

**Brigitte Munier**

*Télécom ParisTech*

## Homme et machine : la phase du miroir

On parle communément de dialogue homme/machine ou d'interaction homme/machine (IHM), sans s'étonner de cette représentation tacite de la machine comme partenaire et non plus comme objet. S'agit-il d'une simple commodité de langage ? La question mérite d'être posée car l'idée d'un échange entre l'homme et ses objets, fussent-ils automatisés, subvertit la saisie moderne et cartésienne du sujet tel un tribunal des choses : le *cogito*, souverain, applique sur le monde la grille herméneutique de ses concepts et transforme les éléments du donné en objets de connaissance. Dès les conférences Macy cependant, la cybernétique renversa ce modèle pour envisager le sujet non plus comme une égoïté irréductible, mais tel un carrefour de signes inséré dans un immense réseau d'informations en rétroaction. En prétendant concevoir l'ordinateur et le langage informatique sur le modèle de la cognition humaine, Norbert Wiener, fondateur de cette science, John von Neumann et Alan Turing ont révolutionné la représentation de l'homme : ainsi Heidegger, dans son fameux entretien paru dans *Der Spiegel* en 1976, qualifia-t-il la cybernétique de « métaphysique de l'âge atomique ». « Tout ce qui survient sur le front technique, observe Peter Sloterdijk, a désormais des conséquences sur la compréhension de l'être humain par soi-même » (2010) : la prégnance du paradigme informationnel conduit à envisager

l'homme tel un « système cybernétique ouvert », comme l'a écrit Henri Atlan (1986), sans aucune supériorité ontologique sur les objets techniques qui interagissent avec lui ou, même, entre eux et sans lui. Indiquer ce rapport nouveau entre le sujet et l'objet impose de repenser la notion d'altérité et, en amont, d'interroger la nature humaine comme telle.

Pour instruire la relation entre le sujet et l'objet, le même et l'autre, nous interrogerons la culture populaire mieux que la culture savante. À côté des travaux, inévitablement confidentiels, issus des sciences humaines et sociales comme des sciences cognitives, de grands récits, fascinés par le conflit opposant l'homme au robot, abordent notre problématique à leur façon : « Les œuvres littéraires, observe Paul Ricœur (1991), [...] dépeignent la réalité en l'augmentant de toutes les spécifications qu'elles-mêmes doivent à leur vertu d'abréviation, de saturation et de culmination, étonnamment illustrée par la mise en intrigue. »

### La voie du mythe

Différente des cultures académique et de masse, la culture populaire sollicite le patrimoine commun et concerne toutes les classes sociales : ses œuvres ont pour

spécificité de réactiver d'anciens mythes adaptés aux exigences de l'époque concernée. Au XIX<sup>e</sup> siècle, par exemple, les romans d'Alexandre Dumas, Eugène Sue, Pierre Alexis Ponson du Terrail, Paul Féval ou, plus tard, ceux de Maurice Leblanc reprenaient le grand mythe prométhéen dont ils respectaient les séquences : la révolte contre Zeus (le père), la vocation démiurgique (réformatrice), la relation ambiguë à la féminité, le châtement, le repentir, etc. D'emblée captivé par Monte-Cristo, Rocambole ou Arsène Lupin, le public reconnaissait, mieux qu'il ne connaissait, le stéréotype familier du Titan caché sous le domino de l'aventurier ou du gentleman cambrioleur : le récit populaire mobilise donc un héros mythique – Prométhée ici, ou ailleurs Don Juan, Narcisse, Dracula etc. – et inscrit la trame convenue de son histoire dans de nouvelles péripéties. Un mythe, unique référence culturelle des communautés premières, peut ainsi être réactivé dans une société complexe et la fasciner, car l'expérience conflictuelle qu'il exprime la concerne : le mythe prométhéen fut ainsi massivement repris au XIX<sup>e</sup> siècle<sup>1</sup> parce qu'il traduisait l'ambivalence entre la foi dans les progrès scientifiques (incarnée par le démiurge révolté contre Zeus) et l'angoisse d'une humanité jouant à l'apprenti-sorcier (illustrée par la défaite et le repentir du héros). Toute civilisation, à chaque étape de l'évolution de sa culture, réveille et répète un mythe propre à exprimer ses aspirations et ses inquiétudes les plus profondes<sup>2</sup> : après Prométhée, c'est le mythe du Golem ou du robot qui domine aujourd'hui la culture populaire, livres et films mêlés. Nous en proposons ici une relation et une analyse rapides pour montrer sa fonction de questionnement de l'altérité et, à travers elle, de la nature humaine.

