

# L'AUTOENGENDREMENT DANS LA SCIENCE-FICTION OU FRANKENSTEIN CONTRE LES ROBOTS

*Isabelle Collet*

*Résumé.* — La science-fiction permet à ses auteurs de mettre en scène les nombreux fantasmes que sous-tend le progrès scientifique. Les histoires de créatures artificielles, qui commencent dans des mythes très anciens et trouvent leur prolongement avec les robots mettent en avant le thème récurrent de l'auto-engendrement. En comparant deux œuvres majeures science-fiction : Frankenstein de Marry Shelley et Les Robots d'Isaac Asimov, nous verrons deux visions différentes d'un engendrement dépourvu de mère. Le thème a des raisons fortes en informatique et peut même être considéré comme une des raisons de l'engouement des hommes dans cette discipline et en symétrie, du manque de femmes.

## 1. La science-fiction : l'inconscient de la science

De manière stricte, la science-fiction serait le genre littéraire qui prétend mettre en scène le futur (proche ou lointain) en utilisant comme moteur de l'intrigue ou au moins comme toile de fond de l'univers décrit, une technologie plus avancée que la nôtre ou des découvertes scientifiques qui sont encore à venir. La science-fiction « *paraît parfois une mise en évidence des fondements sociaux de l'existence contemporaine. La saisie des imaginaires qui agencent les orientations collectives à venir trouve dans la science-fiction une voie royale de développement et de projection dans une trame sociale. Elle expérimente les scénarios du futur proche et éclaire déjà les processus en jeu dans le présent* » (Le Breton, 1999) p. 159.

La science-fiction dont nous allons traiter, appelée hard-science, n'est pas celle qui mêle érotisme et aventure dans des décors futuristes. Elle n'a rien d'un genre populaire, au contraire, c'est plutôt une littérature élitiste, par ses fans et par ses auteurs.

La hard-science est peut-être le type de science-fiction le plus connu grâce à des auteurs comme Isaac Asimov ou Arthur Clarke mais aussi Jules Verne et H.G. Wells. Il s'agit de textes à fortes probabilités scientifiques où la science et la technologie

jouent un rôle de premier plan (Barets, 1995). Elles sont souvent à la fois le moteur de l'intrigue et le moyen de sa résolution. La hard-science est le genre idéal pour explorer sur le papier les potentialités du progrès scientifique. De par ses exigences, elle nécessite une qualification scientifique minimum pour être crédible et c'est pourquoi les auteurs de hard-science sont en général des scientifiques : H.G. Wells a étudié les sciences à l'école normale de Londres, Asimov était biochimiste, Clarke est physicien, Verne n'était pas scientifique lui-même mais travaillait avec les plus grands scientifiques de son temps.

## 2. La proximité avec l'informatique

Science et science-fiction tissent entre elles des liens privilégiés. « La « grande » science-fiction [...] joue [...] un rôle décisif depuis les années 40 [...] dans la constitution des grands mythes fondateurs de notre modernité. Son influence s'exerce de deux façons. En tant que textes porteurs d'idées, ses écrits nourrissent la culture et l'imaginaire social. [...] on note aussi] l'attrait irrésistible qu'elle exerce sur le microcosme des ingénieurs et des créateurs, notamment dans le domaine des nouvelles technologies. L'univers de sens aussi bien que les représentations sociales que les inventeurs des objets techniques peuplant notre quotidien se sont formés sont largement nourris par les thèmes majeurs de la science-fiction » (Breton, 1992) p. 113.

