

J. Becker – Intervention Bruxelles / Save As Draft

Une prédiction parue dans *Nature* en 2008¹ : On estime qu'une élévation moyenne des températures de seulement 1°C augmenterait la fréquence des ouragans de force 4 et 5 (échelle de Saffir-Simpson) d'environ 30% ; de véritables monstres, créés en partie par l'activité des humains, et dévastant tout sur leur passage. La corrélation entre ces deux catégories de phénomènes est controversée. Toutefois, le récent ouragan Sandy, rapidement surnommé Frankenstorm, pourrait bien être considéré comme un monstre de cet ordre : un résultat de l'activité des humains échappant à tout contrôle. Appel à la fiction de la créature artificielle pour rappeler une idée bien connue, celle de Günther Anders, selon laquelle nous devenons les ingénieurs de notre propre apocalypse. La tempête et ses représentations ne sont qu'un des nombreux avatars de cette funeste prédiction.

Toutes ces images que nous fabriquons concernant notre influence sur le cours des événements naturels, quels effets peuvent-elles alors avoir sur nous ? Comment parviennent-elles à nous « parler » ? Et pourquoi, enfin, nous invitent-elles à penser à notre avenir ?

En réalité, poser le problème de la façon dont les images s'adressent à nous, pose l'autre problème de leur autonomie. Tenter par exemple de répondre à la question « comment ces images nous parlent » ou « quels effets produisent-elles sur nous » reviendrait ainsi à penser qu'elles sont signifiantes par elles-mêmes. L'idée est assez banale. Il y aurait une certaine contradiction à envisager l'autonomie des représentations. Une représentation ne pourrait jamais être autonome, du fait qu'elle redonne à voir quelque chose d'existant, sans lui être pourtant strictement équivalente. Si une représentation devenait véritablement autonome, elle perdrait son caractère pour acquérir celui de ce qu'elle représente ; une illusion. Cette ambiguïté est celle de l'imitation elle-même, celle du pari de Zeuxis et de Parrhasios. La représentation y est à la fois un ensemble de traces familières, reconnaissables pour ce qu'elles connotent d'activités, de relations, ou d'événements, mais aussi comme un ensemble d'éléments nouveaux, tronqués, et finalement étrangers à la nature de ce que la représentation prend en charge de remonter. Un piège à penser, dont Louis Marin a délimité l'espace : « entre une mimétique qui s'excède dans la puissance des doubles et une mimétique qui travaille les ressemblances et les dissemblances par ses figures ». Simulation ; la notion de représentation est ainsi traversée par une tension entre *mimesis* et *techne*, entre reproduction et invention. Cette tension trouverait toujours une place dans la relation que nous avons envers les images. Entre la familiarité des composants généraux de l'image et l'étrangeté qui caractérise la particularité de leur mise en forme, un espace propice au jeu se laisse alors entrevoir, qui nous engage toujours plus loin dans l'inférence, l'anticipation, ou la confusion.

Les robots nous fournissent un bon exemple des façons dont naissent ces espaces spéculatifs.

Vous avez sans doute tous ici une idée de ce que peut être un robot. Peut-être connaissez-vous quelques-unes de ces machines légendaires, surpassant probablement les capacités des humains, dotées d'une intelligence fulgurante, ou qui se posent des questions sur le sens de leur existence. Peut-être avez-vous aperçu ces robots, bien réels eux, qui imitent l'apparence de leur créateur, ou sont doués d'un certain sens de l'équilibre. Peut-être ces machines vous ont-elles d'ailleurs un peu effrayé. Peut-être vous ont-elles fait songer à l'avenir. La réalité de la robotique est en fait bien différente de tout ce qu'on a pu vous montrer. Mais si l'on accepte que ces images nous habitent, qu'elles constituent un cadre de référence, un univers de vérité, peut-être auront-elles une influence sur notre perception au moment où nous serons susceptibles d'entrer en contact avec ces curieux objets. Prenons un exemple plus précis.

