

Introduction - cinéMA

D'une technologie l'autre

« Intelligence artificielle » : la notion fut proposée à la communauté scientifique par le mathématicien John McCarty à l'été 1956 – soit quelques mois après l'apparition sur les écrans américains de Robby, le robot du film *Planète interdite* –, lors d'un événement scientifique que le chercheur coorganisa dans une université privée du nord-est des États-Unis avec notamment son confrère mathématicien Marvin Minsky qui, dix ans plus tard, comptera parmi les conseillers scientifiques de Stanley Kubrick pour *2001 : l'Odyssée de l'espace* (Stork, 1997 : 19-24).

En recourant à la formule quasi oxymorique d'« intelligence artificielle » où se côtoient deux notions *a priori* antithétiques (une propriété considérée comme intrinsèquement humaine d'une part, la désignation d'un statut d'artefact de l'autre), McCarty et ses collègues entendaient, de manière performative, instaurer un champ spécifique de recherche. Cette trouvaille langagière est basée sur une habile exploitation de la polysémie du mot « intelligence » : en cybernétique, la notion renvoie de manière circonscrite à la capacité d'une machine à rétroagir à une information entrée par un humain, c'est-à-dire à améliorer de manière automatique, sur la base des interactions préalablement conduites et en fonction d'un calcul de probabilités, le degré d'adéquation des rétroactions suivantes.

Apparue après les premiers récits d'A. E. van Vogt (le cycle du non-A, dès 1945) et d'Isaac Asimov (le cycle des robots, dès 1950)¹, la notion d'intelligence artificielle attisera l'imagination des auteurs de science-fiction sur plus d'un demi-siècle, et ce bien que les recherches dans

ce domaine aient été principalement menées sur un plan théorique en raison notamment de la puissance de calcul limitée des machines de l'époque². En fait, la dimension spéculative des travaux des chercheurs a avivé l'imagination des romanciers et scénaristes, et, réciproquement, a permis à la fiction de stimuler la recherche.

L'IA n'a été portée à la connaissance du grand public que grâce à quelques applications pratiques. Ainsi, la partie de jeu d'échecs organisée le 3 mai 1997 à l'hôtel Imperial de New York qui coûta au champion du monde Garry Kasparov une défaite face au superordinateur Deep Blue développé par des équipes d'IBM constitua un coup d'éclat médiatique³. Aujourd'hui, la généralisation du sigle « IA » (miroir de l'« AI » anglophone) suppose une certaine familiarité des usagers des technologies numériques avec cette notion – en dépit de l'opacité foncière de ces « boîtes noires » qui provoque la concentration du pouvoir aux mains de quelques acteurs économiques –, et ce d'autant plus depuis l'essor fulgurant des IA génératives à la fin des années 2010, fortement relayé par le discours médiatique à partir de la mise à disposition par OpenAI de l'outil ChatGPT en novembre 2022.

Les titres respectifs des ouvrages de Jean Epstein et Marcel L'Herbier proposant une somme (essai théorique pour l'un, anthologie de textes pour l'autre) et publiés tous deux en 1946, soit en une période de deuxième résurgence des discours de légitimation artistique du médium cinématographique, en l'occurrence *L'Intelligence d'une machine* (avec une section intitulée « Ni esprit, ni matière ») et *Intelligence du cinématographe*, sont emblématiques de la manière dont les cinéastes-théoriciens ayant appartenu à l'avant-garde française avaient envisagé, au cours des années 1920, le « 7^e Art » : selon eux, la médiation machinique participait pleinement à la création en produisant des effets qu'ils rattachaient notamment à une notion chevillée aux spécificités du médium, la « photogénie ». En Union soviétique, à l'époque des écrits d'Epstein, Gance ou Dulac, Dziga Vertov théorisait

le « ciné-cœil⁴ », manifestation d'une conception prothétique de l'appareil de prises de vues inscrite, comme chez les théoriciens français (Guido, 2007 : 44-47), dans le paradigme conceptuel d'une vision dépassant la perception humaine, sur la base du présupposé selon lequel le médium peut être un agent de perfectibilité de l'humain par « l'affirmation même d'une technique de montage radicalement synthétique » (Michelson, 1984 : xxv).

