

A.I. Intelligence Artificielle

Ce fichier propose une alternance d'outils documentaires et pédagogiques sur le film de Steven Spielberg « *A.I., Intelligence Artificielle* ». Il a été rédigé par Catherine Savadoux, professeur de lettres à l'IUFM de Versailles, centre de Cergy-Pontoise, et Christophe Jouxte, professeur d'arts plastiques au collège M. Pagnol de Monsoult (95).

HALEY JOEL OSMENT

JUDE LAW



VOYAGE VERS UN MONDE OÙ LES ROBOTS RÊVENT ET DÉSIRENT.

A.I.

UN FILM DE STEVEN SPIELBERG

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

WARNER BROS. PICTURES et DREAMWORKS PICTURES Présentent
Une Production de AMBLIN/STANLEY KUBRICK Un Film de STEVEN SPIELBERG A.I. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE) HALEY JOEL OSMENT
JUDE LAW FRANCES O'CONNOR BRENDAN GLEESON et WILLIAM HURT Conception des Robots: STAN WINSTON STUDIO
Effets Visuels & Animation: INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC Costumes: BOB RINGWOOD Sentiment Machine Therapy: JEANINE SALLA
Musique: JOHN WILLIAMS Montage: MICHAEL KAPIN, A.C.E., Production des Décors: RICK CARTER Directeur de la Photographie: JANUSZ KAMINSKI, A.S.C.
Producteurs Exécutifs: JAN HARLAN WALTER F. PARKES Scénario: STEVEN SPIELBERG D'après le Synopsis de JAN WATSON
D'après la Nouvelle de BRIAN ALDISS Adapté Par KATHLEEN KENNEDY STEVEN SPIELBERG BONNIE CURTIS
Réalisé Par STEVEN SPIELBERG

WARNER BROS. PICTURES
AN A Time Warner Company
© 2001 Warner Bros. Entertainment, Inc.
DISTRIBUÉ PAR WARNER BROS. Entertainment, Inc.

A.I. Intelligence Artificielle

Présentation

Dans le cadre des programmes de 3^e et de 2^{de}, les travaux proposés ici permettent à l'enseignant d'établir un lien entre le film et des œuvres littéraires (la plupart des œuvres sur lesquelles s'appuie notre réflexion sont conseillées par le Ministère de l'Éducation nationale). Les travaux d'écriture sont variés et concernent toutes les formes de discours.

Les axes de réflexion portent sur la distinction entre « science-fiction », « conte » et « fantastique » d'une part, et sur l'intertextualité d'autre part.

Par-delà la compréhension des échos qui se créent entre le film et ces œuvres, l'objectif est de susciter chez les élèves une réflexion sur le monde technique et scientifique qui les entoure.

L'étude du film qui est présentée en pages 9 à 11 n'est pas exhaustive et ne peut l'être.

Elle s'attache à mettre en évidence la « composition générale » de l'œuvre et certains aspects formels et esthétiques. On pourrait mener une autre analyse en suivant un axe différent (l'interprétation, le cadrage, la structure narrative, la bande-son, les références littéraires, cinématographiques, iconographiques, etc.).

Dans le texte, les astérisques renvoient au glossaire.

Les outils proposés vous permettent de construire vos propres séquences de cours en fonction de la discipline que vous enseignez et du niveau de classe auquel vous vous adressez.



Organisation du fichier

Pistes pédagogiques et outils documentaires sur le film se répondent en 6 grandes parties :

I. Une fiche technique sur le film (le générique, le synopsis, la genèse du film, le réalisateur...).

II. Des pistes transdisciplinaires autour du film.

III. Des outils pédagogiques pour le français (l'utilisation d'un documentaire, la science-fiction, le conte et le fantastique dans la littérature, à la découverte de New-York).

IV. Une étude du film, suivie de questions pour les élèves.

V. Des fiches de cours de français (« A.I., Intelligence Artificielle » : science-fiction, conte ou fantastique ?)

VI. Des questions, pour réfléchir au-delà du film.

Puis un vade-mecum (bibliographie, glossaire, adresses internet).

Bibliographie des œuvres étudiées

- *Le monde de demain*, collection Les Yeux de la découverte, Gallimard
- *Pinocchio*, de Carlo Collodi, Folio Junior n° 283, Gallimard
- *Frankenstein*, de Mary Shelley, Folio SF n° 5, Gallimard
- *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, Folio SF n° 3, Gallimard
- *Contes choisis*, de Grimm, Folio classique n° 3372, Gallimard
- *La Vénus d'Ille*, de Prosper Mérimée, La bibliothèque Gallimard n° 76

Sur le film

1 - Générique

Titre original : A.I. Artificial Intelligence
Réalisation : Steven Spielberg
Production : Kathleen Kennedy, Steven Spielberg, Bonnie Curtis
Adaptation : Ian Watson
Scénario : Steven Spielberg
Producteurs exécutifs : Jan Harlan, Walter F. Parkes
Conception artistique : Chris Baker
Photographie : Janusz Kaminski
Décors : Rick Carter
Costumes : Bob Ringwood
Supervision des effets visuels : Dennis Muren
Effets spéciaux : Michael Lantieri
Création des robots : Stan Winston
Musique originale : John Williams
Montage : Michael Kahn

Interprétation

David : Haley Joel Osment
Monica Swinton : Frances O'Connor
Henry Swinton : Sam Robards
Martin Swinton : Jake Thomas
Gigolo Joe : Jude Law
Professeur Hobby : William Hurt
Lord Johnson-Johnson : Brendan Gleeson

Haley Joel Osment apparaît notamment dans *Le Sixième Sens* de Night Shyamalan. Jude Law, dans *Le talentueux M. Ripley, Bienvenue à Guatacca* et *ExistenZ*, et Brendan Gleeson, dans *Le cheval venu de la mer*.

Le chef monteur Michael Kahn, le compositeur John Williams, les concepteurs d'effets spéciaux Stan Winston et Michael Lantieri ainsi que le directeur de la photographie Janusz Kaminski ont tous remporté l'*Oscar* sur des films de Spielberg. Le chef décorateur Rick Carter a notamment créé les décors de *Jurassic Park* et *Amistad*, le chef costumier Bob Ringwood a collaboré à *L'Empire du Soleil*, le superviseur senior des effets visuels d'ILM Dennis Muren, travaille régulièrement avec Spielberg depuis *Rencontres du troisième type*.

2 - Synopsis

Après que les calottes polaires ont fondu à cause de l'effet de serre... Les eaux ont submergé des centaines de villes à travers le monde, provoquant la limitation des ressources naturelles et rendant nécessaire un sévère contrôle des naissances. Mais cette dramatique situation a également induit de nouveaux développements technologiques. Les robots sont ainsi devenus une composante essentielle de la vie quotidienne. L'homme ne peut plus se passer d'eux...

Le Professeur Hobby de la Cybertronics Manufacturing décide de créer un nouveau type de «méca», un «enfant-robot» conscient, capable de ressentir des émotions, et d'aimer ses «parents» adoptifs.

Vingt mois plus tard, une famille test est choisie pour accueillir David, l'enfant-robot : Henry et Monica Swinton dont le fils Martin est conservé en état d'hibernation à la suite d'une grave maladie. Le jeune David, quoique peu *naturel* dans son comportement, fait toutefois beaucoup pour plaire à Monica plutôt réticente. Celle-ci consent à l'«initialiser» par une séquence de code qui, de manière irréversible, créera en lui un attachement indéfectible pour sa «mère» adoptive.

David observe, apprend, se lie avec Teddy le *Superjouet*... mais n'est pas conscient de sa propre *artificialité*. Quand Martin, miraculeusement sauvé, revient à la maison, tout commence à se dérégler dans le monde trop parfait de David. Les provocations du jeune garçon et le manque de méfiance de David engendrent des incidents de plus en plus graves dont la conséquence

sera sans appel : l'abandon dans les bois.

Banni, David rencontrera ses semblables ; secondé par Teddy et par Joe, un sympathique robot-gigolo, il entamera un voyage à la recherche d'une aide providentielle, et fera la découverte de son identité. Porté par l'espoir de reconquérir l'amour de sa mère, il surmontera les épreuves de sa quête et traversera le temps... pour enfin trouver l'apaisement des rêves.



Stanley Kubrick

3 - Genèse du film

Une belle histoire ! La plus belle peut-être qu'il soit donné de porter à l'écran !

Telle est la première réaction de Steven Spielberg sur le récit à partir duquel il travaille dès 1984 avec son compatriote Stanley Kubrick, et qui sous le titre *A.I., Artificial Intelligence*, sort enfin sur les écrans américains en juin... 2001 ! Clin d'œil du destin envers Kubrick, disparu en 1999 quelques semaines après avoir mis la dernière main à *Eyes wide shut*.

