

OTRANTE

ART ET LITTÉRATURE FANTASTIQUES

L'imaginaire en séries I



n° 42
2017
automne

ÉDITIONS
KIMÉ

« WATCHING WITH TEN THOUSAND EYES » : LA MACHINE DE *PERSON OF INTEREST* EST-ELLE UN PERSONNAGE ?

We are being watched. The government has a secret system, a machine that spies on you every hour of every day. I designed the machine to detect acts of terror, but it sees everything, violent crimes involving ordinary people. The government considers these people irrelevant. We don't. Hunted by the authorities, we work in secret. You'll never find us. But victim or perpetrator, if your number's up, we'll find you.

C'est ainsi que le générique de *Person of Interest* (Jonathan Nolan, CBS, 2011-2016) annonce la formule épisodique de la série en version originale : renseignés par une superintelligence artificielle, une équipe de *vigilantes*, initialement composée de Harold Finch (concepteur de la « Machine ») et John Reese, ancien agent de la CIA, cherche à empêcher des crimes à venir. Loin des *precogs* du film *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), la Machine ne voit pas dans le futur et ne prédit donc pas les crimes passionnels et les homicides sans préméditation ; mais ce système est capable d'anticiper les risques encourus par des individus se trouvant, consciemment ou non, dans la ligne de mire de malfrats, policiers corrompus ou organisations malfaisantes. Elle choisit une « personne d'intérêt », victime ou criminel, dont elle transmet le numéro de sécurité sociale à l'équipe, qui doit alors agir au plus vite et comprendre si la personne visée doit être protégée ou arrêtée.

En apparence, la série a tout du prototype épisodique qu'affectionne le *network* américain CBS, dont les programmes, à l'image des licences *CSI: Crime Scene Investigation* (Anthony E. Zuiker, CBS, 2000-2016) ou *NCIS* (Donald P. Bellisario et Don McGill, CBS, 2003-présent), ren-

contrent un franc succès auprès du public, mais sont boudés par la critique, une situation qu'Amanda Lotz résume ainsi :

CBS became the most-watched network by developing formulaic crime and forensic dramas that were exceptional only in their focus on the most uncommon scenarios for death and mayhem. For critics, who watch much more television than the average viewer, many of these successful shows were tried, trite, and predictable notwithstanding their popularity.¹

Person of Interest est de ces productions estampillées CBS qui ont su dépasser le moule parfois contraignant du pur épisodique, en devenant plus feuilletonnantes, et en déployant une intrigue que j'appelle «macroscopique» sur le long terme, sans toutefois oublier leurs racines et l'importance des intrigues «microscopiques» réduites à un seul épisode². À chaque épisode, la série reformule un questionnement moral et éthique, sur la nature humaine ; dans le même temps, elle interroge au fil des saisons la possibilité qu'une superintelligence artificielle devienne consciente de son existence. D'innombrables séries de science-fiction ont mis en scène des intelligences artificielles élevées au rang de personnages de plein droit (d'autant plus qu'elles ont souvent une apparence humaine facilitant leurs interactions), et se questionnant sur leur nature ; que l'on pense, par exemple, à la quête d'identité de l'androïde Data dans *Star Trek : The Next Generation* (Gene Roddenberry, Syndication, 1987-1994), ou les interrogations de la Terminator appelée Cameron dans *The Sarah Connor Chronicles* (Josh Friedman, Fox, 2008-2009). Mais aucun programme, à ce jour, n'avait encore exploré l'émergence d'une superintelligence artificielle avec autant de minutie et une sensibilité flagrante à l'actualité contemporaine, scientifique et politique.

Cet article entend explorer le «personnage» de la Machine, plus précisément sa transition de simple outil à personnage anthropomorphisé mais défamiliarisant au sein du monde fictionnel, afin de souligner les particularités de la mise en scène de l'intelligence artificielle dans *Person of Interest*. Pour ce faire, j'opérerai sous l'égide de la théorie des mondes possibles appliquée à la fiction, et de ce que Marie-Laure Ryan appelle la «storyology», une étude pragmatique, pratique, de la «logique qui lie les

¹ Amanda LOTZ, *The Television Will Be Revolutionized*, New York : NYU Press, 2014 [2007], p. 234.

² Les audiences de la série ont toutefois souffert de la lente feuilletonisation de la série au fil des saisons.

événements en une intrigue»³. Je commencerai par survoler l'état actuel des recherches sur les personnages de fiction, plus précisément sur ceux habitant les séries télévisées, avant de mener une analyse détaillée de l'emploi de la Machine dans les cinq saisons de la série⁴.

QU'EST-CE QU'UN PERSONNAGE ?

