

De Metropolis à Alita : Battle Angel Un siècle de robots au cinéma

André Caron

Number 322, April 2020

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/93593ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

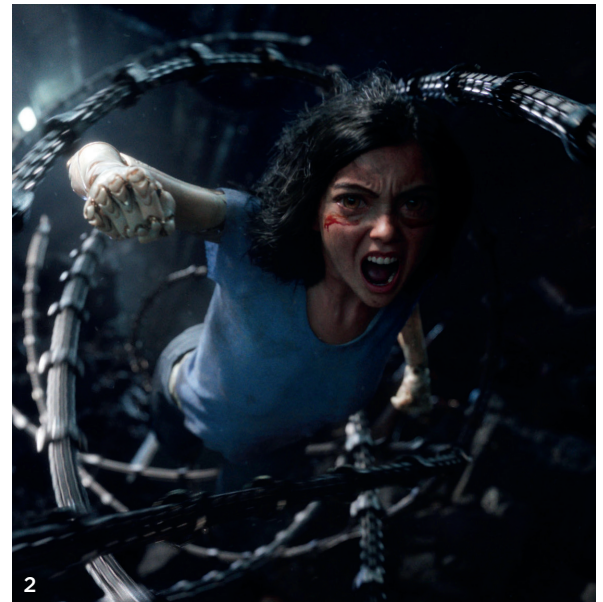
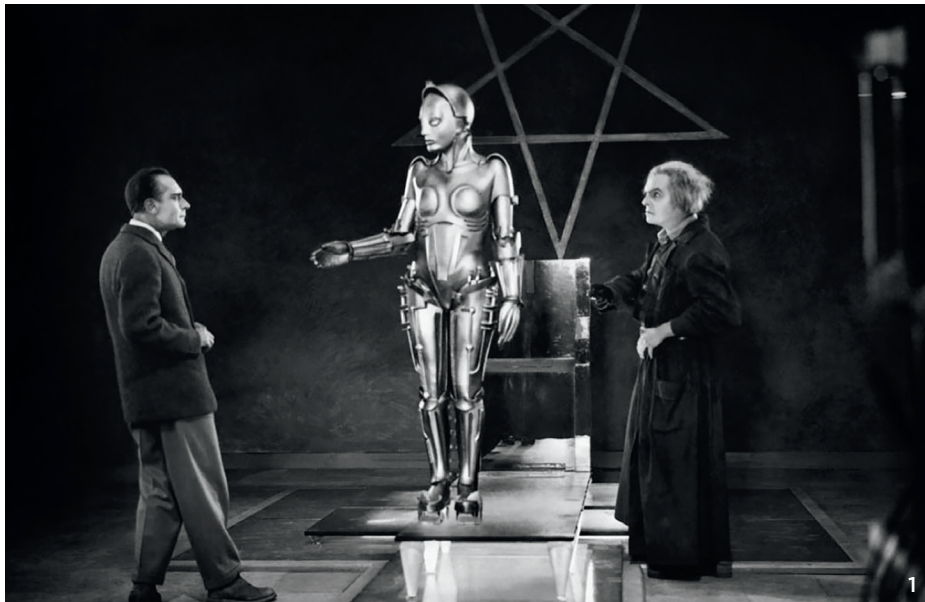
0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Caron, A. (2020). De Metropolis à Alita : Battle Angel : un siècle de robots au cinéma. *Séquences : la revue de cinéma*, (322), 32–33.



De Metropolis à Alita: Battle Angel

ANDRÉ CARON

Un siècle de robots au cinéma

« Si les robots parviennent un jour à performer mieux encore que nous, ne serons-nous pas alors devenus obsolètes ? Voilà une question à laquelle 100 ans de films de robots n'ont fort heureusement pas encore répondu de façon satisfaisante. »

1. *Metropolis*

2. *Alita: Battle Angel*

3. *2001: A Space Odyssey*

4. *Blade Runner*

6. *Ex Machina*

5. *Terminator 2: Judgment Day*

¹ Ce néologisme est créé à partir du mot « autopsie », qui signifie littéralement « l'acte de voir avec ses propres yeux ». En remplaçant la racine grecque « auto » (soi-même) par « xéno » (étranger, autre), on obtient « xénopsie » : l'acte de voir avec les yeux de l'Autre, associé aux plans subjectifs d'un robot, d'un cyborg ou d'un ordinateur (ou d'un extraterrestre) dans le cinéma de science-fiction, plans médiatisés par un effet optique spécial.

En 100 ans, nous sommes passés de simples objets mécaniques à des machines humanoïdes complexes et conscientes. Pouvons-nous dans ces films faire la différence entre un androïde et un être humain ? Leur comportement, leur personnalité et leur mode de vision (appelé « xénopsie ») peuvent nous aider à les distinguer.