Bert-2 est un peu plus qu'une tête robotique posée sur une table. Il consiste en un système très élaboré, dont le programme permet d'enregistrer les comportements oculaires de ceux qui

1 Quirin Schiermeier, 2008, « Hurricanes are getting fiercer », *Nature.com*

consentent à entrer en relation avec lui. Mais cette fonction reste cachée aux participants. Pour eux, cette machine doit apprendre à associer des formes géométriques posées sur la table avec les mots que les participants utiliseront pour les nommer. Le robot demande par exemple quel est l'objet numéro 5 et le participant lui répondra que l'objet numéro 5 est un cube. Le robot remercie ensuite le participant, affiche un léger sourire, puis passe à un autre objet. La relation est extrêmement mécanique, mais elle suffit pourtant à engager les participants dans l'apparence d'une relation naturelle. Ainsi, malgré qu'aucun doute ne semble apparemment planer sur la nature artificielle de cette machine, tous les participants la regarde dans les yeux, comme ils le feraient avec n'importe quel être humain dans une situation de communication. Mieux, lorsque la machine ne parvient pas à enregistrer la réponse d'un participant, lui demandant alors de parler à nouveau, elle parvient à créer un instant de surprise que les participants ne peuvent dissimuler. Ces instants très courts où la machine parvient à les surprendre en rompant avec le rythme très répétitif de la séquence d'apprentissage fictif induit une manifestation de l'incertitude des participants concernant des capacités d'apprentissage imaginées. Le doute et l'incertitude traversent en réalité l'interaction avec la machine de part en part.

Interrogés sur cet étrange épisode de leur vie, les participants ont tous reconnu avoir à un moment donné imaginé en quoi pouvait bien consister l'intériorité du robot. Ils l'ont fait pour une raison très simple : rendre plus simple l'apprentissage du point de vue de la machine. Une sorte de condescendance si l'on peut dire. En procédant ainsi par inférence et par anticipation, les participants projettent un modèle général, une représentation de ce qu'est pour eux l'intelligence d'un robot, et ils ajustent leur comportement en fonction de ce que le robot leur renvoie, s'il comprend correctement, s'il ne comprend pas, s'il parvient ou s'il ne parvient pas à entendre, s'il infirme ou s'il confirme le modèle qu'on se fait de sa drôle d'existence. Cette façon d'anticiper par projection d'un modèle général préconçu est assez commun dès lors qu'il s'agit d'interagir avec un robot : humanité qui cherche son reflet dans le regard d'une machine, ou l'écran d'un ordinateur, à la manière du test inventé par Philipp K. Dick pour le roman qui inspira Blade Runner.

Chercher ce qu'il y a d'humain dans une machine pour en retrouver la trace, l'observer longuement, accepter de jouer avec elle le jeu de la surprise, douter, tenter de parler sa langue ; les façons d'interagir avec un robot supposent un jeu avec son mode d'existence, avec son monde, ou avec la spécificité d'une langue qui n'est déjà plus tout à fait la notre et pas encore, vraiment, la sienne. Dialogues pythiques en quelque sorte, fait d'adaptations et d'apprentissages réciproques. Car la machine dit aussi notre monde à partir du sien ; mais elle le dit toujours dans cette langue si particulière, caricaturale, grotesque.

L'érudit romain Verrius Flaccus raconte que Zeuxis est mort de rire en observant le portrait d'une vieille dame. Confusion disais-je ; l'autonomie des machines et du produit de leurs actions, pour caricaturale qu'elle puisse paraître, nous pose très sérieusement la question de notre propre autonomie. Je ne vous ai pas montré comment nous mécanisons notre attitude au contact des robots. Je ne vous ai pas parlé des formes, parfois tragiques, qu'a pu prendre la mécanisation des corps. Je ne vous ai pas non plus parlé de la complexité de la langue des machines, chère à Leibnitz, puisqu'elle expliquait selon lui un très ancien oracle chinois. Nous n'en n'aurons pas le temps.

La question du moment de l'échange avec la machine reste bien énigmatique. Si le calcul auquel se livrent nos jeunes étudiants montre bien une étape clé du long processus d'acquisition de l'autonomie d'un objet situé, il pose aussi la question des marges dont nous disposons pour agir et la forme même que nous donnons à notre action. Vertige. Que pouvons-nous faire maintenant que la machine a dit le nombre ? Quelles marges nous reste-t-il pour manœuvrer ? À quel jeu et avec qui joue-t-on maintenant que la machine, ce mauvais augure, s'est tue ?