

Florence Pignarre

David du film *A.I.* : un Pinocchio des temps modernes

ABSTRACT: This work aims to show that there are some similarities between the characters of Carlo Collodi's fairy tale *Pinocchio* and Spielberg's film *Artificial Intelligence*. Indeed, the two protagonists are strange beings wishing to become real humans. However, this work also shows that David is a modern Pinocchio since he is an industrial product manufactured to be programmed. He will never become a human, neither will wake up in a human world.

Keywords : humanity, artificial intelligence, robot, fairy tale, science fiction.

Pour Nora Ward¹

Introduction

Il peut sembler de prime abord étonnant de vouloir comparer l'histoire d'*A.I.* avec celle de *Pinocchio* tant l'univers de chacune est différent. Tandis que le conte raconté par Carlo Collodi déploie un imaginaire féérique reposant sur l'animalisation des caractères humains ainsi que sur l'animation de la nature inorganique, celui imaginé par Kubrick puis réalisé par Spielberg² nous plonge dans un monde au sein duquel la diversité du vivant a disparu du fait du réchauffement climatique. Pourtant, ainsi que le montrent les travaux de Julian Rice (Rice, 2017) et de Damien Ziegler (Ziegler, 2020), l'histoire de Pinocchio s'est rapidement imposée à Stanley Kubrick comme une piste fondamentale pour aborder son projet d'adaptation de la nouvelle de Brian Aldiss ayant pour titre *Supertoys last summer long* (Aldiss, 2001). Toutefois, si le film *A.I.* puise son inspiration dans les aventures de Pinocchio, il en propose une version extrêmement originale et futuriste en laquelle se manifestent, selon nous, certaines marques caractéristiques de notre époque. Nous verrons ainsi qu'au paradigme de la production artisanale qui sous-tend la création de Pinocchio se substitue celui de la reproduction technique industrielle au fondement de ce que nous avons nommé « l'individualisation conflictuelle » de David. De plus, à l'image du devenir incessant et vivant qui représente la trajectoire de Pinocchio, s'oppose celle du programme informatique implémenté dans le corps robotique de David. Enfin, si l'histoire de la marionnette s'achève sur son réveil dans la peau d'un être humain évoluant au sein d'un monde

¹ Cet article est pour Nora Ward par qui je découvris enfant, les aventures fantastiques du petit pantin de bois.

² Le film *A.I.* est à l'origine un projet de Stanley Kubrick commencé au début des années 70 mais qu'il ne portera jamais à son terme. En 1985 il en parle avec Steven Spielberg et lui proposera plus tard de le réaliser mais le réalisateur refusera. À la mort de Kubrick sa famille lui demande de nouveau de réaliser le film, ce qu'il fera. Pour plus de précisions concernant la genèse du film voir notamment le premier chapitre du livre de Julian Rice, ouvrage essentiellement centré sur le statut très particulier de cette œuvre dont l'histoire est de Kubrick et la réalisation de Spielberg (Rice, 2017, pp. 5 à 36).

humain, celle de l'enfant-robot se termine deux mille ans après sa fabrication dans un monde déserté par l'espèce humaine.

I. D'un conte à l'autre

1. *A.I.* : un conte futuriste

L'identification que Stanley Kubrick faisait entre la nouvelle de Brian Aldiss et le conte toscan – identification qui n'allait pas de soi pour l'écrivain de science-fiction³ – peut se comprendre tout d'abord par l'importance que Kubrick, de même que Spielberg qui respectera sur ce point complètement ses intentions⁴, accordaient aux contes de fée. Pour les deux réalisateurs, les contes ont en effet, à la différence des discours rationnels, le pouvoir d'éveiller les consciences. Kubrick considère notamment que seules les productions de la fantaisie sont susceptibles d'exercer un pouvoir sur l'inconscient du spectateur, raison pour laquelle elles sont les plus appropriées pour traiter de sujets aussi irrationnels que ceux de la violence et de la démesure de la science, thématiques qui étaient chères au réalisateur. Par ailleurs, il accordait une importance bien plus grande aux histoires inventées qu'à l'Histoire. Ainsi qu'il l'affirme dans une interview accordée à Jeremy Bernstein en 1966, la seule chose que nous enseigne l'Histoire c'est qu'on ne peut rien en apprendre car les situations changent tellement qu'il n'est pas possible de s'appuyer sur le récit d'une guerre passée pour envisager la possibilité d'une guerre future. Ce que les gens ne peuvent apprendre de l'Histoire (*history*) doit donc leur être enseigné par les contes (« *storytelling* »)⁵. Ces derniers possèdent en effet une aura particulière qui les distingue du prosaïsme de la vie quotidienne. Kubrick, de même que Spielberg, était très inspiré par l'essai de mythologie comparée réalisé par le spécialiste des mythes, Joseph Campbell : *Le Héros aux mille visages* (Campbell, 2010). Dans ce livre, le chercheur américain développe l'idée selon laquelle la fonction principale des mythes est de transformer et libérer l'esprit humain des fantasmes l'empêchant de se

³ Aldiss ne comprenait pas le lien que Kubrick faisait avec Pinocchio. Il ne voyait pas la connexion entre réchauffement climatique, triomphe des robots et fée bleue. Pour lui, la fée bleue était un personnage appartenant à un imaginaire passé alors que Kubrick souhaitait inventer un conte futuriste. De même il ne voyait aucun intérêt à ce que David ait le désir de devenir un vrai petit enfant : « I thought that Kubrick was the man who could generate a new futuristic myth, and the Blue Fairy was a bit backward-looking. That was why we parted company. Actually, I wanted to nuke the bloody Blue Fairy » Aldiss cité par Matthew Sweet (Sweet, 2001, p. 14).

⁴ Julian Rice souligne en effet que les deux réalisateurs partageaient un réel engouement pour le conte italien (Rice, 2017, p. 101).

⁵ Cette interview, disponible en libre accès sur la plateforme youtube, est citée par Julian Rice dans son ouvrage (Rice, 2017, p. 8) : <http://www.youtube.com/watch?v=xa-KBqOFgDQ>

développer pleinement, notamment celui de retrouver la plénitude de la vie intra-utérine⁶. Si Kubrick choisit donc d'adapter le récit d'anticipation de Brian Aldiss sous la forme d'un conte c'est parce qu'il veut transformer le spectateur, l'amener à réfléchir sur la possible fin de la vie terrestre et humaine susceptible d'être provoquée par l'humanité elle-même. Par ce procédé, la fiction anticipatrice n'a pas pour but de prévoir ce qui va arriver mais plutôt de prévenir sur ce qui pourrait advenir.