## Du Golem au robot : un mythe pérenne

Selon la version pragoise, dite de la Renaissance, le rabbin Loew, voulant défendre sa communauté d'attaques antisémites, modela de glaise une créature humanoïde,

comme Dieu le fit pour Adam<sup>3</sup> ; pour l'animer, il écrivit sur son front *Emeth* (« vérité »), la première lettre, *aleph*, étant essentielle car *meth* signifie mort. Immédiatement fort et puissant, le Golem, incirconcis et non aimé par son créateur, joue dans sa communauté un rôle intermédiaire entre l'homme et l'outil. Toutes les versions s'accordent sur sa monstruosité, mais certaines le montrent occupé à défendre les juifs à la Cour, démarche impossible à un être répugnant. Un vendredi soir, le rabbin oublia de « désactiver » son Golem qui, non soumis au respect du shabbat, dévasta tout : il fallut le détruire.

Prégnant dans la tradition juive, mais présent dans bien d'autres cultures, comme l'atteste Gershom Scholem, spécialiste de mystique hébraïque, le mythe du Golem comporte six séquences :

- un homme fait un Golem à son image et l'anime ;
- il ne l'aime pas ;
- le Golem est un monstre ;
- égal ou supérieur à son créateur en force et en intelligence, il devient sensible ;
- il se rebelle contre l'injustice de sa condition ;
- il faut l'éliminer.

Depuis *Frankenstein* de Mary Shelley jusqu'à la science-fiction actuelle, toutes les versions du mythe (romanesques ou cinématographiques), respectent ces séquences et les adaptent au contexte socioculturel : inventeurs et ingénieurs remplacent le rabbin, le métal se substitue à la glaise tandis que l'électricité puis l'informatique succèdent au mot sacré. Le Golem acquit sa figure moderne en 1920 avec Karel Čapek qui, dans sa pièce *R.U.R.*, le nomme *robot*, d'après *robot*, travail forcé en tchèque.

La monstruosité réputée du Golem, élément essentiel pour la compréhension du mythe, contribue à éclairer notre problématique. Durant la confection de la créature dont il imagine la postérité, Frankenstein s'enthousiasme : « Nul père ne pourrait mériter la reconnaissance de son enfant comme je mériterais la leur. » (Shelley, 1979) Il admire donc son Golem, encore inerte, mais s'enfuit, épouvanté,

quand il paraît devant lui, animé par accident. En écho, Edison, auteur d'un Golem dans *L'Ève future*, roman que publia Auguste de Villiers de L'Isle-Adam en 1887, raconte la surgie de sa créature (1986) : « Cette vision me causa le saisissement le plus terrible que j'aie ressenti de ma vie. L'œuvre effrayait l'ouvrier. » « C'est comme si j'avais créé un estropié » (Čapek, 2011), dit à son tour l'ingénieur de *R.U.R.*, pièce que publia Karel Čapek en 1920. Dans ces textes, comme les œuvres contemporaines, la *monstruosité* du Golem ou du robot renvoie donc moins à son apparence qu'à son autonomie : le créateur ne supporte pas l'existence de cet *alter ego* qui met en question sa propre nature.

## Une altérité insupportable

L'interprète doit surmonter la tentation de faire du mythe une allégorie de la peur contemporaine des machines dites intelligentes<sup>4</sup> : on ne rêvait pas d'ordinateur lors de la première réactivation moderne du récit, en 1818, aussi doit-on se garder d'en forcer le sens par l'introduction d'éléments tardifs. Revenons sur la reprise de l'anthropogénèse divine dans la Bible : Adam, fait à l'image de Dieu, reçoit une âme transcendante et immortelle tandis que le Golem, fabriqué à l'image de l'homme, est animé par l'énergie disponible en son temps (électricité, numérique, etc.). On comprend alors l'épouvante de Frankenstein et de ses émules : le subit face-à-face avec leur Golem les confronte à la possibilité d'un homme sans âme, autant dire à un *monstre*. Le demiurge perçoit le Golem comme radicalement *autre* car, vivant et autonome comme lui, il est dépourvu de cette intériorité dont la présence cèle l'énigme de l'exception humaine, sa valeur infinie. Le mythe du Golem interroge la nature humaine : si l'homme peut créer artificiellement son semblable, c'est que l'être humain est reproductible et non point défini par un principe spirituel irréductible, comme le pensa, vingt-cinq siècles durant, la tradition culturelle européenne. La