On peut dire, *mutatis mutandis*, qu'il en va de même aujourd'hui de l'IA, ce qu'avait en fait anticipé Epstein lorsqu'il affirmait que « la machine à penser n'est plus tout à fait une utopie » et qu'il admettait l'existence, « à côté et à la ressemblance de la pensée organique, [d']une pensée mécanique, qu'on commence seulement à savoir mettre en branle, mais qui foisonnera dans les robots futurs, dont la réalisation se trouve logiquement inscrite dans le développement de notre civilisation » (Epstein, 1946 : 120 et 122-123). En effet, l'IA est elle aussi conçue et exploitée comme une extension de nos potentialités cognitives, et ce à travers diverses opérations probabilistiques effectuées à partir de jeux de données gigantesques (détection, identification, classification, prédiction, analyse, prise de décision et, depuis 2017 environ, génération de textes et/ou d'images).

Au vu des enjeux théoriques soulevés par le cinéma au cours de son histoire, médium « enrôlé, dès sa naissance, [...] sous la bannière de l'idéologie frankensteinienne » (Burch, 1990 : 26) et que certains chercheurs ont inscrit, dans une perspective d'archéologie des médias, dans la filiation des automates (Boillat, 2006 ; Sirois Trahan, 2008) dont « la longue histoire », « composée de réalisations aussi bien effectives qu'imaginaires », « préfigure les évolutions et aspirations de la robotique » (Marand, 2025 : 79), il n'est pas surprenant que l'IA ait été fréquemment thématisée à l'écran. Aborder une technologie autre au sein d'une fiction filmique implique de mettre en abyme le dispositif de production-consommation des films (voir Sirois-Trahan 2025 : 220). Cette dimension réflexive s'est

renforcée depuis le tournant numérique qui a imposé une abolition de la différence de « support » entre l'ordinateur et les machines destinées à capter, modifier et diffuser les images sous l'égide du pixel.

Dans *Space Jam : Nouvelle Ère* (2021), la caméra plonge dans le « serveur-monde » de la Warner Bros., studio que l'on peut identifier ici notamment grâce au célèbre château d'eau arborant le logo de la firme, et qui est associé au sein de la fiction de manière réflexive à un usage abusif des technologies (comme dans *Matrix Resurrections*, 2021). Un algorithme au fonctionnement pour le moins humain se venge d'un célèbre joueur de basket qui l'a humilié en déclinant l'offre consistant à faire de lui une star de cinéma d'animation. L'IA absorbe le sportif d'élite et son fils qui rêve de devenir programmeur de jeux vidéo dans un monde de simulation virtuelle placé sous son contrôle où de nombreux films effectivement produits par la major sont traversés par des personnages de cartoons, d'une manière référentielle et ludique qui rappelle *Ready Player One* (2011). Aujourd'hui, l'IA est aussi à penser comme la mémoire des films qui font l'histoire du cinéma (y compris ceux qui développent un propos sur l'IA, à l'instar de *The Matrix*, 1999, inséré dans *Space Jam : Nouvelle Ère*), stockés et susceptibles d'être modifiés selon diverses modalités qui visent souvent à maximiser l'immersion dans la fiction.

C'est d'ailleurs cet aspect de l'IA qu'exploite l'épisode « Hôtel Rêverie » de la série *Black Mirror* (S7E3), dans lequel, afin de revitaliser le catalogue d'un studio sur le déclin, une vedette d'aujourd'hui est virtuellement introduite dans un monde généré par une IA à partir d'un film des années 1940. Toutefois, cet épisode ne prend pas la mesure de la dépossession qu'implique pour une star la génération de films grâce à l'IA : interagissant en temps réel avec cet environnement virtuel comme dans un jeu vidéo et s'émancipant du scénario préétabli, la protagoniste s'apparente plus aux deux adolescents de *Pleasantville* (1998) transgressant les codes d'une sitcom

en noir et blanc (voir Boillat, 2022 : 197-200) que d'un personnage dont l'image et la voix seraient le produit d'une IA. Quant à la protagoniste de la fiction des années 1940, elle gagne une conscience et en vient à comprendre qu'elle se trouve dans une simulation qui l'oblige à performer des normes de genre dont elle réussira à s'affranchir. Cette évolution du personnage du « film dans le film » contribue à masquer le pouvoir effectif de l'IA.