2. Le désir de devenir réel

Pinocchio et David ont le désir de devenir réels. Ce désir joue un rôle si important qu'il peut être considéré comme l'un des fils conducteurs commun aux deux intrigues. Pinocchio est bien, comme David, créé pour satisfaire le désir d'un autre, Geppetto, qui voit tout d'abord en lui la possibilité de gagner de l'argent⁷. David a quant à lui été créé par l'équipe du Professeur Hobby afin de jouer le rôle d'enfant de substitution pour le couple Swinton car la femme, Monica, souffre de l'absence de son unique fils gravement malade. Conçu pour aimer la personne qui initialise son programme mais n'étant pas aimé en retour, il se mettra alors en quête de devenir réel pour susciter l'amour de sa mère, conscient que sa nature de « robot-Méca » rend impossible l'amour par une « femme-Orga⁸ ». Dès l'Acte I du film, l'identification entre la destinée du pantin de bois et celle de l'enfant-robot est explicitement opérée. Lorsque l'enfant biologique des Swinton, miraculeusement guéri, est de retour au foyer familial, il demande en effet à sa mère de lire le conte de Collodi afin de révéler à David sa nature non organique pour le faire souffrir.

Dans le conte italien, le devenir réel du pantin est associé au devenir adulte de Pinocchio. C'est en effet après avoir pris conscience de l'importance du travail, de l'obéissance éclairée à certaines normes et de l'usage avisé du mensonge, qu'il peut se réveiller dans le monde des hommes⁹(Collodi, 2002, chapitre

⁶ « La fonction principale de la mythologie et du rite a toujours été de fournir à l'esprit humain les symboles qui lui permettent d'aller de l'avant et l'aident à faire face à ces fantasmes qui le freinent sans cesse. Il est bien possible, en effet, que la grande fréquence des névroses que nous constatons autour de nous soit due à la carence d'une aide spirituelle efficace de cet ordre. Nous restons fixés aux images non exorcisées de notre petite enfance et peu disposés, de ce fait, à franchir les seuils indispensables pour parvenir à l'âge adulte. Aux Etats-Unis, les valeurs ont même été inversées : le but n'est pas d'atteindre l'âge mûr mais de rester jeune, non pas de devenir adulte en se détachant de la Mère, mais de lui rester attaché » (Campbell, 2010, p. 21).

⁷ Voir notamment le chapitre 2 où Geppetto exprime explicitement son souhait d'utiliser Pinocchio comme moyen de subvenir gracieusement à ses besoins : « J'ai imaginé de me fabriquer, de mes propres mains, un beau pantin de bois ; mais un pantin merveilleux, qui saurait danser, manier l'épée et faire le saut périlleux. Je ferai le tour du monde avec ce pantin, pour gagner mon quignon de pain et mon verre de vin ; qu'en pensez-vous ? » (Collodi, 2002, Chapitre 2).

⁸ Le film oppose les Mécas (les robots) et les Orgas (les humains).

⁹ Dans le chapitre 25, la fée bleue explique à Pinocchio qu'il ne pourra devenir réel qu'à la condition d'obéir, de travailler et de dire la vérité. De même, au chapitre 29, Pinocchio devient un très bon élève et est à deux doigts de devenir un vrai petit garçon : « Demain, tu cesseras d'être un pantin de bois et tu deviendras un bon petit garçon ».

36). De même, dans *A.I.*, le désir d'être réel est-il associé au devenir adulte de David. Ainsi que le précise Julian Rice, l'histoire de l'enfant robot suit l'évolution d'un être qui, mû par le besoin de retourner dans l'espace protecteur du sein maternel, parvient finalement à le transcender pour s'en émanciper¹⁰. En effet, une fois chassé de la maison des Swinton, David se met en quête de la fée bleue (autre archétype maternel de l'histoire) car il croit qu'elle est la seule entité capable de le faire devenir réel. Or le conte se termine 2000 ans plus tard lorsque David, ayant été enseveli sous les eaux glacées de Manhattan, est récupéré par des robots « Superméca », seuls « survivants » de la destruction progressive de la terre par les hommes. Il peut alors vivre une journée avec Monica avant qu'elle ne disparaisse définitivement. Julian Rice interprète cette scène finale comme illustrant le processus de transformation de soi propre au passage à l'âge adulte, processus au cours duquel l'individu découvre en lui et comme une potentialité inhérente de son être, l'archétype maternel qu'il cherchait jusqu'alors hors de soi (Rice, 2017, p. 11). Il faut préciser, enfin, que Kubrick considérait *Pinocchio* comme un mythe séminal dans lequel l'aspiration de la marionnette à devenir réelle incarnait le désir proprement humain de réaliser les forces inconscientes qui déterminent la pensée et conduisent à l'action (Rice, 2017, p. 102). Il est vrai que l'écrivain italien, comme le réalisateur américain, estimait que l'obéissance aveugle aux normes sociales pouvait se révéler être un frein à l'expression des individualités¹¹. Devenir réel signifie alors apprendre par soi-même à dépasser les impératifs sociaux pouvant s'opposer au déploiement de sa force, activité qui n'est pas d'ordre rationnelle mais affective. Or, Pinocchio et David sont capables de vivre cette transformation car ils possèdent le courage nécessaire pour cela. La naïveté et l'innocence qui les caractérisent est, certes, la raison de leur grande vulnérabilité mais est aussi à l'origine d'une force qui leur permet d'affronter et de surpasser bien des antagonistes qui, eux, se replient sur leurs certitudes. Que l'on songe par exemple aux personnages du chat et du renard rusant d'abord pour soudoyer puis tuer la marionnette et se trouvant être, à la fin du conte exactement les mêmes, personnalités malicieuses au parcours de vie inchangé et dont la parole n'a plus aucun pouvoir sur Pinocchio. De même le personnage du Professeur Hobby incarne-t-il la foi aveugle dans la science, convaincu que par elle, l'homme peut réaliser tous ses désirs. Ainsi est-il à l'origine de la création de David car, comme nous l'apprend la fin du film, la fabrication de l'enfant-robot lui permet de redonner

¹⁰ À propos de ce parallèle entre les deux personnages, Damien Ziegler précise également : « David affirme que la vérité de l'enfance n'est pas de la désirer sans cesse, comme dans *Peter Pan*, mais d'en sortir, comme dans *Pinocchio* » (Ziegler, 2020, p. 30).