production scientifique d'un homme par un autre ruine la nécessité du « Je transcendant » kantien dont l'hypothèse est à la racine de la morale : il ne reste que le moi empirique et sans mystère.

Le mythe du Golem a reçu de l'actualité nombre d'« illustrations » propres à en exacerber l'influence, quitte à en troubler le sens. Sollicité d'abord discrètement au début du XIX<sup>e</sup> siècle, il fut massivement exploité<sup>5</sup> dès les premières années du siècle suivant en réaction à l'ébranlement du statut de la personne morale. À l'aube de la révolution industrielle, Mary Shelley voulait manifester le hiatus croissant entre la surestimation des progrès scientifiques et la sous-évaluation des questions morales et sociales : tout à son grand œuvre, son héros, Frankenstein, oublie l'esthétique et l'éthique, autant dire l'humanité même de l'homme, et le paie par l'engendrement d'un monstre, une créature sans âme, orpheline de tout sens ou destin. Un siècle plus tard, dans *R.U.R.*, Karel Čapek proposa une inflation du récit avec la production industrielle d'humanoïdes ou robots qui se révoltent contre l'humanité aveulée et impuissante à faire preuve ou usage des qualités spirituelles censées la définir. Au mitan du siècle, les auteurs de science-fiction exploitèrent largement le mythe du Golem dont ils respectaient les séquences – quitte à jouer avec elles comme Isaac Asimov –, mais la cybernétique vint en subvertir le sens. Norbert Wiener qui, curieusement, se croyait le descendant du rabbin Loew, amalgame, sans drame aucun, être humain et Golem puisque l'intériorité ou l'âme étaient pour lui une pure fiction : en ce sens, Alan Turing (1983), inventeur du langage informatique, compare l'esprit à un oignon dont on retire les pelures sans jamais parvenir à un centre. Le Golem, création du savant, sera pour eux l'ordinateur<sup>6</sup> conçu comme une réplique des modes cognitifs humains. Les travaux des psychologues behavioristes et des cognitivistes prolongent aujourd'hui cette lecture d'une psyché, sinon transparente, du moins sans énigme puisqu'il n'est pas de reste, de « fantôme dans la machine », selon la formule de Gilbert Ryle.

Cette réponse radicale aux dogmes des philosophies substantialistes déborde le contexte des débats savants et investit notre mythe en suggérant un contre-sens fâcheux: le public assimile tout naturellement le Golem aux machines dites intelligentes et cette confusion, loin d'apaiser l'angoisse couvant dans le récit, la projette sur l'objet technique. Le Golem-robot, présent dans les œuvres contemporaines, condense alors deux figures: le *Golem* proprement dit, un homme sans âme, et l'*ordinateur* réputé pourvu d'un *mind*, une intelligence artificielle déconnectée de tout support biologique. Opposée à l'homme qui l'a faite, la machine incarne une altérité indépassable et rivale: l'ordinateur dont la puissance de calcul et de mémoire semble railler son créateur désormais en proie à la fameuse «honte prométhéenne» théorisée par Günther Anders et souvent commentée aujourd'hui (cf. Besnier, 2012). Un dernier «épisode» intéressant la lecture de notre mythe fut le clonage de la brebis Dolly en 1997, «apocalypse biologique» selon Sloterdijk (2010), et qui acheva de brouiller la lecture du Golem, désormais imaginable sous les espèces d'un clone humain. L'hypothèse du clonage d'un homme, dont s'épouvante Jürgen Habermas, génère une confusion entre le même et l'autre et met en question la subjectivité: le clone pourrait, en effet, penser, s'émouvoir ou aimer sans le secours d'une intériorité.