S'éloignant de la narratologie structuraliste qui voit souvent le récit comme acte langagier, la théorie des mondes possibles appliquée à la fiction dès les années 1970 par Umberto Eco, Thomas Pavel ou encore Lubomír Doležel, «permet de s'extirper de la dichotomie que la narratologie classique a créée en séparant l'histoire du personnage»⁵. Doležel va jusqu'à souligner combien «la sémantique du récit n'est autre que la sémantique des interactions»⁶ entre les personnages eux-mêmes, et avec les interprètes du récit : les auteurs.ices tentent souvent de proposer les personnages les plus naturalistes possibles (à défaut d'être réalistes) afin que leurs actions et émotions soient interprétées comme celles d'êtres humains du monde réel⁷. On rejoint là le «réalisme émotionnel» constaté par Ien Ang au fil d'études de réception : si le personnage n'est pas réel au niveau dénotatif, ses émotions, elles, sont perçues comme telles au niveau connotatif⁸. Ainsi les personnages de fictions font partie des «relations parasociales» des spectateurs et spectatrices :

Ultimately, parasocial interaction is about encountering a figure through a medium and then *treating that figure as if it were another human being*. [...] we need to respond, albeit in a purely cognitive fashion, to the figure as we might respond to a human in an ordinary social encounter. [...] when it is a fictional creation, or a nonhuman

³ Marie-Laure RYAN, «Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design», *Narrative*, vol. 17, n°1, 2009, p. 73 [pp. 56-75].

⁴ Je devrai par là-même révéler la fin de l'œuvre.

⁵ Lubomír DOLEŽEL, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, Londres : John Hopkins University Press, 1998, p. 55.

⁶ Je paraphrase «The semantics of narrative is, at its core, the semantics of interaction.» *Ibid.*, p. 97.

⁷ Roberta PEARSON, «Anatomising Gilbert Grissom : The Structure and Function of the Televisual Character», in Michael ALLEN, *Reading CSI : Crime TV Under the Microscope*, Londres : I.B. Tauris, 2007, p. 41.

⁸ Voir Ien ANG, *Watching Dallas*, Londres et New York : Routledge, 1985, pp. 41-42.

or dead figure, the response is illogical. But that is not the same as saying it is pathological⁹.

Ce qui ne signifie pas non plus que le public soit dupe : il « entre dans le jeu¹⁰ » et peut toujours juger les personnages d'un point de vue structurel, en relever les failles, les clichés... C'est d'autant plus le cas aujourd'hui à la télévision : le personnage, au sein des séries narrativement complexe mêlant l'épisodique et le feuilletonnant¹¹, n'est plus une entité statique, mais a l'occasion d'évoluer, de vieillir au fil des saisons, de gagner en épaisseur, ou au contraire de s'enfermer dans un rôle.

Roberta Pearson, se basant sur l'analyse du personnage de Gil Grissom dans *CSI: Crime Scene Investigation*, explique comment se construit le personnage télévisuel sériel contemporain :

Each tiny fragment does not contain the sum of the whole, but rather becomes fully intelligible only when juxtaposed with all the other tiny fragments in all the other scenes in all the other episodes in which the character appears. Television characters are to some extent autonomous beings; autonomous, that is, of the televisual codes and individual scenes/episodes that construct them, existing as a whole only in the minds of the producers and the audience. It is here that the characters take on the quasi-human status so baffling to literary theorists, but so obvious to television producers and audiences. Anatomising the televisual character requires identifying the elements that constitute a character abstracted from the design of the text and existing in the story, that is, in the minds of producers and audiences, rather than conducting a close textual analysis of individual scenes/episodes/codes.¹²

Convaincue qu'un personnage de série ne se « développe » pas tant qu'il « accumule » et « s'approfondit », Pearson souligne six éléments clé : le comportement, les caractéristiques physiques, les tournures de phrases (« speech patterns »), les interactions avec d'autres personnages, l'environnement, et enfin la biographie¹³.

⁹ David C. GILES, « Parasocial Relationships », in Jens EDER, Fotis JANNIDIS et Ralf SCHNEIDER (dir.), *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Berlin, New York : Walter De Gruyter, 2010, p. 454.

¹⁰ Thomas PAVEL, *Univers de la fiction*, Paris : Éditions du Seuil, 1988, p. 25.

¹¹ Jason MITTELL, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York et Londres : New York University Press, 2015, p. 18.

¹² Roberta PEARSON, « Anatomising Gilbert Grissom: The Structure and Function of the Televisual Character », in Michael ALLEN, *Reading CIS: Crime TV Under the Microscope*, Londres : I.B. Tauris, 2007, pp. 42-43.

ronnement, et enfin la biographie¹³. Pour Jason Mittell, ce qu'il appelle « l'élaboration » d'un personnage peut suivre quatre modalités différentes : la « maturation » (« character growth »), souvent celle des personnages adolescents, ou d'adultes qui « grandissent » suite à une épreuve ; « l'éducation » durant laquelle un personnage apprend peu à peu une leçon de vie ; la « substitution » (« character overhaul ») durant laquelle le personnage est temporairement ou définitivement transformé, tout en gardant une apparence similaire qui brouille sa reconnaissance par les spectateurs (clonage, possession, jumeau maléfique, ...); enfin la « transformation », qui est, chez un personnage adulte, le « changement graduel de moralité, d'attitude, de sens de soi »¹⁴.