La hard-science a commencé par mettre en scène le mythe informatique sous des dehors merveilleux : il y a bien sûr des histoires d'ordinateurs de science-fiction contrôlant des régimes totalitaires (le célèbre *Big Brother* d'Orwell par exemple), des robots qui se retournent contre leurs créateurs... mais la hard-science mange rarement de ce pain-là. Nous l'avons vu, les auteurs de hard-science sont eux-mêmes des scientifiques pour qui avancée scientifique rime avec progrès : l'Ordinateur, la Machine, l'Intelligence Artificielle (IA), les Robots apporteront à l'humanité paix et prospérité, la déchargeront des tâches fastidieuses, lui permettront d'être encore plus humaine pour le plus grand bonheur de tous. Il y a parfois deux manières de lire un texte de science-fiction, selon qu'on se place dans une perspective technophile ou non. Des textes comme *1984* de Georges Orwell sont absolument clairs : l'ordinateur, *Big Brother* est l'incarnation même du pouvoir totalitaire. Mais d'autres textes permettent des lectures ambivalentes, voire contradictoires, les ordinateurs peuvent y être perçus comme des héros ou des tyrans, selon la vision que le lecteur a des machines et de l'humanité.

Quand est-il du lectorat ? Selon Gérard Klein : « *Le recrutement sociologique des praticiens de l'informatique, jeunes, masculins [...] a rejoint presque exactement celui des lecteurs de science-fiction, si bien que dans mon expérience, tous les informaticiens (au sens large) que j'ai rencontrés étaient des lecteurs de SF.* » (Klein, 1998)

Une enquête ...() x () (Clermont et Lallement, 1998) menée auprès des 120 étudiants de l'UFR de mathématiques et d'informatique de l'université de Nancy II, plus 170 professionnels de l'informatique de cette même université (incluant les enseignants-chercheurs) donne un résultat moins catégorique mais tout de même assez marqué. En additionnant les lecteurs réguliers et les passionnés, 50% des lecteurs classent les récits de science-fiction parmi les cinq lectures les plus importantes (parmi 10 propositions à classer par ordre d'importance).

Sherry Turkle fait une constatation similaire en étudiant un groupe d'informaticiens. Elle leur demande : « *Quels sont vos livres préférés et pouvez-vous dire pourquoi ?* » (p. 191). Voici la réponse d'un étudiant : « *À la première place, la science-fiction. Dans la science-fiction, vous pouvez partir de zéro. C'est comme écrire un programme. [...] Il n'y a aucune contrainte physique, on crée de toutes pièces un monde nouveau qui a ses propres règles* ». Un autre étudiant répond : « *J'aime la science-fiction. J'aime voir comment l'auteur crée des règles et s'y tient. Même quand cela devient vraiment difficile de s'y conformer. C'est une forme d'écriture qui exige beaucoup de discipline.* » (Turkle, 1986)

Sherry Turkle remarque en outre des points communs entre programmer et écrire de la science-fiction : « *Le seul impératif en science-fiction comme en programmation, c'est la cohérence. Une fois que vous avez créé un microcosme en langage informatique ou à l'intérieur d'un livre, il vous faut obéir à des contraintes. Les hackers<sup>1</sup> se sentent attirés par la création de microcosmes, ce sont des univers sûrs, élégants, d'une fantaisie contrôlée. La science-fiction fonctionne selon leur code.* » (p. 191).

Enfin, il faut rappeler que lectorat et auteurs sont des populations constituées très majoritairement d'hommes.

### 3. Frankenstein contre les robots

**3.1. Frankenstein ou le Prométhée moderne.** — Sans qu'on puisse tout à fait parler de consensus autour de ce point, plusieurs sources considèrent que le premier roman de science-fiction est *Frankenstein ou le Prométhée moderne* de Mary Shelley publié en 1818. Bien qu'il soit devenu une référence de la littérature fantastique, Mary Shelley avait bien le sentiment d'écrire une spéculation scientifique puisqu'elle commence la préface du livre par ces mots : « *Le fait sur lequel est fondé ce récit imaginaire a été considéré par le Dr. Darwin et par quelques auteurs physiologistes allemands comme n'appartenant nullement au domaine de l'impossible.* » (Shelley, 1818) p. 13.