Ayant acquis depuis 1982 les droits d'exploitation d'un court récit de science-fiction de la fin des années 60, Kubrick, fasciné par les questions scientifiques et humaines que ce récit permettait de soulever, entreprend son adaptation cinématographique en collaboration avec Chris Baker, un célèbre illustrateur anglais.

Il s'ouvre de ses travaux à Steven Spielberg, pour finalement en venir à lui proposer de réaliser lui-même le film, avec le sentiment que celui-ci saura mieux résoudre certains problèmes techniques de tournage et que l'histoire est «plus proche de sa sensibilité». Kubrick produira, Spielberg réalisera ! Via une ligne de fax privée ultra-secrète les deux cinéastes mettent au point les grandes lignes du film.

Après la mort de S. Kubrick, le projet est soumis à Warner Bros ; ayant fait à son tour l'acquisition des droits du film, Steven Spielberg en écrit le scénario définitif et en assume la réalisation.

Le tournage durera 68 jours, délai très court évitant un premier écueil entrevu par Kubrick (qui, de son propre aveu, aurait peut-être pris plus d'un an) : le risque de voir vieillir le jeune acteur appelé à interpréter le robot-enfant ! En outre — deuxième écueil écarté — les progrès fulgurants des images numériques accomplis dans les studios d'I.L.M.* auront rendu possible la création de personnages et de décors virtuels que Kubrick ne pouvait ou ne voulait mettre en œuvre auparavant par d'autres moyens.

4 - Le réalisateur



Auteur, réalisateur et producteur américain considéré comme le plus talentueux de son temps sur le plan de l'entertainment*, Steven Spielberg est entré dans l'histoire du cinéma mondial comme le champion incontesté du box-office. Une renommée parfois plus difficile à porter de notre côté de l'Atlantique que du sien (pour des raisons très françaises qui mériteraient d'être analysées) mais qui tend à se nuancer au fil des années.

Avec *La couleur pourpre* (1985) ou *L'Empire du Soleil* (1987) et surtout, plus récemment, *La liste de Schindler* (1993), le cinéaste met un point d'honneur à rendre son cinéma plus complexe, plus pénétrant. Son image est appelée à se nuancer plus encore avec *A.I., Intelligence Artificielle*, longuement préparé avec Stanley Kubrick, cinéaste ayant également rempli les salles mais à la réputation de visionnaire pessimiste, d'une exceptionnelle exigence intellectuelle et esthétique.

Né en 1947 à Cincinnati (Ohio), Steven Spielberg se passionne très jeune pour la photographie et le cinéma; il crée une quinzaine de petits films en 8 mm*. Il écrit et réalise à 14 ans un petit film de guerre (*Escape to nowhere*, 1961), puis à 17 ans, un long-métrage de science-fiction de 140 minutes (*Fire-light*, 1964). En 1968 il aborde le format 35 mm* avec *Amblin**, court-métrage de 22 minutes qui le fait connaître de la profession. Engagé par *Universal*, il réalise alors pour la télévision un grand nombre d'épisodes de séries à succès.

En 1971 il tourne en seize jours un téléfilm totalement personnel, *Duel*. Ce film à sensation est exploité en salles en Europe deux ans plus tard et décroche le Grand Prix à Avoriaz. À 27 ans, il réalise *Sugarland Express* (1974), mais c'est *Les dents de la mer* qui, en 1975, lui vaut d'accéder pour la première fois au sommet du box-office. Spielberg enchaîne alors des succès records. Son cinéma, nourri de références populaires, façonne un univers où

s'opposent le féerique et le prosaïque. Dans *Rencontres du troisième type*, *E.T. l'Extra-terrestre*, et, bien plus tard, *Hook*, l'imaginaire fait irruption au sein d'un univers social ordinaire et relativement méprisable. Les seuls êtres tentant d'établir une communication avec cet imaginaire sont alors des enfants, ou des adultes se rendant capables d'émerveillement (parmi lesquels apparaissent souvent des scientifiques).

En inventant Indiana Jones (*Les aventuriers de l'arche perdue*, *Indiana Jones et le Temple maudit*, *Indiana Jones et la dernière croisade*) Spielberg mûrit un style personnel de mise en scène, apportant notamment une sorte de frénésie dans l'enchaînement des péripéties. Le premier épisode de la trilogie renouvelle à lui seul le film d'aventures.

Jurassic Park et *Le monde perdu*, courses-poursuites mettant en cause une science prométhéenne qui ne peut échapper aux conséquences monstrueuses de son inconscience, se singularisent par la qualité d'effets spéciaux et infographiques alors révolutionnaires.

Avec *La liste de Schindler* (film d'une singulière gravité de ton et de contenu, tourné en noir et blanc, et pour lequel il recevra deux *Oscar*) Spielberg creuse avec plus d'engagement des obsessions déjà sensibles auparavant : une certaine forme de misanthropie, une grande défiance à l'égard des technocraties ou des pouvoirs, une fascination pour la violence et pour la face noire de l'être humain, un rêve humaniste.

Il faut sauver le soldat Ryan lui vaudra en 1998 un deuxième *Oscar* du meilleur réalisateur.

Dans *A.I., Intelligence Artificielle*, enfin, s'amplifie ce qui se lisait déjà dans d'autres films de « divertissement » : au-delà du plaisir et du spectacle, une « fable ». Cette volonté de faire en même temps *réver* et *méditer*, de mettre en images un conte présentant une multiplicité de niveaux de lecture, et pouvant plaire à un public aussi large que possible trouve un nouveau support de choix avec ce sujet proposé par *Stanley Kubrick*.



Pratiquer la transdisciplinarité autour du film

Les pistes pédagogiques qui suivent suggèrent un ensemble de *directions générales* pour la pratique des élèves *avant la projection du film* dans le cadre de séquences restant à construire.

Aborder l'intelligence artificielle sous l'angle de la fiction

(Disciplines concernées : arts plastiques, cinéma et audiovisuel, musique, théâtre, français...)

Pratiques d'écriture, de création plastique, filmique, musicale, scénique, dans un cadre de travail collectif ou de groupe, à partir d'une incitation telle que celles ci-dessous :

- « Avant, j'étais une marionnette... »
- Parole(s) d'objet(s).
- 30 kilos de câbles et de circuits, votre partenaire de jeu idéal!
- « ... Son amour est réel, mais lui ne l'est pas! »
- 2020. Votre brosse à dents électrique n'a pas le moral ce matin...

Créer des œuvres qui fonctionnent comme des machines

(Disciplines concernées : arts plastiques, technologie, musique)

En proposant des moyens élémentaires (corps, objets de récupération, mobilier, interventions dans l'espace) et/ou technologiques (informatique, vidéo) amener les élèves à explorer et à questionner *l'automatisme, l'interactivité, le son, le mouvement, les matériaux...* pour créer des œuvres qui « fonctionneraient » dans une relation au temps, à l'espace, au spectateur.

Photographier ou filmer la réalité comme un rêve d'anticipation

(Disciplines artistiques et littéraires)

Par la seule prise de vue photo ou vidéo à partir des ressources offertes par un environnement banal (à partir du réel, de l'existant) « inventer » des environnements *imaginaires* (paysages, architectures, objets).

Ces transformations ne se feront que par le travail du *cadrage* et le choix des *points de vue*. Sans fabrication ni bricolage, le minuscule vu de près prend à l'image des proportions monumentales ; notre perception de l'espace se modifie ; l'objet trivial se fait étrange, évoque un ailleurs...

Exploiter un documentaire pour enrichir un écrit de fiction

Le travail suivant sera fait à partir du documentaire intitulé *Le monde de demain* (pages 40 à 47) avant la projection du film.

Dominante lecture



1. Première approche :

- Identifiez l'organisation générale de ces pages.
- Quelle est la nature des illustrations utilisées ici ?
Quelle est leur double fonction ?
- À quels domaines ces illustrations font-elles référence ?
- Déterminez les différents types de discours présents dans ces pages.