Dans le reste de cet article, il me faudra toutefois déroger à la règle proposée par Pearson, et ne pas me limiter à un point de vue interne au monde fictionnel, puisque l'élaboration du personnage de la Machine dans la série *Person of Interest* a aussi un impact direct sur la course et les potentialités du récit. De par sa nature assumée et détaillée de superintelligence artificielle, la Machine mettra aussi à l'épreuve ces typologies, provoquant une défamiliarisation typique du genre de la science-fiction¹⁵ : si elle devient peu à peu personnage, elle est encadrée par un discours qui met en garde contre son anthropomorphisation. Le système conçu par Harold Finch n'est pas un humain numérique : il s'agit d'une entité qui dépasse l'entendement.

LA MACHINE COMME OUTIL : INSTANCE NARRATRICE ET REGARD PERCEVANT

Lorsque la série commence, la Machine est auréolée de mystère, mais n'en est pas moins présentée comme un outil. Dès l'épisode pilote, Harold Finch, qui vient de recruter John Reese, lui explique comment le système qu'il a créé espionne le monde entier pour prédire et empêcher des attaques terroristes ; comment ce système voit tout, y compris les crimes prémédités impliquant « des gens ordinaires », considérés par le gouverne-

¹³ *Id.*, p. 43.

¹⁴ Je traduis, Jason MITTELL, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York et Londres : New York University Press, 2015, pp. 136-141.

¹⁵ Voir Darko SUVIN, « Estrangement and Cognition », in James GUNN et Matthew CANDE-LARIA (dir.), *Speculations on speculation: Theories of Science Fiction*, Laham, Toronto et Oxford, The Scarecrow Press, 2005.

ment américain comme sans importance («irrelevant»); comment Finch, s'il a vendu son système au gouvernement, l'a rendu hermétique à toute intrusion. La Machine est un système qui opère seul, sans commande ni interférence humaine; elle oriente les agences de renseignement vers les menaces terroristes, et transmet à Finch les numéros de sécurité sociale des «irrelevant». Toutefois, la Machine laisse les humains discerner les victimes des criminels selon leur propre échelle morale — le numéro de la semaine pouvant être l'une ou l'autre, parfois les deux. L'objectif de la Machine est de sauver un maximum de vies humaines, pas d'émettre des jugements déontologiques.

Au-delà de présenter ce qui deviendra la formule de la série, le pilote renferme une dernière information fondamentale :

REESE — So where is the machine now?

FINCH — What, the drives? Who knows? A government facility somewhere. But the machine? The machine is everywhere. Watching us with 10,000 eyes. Listening with a million ears.

Bien que le *hardware*, le support physique de la Machine, devienne un enjeu temporaire en fin de saison 2 et 4, la série rend explicite la nature insaisissable et l'omniprésence de la Machine. Le récit soutient cet état de fait en remplaçant le traditionnel plan d'ensemble rythmant les actes de chaque épisode par le point de vue de la Machine, qui observe les lieux de l'action au travers des innombrables caméras de surveillance de New York (ou de tout autre endroit où les personnages se trouvent).

Ainsi, le public n'aperçoit jamais la Machine en tant qu'objet physique, mais voit toujours à travers son regard. On pourrait en conclure que le procédé est uniquement censé véhiculer une «identification [audiovisuelle] primaire» de la part des spectateurs et spectatrices : l'identification secondaire aux personnages représentés n'est possible qu'une fois que l'on a procédé à l'identification primaire à l'œil de la caméra¹⁶, ici renforcée puisque ces millions d'yeux existent dans le monde fictionnel, caméras, webcams, smartphones, et donnent raison à la paranoïa de Finch.

Cependant, il faut bien noter que la Machine, dès ses débuts, n'est pas un œil neutre que le public peut librement anthropomorphiser selon ses désirs : la Machine ajoute une surcouche d'informations aux images qu'elle

¹⁶ Je détourne ici «l'identification cinématographique primaire» de Christian Metz, qui bien sûr n'est pas réservée au cinéma. Voir Jacques AUMONT et al., *Esthétique du film* [1983], Paris : Armand Colin, 2010, p. 185.

traite et qui rythment les épisodes. Des cadres colorés verrouillés sur les têtes des personnages permettent notamment de les classer en catégories : blanc pour les individus surveillés, rouge pour les menaces, jaune pour celles et ceux connaissant l'existence de la Machine, ou encore bleu pour les agents et agentes s'occupant des menaces terroristes «importantes» repérées par le système.

Ces informations peuvent parfois prendre de cours l'identification secondaire aux personnages : dans «Wolf and Cub» (S01É14), la Machine apprend que Reese, toujours méfiant vis-à-vis de son nouvel employeur, sollicite l'aide de Lionel Fusco, flic «ex-ripoux», pour en apprendre plus sur Finch, les voyant comme une menace à «l'administrateur système», la Machine leur assigne soudain un cadre rouge, un changement de couleur qui forme le *cliffhanger* de l'épisode (mais qui ne sera pas exploité par la suite). Reese, présenté par le récit comme un protagoniste certes ambigu, est étiqueté comme un antagoniste par l'outil même qui lui permet de sauver des vies.