Cette lecture du mythe du Golem explique la perception différente du robot en Occident et en Asie tout en insistant sur la relation entre le même et l'autre. Le robot intelligent, cet *autre* terrifiant de la fiction occidentale, n'est point perçu comme tel par la culture japonaise qui voit en lui un compagnon, un auxiliaire aimable et bienveillant: un *alter ego*. C'est que l'animisme nippon pourvoit le robot d'une âme immanente, comme toute chose ou vivant (cf. Descola, 2005). Aussi n'est-il point étranger à l'humain, comme il le paraît pour la pensée occidentale: pour celle-ci, au contraire, l'âme, étincelle divine, est le signe d'une origine transcendante et rédemptrice. Si la communication suppose un partage des émotions, une

rencontre de personne à personne, voire une possibilité d'amour, un Occidental ne peut *communiquer* avec des machines, même présentées comme des répliques d'un sujet: la communication suppose une part d'ineffable. Le beau mythe heureux de Pygmalion en fait foi: l'artiste peut aimer la statue qu'il a sculptée car elle est animée, non par un homme, mais par une déesse immortelle qui la rend ainsi semblable à lui et pleinement humaine; le Golem, en revanche, est bien façonné par un homme, comme le fut Galathée, mais nul dieu ne lui a fait don d'une âme: aussi demeure-t-il désespérément *autre*, étranger à son créateur qui, loin de l'aimer, le hait, tel son reflet monstrueux.

## La mémoire, effet de l'âme

En Occident, la perte de foi croissante en l'existence d'une intériorité, peu à peu dissoute dans les découvertes des neurosciences, explique l'étonnante inflation<sup>7</sup> du mythe du Golem, omniprésent dans la culture populaire. C'est un bel exemple de la pérennité d'un récit archaïque dont la narration s'adapte à l'expérience contemporaine. En guise de réaction à l'image de l'être humain tel un «meccano résultant d'un bricolage incessant de l'évolution» (Jacob, 1997) ou comme le partenaire de machines dont il est l'interface, se multiplient romans et films attachés à sauver, semble-t-il, l'irréductibilité de la subjectivité. La nature de l'homme et sa relation à l'altérité ne sont plus seulement explorées à travers le face-à-face sujet/Golem, mais suivant l'opposition d'un être humain à deux types de machines: les unes sont redoutables et insensibles, comme dans *Matrix* des frères Wachowski (1999), et les autres capables d'émotions, comme dans *Blade Runner* de Ridley Scott (1982). Quelques références cinématographiques, particulièrement suggestives, montreront que la mémoire est devenue le transfuge de l'âme, notion trop désuète pour être abordée directement sans ridicule.

Sentant sa mort venir, Roy, le beau robot surpissant de *Blade Runner*, s'humanise en renonçant à tuer son poursuivant devenu son semblable : il revendique le souvenir d'extases, de bonheurs et de souffrances dont la possession lui garantit une singularité échappant à toute programmation numérique. Transformé en cyborg, mélange d'homme et de machine, Robocop, héros du film éponyme de Paul Verhoeven (1987), demeure froid et sans états d'âme jusqu'à ce que des cauchemars annoncent le retour de sa mémoire et, avec elle, celui de son humanité ; en perdant ou en retrouvant sa mémoire, on passe du robot à l'homme, confirme Verhoeven avec *Total Recall* en 1990. Les quatre épisodes de *Terminator* narrent le conflit opposant un robot ennemi des hommes et sans pathos à un autre humanoïde qui, tel un défaut de fabrication, développe une forme d'apprentissage à l'empathie en mémorisant les émotions humaines : l'autre devient même par sa capacité à partager un ressenti et à communiquer. *Dark City*, enfin, film tourné par Alex Proyas en 1998, raconte la quête du secret de la subjectivité par des extraterrestres qui manipulent la mémoire d'une communauté d'hommes : aux automatismes de créatures rationnelles, prévisibles et interchangeables répondent les souvenirs humains, personnels, imprédictibles et insubstituables. L'humanisation apparaît quand la mémoire dépasse le simple stockage d'informations pour constituer le creuset d'émotions révélant la com-

plexité de la psyché... autant dire de l'âme qui résiste à la compréhension de l'homme comme un être purement informationnel ; à l'inverse, l'intelligence de la machine ressemble à un temple sans divinité.