2. À la rencontre de ces machines presque humaines... les robots :

- Quelle est l'étymologie du mot « robot » ? Quel sens lui a-t-on donc assigné dans un premier temps ?
- Pour quelles raisons l'homme a-t-il créé les premiers robots ?
- Quelles sont les différentes dénominations données pour identifier toutes ces machines qui ressemblent à l'homme ?
- Relevez les noms des différents robots réellement créés à ce jour dans le monde. Définissez leurs fonctions, leurs principales capacités techniques et leurs limites. Vous présenterez vos réponses sous forme de tableau.
- On cherche à fabriquer des robots « capables d'apprendre » : que signifie réellement « apprendre » ? Quelles sont les différentes étapes de l'« apprentissage » pour un robot ? À quelle particularité technique nouvelle fait-on allusion lorsqu'on parle d'apprentissage dans ce contexte ?
- Relevez dans les pages 46 et 47 deux verbes qui montrent que les robots sont désormais très proches des humains dans leur fonctionnement et dans leur relation avec le monde. Quelles sont les attitudes qui devraient être propres à l'homme ?
- Comment définir l'intelligence artificielle ?
- Quels sont les sens humains désormais artificiels aussi ?
- Instinct, conscience, émotion : trois mots qui évoquent la vie humaine. Définissez clairement ces mots. Les robots y ont-ils accès ? Justifiez votre réponse.

3. Et l'homme dans tout cela ?

- Dans quelle mesure l'homme est-il un nouveau Prométhée ?
- Quels sont les domaines scientifiques concernés par la mise en œuvre de l'intelligence artificielle ?
- Quel défi les chercheurs veulent-ils relever maintenant en matière d'intelligence artificielle ?
- Quelles sont les réussites technologiques qui ont permis à l'homme d'améliorer son quotidien ?
- Quels sont les dangers d'un développement excessif de l'intelligence artificielle ? Quelles sont d'après vous les limites que les scientifiques devraient s'imposer ?

Dominante écriture

1. Les travaux d'écriture suivants vont vous permettre de réinvestir les informations que vous avez collectées. Vous allez choisir dans le documentaire un modèle de robot qui vous a particulièrement impressionnés ou amusés. Vous rédigerez ensuite un paragraphe illustrant chaque type de discours. À aucun moment vous ne recopiez la moindre phrase du documentaire. Vous respecterez les critères d'évaluation donnés :

Écriture d'un texte descriptif

Votre texte sera rédigé au présent de l'indicatif. Vous utiliserez le vocabulaire technique approprié, auquel vous ajouterez des indices de formes, de tailles, de couleurs.

Écriture d'un texte explicatif

Votre texte sera rédigé au présent de l'indicatif. Vous utiliserez les termes techniques indispensables et des connecteurs logiques qui permettront d'organiser votre réflexion.

Écriture d'un texte narratif

Vous utiliserez les temps habituels du récit. Vous veillerez à ce que l'intrigue construite permette de mettre en valeur la spécificité de l'exemple d'intelligence artificielle que vous avez choisi.

Écriture d'un texte argumentatif

Vous développerez une thèse en faveur de la création du robot que vous avez choisi ou en sa défaveur. Vous utiliserez la déduction, l'induction ou la concession pour construire votre raisonnement.

2. Osez un instant revenir au rêve de « devenir un Prométhée ».

- Vous allez donner naissance à un robot que vous construirez mentalement en pensant aux questions suivantes :
- À quoi ressemble-t-il ? Quelle est sa taille ? Sa forme ? Sa ou ses couleurs ? En quoi est-il fabriqué ?
 - Comment fonctionne-t-il ?
 - À quoi sert-il ? Pourquoi faut-il le créer ?

Vous allez maintenant rédiger une nouvelle dont le personnage principal sera votre robot. Vous pourrez, bien sûr, ajouter d'autres personnages. Vous devrez composer un paragraphe descriptif, un paragraphe explicatif et quelques phrases à caractère argumentatif.

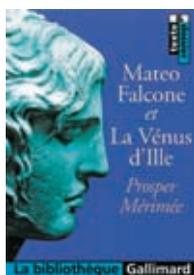
La science-fiction, le fantastique et le conte

- **Pinocchio** de Collodi, Folio junior n° 283, Gallimard
- **La Vénus d'Ille** de Mérimée, La bibliothèque Gallimard n° 76
- **Fahrenheit 451** de Ray Bradbury, Folio SF n° 3, Gallimard

Ce travail sera effectué avant la projection du film.

Parmi ces œuvres en figure une destinée en général aux jeunes enfants. Il est évident que vous devez la lire à la manière d'un critique littéraire, d'un chercheur qui souhaite comprendre comment fonctionne le monde de la littérature. Il ne s'agit en aucun cas de vous infantiliser : les grands classiques pour enfants peuvent être lus aussi par les adultes... pendant très longtemps... Durant les prochaines séances, vous aurez l'occasion de revenir à plusieurs reprises sur cette œuvre, ainsi que sur son adaptation en dessin animé réalisée par Walt Disney.

Dominante lecture



Premières découvertes

- 1 - Définissez le cadre spatio-temporel de chaque récit.
- 2 - Définissez le monde dans lequel les personnages évoluent : est-il réaliste, c'est à dire conforme à une réalité qui existe ou a existé ?
- 3 - Vous avez rencontré dans ces œuvres trois créatures : un pantin, une statue et un robot appelé « Le limier ». Quels sont leurs points communs et leurs différences ? Qu'apportent-elles dans le récit ?
- 4 - Comment les autres personnages réagissent-ils face à ces créatures ?

Une statue bien particulière...

- 1 - Développez un paragraphe de 15 à 20 lignes qui permettra de présenter cette statue étrange : à quoi ressemble-t-elle ?
- 2 - Pourquoi dit-on à la page 78 que « Ces yeux brillants produisaient une certaine illusion qui rappelait la réalité, la vie » ? Justifiez votre réponse par des analyses d'exemples précis.
- 3 - À la fin, deux explications sont proposées, l'une rationnelle, l'autre irrationnelle. D'après vous, laquelle triomphe vraiment ? Pourquoi ?
- 4 - Quelle est la position du narrateur ?

Gros plan sur un robot : le limier.

- 1 - Quelle est la fonction réelle de ce robot ?
- 2 - Quelles est sa fonction détournée ?
- 3 - Comment les hommes le perçoivent-ils ?
- 4 - Quand son fonctionnement est-il considéré comme inquiétant par Montag dans la première partie ? Pourquoi ?
- 5 - Comparez le discours de Montag et du capitaine (pages 46 à 50) : comment s'organisent leurs arguments ?
- 6 - Quelles sont les craintes de Montag ? En quoi sont-elles ensuite vérifiées ?

Et Pinocchio dans tout cela ?

- 1 - Comparez le pantin aux deux autres créatures : quel point commun particulier partage-t-il avec chacune d'entre elles ? Justifiez votre réponse.
- 2 - Quelle est sa spécificité ?

Émotion, conscience et actions...

- 1 - Ces trois mots vous semblent-ils rendre compte de ce qui se passe dans les trois récits étudiés ? En quoi ces créatures semblent-elles proches des êtres humains ?
- 2 - Ces créatures peuvent-elles entrer dans la problématique de la création de l'intelligence artificielle ? Pourquoi ?

La science-fiction, le conte et le fantastique : trois modes différents pour parler de ce qui sort de notre ordinaire... Quelles définitions en donneriez-vous ? Quelle œuvre étudiée rattachez-vous à chacun de ces modes d'expression ? S'agit-il d'une littérature qui inquiète, qui dépayse, qui fait réfléchir ? Justifiez clairement votre réponse.

À la découverte de New-York

New-York ne cesse de fasciner. Premier visage de l'Amérique pour tous ces immigrants entassés sur les ponts des bateaux... Écrivains, peintres, cinéastes, tous ont voulu immortaliser des lumières, des sensations, des frissons. Manhattan reste le plus souvent le lieu du coup de foudre...

Dominante lecture (avant la projection du film)

Voici quatre extraits de romans évoquant New-York. Vous définirez dans un paragraphe construit et argumenté quelle vision en est donnée et quelle fonction est assignée à chaque description. Soulignez les points communs et différences qui existent entre les textes de ce corpus sans oublier de justifier vos affirmations.



John Dos Passos, *Manhattan Transfert* / Folio n° 825
Traduit de l'anglais par Maurice-Edgar Coindreau. (© Gallimard)

«— Est-ce que New-York est par là? »
Jimmy montre l'eau calme qui va s'élargissant sous le soleil.
«Oui, mon petit homme, derrière ce banc de brouillard se trouve Manhattan.
— Qu'est-ce que c'est que Manhattan, monsieur, je vous prie?
— C'est New-York... New-York est construit sur l'île de Manhattan.
— Comment! New-York est sur une île?
— En voilà un petit garçon qui ne sait pas que sa ville natale est sur une île!»
[...] Jimmy tourne autour du pont, tout fier, en répétant : «New-York est sur une île.»
«Vous avez l'air bien content d'arriver, mon petit garçon, dit la dame méridionale.
— Oh! oui, je voudrais me coucher à plat ventre et embrasser la terre!
— Voilà un bien joli sentiment patriotique... [...]»
[...] Maman arrive sur le pont. Son voile flotte. [...]»
— Regarde mon chéri, tu manques un tas de choses... Voilà la statue de la Liberté. Une grande femme verte, en peignoir, debout sur un îlot le bras en l'air.
— Qu'est-ce qu'elle tient dans la main?
— C'est une torche, mon chéri... La liberté éclairant le monde...
Et voilà Governors Island de l'autre côté. Là-bas, où il y a des arbres... et regarde, ça c'est le pont de Brooklyn... C'est beau, hein?... Et regarde tous les docks. Voilà Battery... et les mâts et les bateaux... et la flèche de Trinity et le Pulitzer Building.»