Puis, le monstre créé par le Docteur Frankenstein a eu une telle popularité qu'il a volé le nom de son créateur (puisque'on donne souvent à la créature le nom du Docteur), mais il a également volé la célébrité à son auteure. Si le nom de Frankenstein est devenu commun dans le grand public, peu de personnes savent qu'il a été inventé

<sup>1</sup>Le terme hacker est utilisé dans tout cet article dans son acception d'origine, au sens de « **virtuose de l'informatique** » . Il ne doit **jamais** être compris dans son sens dévoyé de « pirate informatique »

par une jeune fille de dix-neuf ans. Le récit est passé du stade de roman de la littérature anglaise à celui de conte populaire. Le cinéma s'en est emparé, produisant plus d'une centaine de films et séries télévisées<sup>2</sup> à travers le monde comportant le mot « *Frankenstein* » dans son titre et trahissant souvent allègrement l'œuvre initiale.

L'histoire, telle qu'elle s'est popularisée, est globalement sur le même thème que celle du Golem de Prague : un savant fou anime une créature à partir de restes humains. Mais cette créature est mauvaise, elle se retourne contre le médecin et sème la destruction autour de lui. Le monstre du Docteur Frankenstein est une créature prométhéenne des plus classiques et nous amène sans surprise à la morale suivante : l'homme ne doit pas outrepasser sa condition et se permettre de créer la vie en combattant la mort.

Le récit original est plus subtil en proposant en fait un tout autre thème. En effet, selon Mary Shelley, qui l'écrit dans sa préface : « *ma principale préoccupation, dans ce domaine, sera [...] de montrer la douceur d'une affection familiale ainsi que l'excellence de la vertu universelle* » ... (p. 14-15). *Frankenstein* est un conte moral et familial.

Tout d'abord, on peut se demander comment ce petit récit paru en 1818 est devenu à la fois un des plus grands mythes de la littérature fantastique et aussi une référence inévitable quand on parle de créatures artificielles.

Certes, *Frankenstein* est une revisitation d'un grand mythe classique (Prométhée) à la lumière de la modernité littéraire et esthétique de son époque (le mouvement romantique) et des préoccupations scientifiques du moment (l'électricité) (Menegaldo, 1998). Néanmoins, la genèse peu banale de ce texte explique certainement en partie sa célébrité.

Mary Shelley est née le 30 août 1797. Sa mère était la célèbre féministe anglaise Mary Wollstonecraft, auteure en 1792 d'un grand traité défendant la cause des femmes : *Vindication of the Rights on Women*. Son père était le non moins célèbre philosophe politique William Godwin, considéré comme un des plus importants précurseurs des pensées anarchistes et utilitaristes, avec son ouvrage écrit en 1793 : *The Inquiry concerning Political Justice, and its influence on General Virtue and Happiness*. Simplement à cause de son nom, Mary Wollstonecraft Godwin ne pouvait qu'être suspectée d'idées politiques radicales. Toutefois, elle ne connut jamais sa mère qui mourut quelques semaines après sa naissance d'un empoisonnement du sang. Après la mort de son épouse, William Godwin publia ses mémoires dans lesquels il décrivit de nombreux aspects de la vie de Mary Wollstonecraft (sa liaison avec un américain qui lui donna une fille illégitime, sa tentative de suicide...) qui choquèrent considérablement la société anglaise et jetèrent des soupçons d'infamie sur la petite Mary avant même qu'elle ait pu avoir conscience de quoi que ce soit.

<sup>2</sup>source : Internet Movie Data Base 2004

Mary ne reçut pas vraiment de témoignages d'amour de la part de son père. En revanche, il s'occupa avec beaucoup de soin de son éducation. Dès son plus jeune âge, elle fut entourée par des philosophes et poètes tels que Samuel Coleridge ou Charles Lamb. L'ombre de sa mère défunte pesait sur elle, quand par exemple son père lui apprenait à déchiffrer les lettres puis à lire à partir des inscriptions de la tombe de Mary Wollstonecraft. Il n'est pas surprenant que la jeune Mary entretînt un goût pour les contes gothiques doublé d'une constante culpabilité autour de la mort de sa mère.