L'extrait cité en épigraphe du récent roman uchronique de Ian McEwan, *Machines like me*, souligne à la fois combien les « robots » sont présents à l'écran et ont marqué notre imaginaire à travers certains clichés, et combien la réalité est susceptible de dépasser la fiction (ce dont témoigne le documentaire helvétique *Cinq nouvelles du cerveau*, 2021). Certes, le monde alternatif proposé par l'écrivain britannique dans lequel Alan Turing est encore en vie s'apparente davantage à la série *Black Mirror* qu'à l'état actuel des recherches en robotique, mais il témoigne également, et ce dès le jeu de mots de son titre original (« *like* » se référant à la fois à l'identité du simulacre et à un sentiment tout humain d'affection), à une tendance contemporaine des « films à IA » consistant à déplacer les enjeux de la cybernétique sur le terrain des émotions, et ce au sein d'une représentation d'un réalisme qui renouvelle les codes de la science-fiction.

On peut affirmer que le cinéma, pour reprendre la formule de McEwan, nous « prépare à la vie avec nos cousins » d'un futur toujours plus présent. Plus que tout autre moyen d'expression, le cinéma a participé à la diffusion d'archétypes de la représentation de l'IA, conférant à celle-ci différents « visages ».

Bien que nous entendions dans le titre du présent volume le terme de « visage » dans un sens figuré renvoyant aux aspects d'une thématique, il n'en reconduit pas moins en filigrane un anthropomorphisme que l'on pourrait juger quelque peu naïf, mais qui témoigne d'un fort ancrage culturel dans l'imaginaire des automates et des cyborgs, où un mécanisme interne est recouvert d'une enveloppe

externe anthropomorphe (Berton et Tralongo, 2025 : 28-29). Le générique de la série HBO *Westworld* (2016-2022) ou celui de *Ghost in the Shell* (2017), la séquence au cours de laquelle est apposée sur une poupée mécanique animée par une IA une peau artificielle dans *M3GAN* (2023) ou le visage des « simulants » dans *The Creator* (2023), d'un réalisme confondant lorsqu'ils sont vus de face alors que de profil s'affiche un mécanisme, témoignent de la persistance de cette thématique.

Ce sont précisément des « lieux communs » de cet ordre que nous nous proposons d'examiner à travers films et séries TV. La circulation massive de ces productions contribue à façonner, *via* des motifs récurrents, certains traits de notre imaginaire de l'IA devenus « communs » (c'est-à-dire partagés par le plus grand nombre) au point d'être plus ou moins inconsciemment mobilisés lorsqu'il s'agit de penser notre rapport à ces technologies dans la phase de transition actuelle.

Il se peut certes que ces lieux communs soient sur le point de connaître d'importants changements résultant de la généralisation des usages, mais l'étude de ceux-ci n'en demeure pas moins pertinente dans la perspective d'une historicisation, dans le cas de l'IA, de ce que Patrice Flichy (1995) qualifie de « cadres de référence socio-techniques ». À l'instar de Brigitte Munier, nous concevons l'imaginaire « comme un lieu de représentations nées d'expériences communes [...], le gardien de stéréotypes et de mythes conservés et propagés par la culture populaire depuis les contes et épopées [...] jusqu'aux [...] récits de science-fiction » (Munier, 2011 : 15).

Le visage est le lieu du visible : nous nous interrogeons sur les modes de visibilisation de programmes et algorithmes (ou de leurs effets) dans une image soumise à des impératifs figuratifs et narratifs, et par ailleurs elle-même inscrite, par certaines caractéristiques intrinsèques au médium cinématographique, dans une tradition d'un simulacre de l'humain qui se prolonge dans les usages de l'IA sous l'égide de la notion de « photoréalisme⁵ ».

En outre, au vu de l'importance acquise en tant que champ d'application de l'IA par les systèmes algorithmiques de reconnaissance faciale (et vocale), le « visage » renvoie également à la manière dont l'humain est saisi par la machine (c'est-à-dire transformé en données), ainsi qu'à l'un des motifs éthiquement sensibles induits par la manipulation ou la création de contenus, les *deepfakes*.

Le « cinéma virtuel » (Massuet, 2022) permet quant à lui une simulation numérique du visage humain, que cela soit pour rajeunir une star dont le personnage est montré dans un flash-back (Jeff Bridges dans *Tron : L'Héritage*, 2010) ou pour faire revenir d'outre-tombe un interprète décédé afin de lui faire incarner un personnage qu'il a précédemment joué à l'écran (Carrie Fisher dans *Star Wars IX : L'Ascension des Skywalker*, 2019). Dans *The Artifice Girl* (2022), l'informaticien qui réussit à créer une simulation d'une jeune fille d'un photoréalisme parfait et capable d'interactions en temps réel – il s'agit en fait d'une IA qui se développe de manière autonome par apprentissage profond – qui sert d'appât pour débusquer des prédateurs pédophiles en ligne dit avoir travaillé pour *Star Wars* sur le personnage d'Anakin : cette fiction fait ainsi explicitement le lien entre les technologies utilisées au cinéma et le champ d'application des IA.

