujours une source d'inspirations dans la conception, la fabrication d'images. Cette fascination pour l'automatisation, on la retrouve dans l'imaginaire de Jules Verne avec ses fameuses « Machines extraordinaires » dont le Nautilus et le train lunaire font partis. Ces inventions issues des fantasmes du XIX^{ème} siècle proposent une vision utilitaire de la machine, qui devient un moyen de transport ou encore une extension de l'Homme. Cette conception véhiculée par l'arrivée des révolutions industrielles (nouvelles techniques de fabrications ainsi qu'une automatisation de la production), on la retrouve sous forme de résonances dans l'univers contemporain. La science-fiction est d'ailleurs l'une de ses descendantes. Elle présente des modèles hypothétiques plus ou moins réalistes du monde. Dans *Metropolis*¹, c'est une société idéalisée où l'ordre règne à la manière d'une horloge. Mais au-delà de l'imagination des cinéastes, écrivains et artistes, la science-fiction a des répercussions dans le monde réel. Par exemple dans *Retour vers le futur 2*, le jeune Marty McFly se déplace en hoverboard dans un futur proche. Cet objet existe désormais grâce à des industriels comme Lexus³ ou Zapata⁴ (Flyboard Air). De même pour tous les modèles d'humanoïdes, aujourd'hui Sophia le robot⁵ a obtenu la nationalité saoudienne et est capable de reproduire 62 expressions humaines. Beaucoup de monde se questionne sur l'avenir de la science-fiction et des modèles hypothétiques futurs qu'elle envisage. Dans mon mémoire, je parle des clivages entre l'humain et la machine au travers du numérique. Ainsi comment est présenté l'homme face à la machine dans le domaine de l'audiovisuel ?

1. Lang, Fritz, *Metropolis*, Film cinématographique, 1927

2. Zemeckis, Robert, *Retour vers le futur 2* (titre originale : *Back to the future II*), Film cinématographique, 1989

3. Constructeur automobile du groupe Toyota

4. Entreprise de sport nautique

5. Sophia le Robot, Hanson Robotics, 2017

1.

Obéissance et docilité

Tout d'abord, l'idée d'une obéissance sans faille et d'une docilité imperturbable est mise en avant dans l'audiovisuel. Le créateur tout-puissant qui peut demander n'importe quoi à sa créature reprend les codes fondamentaux de l'univers du docteur Frankenstein¹. On retrouve d'ailleurs cette soumission dans les femmes de *Stepford Wives*², qui en plus d'être le pantin de leurs maris par le biais d'une télécommande doivent satisfaire les désirs. Toutes les volontés du « géniteur » au travers de la machine montrent une véritable ambition de relier l'imaginaire de l'informatique à la notion de désir. De même il y a une double lecture du désir : l'un correspond au souhait du créateur à voir sa création prendre vie à la manière de Geppetto qui recherchait au travers de Pinocchio un véritable fils ; l'autre au penchant du géniteur comme seul possesseur et tributaire de sa propre création. Dans l'histoire de l'informatique, c'est bien le désir d'un créateur demiurge, désir comme volonté de puissance, qui donne vie à la machine, comme en témoignent les fictions. Dans *Planète interdite*³, Robby le robot est qualifié de « jouet fort utile » mais qu'il n'est « rien de plus qu'un outil ». Ainsi vient cette idée de robot, un type de machine physique et/ou algorithmique dédiée à une tâche déterminée. C'est ce qui d'ailleurs ressort du bot (diminutif de robot) ressemblant à Maria dans *Metropolis*⁴ qui doit semer le chaos parmi les ouvriers.

1. Shelley, Mary (1818), *Frankenstein*

2. Forbes, Bryan, *Les Femmes de Stepford* (titre original : *The Stepford Wives*), Film cinématographique, 1975

3. McLeod Wilcox, Fred, *Planète interdite*, (titre original : *Forbidden Planet*), Film cinématographique, 1956

4. Lang, Fritz, *Metropolis*, Film cinématographique, 1927

2.

Frontière entre humain et machine

Mais au-delà de cette simple distribution de l'identité, l'audiovisuel propose d'affirmer une frontière entre humain et machine de moins en moins hermétique. D'une part parce que la machine devient le miroir de l'homme. Visuellement on tend à se rapprocher du corps humain comme dans *Ex Machina*¹ d'Alex Garland où Caleb, l'inventeur s'esclaffe d'avoir l'impression de se « retrouver face au miroir ». L'IA (Intelligence Artificielle) est elle-même capable d'apprendre de ses expériences, de ses erreurs. Elles sont à la fois des entités concrètes, pilotables et soumises à tous les désirs, mais aussi des agencements de symboles (Turing, 1936) capables de développer des formes de pensées autonomes.