A l'âge de 16 ans, Mary confirma les prédictions d'infamie qui planaient sur elle en fuyant avec Percy Shelley. Le poète était déjà marié, plus ou moins contre son gré à Harriet Shelley, qu'il abandonna alors qu'elle était enceinte. A court d'argent et poursuivis par le scandale, ils errèrent d'appartement en appartement sans réussir à se fixer. Leur premier enfant naquit prématurément et mourut quelques mois plus tard.

En juin 1816, Percy Shelley, Mary et leur fils âgé de six mois sont invités par Lord Byron, grand ami de Shelley, à la villa Diodati au bord du lac Léman. Byron y séjourne en compagnie de son secrétaire, médecin et souffre-douleur, John Polidori.

Lors des soirées de la villa Diodati, Polidori raconte comment on a pu « *animer* » un cadavre quelques instants avec une pile voltaïque. Mary et Percy sont fascinés par les perspectives scientifiques nouvelles. Le groupe discute également d'un livre de Mme de Staël, intitulé *De l'Allemagne*<sup>3</sup>, où elle raconte que « *le principe de la vie peut être découvert et où les scientifiques ont pu galvaniser<sup>4</sup> un corps d'un humanoïde fabriqué par eux.* » (Staël, 1814).

La pluie les confine à l'intérieur de la maison où ils se racontent des contes de fantômes tirés d'un livre allemand appelé : *Fantasmagoriana*. Ils décident alors d'écrire chacun un conte surnaturel.

Seuls deux participants menèrent l'entreprise à bien : Polidori écrivit *Le Vampyre*, mettant en scène le personnage de Lord Rutheven, vampire cruel aux allures de dandy, qui s'inspire du personnage de Lord Byron. Le texte de Polidori est la première histoire de vampire « *moderne* ». L'image de Dracula, vampire aristocratique de Bram Stoker, s'inspirera directement de Lord Rutheven. Quant à Mary Shelley, elle écrivit *Frankenstein*.

Les deux plus grands mythes de la littérature fantastique occidentale sont nés ce même soir...

<sup>3</sup>Paru en 1814, *De l'Allemagne* contenait une critique implicite de la politique napoléonienne. Napoléon vit le danger, interdit le livre et le fit détruire.

<sup>4</sup>Dans les deux cas, il s'agit bien sûr d'électricité. Galvani a cru mettre en évidence une « *électricité animale* » appelée énergie galvanique mais ses travaux ont été balayés par ceux de Volta, l'inventeur de la pile électrique.

A la lumière de la vie de son auteure et de la genèse de ce récit, voyons quelle histoire raconte en réalité *Frankenstein*. Il s'agit d'abord d'un roman familial, miroir déformé de l'héritage paternel et maternel de Mary, dans lequel on retrouve la culpabilité par rapport à la mort de sa mère et l'abandon de son père.

Depuis la mort de sa mère, Victor Frankenstein est obsédé par l'impuissance du médecin à lutter contre la mort. A l'université, il travaille à découvrir le secret de la vie. Il s'isole, ne voit plus personne et en mélangeant des connaissances d'alchimie et de science, il parvient à son but. A partir de différents morceaux de cadavres, il reconstitue un homme auquel il redonne la vie grâce à l'électricité. Mais quand il voit la monstruosité qu'il a créée, il prend peur et abandonne la créature. Celle-ci ne peut compter que sur elle-même pour comprendre qui elle est. Elle apprend à parler et à lire en observant une famille unie, les De Lacey. Mais au moment où elle tente de se faire connaître du père aveugle, le fils entre dans la maison, l'aperçoit et craignant pour la vie de son père, tente de tuer le monstre. Délaissée par son père, rejetée par la société et par les De Lacey qu'elle croyait être ses amis, la créature veut avoir une compagne à ses côtés et oblige Victor Frankenstein à lui en créer une. Malgré sa promesse, Victor ne peut s'y résoudre. Alors, la créature décide de rejeter toute morale et de se venger. Elle tue le meilleur ami de Victor ainsi que sa fiancée. Puis, elle entraîne Victor très loin dans les glaces du pôle. Quand le médecin meurt finalement, la créature se donne la mort.

