

Cauchemar d'enfant sage

Pierre Barrette

Number 109, Winter 2002

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/23975ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Barrette, P. (2002). Cauchemar d'enfant sage. *24 images*, (109), 28–29.

CAUCHEMAR D'ENFANT SAGE

PAR PIERRE BARRETTE

Le film *Artificial Intelligence*, sorti cet été sur nos écrans et disparu assez rapidement du circuit des *blockbusters* (après une dizaine de semaines seulement il était confiné aux salles de seconde zone, puis aux ciné-parcs, ce qui constitue un phénomène plutôt inhabituel pour un film de Steven Spielberg), apparaît comme un objet singulier, une œuvre hybride, complexe, peut-être ratée dans une certaine mesure, mais alors c'est en partie ce ratage même qui explique le fort pouvoir d'évocation qui l'anime et lui confère cette coloration si particulière.

Comme on le sait, l'idée de faire un film d'après la nouvelle *Supertoys Last All Summer Long* de Brian Aldiss venait de Stanley Kubrick, qui en avait acheté les droits en 1983 et travaillait au projet de façon irrégulière mais continue depuis ce temps, avant de le proposer à Spielberg quelques mois avant sa mort; la petite histoire veut également que Kubrick ait confié à Spielberg que le projet ressemblait davantage à ce dernier, qu'il s'accordait mieux à sa sensibilité particulière de cinéaste. Imaginez-vous une œuvre germer dans le cerveau du créateur de *A Clockwork Orange* pour être ensuite scénarisée et réalisée par celui des *Indiana Jones*? On aurait grand-peine en effet à trouver des auteurs plus différents que ces deux-là, et cela vaut tant pour leurs méthodes de travail (le premier prenait 4, 6,

10 ans pour achever un film, alors qu'il est arrivé au second de compléter plusieurs projets la même année et de travailler à la production de quelques autres durant ses «loisirs») que pour leurs visions, pour le moins antinomiques, du cinéma. Pourtant, c'est bien là le chemin qu'a suivi *A.I.* (un titre accrocheur, conçu expressément pour rappeler *E.T.* et attirer en salle un très large public, qui n'y trouvera pas son compte) pour produire l'un des films les plus fascinants à être sorti des USA ces dernières années et pourtant largement incompris.

Mais qu'en est-il justement de ces visions du cinéma qui se conjuguent ici? Kubrick, comme le fait judicieusement remarquer Gilles Deleuze à ce propos dans *L'image-temps*, est un cinéaste essentiellement cérébral: «on voit à quel point c'est le cerveau qui est

mis en scène [dans ses films]. Les attitudes de corps atteignent à un maximum de violence, mais elles dépendent du cerveau». Et en effet, une part importante du cinéma de Kubrick tourne autour de l'idée de conditionnement, comme dans *A Clockwork Orange* ou *Full Metal Jacket*, ou alors propose carrément des figures de cerveau, comme l'ordinateur Hal de *2001: A Space Odyssey*, la grande table circulaire du *Dr. Strangelove* ou l'hôtel Overlook de *The Shining*. Son univers est calculé, presque intellectuel, savamment organisé et son style, en tant que metteur en scène, est maîtrisé avec le soin le plus maniaque peut-être de l'histoire du cinéma. Spielberg, pour sa part, s'acharne depuis un nombre presque égal d'années à recréer dans ses films le monde idyllique de l'enfance: de *Hook* à *E.T.* en passant par *Jurassic Park*, son cinéma est plein d'enfants perdus dans un monde d'adultes, et même lorsqu'il dépeint les atrocités de la guerre (*Shindler's List* ou *Saving Private Ryan*), il le fait dans ce style extrêmement chaleureux, presque naïf qui le caractérise. Là où Kubrick incarne sans contredit le cinéma du cerveau, au prix peut-être d'une certaine froideur, Spiel-

A.I. ou la synthèse finale de l'homme et de la machine.





Une histoire d'enfant programmé à rester dans l'enfance éternellement.

berg apparaît en fait comme le cinéaste du cœur et de l'émotion, parfois jusqu'au kitsch. Entre ces extrêmes, la fusion ne pouvait pas facilement s'opérer, et pourtant le miracle prend forme sous les traits du jeune robot joué par Joel Osment, ce dernier incarnant de la plus parfaite manière la confrontation de ces deux visions d'auteur, au point d'offrir une sorte de synthèse où chaque œuvre s'éclaire réciproquement et s'enrichit d'un sens nouveau dans l'aventure.