Céline, *Voyage au bout de la nuit* / Folio n° 28 (© Gallimard)
Figurez-vous qu'elle était debout leur ville, absolument droite. New-York c'est une ville debout. On en avait déjà vu nous des villes bien sûr, et des belles encore, et des ports et des fameux même. Mais chez nous, n'est-ce pas, elles sont couchées les villes, au bord de la mer ou sur les fleuves, elles s'allongent sur le paysage, elles attendent le voyageur, tandis que celle-là l'Américaine, elle ne se pâmais pas, non, elle se tenait bien raide, là, pas baisante du tout, raide à faire peur.
On en a donc rigolé comme des cornichons. Ça fait drôle forcément, une ville bâtie en raideur.

Catherine Cusset, *Le problème avec Jane* / Folio n° 3501
(© Gallimard)

Quand Jane, le week-end, rejoignait Francisco à New-York, elle marchait souvent de la gare de Grand Central jusqu'à l'arche blanche de Washington Square. (...) Elle aimait surtout West Village, les rues plantées d'arbres et bordées de jolies maisons débouchant soudain sur l'immense ouverture du ciel et de l'eau et les couchers de soleil qu'elle contemplait jusqu'à la disparition de la boule orange, appuyée à la rambarde de l'Hudson sur le chemin qu'empruntaient les patineurs, les joggeurs et les cyclistes. Les tours du World Financial Center, roses dans le soleil couchant, se détachaient sur le bleu vif du ciel. Elle respirait la mer. «La mer, n'exagère pas, protestait Francisco : Juste une rivière sale. Si tu veux sentir la mer, viens en Espagne!».

Stefan Wul, *Niourk* / Folio Junior n° 709 (© Denoël)

Haute, sur l'horizon des montagnes lointaines, Niourk se dressait dans le ciel. De prodigieux entablements d'édifices métalliques, en forme de T ou d'H géants, reflétaient la rougeur de l'aube. Une ville de cuivre en fusion dépassait des nuages, dominait de très haut la vallée du fleuve Huds.
(...) À mesure qu'il approchait, l'enfant s'étonnait de la hauteur et de l'élégance de lignes des constructions. La plupart des édifices, aux toits plats réunis par des ponts, offraient la forme de T ou de croix géantes : un certain nombre, hélicoïdaux, semblaient de grandes vis plantées dans les nuages.
(...) Au milieu du port qui n'était plus qu'un terrain vague à l'herbe grise tachée de plaques de neige et sillonné par plusieurs minces ruisseaux, au milieu de cet espace triste se dressait une immense statue de femme.
Nue et libre, sous le regard mort de centaines d'immeubles géants paraissant monter la garde autour d'elle, cette femme superbe, un bras au ciel, brandissait un miroir conçu pour refléter le soleil à toute heure de la journée. L'enfant en fut ébloui et s'effondra en avant en murmurant «la déesse».

Dominante écriture (après la projection du film)

New-York apparaît à la fin du film de Spielberg.

- Quel quartier est évoqué ?
- Comment est-il évoqué ?
- Quelles sont les couleurs prédominantes ?
- En quoi cette vision est-elle symbolique ?

Rédigez maintenant un paragraphe descriptif qui permettra à la fois de visualiser la ville telle qu'elle est dans le film, et d'expliquer ce qui s'est transformé.

En quoi le langage de l'image nous fait-il réfléchir sur l'écriture de la science-fiction ? Comment décrire les lieux en science-fiction ? Quel lexique choisir ? Quel rythme imprimer dans la phrase ? Répondez à ces questions par des propositions concrètes et originales.

Une étude du film

A - La composition

1. « *A.I., Intelligence Artificielle* », une histoire d'amour... refusé ?

Au travers des formes stylisées du conte, au-delà des échafaudages de la justification scientifique, aux confins des audaces de l'anticipation, ce film met en scène, à nouveau, l'éternelle question de l'amour au sens le plus plein et le plus brutal. Relayée par un personnage d'une nature complexe (mécanique, il pense ; assemblage de câbles et de circuits, il aime) cette question se redouble pour nous, spectateurs, d'un facteur supplémentaire d'identification et de croyance : David le Robot est incarné — jamais peut-être ce terme n'aura-t-il été aussi pertinent — par un acteur *de chair* ! (Haley Joel Osment).

Se sentant d'autant plus proche de David que celui-ci est pour lui bien « réel », le spectateur n'en a que plus de facilité à *participer* au récit, à y projeter ses propres questions et ses propres émotions. Si *A.I.* n'est pas uniquement une histoire d'amour, il apparaît néanmoins que le caractère poignant de la quête éperdue de David passe par la peinture de sentiments bien humains, que le film enchâsse de telle sorte que les mots d'amour filial y prennent au moins autant de valeur que les péripéties aventureuses et les effets visuels. Comme d'habitude dans le cinéma de Steven Spielberg, nous sommes renvoyés à nos *questions d'enfants* plus fortement sans doute qu'à telle ou telle spéculation métaphysique extérieure.



2. Une construction en triptyque

Le film fait apparaître quelques effets de symétrie. La première image s'ouvre sur une houle puissante emplissant le cadre. D'emblée, le signe de l'*eau* (océanique, envahissante) tout en illustrant le préambule du narrateur (voix *off**), fournit le motif qui s'avérera dominant à la fin du film : c'est en effet dans l'eau (puis hors des eaux gelées) que **David** « re-naîtra » pour connaître l'achèvement de sa quête. De même, le Professeur Hobby, présent au début du film en savant demiurge, réapparaît à la fin, pour accueillir « sa créature » au terme d'une expérience dont il est convaincu de la réussite (contrairement à David, qui ne sait vraiment plus qui il est !) Enfin *la maison* du début, elle aussi, comme dans les contes, est retrouvée à la fin.

Tout en suivant le cheminement linéaire d'une quête (initiatique) et d'un conte, la structure du film obéit à la forme d'un *triptyque** en trois volets d'inégales dimensions (50, 60 et 26 minutes) et d'une identité esthétique clairement différenciée. (N.B. : Les films de S. Kubrick **2001, l'Odyssée de l'espace** et **Full Metal Jacket** obéissaient à une construction en trois parties quasiment autonomes. Dans **A.I.**, la séparation est beaucoup moins explicite.)



Au *calme* lisse et blanc du premier volet du triptyque (qui expose la situation initiale) répond *l'apaisement* à la fois bénéfique et mortifère du dernier (celui du *dénouement* et de *l'acceptation*), auquel on ne parvient qu'après la traversée du volet central marqué par la mouvance de *l'errance* initiatique, et de *l'action*.

Aucun carton* ni procédé formel ne matérialisant le passage de la première partie à la seconde, c'est dans la trame même du récit filmique qu'il faut trouver la « charnière ». On la placera entre la **forêt**, où David vient d'être abandonné par **Monica**, et la première scène en **ville**, où entre en scène **Joe le Gigolo**. Une rupture chromatique (passage du bleu au rouge) vient toutefois à l'appui de l'articulation dramaturgique, et en écho au « climat » psychologique représenté par la terreur « éprouvée » par David.

En revanche, le passage de la deuxième partie (s'achevant sur **l'immersion** de David) à la troisième (qui s'ouvre sur son miraculeux sauvetage deux mille ans plus tard), prend la forme plus visible d'une ellipse temporelle matérialisée par un long *travelling arrière** et par le retour de la voix du narrateur.

3. Différenciation des espaces

Les décors élaborés conjointement par Spielberg, par l'équipe des effets visuels d'ILM* et par le décorateur Rick Carter, sur la base d'un millier de planches (initialement conçues par l'illustrateur Chris Baker en collaboration avec Kubrick) sont la traduction visuelle de la progression dramatique, et des trois espaces différenciés qu'elle traverse.