Le Congrès (Ari Folman, 2013), film hybride combinant prises de vues réelles et animation dans une logique de création de deux mondes parallèles (voir Boillat, 2022a : 179-183), thématise avec acuité ce devenir des visages et des corps de vedettes à l'ère des images de synthèse, où il ne s'agit pas tant de leurrer le public – comme cela est le cas dans *SI mOne* (2002), où ce qui pourrait constituer une préfiguration de l'IA générative achoppe toutefois sur le maintien d'une conception traditionnelle de l'auteur en marionnettiste – que de le plonger, en l'aliénant, dans un régime d'images où toute référence au réel est abolie.

Dans la fiction du *Congrès*, le terme « intelligence artificielle » n'est pas prononcé pour expliquer comment les scans des vedettes sont utilisés pour générer de nouveaux

films, mais l'expropriation de l'image de l'actrice et son exploitation réitérée sur le long terme, extrapolation cauchemardesque des contraintes contractuelles des vedettes hollywoodiennes à l'époque classique (Clark, 1995), consono dix ans plus tard avec les questionnements soulevés par les implications de l'IA en termes de droit à l'image et de droit d'auteur, et avec les protestations d'acteurs et actrices de cinéma à l'encontre d'une utilisation abusive de l'IA qui dénature leur performance (la protection contre de tels usages était l'un des points des négociations lors de la grève de grande ampleur menée par le syndicat SAG-AFTRA de juillet à novembre 2023).

En écho à l'importance conférée, dans plusieurs films à IA, au visage en tant que siège d'une identité simulée, nous pouvons noter que la série de films dans laquelle s'inscrit la production que nous discuterons au chapitre 1, « *Mission impossible* », comporte des protagonistes qui utilisent de manière récurrente, et ce dès le pilote de la série TV diffusé en 1966, des masques élaborés par un improbable gadget science-fictionnel pour usurper l'identité d'autres personnages – jeu de dupes dont les victimes ne sont désormais plus seulement les criminels, mais aussi les héros eux-mêmes, confrontés à une instance « sans visage » qui fait peser une menace fatale sur le recours aux technologies numériques.

L'IA comme objet de la représentation filmique

Spécialiste des implications de l'intelligence artificielle sur la culture visuelle contemporaine et co-curateur de l'exposition « Le Monde selon l'IA » qui s'est tenue au Jeu de Paume à Paris d'avril à septembre 2025, Antonio Somaini affirme privilégier le sigle sur la formule complète – voire d'autres termes, comme « vision artificielle » –, car la notion d'« intelligence artificielle » prête selon lui à confusion en raison du très vaste spectre de technologies et d'usages qu'elle recouvre (d'une simple fonctionnalité de Photoshop jusqu'à des entités génératives opérant à partir de jeux de données phénoménaux), et du caractère

éphémère de l'association de cette appellation à des technologies dès lors que celles-ci sont en voie de normalisation dans notre quotidien (à l'instar du QR code, mis au point au Japon en 1994 mais généralisé en Occident seulement à partir de la pandémie de Covid-19)⁶. Or ce sont précisément les réserves exprimées par Somaini à une période où le terme d'« intelligence artificielle » est peut-être sur le point d'être remplacé dans le discours public par des désignations plus spécifiques qui nous incitent à en faire l'objet du présent volume dans lequel nous nous intéressons aux imaginaires associés à une innovation technologique saisie dans sa généralité, sous une forme qui relève quasiment d'un mythe décliné en une variété de récits à partir de traits récurrents que nous entendons dégager. Ces récits, majoritairement technophobes et à ce titre résultant parfois d'une volonté d'alerter le public face à de possibles excès néfastes, exploitent (et suscitent) une inquiétante étrangeté propre à une phase antérieure à l'invisibilisation induite par une utilisation devenue courante.