Ni film de science-fiction ni conte de fées à proprement parler, mais s'appuyant sur ces deux genres pour construire un monde qui serait le prolongement du nôtre tout en possédant ses lois propres, *A.I.* puise largement dans le symbolisme religieux qu'il organise selon une trame qui rappelle tantôt la parabole biblique, tantôt le récit psychanalytique. À l'origine de ce double regard, on trouve un questionnement d'essence morale: quelle responsabilité l'être humain a-t-il vis-à-vis des êtres artificiels («de parfaits simulacres», comme les appelle leur géniteur dans la séquence initiale) qu'il crée à son image, c'est-à-dire avec la possibilité d'aimer? Cette interrogation pour le moins fondamentale, qui n'est pas sans implications théologiques, est relayée dans le film par certaines figures prégnantes de ce que l'on pourrait appeler notre inconscient culturel commun. La *flesh fair*, qui est dans le film une sorte de cirque où un public nombreux et

rageur vient assister à la mise à mort des robots rendus inutiles, renvoie simultanément et avec beaucoup de force au cirque romain, où les esclaves étaient dévorés par les lions, et aux camps de concentration nazis où l'on torturait les Juifs. Dans ce contexte, les allusions nombreuses aux dangers que représentent les robots pour la race humaine sont en réalité un commentaire à peine déguisé sur le racisme et l'intolérance; le questionnement éthique s'ancre donc ici, comme c'est souvent le cas dans les œuvres de science-fiction les plus ambitieuses, dans les rouages d'une métaphore qui remet en question, bien plus que les enjeux technologiques de notre époque, ses fondements moraux ainsi que notre rapport à la différence.

Mais le ressort dramatique principal du film, ce qui permet en réalité que ce questionnement s'incarne concrètement dans un destin à dimensions humaines, c'est son fondement psychanalytique. Difficile d'éviter en effet la référence à cet univers quand l'histoire qu'on nous raconte pendant près de trois heures est celle d'un petit garçon abandonné par sa mère, et qui sera dominé pour le reste de son existence par ce traumatisme. Ici aussi, voyez à quel point la métaphore est intéressante, et pleine d'implications: la capacité de ressentir et d'aimer de David, l'enfant-robot, dépend bien sûr du programme qui le fait fonctionner. Il est donc condi-

tionné dans une large mesure pour aimer sa mère et la vénérer, rechercher sa présence en toutes circonstances, et dans la mesure où son état de machine le rend plus ou moins éternel, ce désir fusionnel survivra longuement au passage sur terre de celle que son programme a désignée comme son objet d'amour. L'une des séquences les plus belles du film est justement celle où David, prisonnier au fond de la mer, observe fixement la statue de la bonne fée, celle qui en est venue pour lui à représenter l'amour maternel, figée dans une seconde littéralement infinie, prostrée en réalité dans une pose qui tient davantage de l'incantation religieuse. Ici aussi, le symbolisme est riche et plonge des racines profondes dans l'imaginaire occidental: la ville de New York submergée après la fonte de la calotte glaciaire, avec ses gratte-ciel qui se profilent comme des spectres et les manèges de Coney Island qui se dressent comme les fantômes de l'enfance, agit comme une puissante métaphore de l'inconscient, alors que Rouge City (le *red light*...), prise d'animation et de fureur sexuelle 24 heures par jour, correspond bien évidemment au domaine des pulsions qui préfigurent la maturation sexuelle du jeune garçon récemment lâché dans le monde. Sa mère en l'abandonnant ne lui dit-elle pas: «I'm sorry I didn't tell you about the world»?

Par cette manière d'aborder le conditionnement, on rejoint bien entendu l'une des préoccupations

majeures de Kubrick, qui dans *A Clockwork Orange* ou encore *Full Metal Jacket*, a analysé de manière extraordinaire les affres de la programmation cérébrale, considérée dans les contextes particuliers de la réhabilitation des délinquants et du lavage de cerveau opérés par l'armée. En ce sens, le robot incarné par le jeune Osment constitue bel et bien une sorte d'aboutissement de la logique kubrickienne de l'automate qui, en prenant un visage humain, opère la synthèse finale de l'homme et de la machine. Mais c'est aussi, dès lors qu'on le saisit par l'autre bout de la lorgnette, le thème de prédilection de Spielberg, pour qui cette histoire d'enfant programmé à rester dans l'enfance éternellement n'est pas sans rappeler son propre itinéraire, le leitmotiv constant de son œuvre.

Bien sûr, le film n'est pas sans défauts, des défauts qui sont à la mesure de ses qualités et témoignent pour l'essentiel de la difficulté de trouver à cette histoire très sombre un happy end qui remplisse les desseins grand public qu'on veut lui faire porter, sans en trahir l'esprit. Comme plusieurs l'ont noté, la solution adoptée par Spielberg ne paraît pas des plus heureuses: la dernière demi-heure du film impose à un récit complexe et riche une fin par trop simpliste, et l'intervention d'extraterrestres dans le dénouement aurait certainement déplu à l'esprit radicalement cartésien de Kubrick (à noter tout de même cette belle idée de faire renaître la mère par l'ADN de ses cheveux, une autre métaphore intéressante). Mais la fin plus faible du film ne doit pas nous faire oublier tout ce que l'œuvre considérée globalement contient de bon, car le résultat final ressemble à un cauchemar d'enfant sage, un cauchemar brillant, raffiné, né de la rencontre de deux esprits hors du commun mais aux antipodes l'un de l'autre, et qui rappelle à notre souvenir, si le besoin s'en faisait déjà sentir, quel grand artiste a été Stanley Kubrick et quel magicien peut être Steven Spielberg quand il joue ses meilleures cartes. ■