¹¹ En s'inspirant de l'article de Rebecca West, dans lequel l'auteure explique que le conte de Collodi est une manière pour l'écrivain italien de remettre en question les nombreux programmes éducatifs mis en place après l'unification de l'Italie car il les considérait comme une menace par rapport à l'individualité et la liberté personnelle (West, 2002), Julian Rice met en parallèle les deux vocations des artistes italien et américain, chacun affirmant selon lui, l'importance du rejet des normes sociales qui étouffent l'indépendance (Rice, 2017, p. 104). Sur la critique collodienne des programmes éducatifs de son époque voir également l'article de Jean-Marie Apostolidès (Apostolidès, 1989, p. 23).

un corps à son fils David décédé. Cependant, ni Pinocchio ni David ne peuvent devenir réels sans l'aide de la fée bleue. Cette dernière joue ainsi le rôle essentiel d'agent de transfiguration car elle leur permet de prendre une autre forme. Loin d'être un retour en arrière, l'intégration de la fée bleue dans l'histoire de David, permet donc de faire entrer l'enfant-robot dans la grande famille des héros mythologiques, elle apparaît comme l'agent transformateur rendant possible la transfiguration du protagoniste en héros. Par la suite, Kubrick espérait que l'identification du spectateur à ce Pinocchio des temps modernes lui ouvre la possibilité de vivre – par l'art – cette expérience de renouvellement de soi. À l'expérience transfiguratrice du protagoniste en héros s'associe alors celle du spectateur lui-même auquel s'ouvre, à travers l'histoire qui lui est proposée, un ensemble de possibilités demeurées à l'état de potentialités inaperçues dans sa vie quotidienne.

3. Des êtres étranges

Pinocchio et David possèdent une autre caractéristique commune : ils sont tous deux des êtres étranges car on ne peut identifier distinctement ce qu'ils sont. Dans le conte italien, cette étrangeté se manifeste dès le commencement de l'histoire : Maître Cerise se saisit de sa hache pour dégrossir l'un de ses rondins de bois afin d'en faire un pied de table quand le bout de bois se met à parler. La première réaction de l'artisan est de s'inquiéter de la provenance de la voix mais après avoir cherché dans tous les endroits possibles de son atelier, il constate qu'il n'y a rien qui puisse en être à l'origine. Cette scène inaugurale a toute son importance car elle permet de manifester le caractère inassignable de l'être de Pinocchio : il ne peut être le bout de bois puisqu'une matière morte ne saurait être animée mais il n'est pas ailleurs. Où est-il donc ? Dans le bois mort. Mais cela n'est possible qu'à la condition que le bois mort soit vivant... affirmation absurde qui explique que le menuisier pense ensuite avoir été frappé par un tour de son imagination. Son imagination précisément... car il ne s'agit que de cela et de la manière ingénieuse par laquelle Collodi nous ouvre les portes de l'imaginaire fantastique du conte. En présentant Pinocchio pour la première fois à partir du point de vue de Maître Cerise, l'écrivain italien manifeste ainsi le caractère d'étrangeté que la marionnette animée revêt pour un être humain car elle n'est pas identifiable à partir de notre catégorisation du réel qui oppose notamment le règne de l'inorganique à celui de l'organique. Si maître Cerise cherche Pinocchio partout et ne le trouve nulle part c'est qu'il n'a pas d'affectation ontologique claire¹². On comprend alors la frayeur qui s'empare de l'artisan quand, forcé d'admettre l'évidence, il constate que le rondin de bois parle : « Son visage était décomposé : jusqu'au bout de son nez, qui, d'écarlate qu'il était presque toujours, était devenu bleu de

¹² Excepté celle pour nous lecteurs d'être un être irréel, pur produit de l'imagination de l'écrivain toscan.

peur» (Collodi, 2002, chapitre 1). Son effroi est justifié si l'on considère que, relativement à notre catégorisation du réel, il est face à être à la fois mort et vivant.

À l'étrangeté de Pinocchio répond celle de David, être mécanique capable d'émotions et petit robot à l'apparence humaine. Conçu pour être un robot de compagnie jouant le rôle de substitut auprès de couples qui ne peuvent satisfaire leur désir d'avoir un enfant, David ressemble à s'y méprendre à un enfant réel qu'il n'est pourtant pas. Or cette ressemblance frappante associée aux infimes différences par lesquelles sa nature d'être artificiel transparait ont pour effet de susciter un malaise extrême chez la personne avec laquelle il est en interaction. C'est notamment ce que Spielberg met en évidence en utilisant différentes techniques visuelles. La première apparition de David à l'écran est notamment réalisée au moyen d'un plan extrêmement flou qui a pour effet de distordre sa tête et son corps en lui donnant l'allure fine et étrange d'un être aux contours vagues. Spielberg accentue la sensation d'étrangeté en interposant un plan nous montrant Monica inquiète et interrogeant du regard la forme non clairement identifiable qui lui fait face. Puis, nous voyons cette dernière s'avancer et, alors que son contour se précise nous apparaît l'image d'un d'enfant. Toutefois l'objectif s'attarde sur le bas du corps et le gros plan sur les petits pieds dont l'un tâte le sol de façon légèrement saccadée nous laisse entrevoir le caractère étrange du « sentir » de cet individu. De plus, ainsi que le remarque James Kendrick, l'entrée de David est marquée par une apparente continuité d'erreurs dans les rapports spatiaux qui désorientent l'expérience du spectateur. En effet, tandis que les premières images nous le montrent devant la porte de l'ascenseur intérieur à l'appartement des Swinton, celles qui suivent le présentent dos à la fenêtre, suggérant l'idée qu'il est arrivé de manière anormalement rapide à cet endroit, à la façon d'un *alien* (Kendrick, 2014, p. 179). Enfin cet enchaînement de plans est entrecoupé par les réactions de Monica dont on suit l'évolution affective et qui d'inquiète devient littéralement effrayée. On peut tenter d'interpréter l'expérience vécue par Monica à partir de l'hypothèse formulée dans les années 70 par le roboticien japonais Masahiro Mori. Selon ce dernier, la ressemblance d'un robot avec un être humain serait fondamentale pour faciliter les interactions entre l'homme et la machine. Cependant, arrivée à un certain point, elle pourrait s'avérer à la fois trop grande et insuffisante de sorte que la dynamique affective au fondement de l'interaction s'inverserait, passant d'un fort sentiment de familiarité à un état brutal de frayeur et de dégoût, ce qu'il illustre par le schéma d'une courbe ascendante chutant brutalement dans ce qu'il nomme « la vallée de l'étrange (*the uncanny valley*) ». Une interprétation possible de cette hypothèse est que, lorsque le robot possède une apparence humaine, d'infimes différences nous inquiètent car elles donnent l'impression d'avoir affaire à un être