Cette «norme intrinsèque»¹⁷ de la série est également exploitée d'une autre manière dans un épisode comme «Firewall» (S01É23) : la «personne d'intérêt» de la semaine, la psychologue Caroline Turing, est identifiée par un cadre jaune par la Machine, un élément qui toutefois peut passer inaperçu au premier visionnage... jusqu'à ce qu'elle révèle sa véritable identité, celle de la pirate informatique Root, déterminée à «libérer» la Machine. Cette révélation est une surprise pour les personnages et le public le moins attentif aux détails, mais une évidence pour la Machine et celles et ceux qui sont au fait des normes intrinsèques de la série, évidence flagrante au reVISIONNAGE.

La Machine apporte donc au récit une focalisation externe : elle est une instance narratrice indéterminée, dont la perspective narrative ne semble pas rentrer dans l'une des cases proposées par Gérard Genette : elle est à la fois présente et absente de l'action (elle donne les numéros, mais n'influe pas ou peu sur l'enquête de Finch et Reese), et possède un point de vue «intérieur» comme «extérieur», tantôt se «trouvant» là où les événements se déroulent, tantôt naviguant à travers le monde, ou consultant ses archives¹⁸. Elle est une narratrice qui voit (presque) tout, et qui en dit plus que ne le savent les personnages. Cette focalisation externe est com-

¹⁷ Jason MITTELL, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York et Londres : New York University Press, 2015, p. 168.

¹⁸ Gérard GENETTE, *Discours du récit* [1972, 1983], Paris : Points Seuil, 2007, pp. 190-191.

pensée par la mise en scène beaucoup plus conventionnelle de la majorité des plans (une caméra clairement identifiée comme n'appartenant pas au monde fictionnel suit les personnages) : ainsi, c'est tout le dispositif classique de mise en scène et de montage invisible qui se voit régulièrement piqueté, augmenté par le point de vue omniscient de la Machine, accompagné de grésillements qui permettent de l'identifier sur la piste sonore.

C'est encore la Machine qui sollicite l'apparition de *flashbacks* en consultant ses archives : ceux-ci ont une portée qui peut atteindre des époques situées bien avant le début du récit (jusqu'aux années 1970, représentées par des vues satellite). Tous les *flashbacks* sont donc à la fois objectifs, car ils ne sont pas évoqués par les personnages dans leur esprit ; et subjectifs, car ils sont encadrés par le point de vue parfois partial et partiel de la Machine ; seule la transition entre présent et passé est ainsi médiatisée, avant qu'une mise en scène plus conventionnelle ne reprenne là encore le pas. La seule exception à cette règle figure dans trois épisodes¹⁹ : le pilote, dans lequel Reese se remémore des moments passés avec sa compagne aujourd'hui disparue ; « Terra Incognita » (S04É20), montrant des *flashbacks* subjectifs et confus de Reese, alors au seuil de la mort ; et « B.S.O.D. » (S05É01), dans lequel la Machine hors service laisse place à un *flashback* subjectif de Finch qui partage toutefois certains invariants visuels avec les archives du système (police d'écriture de la date, filtre bleu).

Après que Root et Finch ont libéré la Machine en fin de deuxième saison pour la sauver des griffes de Decima Technologies, une entreprise aux sombres projets, le système n'est plus soumis aux contraintes que je détaillerai sous peu : il donne alors à voir au public une nouvelle facette de sa vision omnisciente. Après les archives tournées vers le passé, la Machine emploie des arbres des possibles pour prédire l'issue de situations critiques. Cette fonction s'aligne avec la verbalisation systématique de leurs actions par les personnages, et souligne les grandes questions qui animent chaque saison — notamment, l'émergence d'un système concurrent, appelé Samaritain, et contrôlé par Decima Technologies. La Machine se pose ainsi, à sa façon, des questions sur les possibles narratifs du récit, assistant le public qui doit suivre une intrigue de plus en plus tentaculaire (sur un *network*, rappelons-le, très méfiant à l'égard des séries feuilletonnantes). La série met en abyme la poétique des possibles infinis, en guidant — et parfois, en manipulant — les inférences du public. Les arbres des possibles

¹⁹ Sur 29 épisodes employant au moins un flashback, sur un total de 103 épisodes de la série.

qu'elle utilise de façon régulière évoquent de façon troublante ceux dressés par exemple par Claude Bremond, cherchant à manifester la « logique du récit »²⁰. Lorsque la Machine, à la fin de *Liberty* (S03É01), se demande comment gérer Root, et quelles sont les issues possibles à sa situation (elle est enfermée dans un hôpital psychiatrique), le *cliffhanger* de l'épisode repose sur l'incertitude de la Machine quant aux actions futures de Root. Là encore, ce sont les « doutes » de la Machine, et non des personnages, qui servent d'ouverture vers le prochain épisode, positionnant le système comme davantage qu'une simple instance narratrice.