Notre objectif consiste à traverser plus d'un demi-siècle d'histoire du cinéma, en particulier au sein du genre de la science-fiction, par le prisme de la représentation de l'intelligence artificielle à l'écran, de *2001 : l'Odyssée de l'espace* (1968, ci-après *2001...*) à *Mission impossible – The Final Reckoning* (2025). Certes, les présupposés de ces récits filmiques sont souvent peu scientifiques : un informaticien écrit du code à partir d'un langage de programmation qu'il serait malaisé de figurer à l'écran (les célèbres lignes de code vertes des génériques de la série « *Matrix* » soulignent certes le fort pouvoir évocateur de ce motif cyberpunk, mais leur fonction n'est que purement décorative), non des scénarios validés par diverses instances de l'industrie cinématographique pour nourrir « l'usine à rêves » (ou à cauchemars). Cependant, les productions cinématographiques impliquant, à l'instar de la conception d'IA, des investissements financiers considérables ainsi que la participation de vastes équipes, elles

prennent le pouls de la société qui les voit naître et, en particulier dans le cas de la science-fiction, dépendent du contexte technologique contemporain qui contribue à déterminer les modalités de la représentation des machines de demain.

Précisons que le présent ouvrage n'aborde pas les productions ultracontemporaines partiellement ou intégralement générées par l'IA – ce serait là une autre question, qui demanderait de disposer de davantage de recul (ainsi, pour prendre l'exemple de la France, la première édition de l'Artefact AI Film Festival date de 2024) et de procéder à des enquêtes sur la genèse des œuvres pour déterminer les modalités et le degré de recours à l'IA –, ni les divers enjeux (esthétiques, juridiques, environnementaux, etc.) soulevés par l'usage de cet outil dans le domaine artistique. Pour notre part, nous proposons d'envisager le terreau culturel dans lequel l'IA s'est développée et a été accueillie par les usagers.

En dégageant certaines caractéristiques de l'IA présentées dans des films du passé ayant trait notamment à l'anthropomorphisme, la simulation ou la surveillance, il s'agit de se soustraire à la rhétorique commerciale de l'innovation et de la rupture pour examiner certaines continuités qui se sont sédimentées dans des motifs et des formes spécifiques. À notre époque charnière où la généralisation de l'apprentissage autonome a popularisé une forme de parenté entre le cerveau humain et la machine informatique (en IA, on parle de « réseaux neuronaux artificiels »), il nous semble intéressant de dégager et discuter les principaux paradigmes récurrents qui ont régi jusqu'ici les représentations cinématographiques de machines que l'on peut apparenter à l'IA – que le terme même soit utilisé au sein de la fiction ou non, puisque l'on peut évoquer l'idée d'une intelligence artificielle sans la désigner nommément.

Le titre du film de Steven Spielberg, *A.I. Intelligence artificielle* (ci-après *A.I.*), précisément sorti en 2001 et

présenté comme le prolongement d'un projet initialement conçu par le réalisateur Stanley Kubrick (décédé en 1999) qui signa en 1968, avec *2001...*, le premier film abordant frontalement l'IA à travers le « personnage » du superordinateur du vaisseau spatial Discovery 1 nommé HAL 9000 (désormais HAL), est indiciel de la popularité acquise par la discipline à l'orée du *xxi*^e siècle ainsi que de la contribution des productions cinématographiques à la création et à la circulation d'un imaginaire associé à de telles avancées technologiques.

Les récits que nous examinerons constituent une sorte de fonds commun qui contribue à façonner l'imaginaire actuel de l'IA, ainsi qu'en témoigne le court métrage *Frost* (2024), production pionnière en tant que résultat d'un scénario généré par une IA : basé sur un univers postapocalyptique de type glaciaire, le récit instaure un rapport de causalité entre l'état de la planète sur laquelle les humains tentent de survivre et le dysfonctionnement d'une... IA. Le récit renoue par conséquent, d'une manière à la fois réflexive et ironique, avec une conception technophobe largement propagée par la science-fiction.

On pourrait citer à propos de l'IA ce qu'Isabelle Krzywkowski posait en préambule de son étude sur la représentation de la machine à écrire, contribution plus large à une réflexion épistémologique sur les rapports entre l'humain et la machine : « L'évolution du rapport des arts [...] aux technologies présente un parcours que l'on peut dire exhaustif : après le sentiment d'étrangeté et le rejet, un travail d'appropriation progressive qui rend finalement la machine à sa fonction première, la production » (Krzywkowski, 2010 : 12)⁷. En ce qui concerne l'IA, nous sommes actuellement dans une telle phase d'appropriation, laquelle passe notamment par le dépassement en quelque sorte cathartique des représentations technophobes ou, inversement, par la reconduction ou l'actualisation de celles-ci à des fins préventives.