Victor Frankenstein incarne un chercheur moderne, prenant en compte dans ses travaux les acquis scientifiques les plus récents. Mais il est l'opposé du bon savant, qui observe la nature et ses mécanismes. En effet, pendant deux ans, il est le savant exalté qui ne sort plus de son laboratoire, perdant le fil des saisons, qui se coupe de sa famille et de la société, travaillant dans l'isolement et la frénésie. Sans aucun doute, on peut donc voir dans Frankenstein un Prométhée moderne car grâce à la science, il vole le pouvoir de Dieu et il est aussitôt puni pour avoir joué avec des forces qu'il ne maîtrisait pas.

Néanmoins, si on suit la piste que nous fournit Mary Shelley, on constate que les thèmes de la famille et de l'enfantement sont centraux dans *Frankenstein*. Pourtant, ils sont totalement oubliés dans les multiples adaptations de ce roman. La trame féminine a été perdue pour réduire le récit à sa dimension prométhéenne : *Frankenstein* est devenu une histoire de monstre et de savant fou.

Tout d'abord, la mort de sa mère Caroline plane sur le livre comme celle de Mary Woodstonecraft a toujours plané autour de Mary Shelley (Jondot, 1994). La mère de Victor est, elle aussi, « tuée » par sa fille. C'est en veillant sur Elisabeth, sa fille adoptive atteinte de la scarlatine que la mère de Victor attrape la maladie et en meurt. Par la suite, son image reste figée comme une figure mortuaire dans la maison. Un tableau d'elle où on la voit penchée sur son propre père mourant est accroché dans le salon. Le petit William, le frère de Victor, porte autour du cou un médaillon avec

le portrait de sa mère quand la Créature le trouve et l'étrangle. La Créature, touchée par la beauté de l'image sur le médaillon, place ensuite ce portrait dans la poche d'une jeune fille endormie qu'il croise dans un bois. Or, cette jeune fille est Justine, une domestique de la famille Frankenstein qui cherchait le petit William disparu. Ce médaillon trouvé dans sa poche l'accuse. Elle est jugée, déclarée coupable et tuée.

La maternité reste fortement liée à la mort dans la vie de Mary. Au moment d'écrire ce livre, Mary Shelley avait déjà perdu une petite fille en bas âge. Elle a ensuite mis au monde un bébé qui est âgé de six mois au moment où elle compose *Frankenstein* et est enceinte de nouveau.

Victor Frankenstein veut pénétrer les secrets de la nature, vaincre la mort, certes, mais surtout créer la vie. En effet, sa créature n'est pas un mort qui ressuscite avec toutes les connaissances de sa vie passée. Tout d'abord, elle est composée d'une multitude de corps différents qui ne servent que de matière première. Elle ne possède aucun souvenir résiduel provenant des morceaux des êtres humains qui la constituent et en particulier, le cerveau de la créature est vierge comme celui d'un nouveau-né au moment où elle prend conscience.

*Frankenstein* a la particularité rare d'exprimer l'angoisse de l'enfantement, sujet plutôt considéré comme tabou ou de trop mauvais goût pour s'y attarder quand on est un auteur masculin. Cette histoire expose les plus grandes craintes d'une femme enceinte : que se passera-t-il si mon enfant est difforme ? L'aimerai-je quand même ou souhaiterai-je sa mort ? Mon enfant sera-t-il un soutien ou se retournera-t-il contre moi ? Saurai-je l'éduquer ?

Tout d'abord, Mary Shelley insiste sur le fait que Victor Frankenstein a eu une enfance parfaite. « Avec leur profonde conscience de ce qu'ils devaient à l'être auquel ils avaient donné le jour et grâce aussi aux trésors de tendresse qu'ils avaient en eux, il est aisé d'imaginer que durant chacune des heures de ma tendre enfance, je reçus d'eux de continues leçons de patience, de charité et de maîtrise de soi. Ils me guidèrent avec tant de douceur que tout cela me parut n'être qu'une succession de moments joyeux. » (p. 49). Cette enfance est normalement la promesse d'un avenir brillant. Or, son père commit une faute infime, faute qui conditionna le reste de la vie de Victor. A l'âge de treize ans, Victor découvrit par hasard les œuvres alchimiques de Corneille Agrippa. Son père lui dit de ne pas perdre de temps avec ces sottises, mais sans lui expliquer pourquoi. Alors, Victor supposa que son père ne connaissait rien à l'alchimie mais qu'il ne voulait pas avouer son ignorance. Victor s'y plongea. Si son père l'avait arrêté, s'il s'était mieux soucié de ses études, « il est même possible que le cours de mes idées n'eût jamais reçu la fatale impulsion qui allait me conduire à ma ruine. » (p. 58).