Les espaces initiaux (les locaux de Cybertronics Manufacturing, l'hôpital, l'appartement des Swinton) sont ceux où la « présence » tutélaire de Stanley Kubrick se fait le plus fortement sentir. La blancheur des lieux, la sophistication technologique des équipements professionnels ou domestiques mais aussi leur discrétion, le design épuré de l'appartement... tout concourt à renforcer le sentiment intimiste et froid de ce futur assez proche. Le lit d'enfant, sorte de cocon « high tech », s'illumine de bleu et de blanc, couleurs qui donnent le ton à cette partie du film.

Le thème musical dominant de cette première partie (John Williams) rappelle avec ostentation un thème du compositeur russe Khatchatourian* entendu dans **2001, l'Odyssée de l'espace**. Son caractère à la fois paisible et lancinant complète l'atmosphère tout en lui apportant une sorte de distinction.

Les décors sont ici construits « en dur ». Selon le décorateur lui-même, ils contribuent à accentuer le drame domestique qui s'y noue, s'opposant au caractère *road movie** de la deuxième partie mêlant décors réels et images de synthèse, et enfin au monde entièrement numérique* de la troisième.

Les espaces « intermédiaires » de la deuxième partie (la forêt, la ville, la Fleh Fair, Rouge City, et enfin Manhattan) se signalent par une palette colorée et lumineuse beaucoup plus contrastée, dramatique, où éclate parfois le rouge (comme au Shangri-La Hotel). Ils impliquent des matériaux et des environnements eux aussi contrastés, depuis la forêt (qui n'est ici ni magique ni maléfique mais dont le traitement visuel transporte le spectateur vers d'anciennes rêveries de contes de fées) jusqu'au superbe New-York à demi englouti, en passant par la Ville (pas très éloignée de *Blade Runner** ou de *Orange mécanique*) puis par l'arène démente de Flesh Fair (la Foire à la Chair). Pour cette séquence, l'ambiance musicale et sonore emprunte ses accents à un concert de rock « gothique » (c'est le groupe mythique américain Ministry qui se produit sur scène).

N.B. La séquence de *Rouge City* constitue une première dans l'histoire de la mise en scène dans la mesure où les acteurs ont pu être dirigés à l'intérieur d'un espace virtuel remplaçant en temps réel (sur les écrans de contrôle de l'équipe de tournage) le fond vert* dans lequel ils évoluaient en réalité. Des capteurs spéciaux accrochés aux caméras, visant des codes-barres fixés au plafond à intervalles réguliers, permettaient de coordonner le réel et le virtuel.

Les robots, tous extrêmement saisissants, pantins futuristes plus ou moins obsolètes, lacunaires, déglingués, contribuent de façon capitale au sens même de l'œuvre. Androïdes poignants, ils posent eux aussi la question des relations que nous entretenons avec les conséquences ultimes de notre pouvoir technologique et scientifique. Automates inédits, ils troublent par leur ingéniosité artistique. Il n'est pas excessif de les rattacher formellement, pour certains, à des univers esthétiques contemporains (les installations vidéo de Nam June Paik* et de Tony Oursler*) ou plus archaïques (Méliès par exemple).

Dans la troisième partie enfin, des traitements photographiques et numériques de l'image transforment l'espace pour signifier par des moyens esthétiques sa transformation « physique ». C'est bien dans la maison des Swinton que David peut à nouveau déambuler, mais il s'agit, dans le récit, d'une reconstitution.

Des procédés mis au point par le directeur de la photographie Janusz Kaminsky (également partenaire de Spielberg sur *La Liste de Schindler* et *Il faut sauver le soldat Ryan*) modifient l'équilibre chromatique, la saturation lumineuse et la définition de l'image.

Puis la gamme des couleurs s'adoucit.

Le thème musical dominant fait à nouveau signe au **2001** de Kubrick à travers une allusion musicale aux compositions de Gyorgy Ligeti*.

4. Fils rouges



La progression générale du film suit quelques fils rouges, qu'il convient enfin d'évoquer.

1 - Tout d'abord le personnage de Teddy (le « Superjouet ») : doté d'un degré de perfectionnement inférieur (n'étant pas comme David un « petit garçon » doué de sensibilité), il fait preuve, en revanche, d'une sorte de sagesse et l'accompagne tel le Criquet de Pinocchio dans chacune de ses épreuves. C'est d'ailleurs lui qui détient la clé du retournement de situation final.

2 - La quête en elle-même, qui bien que contribuant à faire de ce film un conte de fées plus ou moins distancié, revêt tout de même une épaisseur supplémentaire : la quête de la réalité dans laquelle se jette David prend toutes les caractéristiques d'un dérèglement et d'une déchéance (thèmes éminemment Kubrickiens), tempérés par l'apaisement ultime.

La quête de David est initialement une quête univoque, pure dans son obstination (trouver la Fée Bleue; lui demander de le transformer en vrai-petit-garçon-vivant) et fait de lui le « bon garçon » des contes. Elle se révèle toutefois plus complexe au fur et à mesure du récit puisqu'elle se transforme pour David en une quête de son identité, et en une découverte des phénomènes négatifs, traumatiques, de la conscience de soi :

- la peur (de souffrir; d'être abandonné)
- la colère et la révolte (de se découvrir machine et non enfant)
- la violence (dans le geste de destruction de son propre double)
- le désespoir et le suicide enfin.

La noirceur de ces conséquences explique probablement la dernière partie du film, qui voit la « *résurrection* », ou si l'on veut la vraie-fausse *naissance* de David (hors des *eaux*, élément symbolique universellement lié à la mère), l'assouvissement de son désir, et son accession au stade ultime de l'initiation : l'entrée dans *le pays où naissent les rêves*. Est-ce la *mort* ou bien l'acquisition (dans un sens symbolique) d'un *subconscient* quasi-humain qui est destinée à David à travers cette dernière ellipse?...

Une étude du film

B - Questions pour la classe

1 - Identité

Dans la première partie du film, une grande attention est portée par le réalisateur au portrait de David à travers ses gestes et « expressions », dans la découverte de son environnement et de lui-même. Il multiplie les plans* où se pose notamment la question de l'image de David, de l'image qu'il se fait de lui-même, de son identité :

- l'apparition de sa silhouette au travers d'une porte vitrée dépolie, créant un flou
- son visage lui-même, ou dans un miroir
- le reflet de son visage dans une table en verre, dans le chrome d'une cafetière
- le reflet de son visage sur le sous-verre d'un portrait de son « grand frère » Martin, créant une surimpression
- la déformation de sa silhouette à travers une vitre cannelée, fragmentant son apparence.

À la fin, David accomplit un geste d'identification à son statut de machine en plaçant son visage derrière un « masque »...

Faites l'analyse de ces différentes images de David.

2 - Symboles

Faites une recherche documentaire sur les significations symboliques attachées aux choses suivantes :

- a - le paon
- b - le cercle
- c - l'eau

... puis établissez des correspondances entre ce que vous aurez trouvé et certains passages ou images du film.

N.B. : Le paon figure dans le logo de l'entreprise Cybertronics Manufacturing qui a « créé » David. Le cercle est présent (au début du film) sous la forme d'un grand néon en forme d'anneau, dans l'appartement des Swinton, au-dessus de la tête de David. Dans Docteur Folamour de Stanley Kubrick, un semblable cercle lumineux domine (écrase) la salle de guerre et les responsables du Pentagone perdus dans leurs diatribes. L'eau, enfin, est un thème important dans la troisième partie du film.

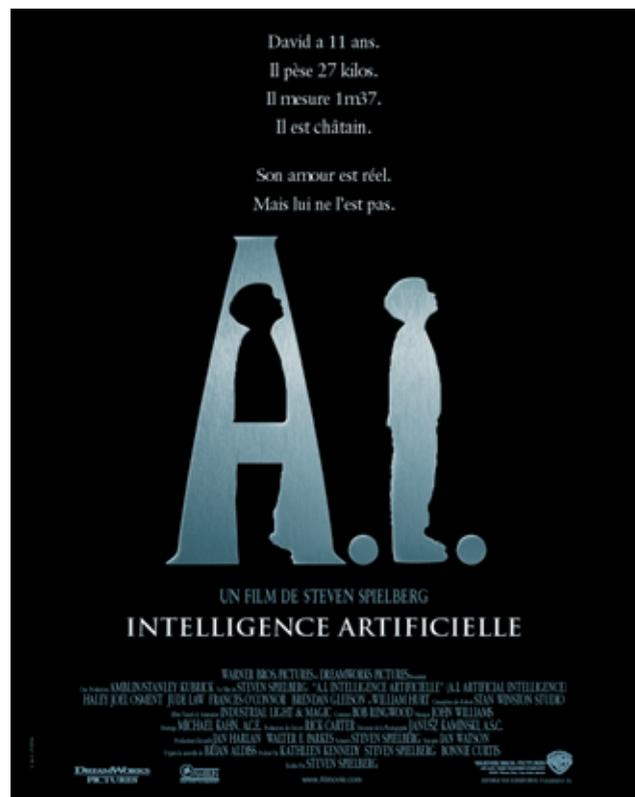
3 - L'intelligence artificielle « incarnée »

A. Les acteurs :

- 1 - Décrivez et commentez la façon dont les acteurs Haley Joel Osment (« David ») et Jude Law (« Gigolo Joe ») ont interprété leur rôle : quelles particularités comportementales la nature artificielle de leur personnage les a-t-elle amenés à introduire ? Comparez-les entre eux.
- 2 - Comparez-les à d'autres robots humanoïdes de cinéma (*Blade Runner*, *Alien*, *Terminator*...).