L'impact de l'imaginaire technologique de l'IA construit de films en films – parfois au sein d'une même série,

comme dans le cas de « *Terminator* » ou « *Resident Evil* », ce qui favorise l'observation d'inflexions insufflées à un même monde fictionnel sur une période conséquente – explique que la plupart des textes ou ouvrages de vulgarisation scientifique qui prolifèrent aujourd'hui à propos de l'IA font presque systématiquement mention du cinéma de science-fiction en tant que vecteur de médiatisation de la notion, ne serait-ce que dans un préambule capitalisant sur un savoir partagé avec le lectorat et précisant, à l'instar de celui de Mueller et Massaron (2022 : 9), que dans une perspective didactique cette référence tend à susciter des attentes peu appropriées à l'IA en raison notamment de la tendance marquée des films à l'anthropomorphisation des machines, fort éloignée des usages majeurs actuels. Nombreux sont toutefois les citoyens-spectateurs qui, bien que nullement naïfs quant à la distinction entre la réalité et la fiction, ne pourront s'empêcher de penser spontanément à *2001...*, *Blade Runner* (1982) ou *I, Robot* (2004) en entendant parler d'IA, et à plus forte raison en entendant parler une IA!

Possibles science-fictionnels et normes culturelles

Même lorsque le réel se met à ressembler à certains récits de science-fiction, ou que les scénaristes, aiguisant le sentiment de l'imminence d'un changement radical, situent leur intrigue dans un futur très proche de notre présent, la représentation table sur le vraisemblable davantage que sur le vrai (au sens d'acquis scientifiques). Toutefois, au vu de la vitesse des développements récents de l'informatique, l'écart entre ces deux notions tend, en particulier dans le cas de l'IA, à s'amenuiser. Ainsi, en 2017, au moment de la diffusion des résultats concernant l'IAG, Cédric Chauvin et Eric Villagordo notaient que « ce sont sans cesse de nouvelles questions que l'informatique réelle pose à la science-fiction, mettant parfois en défaut ses capacités d'anticipation, interrogeant même son aptitude à proposer du nouveau à l'humanité

contemporaine » (Chauvin et Villagordo, 2017, § 1), tout en qualifiant, en une exemplification involontaire de leur propos, d'« hypothétique » « l'éclosion de l'intelligence artificielle ».

Dans un ouvrage de vulgarisation consacré à l'IA, Thomas Solignac pose le constat suivant : « La science-fiction ne se contente pas de refléter les tendances technologiques actuelles ; elle les anticipe souvent et inspire les innovations futures. [Par ailleurs], les archétypes narratifs véhiculés par la science-fiction influencent la perception de l'IA en milieu professionnel » (Solignac, 2024 : 227). Genre de l'imaginaire par excellence, la science-fiction propose en effet, *via* l'évocation d'un futur hypothétique, des récits élaborés selon une logique spéculative, c'est-à-dire qu'elle envisage des *possibles* à partir de l'état *actuel* des avancées technologiques. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un « reflet », car la représentation se trouve fortement informée sur un plan intertextuel par certaines conventions de genre, par des reprises ou des variations de motifs.

La question des « archétypes narratifs », dont la prégnance érige l'imaginaire de l'IA en un mythe sans cesse réactualisé, appelle la prise en considération de contraintes propres à tout récit (notamment hollywoodien). Aussi, par exemple, le modèle prôné par les manuels d'écriture scénaristique d'un héros qui s'ignore puis se dépasse et se révèle dans l'action physique résultant d'un conflit avec un antagoniste (voir par exemple McKee, 2017 : 100-102) n'est pas étrangère à un manichéisme plaqué sur la distinction humain/machine qui favorise la tendance technophobe des représentations de l'IA au cinéma, tandis que la logique feuilletonnante des séries TV contemporaines s'avère quant à elle souvent plus favorable à un propos plus nuancé. Le respect d'une structure en trois actes (McKee, 2017 : 203-206) héritée de la *Poétique* d'Aristote (équilibre/déséquilibre/nouvel équilibre) favorise, dans le cas qui nous occupe, la succession tripartite suivante : création/utilisation/destruction.

L'incident déclencheur du deuxième acte consiste en un dysfonctionnement de l'IA, c'est-à-dire en une émancipation de la machine aux effets néfastes pour l'humain.