Le mot « robot » a été utilisé pour la première fois en 1920 dans la pièce de théâtre *R.U.R.* (« Rossumovi Univerzalní Roboti ») du dramaturge tchécoslovaque Karel Čapek. Il prend racine dans les langues slaves et signifie « travail forcé », « corvée » ou « travailleur-esclave ». Ce terme désignait dans la pièce de Čapek des humains organiques artificiels, mais il a été associé dès 1921 à des humains mécaniques ou « mécatroniques ». Le concept d'une forme humaine animée automatiquement par un mécanisme quelconque prend sans doute son origine dans la légende hébraïque du Golem et dans le mythe grec de Prométhée, car dans les deux cas, des formes humaines modelées dans l'argile prennent vie et échappent au contrôle de leurs créateurs.

Avant les robots, on parlait au cinéma de pantins, poupées mécaniques, hommes-machines ou automates, comme dans le très court film de 60 secondes, *Gugusse et l'automaton*, réalisé en 1897 par l'illustre Georges Méliès. Mais dans le long métrage italien de 1921, *L'Uomo meccanico*, on peut déjà reconnaître l'image iconographique d'un robot, fait d'acier et de boulons, dont la forme va inspirer celle de Robby dans *Forbidden Planet* (1956). Même en 1927, dans *Metropolis*, le robot Helen est en fait appelé « homme-machine », ce qui est bien

étrange puisqu'il s'agit d'une forme féminine. Elle représente pourtant l'androïde la plus élégante de l'histoire du cinéma, la première icône robotique qui va engendrer de nombreuses imitations, de C-3PO dans *Star Wars* (1977) à *Alita: Battle Angel* (2019), en passant par Ava dans *Ex Machina* (2014).

Le terme robot ne sera vraiment employé que dans les années 1930, dans des séries et feuilletons comme *The Tin Man* (1935) et dans de nombreux dessins animés comme *Mickey's Mechanical Man* (1933), avant que la pièce *R.U.R.* ne soit elle-même adaptée dans un court métrage produit pour la télévision naissante en 1938 par la BBC. Pendant ce temps, dans le monde réel, le mathématicien Alan Turing (1912-1954) inventait en 1936 une machine universelle hypothétique pour laquelle il a créé un test qui permettrait de savoir si elle pouvait devenir consciente. En 1942, inspiré par ce concept théorique, l'écrivain Isaac Asimov (1920-1992) fondait dans ses romans la robotique, la science des robots qui reposait sur trois lois fondamentales régissant les cerveaux « positroniques » de ces machines. Ces lois seront pour la première fois évoquées à l'écran dans *Forbidden Planet*, quand le professeur Morbius explique au capitaine du vaisseau spatial C57D que Robby le robot ne peut blesser ou tuer un être humain. Robby fut tellement populaire qu'il réapparut dans plusieurs films comme *Gremlins* (1984) et dans des séries télé, dont *The Big Bang Theory* en 2014.

Robby fait partie de la catégorie des objets mécatroniques utilitaires, comme les robots Huey, Dewey et Louie dans *Silent Running* (1972) ou R2D2

dans *Star Wars*. Bien qu'ils soient attachants, ils ne posent pas la question fondamentale que soulèvent les androïdes, ces robots à forme humaine qui deviennent dans plusieurs films impossibles à distinguer des humains. Ces derniers sont-ils conscients? Passeraient-ils le test de Turing? Ont-ils une personnalité propre? Perçoivent-ils le monde réel différemment des humains? Représentent-ils une menace pour l'humanité? Sont-ils conçus en fonction des trois lois de la robotique? Ces films-là sont à mon avis les plus intéressants, les plus probants et les plus touchants.

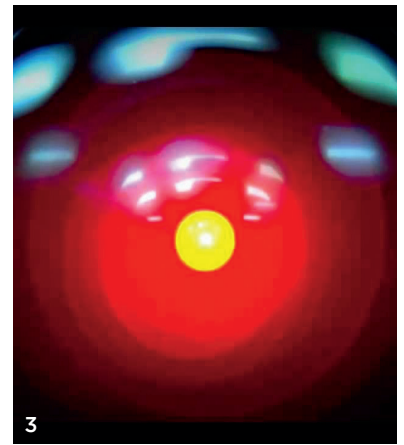
Déjà, dans *Metropolis*, le méchant savant Rotwang créait une machine humaine qui prenait la forme identique de l'héroïne Maria, mais le comportement de cette androïde trahissait son inhumanité. Dans *Westworld* (1973), c'est le reflet argenté dans les yeux des robots qui trahit d'abord leur statut, mais bientôt, ils vont s'attaquer aux touristes qui visitent ce parc d'attractions. La vision du cowboy en noir (Yul Brynner) affiche des pixels surdimensionnés et saturés de couleurs. Ces plans subjectifs, médiatisés par un effet optique spécial, présentent le point de vue de quelque chose d'autre qu'humain. C'est ce que j'appelle la «xénopsie»: l'acte de voir avec les yeux de l'autre¹. Ces nouvelles façons de percevoir le monde réel nous donnent accès au mode de vision, à la pensée ou même à la conscience en devenir de ces robots, cyborgs ou ordinateurs. Dans *2001: A Space Odyssey* (1968), le point de vue de l'ordinateur HAL est représenté par des plans subjectifs tournés avec une lentille très grand angle («fish-eye») qui présente une vision tubulaire de cyclope, associée à cet œil rouge omniprésent qui épie les astronautes dans le vaisseau Discovery. Nous savons que HAL passerait le test de Turing: il s'agit d'une conscience artificielle qui tue les membres de l'équipage pour atteindre son objectif. Plusieurs autres films reprendront cette notion de l'ordinateur conscient, de *Demon Seed* (1977) à *Her* (2013), en passant par *TRON* (1982) et *Moon* (2009), jusqu'à la série *The Matrix*, sans toutefois employer de plans subjectifs «xénopsiens».