qui n'est pas clairement catégorisable : ni pleinement machine, ni tout à fait humain, le robot androïde nous fait alors l'effet d'un « cadavre vivant¹³ » et nous apparaît comme un être étrange.

II Un Pinocchio des temps modernes

1. David ou l'individualisation conflictuelle

Pinocchio s'affirme dès le commencement de son histoire comme un être absolument unique. Son unicité repose en premier lieu sur son étrangeté qui lui confère ce que, selon la terminologie proposée par Stéphane Chauvier, l'on pourrait nommer une « unicité interne et originaire¹⁴ » (Chauvier, 2008, p. 32). En effet c'est le seul être du conte à posséder cette structure interne particulière : à la fois partie de matière inorganique et à la fois être animé. Cette « hybridité ontologique » le différencie donc des autres personnages. De plus, Pinocchio est un artefact qui est le fruit d'un travail humain. En tant que produit de l'artisanat, il est certes, au moins en théorie, reproductible en un certain nombre d'exemplaires, ce qui le distingue d'une œuvre d'art¹⁵. Pourtant, étant une marionnette animée, même la reproduction la plus parfaite, dans la mesure où elle ne serait pas réalisée dans le « même bois », ne serait au mieux qu'une simple copie morte de l'original vivant. Pinocchio est donc unique de par sa constitution interne mais il l'est aussi en tant qu'il est une « personne » au sens que John Locke accorde à ce terme, c'est-à-dire un être dont la conscience accompagne toutes les pensées et actions présentes en les qualifiant comme « siennes », un être qui est capable de s'identifier comme étant le même à travers le temps par l'exercice de sa mémoire¹⁶. En effet, évoluant d'aventures en aventures, il ne cesse de se remettre en question, de prendre conscience de ce qu'il a fait et, comme il se souvient de ce qu'il a vécu et est transformé par ses expériences, il s'individualise toujours plus. Il est donc unique au sens

¹³ L'expérience renvoyant à cette impression d'être en interaction avec un « cadavre vivant » est imaginée par Masahiro Mori lui-même. Il suppose en effet la situation où l'on serrerait la main d'un androïde, cette expérience susciterait selon lui l'impression effrayante de serrer la main d'un cadavre vivant. Cette interprétation a été depuis approfondie par les recherches en robotique sociale. Voir notamment l'ouvrage de synthèse écrit par Paul Dumouchel et Luisa Damiano (Dumouchel, Damiano, 2016).

¹⁴ L'ensemble des distinctions conceptuelles ayant trait à la question de l'unicité comprise ici dans son sens ontologique renvoie aux distinctions proposées par Stéphane Chauvier dans son article « Particuliers, individus et individuation » (Chauvier, 2008).

¹⁵ Evidemment cette identité n'est pas totale dans la mesure où la reproduction reste autre, possédant une unicité externe du fait de son individuation spatio-temporelle et également des différences internes et externes ayant trait à la matière du bois ainsi qu'au façonnement fait à un moment différent par l'artisan. Nous affirmons qu'il y a identité au sens où elle possède une apparence physique très proche de l'original.

¹⁶ Selon la célèbre définition donnée par John Locke une personne est : « un Être pensant et intelligent, capable de raison et de réflexion, et qui se peut consulter soi-même comme *le même*, comme une même chose qui pense en différents temps et en différents lieux. [...] Et aussi loin que cette conscience peut s'étendre sur les actions ou les pensées déjà passées, aussi loin s'étend l'identité de cette personne : le *soi* est présentement le même qu'il était alors ; et cette action passée a été faite par le même *soi* que celui qui se la remet à présent dans l'esprit » (Locke, 2009, pp. 522-523).

fort du terme : non seulement par différence « interne et originaire » mais aussi par « différenciation interne continuée » (Chauvier, 2008, p. 33).

Le cas de David est en revanche différent et plus complexe. En effet, son comportement présente toute l'apparence de celui d'un être conscient de lui-même et de ses actions. À plusieurs reprises, il se retrouve dans des situations qui mettent en péril sa place au sein de la famille et à chaque fois son attitude atteste d'une prise de conscience de ce qu'il a fait. Par ailleurs, il préserve la mémoire des aventures traversées depuis le moment de son initialisation par Monica. Il possède une unicité « interne auto-différenciée » au point que, ainsi que le montre la fin du film, se réveillant après être resté 2000 ans sous les glaces, c'est lui-même et son rêve de devenir réel qu'il retrouve au réveil. Son concepteur, le Professeur Hobby, postule en outre comme hypothèse qu'un robot capable d'un amour inconditionnel devrait posséder « son monde de rêve, d'intuitions et de raisonnements » et c'est bien ce qui advient puisque le rêve de devenir réel est à l'origine de tous les actes et raisonnements de l'enfant-robot. Par tous ces aspects, on peut donc considérer David comme une personne¹⁷. La référence à la définition lockéenne nous paraît d'autant plus pertinente qu'elle propose une conception « cognitionniste » de la personne dont l'identité est celle de la conscience et non celle du corps (Chauvier, 2003, p. 13). Or le drame de David réside précisément dans le fait qu'il est un être qui se vit comme unique mais dont le corps est industriellement reproductible en série. Deux scènes du film mettent en évidence cette *individuation* conflictuelle : la première est celle au cours de laquelle, croyant enfin retrouver la fée bleue pour devenir réel, il arrive à Manhattan au laboratoire du Professeur Hobby et tombe face à l'un de ses doubles, autre enfant-robot d'apparence et de constitution matérielle identique à lui portant également son nom. La vision cauchemardesque de cette copie de lui-même le fait entrer dans un état de rage au point d'anéantir son double en hurlant : « « Je suis David, je suis exceptionnel, je suis unique, je suis David et tu ne l'auras pas [ma mère] ». De même, après que le Professeur Hobby lui a révélé l'origine de sa conception et son désir de créer un robot capable d'aimer et de rêver, David découvre avec effroi la série d'enfants-robots portant son nom, les modèles « David » étant prêts à être vendus sur le marché. Il se trouve alors dans la situation de celui qui, face à ses copies, revendique son statut d'original. Or, l'échange avec l'ingénieur lui a révélé qu'il ne l'était pas car l'original à partir duquel l'enfant-robot a été conçu est l'enfant biologique décédé de l'ingénieur. Le petit robot n'est lui-même qu'une copie mais, ainsi que le précise son interlocuteur, il est « le premier dans son genre » ce qui lui permet d'acquiescer l'unicité affadie du prototype. Il constate en observant ses doubles que, lui qui se vit et se pense comme