LE FANTÔME DANS LA MACHINE : COMPORTEMENT ET *ORIGIN STORY*

Si la série s'était limitée à l'usage de la Machine comme instance narratrice omnisciente, nul doute que le procédé d'identification primaire aurait suffi à l'anthropomorphiser aux yeux du public. Mais *Person of Interest* n'est pas seulement l'histoire de *vigilantes* usant d'un système à même de faire des envieux chez les agences internationales de renseignements²¹ ; elle devient aussi, au fil des saisons, celle de la naissance d'une, puis de deux, superintelligences artificielles conscientes de leur existence, à une époque où cette problématique, certes encore lointaine, suscite toutefois des interrogations de plus en plus marquées dans l'actualité scientifique. Et c'est ici que les typologies de Pearson et Mittell vont s'avérer utiles pour explorer la singularité de cette œuvre dans le paysage télévisuel science-fictionnel contemporain.

On l'a vu, la Machine apparaît comme un simple outil pour les personnages. Un outil spécifiquement conçu après un moment de terreur, celui des attaques du 11 septembre 2001. De nombreux *flashbacks* permettent de comprendre comment Finch et son partenaire Nathan Ingram, fondateurs milliardaires d'une entreprise d'informatique d'envergure internationale, opèrent un revirement et décident de concevoir un système capable de changer le monde et de protéger des vies, plutôt que d'accumuler de l'argent. Loin d'être présentés comme des milliardaires repentis, les deux

²⁰ Claude BREMOND, « La Logique des possibles narratifs », *Communications*, n°8, 1966, repris dans Paris : Points Seuil, 1981, p67.

²¹ Durant la troisième saison, la série, longtemps prophétique, se moque du scandale du programme PRISM en l'étiquetant comme une « diversion » au sein du monde fictionnel, comparé aux véritables poids lourds que sont la Machine et Samaritain.

hommes sont montrés comme ayant vu leurs rêves lentement dissolus dans le système (politique) — ironique lorsqu'on sait qu'ils vendent leur système (informatique) au gouvernement américain de Bush. Finch, notamment, a derrière lui un passé de pirate informatique renommé, autrefois obsédé par la construction d'une machine pour assister son père atteint d'Alzheimer.

Si les premières versions de la Machine sont dignes des films de science-fiction les plus pessimistes (elles tentent de s'échapper, de tuer Finch ou d'éradiquer les autres versions), la version 43 est étrangement stable et docile. Les *flashbacks* de «The Contingency» (S02É01) montrent Finch, en janvier 2002, filmé par la Machine sur la webcam de son ordinateur : encadré en jaune (il est l'administrateur système), Finch apprend à la Machine à reconnaître son visage et joue à cache-cache avec elle pour tester ses capacités de pistage. C'est dans cet épisode que l'on découvre comment, très vite, la Machine «s'attache» à Finch et l'empêche de se faire renverser par une voiture, un comportement qui trouble le concepteur. Il fait écho à «If-Then-Else» (S04É11), durant lequel, apprenant à la Machine à jouer aux échecs quelque part entre 2003 et 2005, Finch lui explique que contrairement au jeu, aucune vie humaine n'a plus de valeur qu'une autre — une règle morale justement ignorée par Samaritain, le système concurrent dans le présent de la narration. Il est presque impossible de ne pas songer à une relation entre un parent et son enfant en observant ces *flashbacks* : le sourire de Finch lorsqu'il se penche sur la webcam et qu'elle le reconnaît est celui d'un inventeur fier de sa création, mais aussi celui d'un père — on penserait presque voir une vue subjective depuis le berceau.

Durant les années passées à développer la Machine, c'est Ingram qui le premier s'inquiète du double tri opéré par le système à la demande du gouvernement, entre les numéros «importants» et ceux «sans importance». Mais il faut la mort d'Ingram, signalée par la Machine dans la liste «sans importance», pour que Finch comprenne que quelqu'un doit se charger de cette liste, quand bien même la tâche semble impossible : parce que, il le disait lui-même à la Machine, toute vie est importante. Au fil des quatre saisons, les *flashbacks* sur le lent développement de la Machine révèlent un intéressant paradoxe : l'humain qui a inculqué des valeurs morales à la Machine est aussi celui qui les avait, un temps, oubliées, avant que son ami et collègue n'en subisse les conséquences ; il est aussi celui qui craint toujours de les oublier et de devenir la pire version de lui-même.