B. Les machines et les personnages virtuels :

- 1 - Décrivez d'autres « mécas » du film dont vous vous souvenez. En quoi sont-ils « mécaniques » ? En quoi sont-ils « humains » ?
- 2 - Comparez-les à d'autres robots mécaniques de cinéma (*Metropolis**, *Le jour où la Terre s'arrêta**, *La guerre des étoiles*...)
- 3 - Parlez de la « Fée Bleue » et de « Docteur Know » : analysez leur comportement, leur maintien, leur caractère. En quoi s'écartent-ils et se rapprochent-ils de l'humain ?



Affiche « préventive », utilisée pour annoncer le film quelques mois avant sa sortie.

4 - L'affiche

Steven Spielberg a donné à son film un nom en deux parties reproduisant ainsi ce qu'il avait fait pour « *E.T.*, *l'Extraterrestre* ».

Analysez l'affiche ci-dessus :

Décrivez ses caractéristiques essentielles en expliquant les liens qu'elles entretiennent avec le film. Approfondissez plus particulièrement votre analyse sur ce qui vous semble le plus intéressant en elle. Peut-on dire qu'elle atteint l'essentiel et pourquoi ?

Vous pouvez si nécessaire vous servir des points d'analyse suivants :

- 1 - le fond noir : son effet visuel, ses significations ?
- 2 - les textes : quelle est leur mise en page et quel effet celle-ci produit-elle ? À quoi introduisent-ils ? Les deux parties du titre (*A.I.* d'une part, et *Intelligence Artificielle* d'autre part) sont-elles de mêmes dimensions ? Pourquoi ?
- 3 - le **A** et le **I** : décrivez-en les particularités. Qu'apporte la double nature typographique et iconique de ce motif ?
- 4 - L'attitude du jeune garçon : que signifie-t-elle ? Dans la bande-annonce du film, ce motif est « animé » et montre le petit garçon qui s'extrait du fond métallisé du « A » et fait un pas en avant. Comment interprétez-vous ce mouvement ?

5 - Spielberg et Kubrick

Par une recherche documentaire, tentez d'établir des points de comparaison entre le cinéma de Kubrick et celui de Spielberg. Quelle est leur vision du monde ? Sont-ils stylistiquement et esthétiquement comparables ?

A.I. Intelligence Artificielle : science-fiction, conte ou fantastique ?

À la rencontre de David, un « méca » pas comme les autres

Ce travail sera fait immédiatement après la projection du film

1. Décors

- Déterminez le cadre spatio-temporel de l'action.
- Le film est construit autour de quatre lieux principaux : lesquels ? Comment David passe-t-il de l'un à l'autre ?

2. Personnages

- Pourquoi a-t-on construit autant de robots dans cette société ?
- Pourquoi David a-t-il été créé ? Quelle est sa particularité par rapport aux robots qui évoluent autour de lui ? Que se passe-t-il à partir du moment où Monica le programme pour aimer ses parents ? De quoi prend-il soudain conscience ?
- Quels progrès techniques ont été réalisés dans cette société comparativement à notre recherche scientifique actuelle ?

3. Regards

- Comment David est-il perçu par les êtres qu'il rencontre ?
 - Par ses parents adoptifs ?
 - Par son créateur ?
 - Par Martin ?
 - Par les autres robots ?
 - Par le présentateur de la Flesh Fair ?
 - Par le public de la Flesh Fair ?
- Quelle est l'attitude commune des humains en général ? Comment se concrétise-t-elle ? Par quelles pratiques l'expriment-ils ? Quel sort réservent-ils aux robots ? Quelle double raison les pousse à cela ?
- Quelle est la spécificité du regard des scientifiques ?

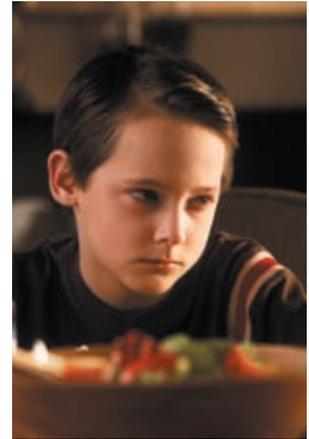
4. Quêtes

- Construisez le schéma actantiel qui correspond à l'histoire de David. Quelle est la double quête de David ? Quelles sont les phrases qui reviennent à la manière de leitmotivs dans les paroles de David ?
- Déterminez le rôle particulier de Martin dans l'itinéraire de David : à deux reprises, il pense déstabiliser David dans sa quête. Comment cela va-t-il jouer en faveur de David ?
- À quel moment David va-t-il se mettre à raisonner, comme un être humain ? Quel est l'enjeu de cette argumentation ?
- Quel est le statut de David à la fin du film ? En quoi est-ce troublant pour le spectateur ?

5. Messages

- Que pensez-vous des expressions suivantes : « Flesh Fair », « Celebration of life » ?
- Quelle est la valeur métaphorique de l'expression qui désigne le lieu où David s'en va à la fin du film : « le lieu où naissent les rêves » ? Comment l'interprétez-vous ?
- Quels sont les messages que vous avez retenus de ce film ?

Pourquoi le film est-il plus un conte qu'une œuvre de science-fiction ? Justifiez votre réponse par plusieurs arguments qui toucheront à la fois l'aspect formel et sémantique de l'histoire. Votre réponse n'est pas définitive : elle pourra être modulée en fonction des travaux qui suivent.



A.I. Intelligence Artificielle : questions d'intertextualité

Dominante lecture

Pour aborder les travaux suivants, vous devez avoir lu :

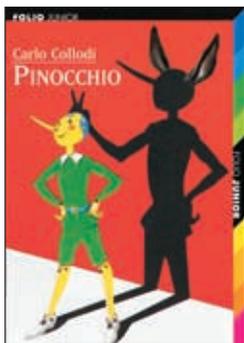
- **Pinocchio** de Collodi, Folio Junior n° 283, Gallimard
- **Frankenstein** de Mary Shelley, Folio SF n° 5, Gallimard
- **Jeannot et Margot, Blancheneige**, dans **Contes choisis** de Grimm, Folio classique n° 3372, Gallimard

David et Pinocchio, « pantin vivant » et pantin de bois...

À plusieurs reprises, le film fait allusion à Pinocchio, de manière explicite (citation du texte par exemple) ou implicite (reprise de thèmes, de scènes ou de personnages). Il fait référence aussi bien au conte de Collodi qu'au dessin animé de Walt Disney (que vous pouvez voir ou revoir à l'occasion de ce travail).

- 1 - À quel moment et par qui David est-il appelé « pantin vivant » ? Commentez cette expression : sur quel paradoxe repose-t-elle ?
- 2 - Quelles sont les situations qui présentent David comme un pantin ? Qui le considère ainsi ?
- 3 - Rappelez tous les éléments qui font explicitement allusion au conte de Collodi.
- 4 - Rappelez tous les éléments qui font allusion au dessin animé de Disney.
- 5 - Comparez les personnages de Pinocchio et de David : qu'ont-ils en commun ? Qu'ont-ils de fondamentalement différent dans leur comportement ?

Finalement, on peut considérer que Collodi aborde déjà la création d'une forme d'intelligence artificielle dans ce conte. Elle est autorisée et acceptée grâce à l'utilisation du merveilleux, forme de surnaturel propre au conte : seule la fée peut transformer Pinocchio en vrai petit garçon. Gepetto, son créateur, n'est pas un véritable Prométhée.



Spielberg et les frères Grimm

Lisez ou relisez *Jeannot et Margot* et *Blancheneige*. Les personnages de ces contes ont un point commun avec David : lequel ? Quel lieu symbolique du conte fréquentent-ils tous ? Pourquoi s'y rendent-ils ? Comment ? Par qui y sont-ils emmenés ?