¹⁷ Timothy Dunn propose de considérer David comme une personne pour d'autres raisons : il est capable de ressentir d'authentiques émotions, désire être unique et a peur d'être rejeté par Monica. Il est identifié comme tel par Monica. Il est plus facile pour le spectateur de s'identifier à David s'il est une personne (Dunn, 2010).

unique et irréductible, est remplaçable. La reproduction en série de son corps le renvoie à l'un des traits essentiels de son être : il est un substitut d'enfant lui-même substituable par un autre. Or, à cette reproduction en série du corps s'ajoute celle du programme identiquement implémenté dans tous les robots du même nom mettant en évidence cette fois son « *individualisation* conflictuelle ». Les modèles « David » sont en effet tous conçus pour aimer inconditionnellement la personne qui les initialise. Dès lors, il ne possède pas, comme Pinocchio, d'unicité « interne et originaire » puisqu'elle est partagée par toutes ses copies. Pourtant, et c'est la raison pour laquelle il y a un « conflit », ce programme est conçu pour que, une fois enclenché, se développe une certaine unicité interne. En voyant toutes ses copies non encore en état de marche, David comprend que son programme est à la fois ce qui le distingue des autres robots et ce qui l'assimile à eux. Mais il réalise aussi, et c'est peut-être ce qui l'amène à se laisser sombrer dans l'eau glacée de Manhattan, que même l'unicité apparemment absolue de ses actes et de ses décisions, c'est-à-dire la singularité de son comportement, ne vient pas de lui mais des robots, des personnes ou des événements rencontrés sur sa route. Ces derniers ont en effet été autant d'occasions pour son programme de répondre de façon singulière à chaque situation nouvelle. Il comprend alors qu'un robot du même modèle placé dans les mêmes conditions aurait agi exactement de la même manière, ce qui semble lui ôter toute unicité interne.

2. Une vie programmée

Dès sa première apparition, Pinocchio se manifeste comme étant rétif à toute mise en forme. Ainsi, alors que Maître Cerise s'apprête à le tailler, il le supplie : « Ne me tape pas si fort ! ». Cet aspect est encore plus visible dans la scène du chapitre 3 au cours de laquelle Geppetto sculpte le morceau de bois pour en faire une marionnette. Chaque partie du corps une fois taillée devient en effet l'occasion pour le pantin d'exercer son insolence et sa force d'opposition. Ainsi les yeux se mettent-ils à regarder le menuisier avec impudence, les mains lui volent-elles sa perruque, les jambes lui permettent-elles de fuir... Pinocchio n'est pas libre – car puissamment déterminé par son désir d'indépendance – mais il est réfractaire à toute imposition extérieure d'une forme. Il refuse d'être une marionnette, ce qui signifie, dans la première partie du conte, qu'il ne veut pas que l'on tire à sa place les fils de sa vie. Sur le plan de l'action, cela se traduit par une opposition systématique entre l'être et le devoir-être : toutes les actions qui doivent être initialement accomplies sont constamment évitées, déviant ainsi la trajectoire originellement attendue par le lecteur. Il *doit* être un bon élève et se rendre à l'école mais il *est* curieux et accourt au spectacle de marionnettes, il *doit* être un fils loyal et aimant et rentrer retrouver son père pour lui donner les cinq pièces d'or offertes par Mangiafuoco mais il *est* attiré par l'appât du gain et

s'empresse de suivre le chat et le renard pour aller planter ses pièces au champ des Miracles. Fondamentalement soumis aux variations de son être Pinocchio ne parvient à faire sien un « Tu dois¹⁸ » qui lui demeure hostile et étranger jusqu'à la fin du chapitre 15, chapitre qui signe la fin de la première version du conte qui s'achève sur la mort du pantin, pendu à un arbre par le chat et le renard¹⁹. En revanche, les chapitres suivants qui inaugurent la seconde version accordent au mot « marionnette » une signification différente. C'est notamment au chapitre 25 que cette dernière est explicitement présentée. Pinocchio fait alors part à la fée bleue de sa lassitude d'être un pantin et de son désir de devenir réel. Dans ce contexte, le mot signifie son refus d'être soumis à ses propres impulsions spontanées. Pinocchio refuse que ses caprices soient les maîtres de sa vie. Il a compris par expérience – les nombreux passages de remise en question en témoignent – la nécessité de se soumettre de lui-même à une norme. Le « Tu dois » ne lui apparaît plus désormais comme extérieur et étranger puisque c'est de lui-même qu'il ressent la nécessité de s'imposer une obligation. De ce point de vue, *Pinocchio* retrace bien l'histoire d'un pantin qui devient maître de sa vie en substituant à son indépendance naturelle l'exigence plus élevée d'une aspiration à l'autonomie.