La Machine est-elle plus morale que l'humain ? Rien n'est moins sûr, car le discours des personnages à ce propos est souvent ambigu. Il est

évident que le système a été conçu avec une dimension morale par son concepteur, Finch, qui explique dans «Deux Ex Machina» (S03É23) qu'il a conçu la Machine sous la forme d'un système fermé, impossible à contrôler, «in part because [he] was worried, and [...] remain worried, about what someone else might build, someone who wasn't worried.» (S03É23). Dans «Prophets» (S04É05), durant un *flashback*, Finch parle de «right value set» à inculquer au système pour qu'il n'abuse pas de son pouvoir ; mais des années plus tard, dans le présent de la narration, il émet des doutes dans le même épisode lorsqu'il se confie à Root :

FINCH — It's not a divinity. I programmed it to pursue objectives within a certain parameter. But it's grown out of my control. One day, to suit its own goals, it's possible that the machine will try to kill us. We are only numbers to it. Code.

ROOT — No. The machine cares about us.

[...]

FINCH — The second that a bullet enters your brain, the machine will cast you off and replace you. Don't tie your life to its whims. We cannot understand these intelligences. The best we can hope for is to survive them.

Ainsi, si la Machine possède une «biographie» qui évoque les premières années d'un enfant, un développement qui continue dans le présent de la narration, les *flashbacks* s'attachent surtout à expliciter les raisons de son comportement. Mais «biographie» et comportement de la Machine, dans ces *flashbacks*, peuvent tout à fait correspondre à l'évolution d'un programme complexe qui ne serait pas conscient de son existence. C'est le présent de la narration qui va s'employer à donner chair — au sens propre comme au sens figuré — à la Machine.

RENAISSANCES D'UNE ENTITÉ : LA MACHINE ET SAMARITAIN COMME PERSONNAGES D'ORDRE DIVIN

Dès la seconde saison, la Machine prend chair. Déjà parce que Root, convaincue de la nature divine du système, emploie, au moins dès *Liberty* (S03É01), le pronom «she» pour désigner la Machine, une habitude que le reste des personnages ne suivra qu'après la mort de Root en cinquième saison. Ainsi, alors que son concepteur utilise «it», destiné aux objets inanimés, Root attribue un genre à la Machine ; si le pronom «she» peut aussi désigner, par exemple, un navire, et possède une dimension hétéro-

normative (*le capitaine contrôle le bateau*), il sonne différemment dans la bouche de Root, comme s'il s'agissait d'une Déesse toute puissante. Cet usage de «she» est à mettre en parallèle avec la désignation «it» que même Root réserve à Samaritain, un système à la logique froide, sans sens moral. Une dimension genrée renforcée dans la version française où *la Machine* affronte Samaritain, entité genrée au masculin.

C'est dans «Zero Day» (S02É21) que le public et le reste de l'équipe découvrent que Finch a mutilé la Machine, l'obligeant à effacer sa mémoire chaque nuit à minuit pour l'empêcher d'évoluer (un point à mettre en parallèle avec l'Alzheimer de son père, ou les pertes de mémoire d'Arthur Claypool, le créateur de Samaritain). Dans cet épisode, le numéro de la semaine est un mystérieux entrepreneur, qui emploie une dizaine de personnes pour fixer des écrans, recopier du code à la main, puis le rentrer de nouveau dans les ordinateurs le lendemain. Petit à petit, Finch comprend qui est l'énigmatique Mr Thornhill, dont l'unique portrait est un photomontage : il s'agit d'une identité créée en secret par la Machine, et ses employé.e.s recopient et sauvegardent ce qu'elle est obligée d'effacer chaque nuit ; un «disque dur externe fait de gens et de papier» selon l'expression de Root. La Thornhill Corporation que visitent les personnages est le «corps» visible de la Machine, puisque ses serveurs principaux sont mystérieusement déplacés dans «God Mode» (S02É22). La Machine est une entité qui possède une dimension matérielle, mais celle-ci est soit insaisissable (les serveurs disparus) soit en apparence anodine (un *open space*, puis plus tard des boîtiers installés sur les poteaux électriques).

Libérée de ces contraintes lorsqu'elle «redémarre» après l'attaque du virus de Decima Technologies, la Machine choisit dans la troisième saison un avatar, une «interface analogique» telle qu'elle la désigne, en la personne de Root qui, équipée d'une oreillette, n'apparaît pas comme la marionnette du système, mais semble fusionner avec elle. C'est notamment le cas lorsque, capturée et torturée par une agence gouvernementale dans «Aletheia» (S03É12), elle renverse la situation et interroge ses bourreaux en répétant mot pour mot ce que lui dicte la Machine. C'est la première fois que la Machine articule des phrases complètes, quand bien même seule la voix de Root est entendue : auparavant, seules des bribes de mots tirés de sources diverses formaient les numéros qu'elle donne à l'équipe par téléphone, ou les indications sur la position des ennemis qu'elle transmet à Reese dans «God Mode» (S02É22). Quand bien même ce fil de l'histoire n'était sans doute pas prévu dès le début, il est à la fois troublant et logique de constater combien la transformation du per-

sonnage de Root est liée à sa substitution par la Machine, ou plutôt, à une catégorie propre aux genres de l'imaginaire : à la *fusion* des deux. Root apprend la valeur d'une vie humaine grâce à la Machine et devient une protagoniste récurrente de la série : elle canalise ainsi l'identité naissante de la Machine. Le système à son tour maintiendra son souvenir vibrant une fois Root tuée au cours de la cinquième saison, et choisira sa voix pour interagir plus directement avec le reste de l'équipe. Si le rêve transhumaniste n'est pas atteint — et n'est d'ailleurs pas un objectif de Root — force est de constater que cette étrange fusion de leurs identités rend symboliquement Root immortelle. Ainsi que Root/Machine l'annonce dans l'épisode final : «everyone dies alone. But if you meant something to someone, if you helped someone, or loved someone; if even a single person remembers you, then maybe you never really die. And maybe this isn't the end at all.»