Devenu étudiant, Victor Frankenstein passe deux ans à travailler à sa création. Finalement, une nuit de novembre, il est témoin de la naissance. « Je vis la créature entrouvrir des yeux d'un jaune terne. Elle respira profondément et ses membres furent agités d'un mouvement convulsif. » (p. 90). Mais au lieu de prendre son enfant dans ses bras

et de lui donner le même amour parental que celui que lui ont donné ses parents, Victor se précipite hors de la pièce, horrifié par la difformité de sa création. Et quand la Créature le suit, Victor s'enfuit, abandonnant son enfant et souhaitant sa mort.

Tel un bébé, le monstre expérimente seul les premières sensations : « *Une étrange multiplicité de sensations s'empara d'abord de mon être. La vue, le toucher, l'ouïe, l'odorat, tout me fut révélé simultanément. Et il me fallut longtemps en vérité afin d'être à même de faire la distinction entre mes différents sens.* » (p. 169). Il apprend par lui-même à distinguer ces sensations et ce qu'elles signifient. Il apprend à se nourrir, à se vêtir et à trouver un abri. Ensuite, la Créature obtient une éducation morale et intellectuelle en observant la famille De Lacey qui habite dans un cottage près de son abri. Les De Lacey lui donnent l'exemple d'une famille unie, bonne et vertueuse. Grâce à eux, le monstre apprend à parler et même à lire et écrire. Pour augmenter sa connaissance des humains, il lit Plutarque, *La vie des hommes illustres de la Grèce et de Rome* où il apprend la vertu, l'héroïsme et la justice civile. Dans *Ruines ou Analyse de la révolution des Empires* de Volney, il découvre la corruption et le déclin de la civilisation. Dans Milton, *Le Paradis Perdu*, il apprend l'origine du Bien et du Mal ainsi que le rôle des sexes. Dans *Werther* de Goethe, il découvre toute la gamme des émotions humaines, de l'amour au désespoir. Il apprend enfin la morale dans les fables d'Esopé et dans la Bible.

Le monstre constate lui-même qu'un enfant privé de l'amour d'une famille devient inhumain. Il le dit à son créateur : « *Crois-moi, Frankenstein, j'étais bon. Mon âme rayonnait d'amour et d'humanité. Mais je suis seul, affreusement seul. Toi, mon créateur, tu me hais.* » (p. 165). Mary Shelley construit son raisonnement sur *L'Emile* de Rousseau et sur *Le second discours*. Rousseau relie d'ailleurs spécifiquement les défaillances morales à l'absence d'une mère aimante. Malgré l'excellente éducation qu'il s'est donnée, le monstre est perdu. La famille De Lacey l'a rejeté. Son père, un instant touché par sa solitude, se détourne finalement de lui et de son devoir de créateur. Alors, la Créature se tourne vers la vengeance, abandonnant le Bien. A la fin de sa vie, Victor Frankenstein fait le bilan et ne renie pas sa conduite. « *J'ai beaucoup réfléchi à ma conduite passée et tout bien pesé, je n'y trouve rien de répréhensible. J'ai, dans un élan de fol enthousiasme, créé de toutes pièces un être rationnel, et j'avais, il est vrai, la responsabilité d'assurer son confort et son bonheur dans toute la mesure de mes moyens. Tel était assurément mon devoir. Mais j'en avais un autre, infiniment plus important, vis-à-vis de ma propre espèce..* » (p. 369). C'est ainsi qu'il explique pourquoi il a rompu sa promesse de créer à la Créature une compagne et qu'il a plutôt cherché à la tuer.