David est quant à lui absolument déterminé par le programme implémenté en lui²⁰. Il obéit à ce dernier sans en avoir conscience, convaincu d'être à l'origine de ses actes alors que ces derniers ne sont en réalité que la conséquence du fait qu'il est conçu pour aimer inconditionnellement la personne qui l'a initialisé. Pour désigner le mode spécifique de cette « pré-détermination » informatique son concepteur, le Professeur Hobby, emploie le mot « *imprinting* », terme renvoyant à une notion développée en 1937 par l'éthologue Konrad Lorenz dans le cadre de ses observations sur le comportement des oies cendrées (Lorenz, 1937). Les études du chercheur autrichien dont Kubrick avait connaissance (Rice, 2017, p. 76) définissent la « *Prägung* » comme étant la marque originelle et irréversible qui s'imprime dans le cerveau d'un jeune animal conditionnant son comportement futur. Ainsi, de la même manière que les jeunes oisons suivent systématiquement le premier objet mobile qu'ils voient à l'éclosion de leur œuf, David ainsi que tous les robots du même modèle, est « imprégné » par la personne qui l'initialise au point de l'aimer inconditionnellement. Cette notion d'« *imprinting* » permet de rendre compte de la

¹⁸ Le personnage qui incarne certainement le plus explicitement ce « Tu dois » est celui du grillon parlant, personnage que Pinocchio rencontre à plusieurs reprises et qui le somme à chaque fois d'obéir. Voir notamment les chapitres 4, 13 et 14.

¹⁹ *Les Aventures de Pinocchio* sont publiées pour la première fois en juillet 1881 sous le titre *Histoire d'un pantin*, cependant, poussé par son désir de prolonger cette histoire Collodi la reprend, faisant de la mort de la marionnette une étape vers l'âge adulte. En février 1882, l'histoire reparait donc sous le titre : *Les Aventures de Pinocchio* (Apostolidès, 1989, p. 19).

²⁰ Kubrick, inspiré par le biologiste Richard Dawkins qui affirmait que « nous sommes des machines créées par nos gènes » (Dawkins, 1996, p. 19), considérait en effet que les êtres humains possèdent quelque chose de la poupée mobile ou du mannequin, à la fois trompés quand ils approuvent leurs déterminations et gouvernés par des déterminations au-delà de leur portée (Rice, 2017, p. 61).

place du hasard et de la nécessité dans son existence. En effet, il est à la fois prédéterminé par son programme mais l'initialisation de ce dernier dépend de la personne qui l'enclenche, ce qui relève du hasard (il aurait pu être initialisé par une personne autre que Monica). Il se distingue sur ce point de Pinocchio car ce dernier est bien soumis à la nécessité de sa configuration affective particulière mais celle-ci se ré-organise différemment au gré des rencontres et des événements de son existence. Alors que David ne pourra jamais aimer une autre personne que Monica, Pinocchio lui, apprend à aimer son père. Le hasard joue pour le premier le rôle de ré-affirmation d'une nécessité absolue quand il est pour le second l'occasion d'affirmer la singularité d'un vécu.

3. Humanité, inhumanité et non-humain

L'histoire de Pinocchio commence dans un univers humain présenté dès le début comme fondamentalement hostile et instable. En effet, le premier homme du conte, Maître Cerise, souhaite tailler le morceau de bois vivant afin d'en faire un pied de table. Par ailleurs Geppetto, son propre père, voit d'abord en lui un moyen de subvenir à ses besoins. Enfin, le pantin connaîtra les premières manifestations de la fourberie humaine lorsque, affamé et croyant obtenir d'un vieux monsieur un morceau de pain, il se retrouvera trempé de la tête aux pieds, le vieil homme ayant versé une bassine entière d'eau sur lui (Collodi, 2002, chapitre 6). Par suite, une fois entraîné dans ses aventures, notre héros croisera sur sa route des créatures au caractère monstrueux²¹ ou fondamentalement ingrat, injuste et égoïste²². À de nombreuses reprises le conte met ainsi en évidence le caractère inhumain de l'humanité²³. Ceci est d'ailleurs souligné par le personnage de Pinocchio lui-même qui se révèle très tôt capable de cruauté²⁴ ou de violence extrême à l'égard de ceux qui constituent un obstacle à ses désirs²⁵. Pourtant le récit met aussi en scène des personnages et des situations qui manifestent d'autres aspects de l'humanité. La plupart des animaux dont le rôle est d'aider le protagoniste expriment ainsi des qualités telles que la fidélité²⁶, l'entraide²⁷, la réflexion. De même, l'évolution de Pinocchio permet de le

²¹ Qu'il s'agisse du personnage de Mangiafuoco ou encore du requin Attila qui le dévore.

²² On peut penser aux personnages du chat et du renard qui exploitent la crédulité du pantin pour lui soutirer ses pièces d'or puis qui le tuent, au singe qui rend une justice foncièrement injuste, au directeur de cirque qui maltraite Pinocchio devenu âne.

²³ On pourrait, en suivant les analyses proposées par Claude Imberty, voir dans l'animalisation de nombreux caractères, une manière pour Collodi de montrer que l'être humain n'est pas si éloigné de la brute qu'il n'y paraît (Imberty, 2008, p. 10). Cela est notamment valable pour les animaux qui, comme le chat, le renard, le requin, illustrent la dimension cruelle et violente de l'humanité.

²⁴ Que l'on songe au plaisir qu'il prend à susciter la discorde entre Maître Cerise et Geppetto au début du conte (Collodi, 2002, chapitre 2).

²⁵ Furieux d'avoir été traité de « tête dure comme du bois » par le grillon parlant, Pinocchio le tue (Collodi, 2002, chapitre 4).

²⁶ Par exemple le Chien Alidor qui tient sa promesse (Collodi, 2002, chapitre 29).

²⁷ Le faucon qui vient sauver Pinocchio (Collodi, 2002, chapitre 16).

découvrir capable de se remettre en question²⁸, d'être courageux²⁹, de ruser quand cela est nécessaire³⁰ et d'aimer³¹. L'œuvre de l'écrivain italien tente donc d'appréhender, à travers la bigarrure de tous ses personnages, la subtile complexité d'une humanité en laquelle bien et mal se rejoignent dans une tension qui exclut de les opposer complètement. Dès lors, toute la quête de Pinocchio consiste à trouver sa place au sein de cette humanité à visages multiples. Son histoire est celle de celui qui, faisant l'expérience de la complexité humaine, comprend qu'il ne pourra évoluer en son sein qu'en la faisant sienne plutôt qu'en la niant.