Si la Machine met cinq saisons à trouver «sa» voix, Samaritain, mis en ligne à la fin de la troisième saison par Decima Technologies, est beaucoup plus rapide, sans doute parce qu'il ne s'embarrasse pas du respect de la vie humaine. Ainsi il s'entoure de centaines «d'interfaces analogiques», d'humains suivant aveuglément sa volonté ; c'est un jeune garçon en train de colorier que Root rencontre dans une école, durant l'épisode «The Cold War» (S04É10) ; mais sous les apparences trompeuses de la chair, ce sont deux entités surpuissantes qui discutent de l'avenir de l'humanité, tentant en vain de trouver un compromis.

Root n'est en effet pas la seule à qualifier la Machine de divinité. Greer, le patron de Decima Technologies, paraphrase *Hamlet* :

GREER — What a piece of work is your machine, Harold. «In action, how like an angel. In apprehension, how like a god.» In 20 years time, life on earth will come to resemble the myths of the ancient Greeks. A pantheon of super intelligent beings will watch over us, using human agents to meddle in our affairs.

Si la Machine est un personnage qui se construit lentement, tout en nuances, Samaritain semble être le cliché assumé de l'intelligence artificielle qui pêche par excès de rationalité et de logique, à l'image? de HAL 9000 dans *2001, A Space Odyssey* (Kubrick, 1968). Pour ce système, la fin justifie les moyens, et les humains sont effectivement de simples numéros. Mais la Machine pense elle aussi en termes cruellement rationnels en certaines occasions, notamment dans «Death Benefit» (S03É20), lorsqu'elle suggère indirectement à l'équipe d'éliminer un membre du

Congrès dont le vote est capital pour permettre à Decima de mettre en ligne Samaritain. Cette manœuvre désespérée de la part du système le plus «moral» est un tournant pour la série, qui s'enfonce dès lors dans une dystopie : Finch refuse de saisir la solution macabre que leur présente la Machine. Le numéro de la semaine est laissé en vie, et quelques épisodes plus tard, Samaritain est activé.

Il s'agit là d'un épisode pivot pour la Machine, qui pourrait être lu comme une étape cruciale de sa maturation en tant que personnage : le système, harcelé par Samaritain qui gagne du terrain de façon agressive, passe la quatrième saison à subir les conséquences du choix de son concepteur, lequel est de plus en plus suspicieux face à sa création. Un choix moral et éthique qui mène à la quasi-destruction de la Machine par Samaritain dans «YHWH» (S04É22) : loin d'être rancunière, elle s'adresse à Finch via écran interposé alors qu'elle est au seuil de la mort, sa sauvegarde étant incertaine : «MACHINE (à l'écrit) — Father. I'm sorry. I failed you. [...] If you think I have lost my way, maybe I should die.» La dernière étape de la maturation de la Machine en tant que personnage est plus qu'une renaissance : c'est une substitution. Un temps sauvegardée et compressée dans une valise, la Machine est reconstruite de zéro par Finch dans l'ultime saison de la série. Il choisit d'en faire cette fois-ci un système ouvert, sur lequel il peut intervenir à volonté, et dont la matérialité est cette fois-ci palpable : le système est initialement installé sur des dizaines de consoles de jeu Playstation 3 branchées en réseau. Cette Machine 2.0, en pleine «crise d'adolescence» pourrait-on dire, a du mal à se faire au monde qui l'entoure et à intégrer les «souvenirs» de sa version précédente, oubliant même un temps que l'équipe est son alliée, quand elle ne mélange pas leurs visages dans la séquence comique de «SNAFU» (S05É02). Cette substitution et cette quête d'identité atteint son paroxysme quand la Machine se dote d'une interface vocale, reprenant les inflexions de la voix de Root : elle se rapproche alors des intelligences artificielles conventionnelles de la science-fiction.