Certes, ce constat n'est pas universel, et vaut principalement pour des blockbusters hollywoodiens très formatés. Le contexte de production a en effet des incidences sur divers types de contraintes, y compris narratives. Ainsi, un cinéaste fortement auteurisé qui travaille au moment de l'émergence du Nouvel Hollywood comme l'Anglais Stanley Kubrick peut se permettre dans *2001...* une structure narrative pour le moins inhabituelle (Dufour, 2011 : 155-157), ce qui est également le cas, sous une tout autre forme, de l'Espagnol Kike Maillou pour la production à budget réduit *Eva* (2011) qui lui vaudra le Goya du meilleur jeune réalisateur, ou encore de Spike Jonze, emblématique d'un certain cinéma indépendant, dans *Her*, auquel fut décerné l'Oscar du meilleur scénario original en 2014.

En outre, la culture au sein de laquelle les récits sont imaginés participe à la détermination des traits de la représentation de l'IA. Munier (2011 : 276-277) a par exemple souligné que plusieurs productions japonaises constituaient des exceptions, qu'elle explique par une familiarité accrue de la population nipponne avec la robotique. On pourrait ajouter, sur un plan culturel voire religieux, les incidences d'une forme de « techno-animisme » qui atténue la diabolisation foncière d'une machine anthropomorphisée. En effet, Naho Kitano (2006) a notamment souligné combien l'éthique japonaise a contribué à favoriser une réponse positive des citoyens aux politiques gouvernementales visant à développer l'introduction des robots dans l'environnement domestique. Le « film d'auteur » *Sayonara* (2016) de Kôji Fukada, adapté d'une courte pièce de théâtre dont il reprend le robot anthropomorphe télécommandé (machine certes dépourvue d'IA dans la réalité), propose par exemple un récit minimaliste impliquant un strict confinement, loin de toute zone urbaine, de la protagoniste mourante assistée de son

androïde de compagnie – la catastrophe signifiée dans ce récit postapocalyptique (l'explosion d'une centrale nucléaire, dans un contexte post-Fukushima) et en fin de compte post-humain demeure hors-champ, en sourdine.

Bien que la production japonaise compte elle aussi nombre de récits présentant des colosses de métal hostiles et hors de contrôle⁸, il ne faut pas sous-estimer, à l'inverse, l'impact international des représentations technophiles de l'IA *via* les mangas, *anime* et jeux vidéo notamment. Dès les années 1950-1960, alors que les animaux anthropomorphisés de Disney envahissaient les écrans, le mangaka Tezuka proposait dans *Astro, le petit robot* un personnage d'enfant synthétique mû par une énergie atomique (que l'on retrouvera sur le petit écran en série d'animation en 1980-1981). L'extension à des productions européennes et américaines de franchises telles que « *Godzilla* » ou « *Resident Evil* », ou le remake hollywoodien de *Ghost in the Shell* (2017), témoignent de la circulation transnationale de motifs science-fictionnels originellement conçus au Japon (voir Javet, 2026).

Les récits japonais se caractérisent plus souvent par l'imbrication de la science-fiction au sein d'une romance – tendance que l'on observe également, depuis une dizaine d'années, dans certains films réalistes à petit budget qui s'appuient sur notre familiarisation croissante avec l'IA (voir chapitre 5). Un facteur d'ordre strictement linguistique pourrait contribuer à expliquer certaines connotations, comme celles qu'actualise le robot maternel ou amante de la série *Galaxy Express 999* (1978-1981), ou le manga de Ken Akamatsu *A.I. Love You* (1994-1997), dont le titre a été repris en 2016 pour un film japonais uniquement réalisé avec des smartphones, puis en 2022 pour une production thaïlandaise produite par Netflix. Il tient au fait qu'en japonais, « amour » dans un sens général s'écrit avec le kanji (愛), qui se prononce « ai » – le sigle pour l'intelligence artificielle et le mot « amour » sont par conséquent, en langue japonaise, des homophones⁹.

L'horizon des possibles étant en partie infléchi par ce qui existe ou a existé, les récits de science-fiction se réfèrent fréquemment non seulement à des fictions (les lois de la robotique selon Asimov sont très fréquemment citées dans notre corpus), mais aussi à l'histoire des technologies. On peut citer à titre d'exemple emblématique le célèbre test d'Alan Turing visant à déterminer si l'interlocuteur est une machine ou un humain – opération ironiquement devenue usuelle de nos jours chaque fois qu'un internaute doit passer par un système de sécurisation exigeant la validation de l'assertion « Je ne suis pas un robot » (action qui, déplacée dans un récit de Philip K. Dick, aurait provoqué une véritable crise existentielle)¹⁰.