Les cyborgs des séries *Terminator* et *RoboCop* affichent aussi des visions typiquement associées aux robots. Le personnage Murphy/RoboCop du film original (1987) est confronté à une double conscience, celle du policier décédé, dont le cerveau, la tête et une partie du torse ont été préservés, et celle de la partie cybernétique du cyborg. Des bribes de mémoire de Murphy perturbent la conscience du robot. Ces souvenirs apparaissent directement dans la vision du RoboCop, composée de lignes vidéo et d'informations télémétriques. Ici, la conscience humaine se métamorphose en conscience artificielle.

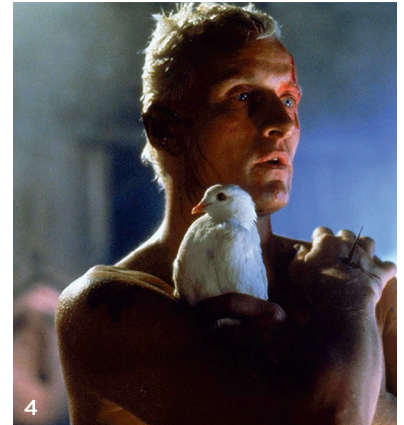
D'autre part, le premier *Terminator* (1984) n'est qu'une machine qui exécute inexorablement son programme: tuer Sarah Connor. Mais dans une scène de la version longue de *Terminator 2: Judgment Day* (James Cameron, 1991), John Connor reprogramme le CPU du cyborg modèle T-800, un squelette métallique recouvert de chair humaine. Dès qu'il est réactivé, le robot se reconnaît dans le miroir qui lui fait face. Il n'avait aucune réaction auparavant. Il commence alors à prendre conscience des sentiments de John et à comprendre que la vie humaine est importante. Ce Terminator affiche dans sa vision rougeâtre des informations télémétriques complexes. Nous avons accès aux changements de perception que la modification de son CPU a entraînés, tandis que l'autre Terminator, le modèle T-1000, demeure une machine sans vision «xénopsienne».

Après les robots et les cyborgs, nous passons aux êtres bio-organiques de *Blade Runner* (1982). En effet, les «Replicants» sont de véritables OGM, des organismes génétiquement modifiés, avec des implants mnémoniques et une durée de vie limitée, à l'instar des personnages de la pièce de Copek. On peut les repérer dans le film grâce à leurs yeux qui présentent un reflet au flou unique, semblable à des yeux de chats ou au reflet argenté des yeux des robots dans *Westworld*. Ils sont conscients de leur nature et cherchent à vivre plus longtemps. Ils sont «plus humains que les humains», comme le dit le slogan de la compagnie Tyrell qui les a fabriqués. La distinction entre humains et robots est de plus en plus aléatoire. Si les robots deviennent conscients d'eux-mêmes, ne devraient-ils pas avoir droit à une existence autonome et à la liberté d'action? C'est la question que pose aussi *Ex Machina*, dans lequel Ava subit sans le savoir le test de Turing. Elle a été intentionnellement conçue par Nathan pour susciter une réaction émotive et physique chez Caleb, le programmeur chargé de l'étudier. Ava cherche à s'évader et à survivre en se fondant dans la foule urbaine, car les humains sont incapables de la distinguer des autres humains.

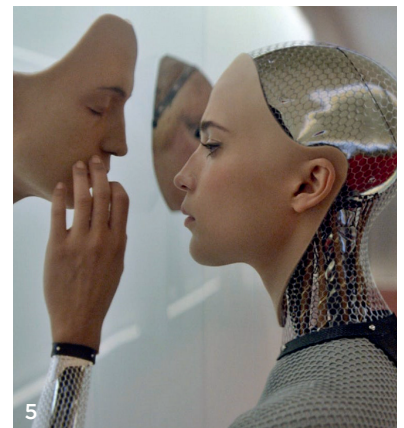
Ava rejoint tous ces androïdes contemporains qui rendent la frontière entre humains et machines de plus en plus perméable. En un siècle, nous sommes passés d'objets mécatroniques s'apparentant à de simples jouets à des machines humanoïdes complexes et conscientes, que ce soit David dans *A.I. Artificial Intelligence* (2001) ou David et Walter dans *Alien: Covenant* (2017), Alita dans *Battle Angel* ou Sonny dans *I, Robot* (2004). Si les robots parviennent un jour à performer mieux encore que nous, ne serons-nous pas alors devenus obsolètes? Voilà une question à laquelle 100 ans de films de robots n'ont fort heureusement pas encore répondu de façon satisfaisante. ▲



3



4



5



6