Si l'histoire de David commence bien, comme celle de Pinocchio, dans un univers humain inhospitalier à son égard, elle ne cesse cependant, au fil des aventures de l'enfant-robot, d'accentuer la dimension fondamentalement inhumaine de l'humanité pour l'opposer à l'innocence et à la bienveillance des robots-Méca³². Cela transparait notamment à travers la cruauté exercée par les humains-Orga à leur égard. L'une des scènes les plus marquantes est à cet égard celle, centrale, de la « *flesh fair* » (foire à la chair) au cours de laquelle on peut observer – à la façon des jeux du cirque – la destruction de robots-Méca devant une foule euphorique et gargarisée. Plus loin dans l'histoire, une autre scène témoigne de l'exercice de cette cruauté qui s'opère cependant de façon plus *spiritualisée*³³. Il s'agit de celle au cours de laquelle David apprend par le Professeur Hobby lui-même qu'il ne sera jamais un enfant réel et que, par ailleurs, tous les actes qu'ils pensaient être les siens ne sont en réalité que des conséquences du programme implémenté en lui. Or on peut observer qu'en lui expliquant tout cela l'ingénieur éprouve un certain plaisir, la vue de sa propre créature souffrante suscite en lui une euphorie qui vient de ce qu'il se perçoit comme étant doublement à l'origine de sa douleur (comme concepteur du robot capable de ressentir des émotions et comme cause actuelle de la souffrance de David). L'humanité présentée dans *A.I.* est celle qui, effrayée par la peur de mourir, est soumise à la démesure scientifique à laquelle elle confie désormais le pouvoir de résoudre un problème insolvable, celui de l'arracher à sa finitude. Croyant avoir trouvé cette solution dans la conception de robots de plus en plus performants³⁴, elle

²⁸ Voir notamment au chapitre 21.

²⁹ Voir notamment au chapitre 34 lorsqu'il tente de sauver la chèvre en laquelle on pourrait reconnaître la fée bleue.

³⁰ Voir notamment au chapitre 22 où il arrive, par la ruse à prendre les quatre fouines au piège.

³¹ Son père et la fée bleue.

³² Cette opposition était voulue par Kubrick qui souhaitait notamment inverser tous les aspects cruels de Pinocchio pour concevoir son David (Rice, 2017, p. 39).

³³ Nous reprenons ici l'idée nietzschéenne d'une spiritualisation de la cruauté évoquée notamment dans l'aphorisme 229 de *Par-delà bien et mal* (Nietzsche, 2000, pp. 202-203).

³⁴ Kubrick, qui considérait l'intelligence artificielle comme son « lointain petit enfant » (Rice, 2017, p. 61 et p. 86), était très inspiré par les thèses du transhumaniste Hans Moravec et était convaincu, comme lui, que les robots intelligents du futur « survivraient » à l'espèce humaine (Rice, 2017, p. 80). Dès le début de son livre, Moravec affirme en effet : « [Le futur] c'est un monde dans lequel l'espèce humaine a été emportée par la vague d'un changement culturel, ravie par ses propres créatures (...) Nous, les hommes, bénéficierons pour un temps de leur travail mais tôt ou tard, à la façon des enfants

exerce alors sa cruauté contre ses propres créations qu'elle envie, convaincue que leur nature non organique leur permettra d'échapper à la mort³⁵. Pourtant, cette cruauté exercée contre les robots masque une cruauté autrement plus puissante, celle que l'homme exerce contre lui-même. En produisant des êtres artificiels qu'il espère lui survivre éternellement, l'homme assiste et participe au spectacle de sa propre disparition. La tragédie d'*A.I.*, c'est en effet celle d'une humanité toute puissante constatant impuissante qu'elle va d'elle-même vers sa propre fin³⁶. Le film s'achève sur le réveil de David recueilli 2000 ans après son arrivée à Manhattan par des robots « Supermécas ». Il n'y a alors plus d'hommes ni même de traces ou de vestiges de l'humanité. Il est vrai que l'on peut interpréter cette fin de manière métaphorique en voyant dans les robots intelligents l'image d'individualités éclairées du futur nous indiquant la voie à suivre pour échapper à ce qui est présenté pourtant comme irréversible³⁷. Abordé de cette façon, *A.I.* apparaît bien comme « un antidote à la mélancolie et au désespoir pour une humanité sur le déclin » (Ziegler, 2020, p. 6)³⁸.

Il n'en demeure pas moins que les deux réalisateurs ont souhaité incarner cette sagesse à travers des êtres qui n'ont plus rien d'humains car ces Supermécas idéalement sages et immortels sont dépourvus de deux traits essentiels de l'humanité : sa finitude et son inhumanité. C'est la raison pour laquelle nous pouvons affirmer que David, à la différence de Pinocchio, se réveille dans un monde non-humain au sein duquel évoluent des entités qui reflètent cependant, par l'idéal de bonté et de vie immortelle qu'elles incarnent, un besoin d'absolu qui lui, est terriblement humain. À la question de savoir si ces êtres artificiels dotés d'une intelligence supérieure sont à même d'incarner, ainsi que le souhaitaient Kubrick et Spielberg, cette voie par laquelle l'humanité trouverait la clé de son propre dépassement, nous nous permettons d'émettre quelques réserves³⁹.

naturels, ils iront chercher leur propre fortune ailleurs tandis que nous, leurs vieux parents, disparaîtrons en silence » (Moravec, 1988, p. 1). Nous traduisons.

³⁵ Julian Rice propose d'interpréter la cruauté exercée par les Orgas envers les Mécas à partir de la perspective de la rivalité entre frères, le thème de la rivalité sibylline étant cher à Steven Spielberg (Rice, 2017, p. 212). De ce point de vue, la division entre les Orgas et les Mécas est à comprendre de manière métaphorique. Elle représente deux types d'humains : ceux qui incarnent des forces destructrices et ceux qui incarnent des forces créatrices (Rice, 2017, p. 233).

³⁶ Cette idée d'une autodestruction possible de l'homme par lui-même était déjà évoquée dans le film de Kubrick *Dr Strangelove* (1964) et constituait l'une des angoisses du réalisateur américain (Rice, 2017, p. 41).