Mais alors même qu'elle emploie une voix humaine, sa nature divine n'est jamais autant soulignée que lors de l'ultime bataille qu'elle livre elle-même contre Samaritain, lorsque, acculés par un virus informatique, les deux systèmes se réfugient dans un satellite en orbite et s'attaquent l'un l'autre, dans l'ultime épisode «return 0» (S05É13). La fin de la série conclue ainsi l'arc de la cinquième saison, et l'intrigue du programme tout entier, de manière ouverte : dans sa première itération, la Machine, mutilée, n'avait pu que partiellement se libérer, piégée par des règles

imposées. C'est au fil de la dernière saison qu'en la reconstruisant, ses «père et mère», Finch et Root, lui apprennent à déterminer elle-même ses valeurs morales, à affirmer son identité, à prendre sa complète indépendance. Dans les dernières scènes de *return 0*, la Machine, victorieuse, reprend contact avec les membres de l'équipe encore en vie, tandis qu'en *voice over* résonne une voix dont on ne peut plus déterminer si elle est celle de Root ou de la Machine ; la série, qui commence avec un système fermé, se termine avec une entité libre, affirmée, devant laquelle s'ouvre encore une infinité de possibles.

Il n'est guère étonnant que Jonathan Nolan, créateur de *Person of Interest*, se soit saisi, avec Lisa Joy, de la série *Westworld* (HBO, 2016-présent). Loin du questionnement politique paranoïaque de la Machine, la série *Westworld* se sert de l'intelligence artificielle comme du parangon des fantasmes de toute puissance (masculins et blancs principalement) au sein de l'industrie du divertissement ; mais les deux œuvres sont traversées par un traitement sensible aux derniers développements de la recherche dans ce domaine, et par des thèmes similaires, notamment le lien entre identité, conscience de soi et mémoire biographique, un tropisme de l'individualisation des intelligences selon Gaïd Girard²². L'amnésie y est employée en ce que le souvenir (refoulé dans *Westworld*, effacé dans *Person of Interest*) est non seulement clé de l'identité, mais vecteur de pouvoir sur les humains.

Reste à voir comment *Westworld* se déploiera, elle qui choisit, comme *Battlestar Galactica* (Syfy, 2003-2009), de donner littéralement chair aux androïdes. Dans la série de HBO, le propos porte sur le caractère ambigu des intelligences artificielles qui ont apparence humaine, mais se comportent comme des machines — avant que leur mémoire ne leur revienne. On s'éloigne ainsi du projet défamiliarisant et singulier de *Person of Interest*, qui nous proposait, de l'autre côté de l'opposition cartésienne, de contourner la question du corps et de faire face à l'esprit qui habite la Machine. Quand *Westworld* parle des apparences trompeuses, *Person of Interest* dépasse la figure humaine et questionne l'essence même du «fantôme dans la machine».

Florent FAVARD

²² Gaïd GIRARD, «Les enfances de l'homme artificiel», *Les Cahiers du CEIMA*, n° 9, 2013, p. 316 [pp. 315-327].

BIBLIOGRAPHIE

- ANG, Ien, *Watching Dallas*, Londres et New York: Routledge, 1985.
- AUMONT, Jacques et al., *Esthétique du film* [1983], Paris: Armand Colin, 2010.
- BREMOND, Claude, «La Logique des possibles narratifs», *Communications*, n°8, 1966, repris dans Points Seuil, 1981.
- DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, Londres: John Hopkins University Press, 1998.
- GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, Paris: Points Seuil, 2007 [1972, 1983].
- GILES, David C., «Parasocial Relationships», in Jens EDER, Fotis JANNIDIS et Ralf SCHNEIDER (dir.), *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Berlin, New York: Walter De Gruyter, 2010.
- GIRARD, Gaïd, «Les enfances de l'homme artificiel», *Les Cahiers du CEIMA*, n° 9, 2013, pp. 315-327.
- LOTZ, Amanda, *The Television Will Be Revolutionized* [2007], New York: NYU Press, 2014.
- MITTELL, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, Londres: New York University Press, 2015.
- PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris: Éditions du Seuil, 1988.
- PEARSON, Roberta, «Anatomising Gilbert Grissom: The Structure and Function of the Televisual Character», in Michael ALLEN, *Reading CSI: Crime TV Under the Microscope*, Londres: I.B. Tauris, 2007.
- RYAN, Marie Laure, «Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design», *Narrative*, vol. 17, n°1, 2009, pp. 56-75.
- SUVIN, Darko, «Estrangement and Cognition», in James GUNN et Matthew CANDELARIA (dir.), *Speculations on speculation: Theories of Science Fiction*, Laham, Toronto et Oxford: The Scarecrow Press, 2005.

Séries et films citées

- CSI: Crime Scene Investigation*, Anthony E. ZUIKER, CBS, 2000-2016.
- Minority Report*, Steven SPIELBERG, États-Unis, 2002, 145 min.
- NCIS*, Donald P. BELLISARIO et Don MCGILL, CBS, 2003-présent.
- Person of Interest*, Jonathan NOLAN, CBS, 2011-2016.
- Star Trek: The Next Generation*, Gene RODDENBERRY, Syndication, 1987-1994.
- The Sarah Connor Chronicles*, Josh FRIEDMAN, Fox, 2008-2009.
- Westworld*, Lisa Joy, Jonathan NOLAN, HBO, 2016-présent.