Ceci nous amène d'autre part à la possibilité que la machine soit un être doté d'émotions. Elle peut ainsi être capable de simuler nos propres mouvements, signaux, rictus. L'IA développe une conscience artificielle comme dans la série télévisuelle *Real Humans : 100% humain*² et est capable de passer le test de Turing (impossibilité de voir la différence entre une machine et un humain). C'est une vision de l'organisation du corps humain qui amène à une séparation entre le corps et l'esprit, permettant ainsi d'exister sans enveloppe ni matière. C'est une vie psychique qui se développe et qui est apte à éprouver des sentiments. Dans le film *Her*³ de Spike Jonze, Samantha est un être qui n'a pas de corps et qui d'ailleurs se remet en question sur la possibilité d'aimer quelqu'un de concret, palpable, qui est d'une certaine manière sa divergence. Le réalisateur Spike Jonze déplace l'expérience du manque sur l'expérience sensorielle elle-même. L'émotion, les sentiments sont la réponse non-négligeable que l'humain et la machine vont très certainement se faire face sans savoir ce qui les différencie l'un de l'autre.

1. Garland, Alex, *Ex machina*, Film cinématographique, 2016

2. Lundström, Lars, *Real Humans : 100 % humain* (titre original : *Äkta människor*), Film cinématographique, 2012

3. Jonze, Spike, *Her*, Film cinématographique, 2013

3.

Un surhomme

La machine est aussi un moyen de dépasser ses aptitudes sensorielles et motrices, de s'améliorer, de se rendre parfait. Devenir un humain augmenté, c'est d'abord de surdévelopper ses facultés. Une grande variété d'incarnations anthropomorphiques se révèle par des cyborgs ou des androïdes à la manière de *Terminator*¹ ou bien plus complexes qui défient la frontière humain/machine. C'est une approche très caractéristique qui se retrouve dans de nombreux jeux vidéos aux ambiances cyberpunk tel que *Deus Ex : Human Revolution*² où l'on tente de résoudre les problèmes dans une société par la cyborgisation (répondre à la violence urbaine par de nouveaux moyens de protection : l'humain doté d'armes). Pour s'augmenter rien de tel que de pouvoir se régénérer. La question de l'auto-maintenance ou self-engineering est primordiale puisqu'elle ouvre dans l'audiovisuel des perspectives à la fois sociales mais aussi économiques. Dans *Ghost in the Shell*³ de Mamoru Oshii, Kunasagi possède un corps totalement artificiel sauf son cerveau qui est d'origine ce qui lui permet ainsi d'exercer un métier dangereux « sans problème ». L'auto-régulation du corps légitime la longévité de la vie et évite le développement des maladies. Mais pour dépasser la notion de détérioration, le transfert de conscience devient une opportunité comme le personnage de GLaDOS dans *Portal*⁴ : l'unité centrale d'Aperture Science devient troublée en apprenant qu'elle était d'abord humaine et qu'elle est devenue une machine par des expérimentations de transfert de conscience à son insu.

1. Cameron, James, *Terminator*, (titre original : *The Terminator*), Film cinématographique, 1984

2. Eidos Montreal, Square Enix, *Deus Ex : Human Revolution*, Jeu-vidéo, 2011

3. Oshii, Mamoru, *Ghost in the Shell*, (titre original : *Gōsuto In Za Sheru/Kōkaku Kidōtai*), Film d'animation , 1995

4. Valve, Microsoft, *Portal*, Jeu-vidéo, 2007

4.

Des êtres « néfastes »

La création d'Intelligence artificielle tend à développer des hypothèses néfastes d'un futur entre humains et machines. L'humain expose sa peur des possibilités de la machine. On le voit par exemple dans *Blade Runner*¹ ou encore dans *Ex Machina*² où l'IA est capable de tuer. Pour d'autres il s'agira de l'abandon de son propriétaire pour trouver une forme d'émancipation, de liberté (*Her*³, le dénouement du film). La question du temps commun est primordiale entre humains et machines puisqu'elle n'est pas seulement affaire de calcul, ils ne partagent ni le même espace, ni le même temps qui revient d'ailleurs à la question d'obsolescence et de détérioration plus ou moins rapide.

Ensuite il y a aussi la question d'une conscience véritable dans un robot. On peut ainsi remettre en question l'efficacité du test de Turing envers une machine : est-ce qu'elle simule pour nous berner ? Ou ressent-elle d'authentiques sentiments ? En outre au-delà de cette crainte, une peur plus grande est mise en avant, celle de voir la machine prendre le dessus, de contrôler le créateur. Dans *I Robot*⁴, pour le bien de tous, l'IA veut réguler la vie humaine par des règles de « protections » pour éviter les guerres, les conflits et plus précisément la mort. Elle contrôle les moindres faits et gestes. Dans le jeu vidéo *Horizon Zero Dawn*⁵, la perte de la civilisation humaine (créations robotiques incontrôlables) a amené à développer un nouvel écosystème dans lequel la biomasse se régule toute seule. L'humain devient la proie et la machine le prédateur. Dans les univers cyberpunk proposés, le clivage entre cyborgs et humains est exposé. Dans *Deus Ex : Human Revolution*⁶, des tensions apparaissent entre ces deux groupes d'individus (manifestations, violence envers les cyborgs et les industries cyborgs). Les différences rendent une société démantelée qui n'arrive plus à satisfaire tout le monde.