³⁷ Concernant la fin du film certains commentateurs ont montré qu'elle était en partie celle de Kubrick et de l'un de ses collaborateurs Ian Watson, d'autres affirment qu'il s'agit en réalité d'une fin proche de l'esprit de Steven Spielberg. Cette controverse est clairement mise en évidence au chapitre 8 du livre de Julian Rice (Rice, 2017, pp. 208-230).

³⁸ C'est une idée également mise en évidence par Julian Rice. Ce dernier explique en effet que Kubrick utilisait la métaphore du robot pour incarner, à travers la vision bienveillante des Mécas, l'expérience d'approfondissement de la conscience que devait vivre l'humanité pour se dépasser (Rice, 2017, p. 84).

³⁹ Cette idée d'un autodépassement de l'humanité par elle-même est, ainsi que le met en évidence Damien Ziegler, manifestée dans l'épilogue du film à travers l'utilisation de la couleur bleue, bleu final évoquant la spiritualisation de la matière triomphant de la mélancolie (évoquée notamment au début du film à travers un environnement bleuté) et de la

Ne seraient-ils pas plutôt, par le besoin d'absolu qu'ils incarnent, une nouvelle « ombre de Dieu⁴⁰ » ?

Bibliographie

Aldiss, B., 2001, *Supertoys last summer long and other stories of futur time*, London, Orbit.

Apostolidès, J.-M., 1989, *Pinocchio où l'éducation au masculin*, in « Littérature », n°73, « Mutations d'images », pp. 19-28.

Azulys, S., 2018, *Stanley Kubrick : le corps et l'esprit. Volonté de puissance et Métis dans l'œuvre du cinéaste*, in « Essais Revue interdisciplinaire d'Humanités », Hors-Série n°4, « Stanley Kubrick : nouveaux horizons », pp. 19-39.

Campbell, J., 2010, *Le Héros aux mille visages*, traduction française de Henri Crès, Escalquens, Éditions Oxus ; éd. or. 1949, *The Hero with a Thousand Faces*, New York, Pantheon Books.

Chauvier, S., 2003, *Qu'est-ce qu'une personne ?*, Paris, Librairie philosophique, J. Vrin.

Chauvier, S., 2008, *Particuliers, individus, et individuation*, in Ludwig, P. et Pradeu, T ; (dir), *L'individu : perspectives contemporaines*, Paris, J. Vrin, pp. 11-35.

Colin, M., 2005, *L'Âge d'or de la littérature d'enfance et de jeunesse italienne : des origines au fascisme*, Caen, Presses Universitaires de Caen.

Collodi, C., 2002, *Les Aventures de Pinocchio. Histoire d'un pantin*, traduction Nathalie Castagné, Paris, Gallimard ; éd. or. 1881, *Le avventura di Pinocchio. Storia di un burattino*, Florence, Felice Paggi.

violence (exprimée à d'autres moments de l'œuvre à travers la dominante rouge) sans les nier mais en les intégrant pour mieux les transcender (Ziegler, 2020, p. 124).

⁴⁰ « Après que Bouddha fut mort, on montra encore son ombre durant des siècles dans une caverne, – une ombre formidable et terrifiante. Dieu est mort : mais l'espèce humaine est ainsi faite qu'il y aura peut-être encore durant des millénaires des cavernes au fond desquelles on montrera son ombre » (Nietzsche, 2007, p. 161).

Dawkins, R., 1996, *Le Gène égoïste*, traduction française de Laura Ovion, Paris, Odile Jacob ; éd. or. 1976, *The selfish gene*, Oxford University Press.

Dumouchel, P., Damiano, L., 2016, *Vivre avec les robots : essai sur l'empathie artificielle*, Paris, Éditions du Seuil.

Dunn, T., 2010, *A.I: Artificial intelligence and the tragic sens of life*, in Kowalski, D. A. (dir.), *Steven Spielberg and Philosophy: We're gonna need a bigger book*, Lexington, University Press of Kentucky, pp. 88-94.

Imberty, C., 2008, *Les Animaux dans Pinocchio*, in « Italies », Revue d'Études italiennes de l'Université de Provence, n°12, « Arches de Noë [2] », pp. 83-109.

Kendrick, J., 2014, *Darkness in the Bliss-out. A Reconsideration of the Films of Steven Spielberg*, New-York, Bloomsbury.

Locke, J., 2009, *Essai philosophique concernant l'entendement humain*, traduction française de Pierre Coste, Paris, Librairie Générale Française ; éd. or. 1689, *An essay concerning human understanding*, London, Princeps.

Lorenz, K., 1937, *The Companion in the Bird's World*, in « The Auk », vol. 54, Oxford Academic Journals, pp. 245-273.

Mori, M., 2012, *La Vallée de l'étrange*, traduction française de Isabelle Yaya, in « Gradhiva », n°15, pp. 27-33 ; éd. or. 1970, *The Uncanny Valley*, in « Energy », n°7, pp. 33-35.

Moravec, H., 1988, *Mind children: the future of robot and human intelligence*, Cambridge, London, Harvard University Press.

Nietzsche, F., 2007, *Le gai savoir*, traduction française de Patrick Wotling, Paris, Flammarion ; éd. or. 1882 et 1887, *Die fröhliche Wissenschaft*, E. Schmeitzner puis E.W. Fritsch.

Nietzsche, F., 2000, *Par-delà bien et mal*, traduction française de Patrick Wotling, Paris, Flammarion ; éd. or. 1886, *Jenseits von gut und Böse*, Leipzig, Naumann.

Rice, J., 2017, *Kubrick's Story, Spielberg's Film: A.I. Artificial Intelligence*, Maryland, Rowman and Littlefield Edition. (Edition numérique).

Sweet, M., 2001, *Brian Aldiss: Kubrick, Spielberg and Me*, in « The Independent ».

<http://archive.vn/NcmlT>

West, R., 2002, *The Real Life Adventures of Pinocchio*, in « University of Chicago Magazine », 95, n°2.

<http://magazine.uchicago.edu/0212/features/puppet.html>

Ziegler, D., 2020, *A.I. Intelligence artificielle de Steven Spielberg ou l'adieu à la mélancolie*, Lille, La Madeleine, Lettmotif. (Edition numérique).