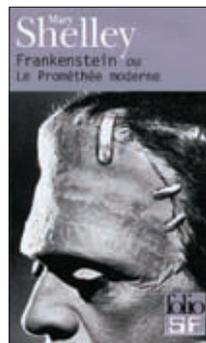
Dominante écriture

Vous rédigerez un paragraphe argumentatif qui fera une synthèse de cette problématique :

Quelle intertextualité s'établit entre le film de Spielberg et les contes ?

Votre paragraphe présentera un raisonnement construit qui s'appuiera sur des exemples précis.

Dominante lecture



Le roman de Mary Shelley est considéré comme le texte fondateur de l'intelligence artificielle. Bien sûr, le rapprochement entre David, et la créature sans nom de Frankenstein peut sembler étonnant. Essayons pourtant d'aller plus loin ensemble.

Portraits d'un « démon » et d'un ange...

1. Qui est véritablement le créateur du « démon » ?

- Pourquoi l'a-t-il créé ? Comment a-t-il procédé ? Quelles sont les explications fournies par l'auteur sur l'état de la recherche scientifique ?
 - Quels sont les traits caractéristiques (physique et comportement) du démon ?
 - Comment la créature est-elle désignée ? Quelle connotation transparait à travers le lexique choisi pour la désigner ?
 - Comment son créateur la perçoit-elle ? Pourquoi ? Reportez-vous surtout à la page 82.
 - Comparez sa réaction à celle du professeur qui a créé David.
 - Construisez les schémas actantiels correspondant à cette intrigue en prenant tour à tour Frankenstein et sa créature comme sujets. Vous distinguerez trois étapes :
 - avant le chapitre 4
 - entre le chapitre 7 et 10
 - après le chapitre 10
- Quelles conclusions pouvez-vous en tirer ?

2. Spielberg a choisi de donner à David un physique d'ange : pourquoi ?

3. Ces deux personnages, aussi antithétiques soient-ils, sont pourtant très proches.

On rappelle sans cesse au lecteur et au spectateur qu'ils sont à la limite de l'humain et de la machine. Dans quelles circonstances David et son « homologue » (ou antithèse ?) prennent-ils conscience du fait qu'ils ne font pas partie du monde des humains ? Quelles sont les caractéristiques qui les rendent parfois inhumains ou... surhumains ? Quel mot choisir pour parler de leurs capacités ?

Comment faire partie du monde des humains ?

- 1 - Très vite, les deux créatures vont avoir accès à l'émotion : dans quelles circonstances cela se produit-il ? De quelle émotion s'agit-il ? De quoi peuvent-ils alors prendre conscience ? Quel comportement vont-ils désormais adopter ?
- 2 - Comment le langage et la communication deviennent-ils accessibles au « monstre » de Frankenstein ?
- 3 - Analysez son raisonnement quand il décide de rentrer en contact avec le vieillard : qu'est-ce qui le conduit à l'échec une fois de plus ?
- 4 - Le quiproquo : les deux créatures sont victimes d'un quiproquo qui les fait passer aux yeux des hommes pour des assassins. Retrouvez-les et analysez-les.
- 5 - Comment comprenez-vous la réaction de Frankenstein lorsque le monstre lui demande une compagne ? Quel est le raisonnement de la créature ?
- 6 - Finalement, le « monstre » et David ressemblent étonnamment aux personnages romantiques du XIX^e siècle : pourquoi ?
- 7 - En quoi peut-on dire qu'ils sont les héros d'une histoire d'amour ?

En conclusion, nous pouvons remarquer que ces deux créatures qui sont des exemples d'intelligence artificielle, l'une détestée par son créateur, l'autre vénérée par son créateur, connaîtront un sort identique : lequel ?

Dominante écriture

1. Écrire une narration

Vous allez écrire deux textes narratifs qui vont donner naissance aux personnages antithétiques des deux héros rencontrés. Chaque texte fera environ 20 lignes.

- Le texte 1 présente la créature de Frankenstein sous un jour favorable. Elle est acceptée par son créateur et réussit à se faire accepter des hommes : dans quelles circonstances et pour quelles raisons cela peut-il arriver ?
- Le texte 2 présente un David qui n'a plus rien d'un ange. Le robot fait pour aimer devient un robot qui hait : quelle émotion va permettre la transformation ? Racontez.

Vos textes seront écrits aux temps habituels du récit. Ils mêleront la narration et la description.

2. Écrire un devoir argumentatif

En quoi sommes-nous responsables des inventions technologiques auxquelles nous donnons naissance ? Jusqu'où cette responsabilité va-t-elle ? Quelle est finalement la place de l'homme dans le monde des machines ? Voilà quelques-unes des questions qui ont pu surgir au détour des différents travaux proposés dans ces fiches. Science-fiction, conte et fantastique ne se contentent pas de dépayser le lecteur. L'inquiétude le conduit à réfléchir.

Vous traiterez l'un des sujets suivants. Vous construirez un raisonnement qui s'appuiera sur toutes vos lectures et toutes vos connaissances cinématographiques, sans vous limiter à ce qui a été travaillé dans ce dossier.

- Pourquoi les robots exercent-ils une telle fascination sur les hommes ?
- Si les robots sont doués d'une intelligence artificielle, voire d'une conscience et d'émotions, quel est le devenir de l'être humain ?
- Qu'est-ce que « la réalité » ?
- L'intelligence artificielle : un progrès ou un risque pour l'homme ?

3. Écrire une critique de film

- Quels sont les différents types de discours présents dans une critique de film ?
- Quelle est la fonction d'une critique ?
- Comment construit-on une critique ?
- Quel temps verbal choisit-on pour la rédiger ?
- Quel lexique choisir ? Dépréciatif ? Mélioratif ?
- Comment justifier ses affirmations dans une critique ?
- Comment captiver le lecteur ? Quel est le titre à choisir ?

À vos plumes ! Journalistes, c'est le moment de vous exprimer sur le film que vous avez vu : *A.I., Intelligence Artificielle.*

Au-delà du film

(Grandes) questions !

I - Identité

Le film peut se lire comme l'histoire d'une *intelligence artificielle* qui accède à une forme de *conscience de soi* alors qu'elle n'est qu'un artefact reproductible à l'identique.

Dans le film, le jeune robot, poussé par la recherche de l'amour, découvre la douleur d'être conscient à travers des sentiments tels que la peur, la violence et le désespoir. (« Je suis spécial! Je suis unique! » s'écrie-t-il). Or il n'est qu'une machine programmée, et « optimisée ».

Pensez-vous qu'un jour il sera possible de fabriquer une machine consciente d'elle-même ?

N.B. Cette question a récemment été posée à un neuropsychologue, Antonio Damasio par la revue « Sciences humaines ». Il pense que « la conscience n'existe que parce qu'elle vient d'un organisme vivant, avec un corps et un cerveau capable de se représenter le corps. » Il a déclaré qu'il croyait possible qu'il y aurait un jour des robots « d'une certaine manière conscients mais qui n'auront pas le sentiment d'exister que nous avons ». Pour lui, en effet, « notre conscience est basée sur nos sentiments, et ceux-ci sont basés sur nos cellules vivantes ». (SCIENCES HUMAINES, n° 119, août-septembre 2001).

II - Artificialité

En art, et en particulier dans les arts plastiques, la question de l'artificialité est une question fondamentale, dépassant celle de l'imitation qui ne concerne que l'image.

Quels sont les différents aspects de cette question ? Quelles en sont les conséquences esthétiques, philosophiques ?

Peut-on concevoir une œuvre qui adopte les caractéristiques du vivant d'une manière significative (et lesquelles) ? Une œuvre qui développe une sorte de sensibilité à son environnement ? Une œuvre qui vive et qui meure ? Une œuvre qui fasse preuve « d'intelligence » ? De telles formes de production artistique existent-elles d'ores et déjà, et quels en sont les moyens techniques ?

III - Humanité

Dans le film, le robot-enfant, simulacre humain sans âge, survit 2000 ans à ses créateurs. Quelle est le degré d'humanité d'une entité qui ne vieillit ni ne meurt ?

Est-il souhaitable de créer des robots « tout à fait humains » ? Devra-t-on pour cela envisager de les créer... vulnérables ?

IV - Responsabilité

Toute création ou entreprise humaine sous-tend la question de la responsabilité.

En tant que créateurs d'intelligence artificielle, nous pourrions bien, à l'avenir, nous trouver confrontés à deux aspects de cette question :

1 - Que ferons-nous à cet égard pour assumer nos responsabilités envers l'humanité ?