Sous le nom d'un test fictivement nommé « Voight-Kampff » et basé à la fois sur les développements du polygraphe et sur une détection des réponses émotionnelles du sujet, l'agent Deckard (Harrison Ford) de *Blade Runner* (1982), adaptation libre d'une nouvelle de Dick, s'applique à confondre les « répliquants » – cyborgs indiscernables des humains – qu'il prend en chasse afin de les supprimer. *Ex Machina* (2014), comme *The Machine* (2013), fait référence au test de Turing sous son vrai nom. Le film est chapitré en fonction des sessions successives d'interactions entre l'individu masculin et la gynoïde – on retrouve une structure similaire mais inversé sur le plan du genre dans *Uncanny* (2015) –, et le résultat visé par l'inventeur est d'établir si l'interlocuteur humain, bien que sachant qu'il dialogue avec une machine, attribue néanmoins à celle-ci une conscience et peut même s'éprendre d'elle. Le célèbre test a également inspiré la séquence d'interrogatoire d'une IA humanoïde, ex-robot domestique devenu terroriste sous la houlette d'un leader artificiel (aux justes motifs écologistes), par l'héroïne éponyme du film *Atlas* (2024). Enfin, on le trouve de manière récurrente, sous la forme d'une sorte de séance de psychanalyse visant non plus à déterminer quel sujet est une machine mais à comprendre le (dys)fonctionnement

des IA (ou leur évolution, selon le point de vue adopté), dans les deux premières saisons de *Westworld*.

Notons enfin qu'il ne s'agit pas d'envisager les rapports entre les recherches effectives et les fictions de manière unidirectionnelle, car une réciprocité s'instaure. Ainsi n'est-il pas certain que les chercheurs en intelligence artificielle auraient aussi assidûment exploré les robots humanoïdes sans l'imagination préalable des romanciers de science-fiction.

Notes

1. Précisons qu'une part importante des « films à IA » que nous abordons dans le présent ouvrage se réfèrent aux trois lois de la robotique qui prévalent dans les fictions d'Asimov, que cela soit en mentionnant le nom du romancier ou non (la brève séquence pré-générique de la série russe *Better than Us*, 2018, est intégralement consacrée à l'énoncé écrit et oral desdites lois).
2. Toutefois, notons que l'IA actuelle « tient plus aux algorithmes, au formalisme de représentation des connaissances, à la modélisation du raisonnement et à la logique qu'à l'accroissement des performances des ordinateurs » (GANASCIA, 2017 : 41-42).
3. Voir la mini-série télévisuelle produite par Arte, *Rematch* (2024), consacrée à cette célèbre partie. À propos de ce domaine d'application et de sa représentation au cinéma, nous renvoyons à l'annexe 1 sur le site de l'éditeur.
4. « Je suis l'œil mécanique. Je suis la machine qui vous montre le monde comme elle seule peut le voir » (Vertov, 1923, dans ABRAMOV, 1962 : 9). Notons que l'attribution d'énoncés à la première personne à une machine constitue un moyen linguistique fréquent pour représenter l'IA et induire l'idée d'une forme de conscience (évacuée chez Vertov dans un souci de matérialisme), et ce dès le titre du célèbre recueil d'Isaac Asimov, *I, Robot* (1950).

5. À propos de cette notion appliquée spécifiquement au visage, voir le commentaire de Somaini (2025 : 32, note 10) sur l'algorithme StyleGAN utilisé pour le site [thispersondoesnotexist.com].
6. Antonio Somaini, « Algorithmic Images », atelier du programme doctoral « Dispositif de vision : cinéma, photographie et autres médias », université de Zurich, 3 juin 2025.
7. L'autrice évoque d'ailleurs en passant l'intelligence artificielle (KRZYWKOWSKI, 2010 : 63).
8. À l'exemple de la série télévisée d'animation *Bubblegum Crisis* (1987-1991), ou de « *Patlabor* », manga et série TV (1988) puis long métrage d'animation (1989, *sequel* en 1993).
9. Nos remerciements à David Javet pour les informations qui ont nourri ces lignes consacrées aux productions japonaises.
10. Dick exploite fréquemment le motif paranoïaque de la découverte par un individu de sa propre ontologie machinique. Pour une lecture méta-cinématographique de sa nouvelle « La fourmi électrique », voir BOILLAT, 2014 : 185-187. La première saison de *Westworld* décline ce motif dans une perspective fortement méta-narrative.