Analyser un mythe et son adaptation contemporaine permet de consulter tout à la fois la manière dont une culture déterminée réagit à une expérience séculaire et la façon dont elle y répond à tel moment de son histoire. La pensée mythique habite et féconde une mémoire patrimoniale, collective (Halbwachs, 1997) qui mêle le souvenir à l'agir puisque le mythe est réactivé mieux que remémoré ; elle est une remémoration au sens où l'entend Paul Ricoeur (2000) : une union du cognitif et du pragmatique, sachant que le souvenir (le mythe du Golem, par exemple) ne se donne pas comme tel, mais se présente sous la forme nouvelle d'un texte ou d'un film. La culture populaire nous fait accéder à des récits mémorisés depuis si longtemps qu'ils sont toujours revécus et reconstruits tout en se soumettant aux mêmes contraintes structurales. Aujourd'hui, l'antique duo formé par le demiurge humain et son Golem peut évoquer le stade du miroir lacanien transposé de l'histoire personnelle à celle de la culture : en réfléchissant, terrifié, (à) l'image d'un être sans âme, le sujet moderne, instruit par les neurosciences, se demande s'il n'est pas temps pour lui d'abandonner la foi en cette spiritualité tutélaire.

## NOTES

1. Le nom Prométhée figure dans le titre de soixante-dix œuvres publiées par le seul romantisme français (cf. Trousson, 2001).
2. Nous développons cette thèse dans Munier, 2011.
3. « Je n'étais qu'un Golem et tes yeux m'ont vu », *La Bible*, « Livre des Psaumes », 139 : 16.
4. On entend par « machines intelligentes » des ordinateurs

connectés en réseau, programmés pour accomplir des calculs complexes et disposant d'algorithmes leur permettant de gérer l'imprévisible et de développer une forme d'apprentissage.

5. Avant *R.U.R.* en 1920, il y eut des pièces de théâtre comme *Der Golem*, d'Arthur Holitscher (1908) ou *Der Prager Golem*, de Chajim Bloch (1914), et même un film de Paul Wegener (*Der Golem*, 1920). *Metropolis*, réalisé par Fritz Lang en 1927,

précède la déferlante d'œuvres de science-fiction, qu'il s'agisse de romans, comme ceux d'Isaac Asimov ou de Philip K. Dick, ou de films tels *2001. L'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick en 1968 ou *I Robot* d'Alex Proyas en 2004.

6. Les plans du premier ordinateur par John von Neumann datent de 1945, et le premier modèle fonctionna en 1948.
7. Nous reprenons ici le vocabulaire de Gibert Durand.

#### RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

ATLAN, H., *À tort et à raison : intercritique de la science et du mythe*, Paris, Seuil, 1986.

BESNIER, J.-M., *L'Homme simplifié*, Paris, Fayard, 2012.

BRETON, P., *L'Utopie de la communication*, Paris, La Découverte, 1992.

ČAPEK, K., *R.U.R.*, Paris, La Différence, 2011.

HALBWACHS, M., *La Mémoire collective*, Paris, Albin Michel, 1997.

JACOB, F., *La Souris, la mouche et l'homme*, Paris, Odile Jacob, 1997.

MUNIER, B., *Robots. Le mythe du Golem et la peur des machines*, Paris, La Différence, 2011.

RICŒUR, P., *La Mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, 2000.

RICŒUR, P., *Temps et récit, t. 3 : Le temps raconté*, Paris, Seuil, 1991.

SHELLEY, M., *Frankenstein*, Paris, Flammarion, 1979.

SLOTERDIJK, P., *La Domestication de l'Être (in Règles pour le parc humain)*, Paris, Mille et Une Nuits, 2010.

TROUSSON, R., *Le Thème de Prométhée dans la littérature européenne*, Genève, Droz, 2001.

TURING, A., *Pensée et machine*, Seyssel, Champ Vallon, coll. « Milieux », 1983.

VILLIERS DE L'ISLE ADAM, A., *Œuvres complètes*, t. 1, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1986.