2 - Une intelligence artificielle capable de développer une sorte de conscience — quand bien même cela serait-il possible — pourrait-elle développer en même temps une conscience de sa propre responsabilité à l'égard de l'autre, une conscience éthique ? Qu'en pensez-vous ?

V - Projection : aimer la machine

« None of us love our electric toothbrushes.

But if you carved a face into it that every morning talked to you and knew you well enough to sense your mood and depending on your mood in the morning would make you feel better, would make you just set you off on the right foot, would whisper in your ear, would sing you a song and suddenly that electric toothbrush, if the dog chewed it up, would not be a happy evening when you came home from work or from school and found your electric toothbrush, that used to challenge you and counsel you in the morning, chewed up by the dog. So it's what we project into mechanisms, into machines that's important. It's not so much that the machine can love us, it's how much love do we invest back into it in return. And that determines, you know, whether, how far we should go in creating things that reminds us of ourselves ».

Steven Spielberg.

« On n'a pas d'affection pour sa brosse à dents électrique !

Mais si vous sculptiez une tête dedans, et que chaque matin celle-ci vous parlait, arrivait à vous connaître assez pour deviner votre humeur du jour, et selon votre humeur pouvait vous aider à vous sentir mieux, à vous lever du bon pied, et chuchotait à votre oreille, et vous chantait des chansons... et tout à coup, si votre chien mangeait un jour cette brosse à dents électrique, vous passeriez une mauvaise soirée si vous retrouviez, au retour du boulot, cette brosse à dents électrique qui vous stimulait et vous conseillait le matin... mâchonnée par le chien !

Aussi, c'est ce que nous projetons sur les choses mécaniques et les machines qui importe. Ce n'est pas tant que la machine puisse nous aimer ou pas, c'est quel investissement affectif nous plaçons en elle en retour.

Et c'est cela qui détermine jusqu'où nous devrions aller en créant des choses à notre image ».

(traduction C. J.).

Quelles réflexions vous inspirent ces propos de Steven Spielberg ?

I. Bibliographie complémentaire

Sur New-York :

New-York, chronique d'une ville sauvage, Jérôme Charyn, Découvertes Gallimard n° 204

Sur la science-fiction :

La science-fiction aux frontières de l'homme, Stéphane Manfrédo, Découvertes Gallimard n° 398
Passeport pour les étoiles, Francis Valéry, Folio SF n° 30, Gallimard

Sur l'intelligence artificielle dans la SF :

L'Eve future, Villiers de l'Isle-Adam, Folio classique n° 2498 : un travail de comparaison peut être fait avec ce roman qui présente une créature artificielle féminine
Le guide galactique, Douglas Adams, Folio SF n° 21, Gallimard : on retrouve dans ce roman parodique un robot dépressif
Le cycle de Fondation, Isaac Asimov, Folio SF, Gallimard
L'homme bicentenaire, Isaac Asimov, Présence du futur n° 255, Denoël
Le gamin artificiel, Bruce Sterling, Présence du futur n° 341, Denoël

Sur les robots

P. COIFFET, *La Robotique. Principes et applications*, éd. Hermès, 3^e éd. 1992; *Robot Habilis, Robot Sapiens, ibid.*, 1993; *L'Art du mirage, ibid.*, 1994
J.-C. HEUDIN, *La Vie artificielle*, éd. Hermès, 1994

II. Glossaire des termes marqués d'une astérisque dans le texte

35 mm : Format de cinéma professionnel le plus courant (largeur de la pellicule).

8 mm : Format de cinéma amateur (largeur de la pellicule). Fut remplacé par le Super-8, lui-même abandonné au profit des supports magnétiques puis numériques.

Amblin' : Film américain de Steven Spielberg qui donnera son nom à la société de production (Amblin Entertainment) qu'il fondera en 1978. Il créera également en 1994 les studios multimédia *Dreamworks SKG* en collaboration avec J. Katzenberg et D. Geffen.

Blade Runner : Film (1982) de Ridley Scott tiré d'une nouvelle de Philip K. Dick, avec Harrison Ford et Rutger Hauer.

Carton : Texte (seul ou en surimpression) apparaissant à l'image pour insérer un titre, assurer un relais entre deux plans, instaurer une ellipse temporelle, etc. Très utilisé au temps du muet, notamment pour les dialogues.

Entertainment : Terme anglo-saxon qui pourrait se traduire par (*spectacle de*) *divertissement* mais dans le sens d'une *captation des pensées du spectateur d'une manière agréable*. L'usage emphatique et positif du terme anglais d'entertainment n'est pas exactement recouvert par les équivalents français d'« amusement », ou de « distraction », entachés d'une arrière-pensée : ce qui distrait détourne la réflexion, interrompt la pensée, la trouble, la dissipe. On « distrait » ou l'on « divertit » qui l'on veut tromper, et celui qui « s'amuse » manque de sérieux!

Fond vert : Procédé permettant l'incrustation d'images réelles dans des environnements virtuels : le sujet est filmé devant un fond vert, qui sera remplacé par une image par des procédés infographiques.

ILM : Industrial Light & Magic. Studio de création d'images numériques créé en 1977 par George Lucas pour la création des effets visuels de *Star Wars*. (A produit les personnages virtuels de la trilogie de *Jurassic Park*, mais également de *Abyss*, *Terminator 2*, *The Mask*, etc.)

Khatchatourian (Aram) : Compositeur Russe (1903-1978) dont on peut entendre un extrait du « Gayaneh » dans *2001, l'Odyssée de l'espace* de S. Kubrick.

Le jour où la Terre s'arrêta : film américain (1951) de Robert Wise où un extra-terrestre (Klaatu) accompagné d'un robot (Gort) vient sur Terre pour mettre en garde le genre humain...

Ligeti (Gyorgy) : Compositeur hongrois naturalisé autrichien (né en 1923) dont certaines œuvres figurent à la bande musicale de *2001, l'Odyssée de l'espace* de S. Kubrick.

Metropolis : Film allemand (1929) de Fritz Lang (1890-1976). Fable sur l'industrie mégalomane et aliénante, symbolisée par un robot ayant l'apparence d'une terrifiante déesse mécanique.

Numérique : Se dit des images créées ou retouchées par un traitement informatique : la position, la couleur et la luminance de chaque point de l'image (pixel) sont calculées par un ordinateur.

Oursler (Tony) : Artiste américain contemporain (né en 1957) dont l'œuvre montre notamment des images vidéo humaines projetées sur des mannequins de chiffon.

Paik (Nam June) : Artiste coréen (né en 1932), membre du mouvement Fluxus, pionnier de l'art électronique et de l'art vidéo.

Plan : Fraction de film enregistrée d'une seule prise. Segment élémentaire du film monté (durée d'image comprise entre deux collures).

Road movie : Film d'errance, d'itinérance, de quête, lancée (parfois sans but) sur des routes mythologiques (souvent américaines)...

Travelling : Déplacement de la caméra, le plus souvent sur des rails, ou grâce à un dispositif mécanique (grue ou harnais).

Triptyque : Œuvre picturale en trois panneaux (ou volets) articulés. Par extension, œuvre formée de trois parties relativement indépendantes mais solidaires.

Voix off : Voix dont la source n'est pas sur le même plan de réalité que l'image (par exemple, voix d'un narrateur). À ne pas confondre avec une voix hors champ.

III. Adresses Internet

• *Le site du film* : <http://www.ai-lefilm.com>

• *Au générique du film, il est fait mention d'une mystérieuse Jeanine Salla, «Sentient Machine Therapist».* Pour tout savoir : <http://www.bangaloreworldu-in.co.nz/ai.html>

• *Pour des références en littérature de science-fiction* : <http://www.sfstory.free.fr/actuasf.html>

• *Pour des références en cinéma* : une base de données très étendue : <http://us.imdb.com/>

• *Pour des sites d'artistes* :

- [adaweb](http://adaweb.walkerart.org) : <http://adaweb.walkerart.org>

- La Toile du CICV Pierre Schaeffer : <http://www.cicv.fr>

- Laboratoire artistique de l'université de Paris Saint-Denis :

- <http://www.labart.univ-paris8.fr>

- Centre Georges Pompidou : <http://www.centrepompidou.fr>

- Ministère de la culture : <http://www.culture.fr>

- Inter-communication center (Tokyo) : <http://www.ntticc.or.jp>

- Musée d'art moderne de New-York : <http://www.moma.org>

Crédits photo :

- photos du tournage et du film : David James © 2001 Warner Bros & Dreamworks, LLC

- photo Stanley Kubrick © Warner Bros

- Brooklyn Bridge & Downton, Manhattan, New-York, USA © Stockshooter / Hoaqui