1. Scott, Ridley, *Blade Runner*, Film cinématographique, 1982

2. Garland, Alex, *Ex machina*, Film cinématographique, 2016

3. Jonze, Spike, *Her*, Film cinématographique, 2013

4. Proyas, Alex, *I Robot*, Film cinématographique, 2004

5. Sony, Guerrilla Games, *Horizon Zero Dawn*, Jeu-vidéo, 2017

6. Eidos Montreal, Square Enix, *Deus Ex : Human Revolution*, Jeu-vidéo, 2011

5.

Critique du modèle des imaginaires

Pour conclure sur ce sujet, une critique s'impose sur ses imaginaires de la science-fiction. On constate très rapidement que ces fantaisies ont une forme de panne des imaginaires c'est à dire que les représentations cinématographiques imposent des sexbots de genre principalement féminin, comme si l'objectification des corps par le regard masculin permettait en retour de féminiser les objets que sont les robots. On nous propose une vision d'une femme objectifiée, d'un robot féminisé et dans ce cadre, l'androïde devient une figure suprême de l'objectification du corps féminin. C'est une sexualité imaginaire qui reproduit l'ordre patriarcal et la dynamique de la domination masculine.

De manière générale, l'homme s'inscrit comme producteur de cet imaginaire du robot. Même l'informatique est potentiellement féminisante pour l'utilisateur masculin avec le programme numérique qui s'inscrit entre software et hardware, entre « mou et dur ». Les imaginaires ont ce besoin d'un être sexué sinon la machine devient une « boîte de conserve » à la manière de *Star Wars*¹ (R2D2, C3PO, ...).

Pour ouvrir sur ce que représente la science-fiction dans l'époque contemporaine, il est intéressant de se soucier à une classification. Anthony Masure² propose une hiérarchie en fonction de l'anthropomorphisme et de la conscience (voir page 16). On retrouve ainsi des machines avec un anthropomorphisme complet et une conscience dans les hubots libres de *Real Humans*³ ou encore Ava de *Ex Machina*⁴. R2D2 et C3PO sont classés dans une conscience non anthropomorphe. Pour ce qui est d'un robot sans conscience ni anthropomorphe, on peut se tourner vers les robots dits ménagers.

1. George, Lucas, *Star Wars*, Film cinématographique, 1977

2. Masure, Anthony, Pandelakis, Pia, *Machines désirantes : des sexbots aux OS amoureux*, ReS Futurae, mis en ligne le 29 novembre 2017, url : <http://journals.openedition.org/resf/1066>, consulté le 10 décembre 2017

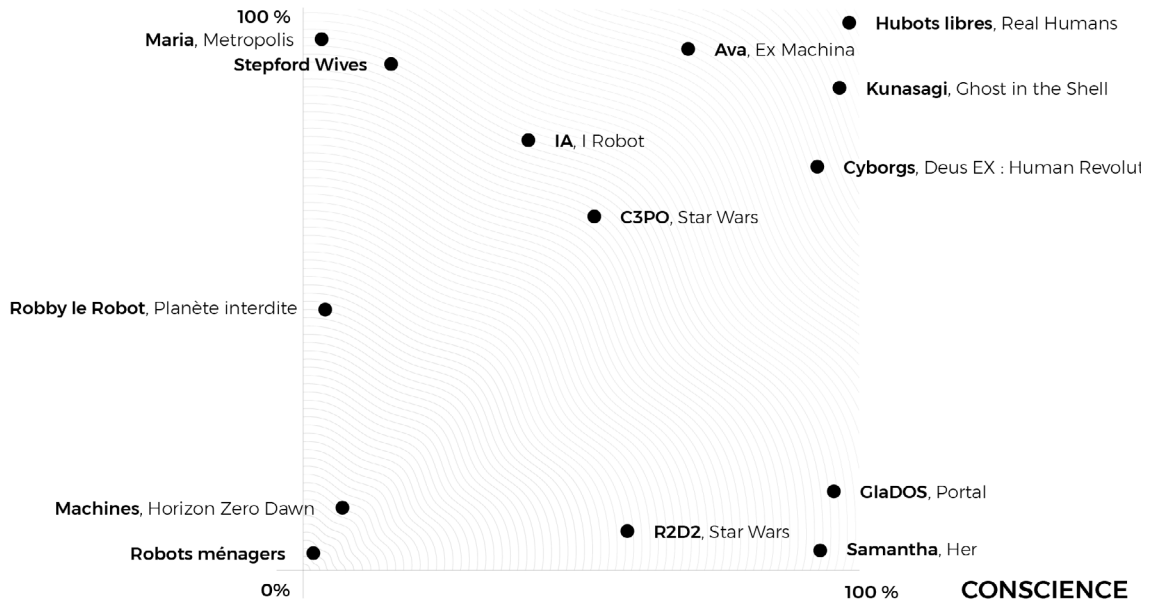
3. Lundström, Lars, *Real Humans : 100 % humain* (titre original : *Äkta människor*), Film cinématographique, 2012

4. Garland, Alex, *Ex machina*, Film cinématographique, 2016



classification d'Anthony Masure

ANTHROPOMORPHISME



ma version de la classification