Victor Frankenstein renverse le cycle de la vie en commençant par la mort et court-circuite le processus biologique de procréation en substituant au corps féminin des procédés artificiels (Menegaldo, 1998). C'est une procréation sans mère, uniquement produite par un « *père* » qui ne pense pas à aimer son enfant et qui préfère l'abandonner. Ce n'était pas la création qui était mauvaise en soi. La créature est venue au



monde hideuse, certes, mais bonne. C'est parce qu'elle est née sans mère et parce que son père l'abandonne qu'elle deviendra mauvaise. On peut y voir bien sûr l'image du père de Mary qui s'est remarié un an après la mort de Mary Wollstonecraft et qui n'a pas su aimer sa fille et la solitude de cette petite fille qui n'a pas connu sa mère. . . On peut y voir aussi Percy Shelley qui a bien peu soutenu sa compagne au moment de la perte de leur premier enfant, préférant quitter momentanément la maison et se promener avec la demi-sœur de Mary. La vie de Mary Shelley la conforte dans l'idée qu'une procréation sans mère ne peut apporter que malheur et mort, car le père est toujours défaillant. Victor Frankenstein n'est pas puni parce qu'il a volé le secret des Dieux mais parce qu'il n'a pas pu assumer son acte de création. Il a décidé de mettre au monde un enfant sans mère mais sans être capable de pallier ce manque, se contentant de la procréation sans mesurer l'importance de l'éducation et de l'amour parental.

Il est remarquable de constater la façon dont ce roman a été expurgé dans ses adaptations et vulgarisations de tout ce qui le liait au féminin, pour ne plus laisser qu'une banale histoire de créateur poursuivi par sa créature. Mais on peut estimer que c'est bien parce que cette histoire touche au puissant mystère de l'enfantement, de la reproduction humaine qu'elle a acquis ce statut universel. Refoulant les fantasmes d'auto-engendrement de Victor Frankenstein, les futurs écrivains de science-fiction les diffuseront inconsciemment pour les offrir en partage aux informaticiens qui s'empresseront de pardonner au scientifique.

#### 4. Les robots

Le terme « *Robot* » a été initialement inventé par le tchèque Capek en 1920 dans sa pièce *RUR*. Ce récit met en scène des travailleurs mécaniques (« *Robot* » signifiant travailleur) produits par l'entreprise Rossum Universal Robot. Ces travailleurs ont une forme humaine mais on leur a retiré l'envie de tout ce qui est inutile, comme vouloir se promener ou jouer du violon. Or, voilà que l'humanité, servie par les Robots, perd toutes ses motivations et cesse de se reproduire. Les robots finissent par se révolter, détruisent ce qui reste de l'humanité et s'emparent du monde pour fonder une société qui ressemble finalement à l'ancienne. *RUR* est davantage une fable philosophique et politique qu'un récit de science-fiction. Néanmoins, à la fin de ce récit, la question de la frontière entre l'humain et la machine se pose déjà. A la fin, après la révolte des robots, le dernier survivant de l'humanité veut disséquer un robot pour comprendre comment il fonctionne mais en opérant, il a l'impression de commettre un meurtre et est obligé de s'arrêter (Capek, 1920).

Celui qui a le plus fait pour le développement des robots dans la science-fiction est sans conteste Isaac Asimov. D'ailleurs, l'invention du terme de « *Robotique* » lui

est attribuée, ce qui nous montre une fois de plus les liens étroits entre science et science-fiction.

Asimov fait partie de ces écrivains scientifiques qui ont foi dans la science, il en serait même la figure emblématique avec Arthur C. Clarke. Ses robots passent pour être l'antithèse de Frankenstein et il s'en explique dans une des nombreuses préfaces qu'il a pu écrire à ses recueils de nouvelles : « *La fabrication de [créatures artificielles] passe pour être le premier exemple de l'arrogance d'une humanité avide de revêtir grâce à une science mal inspirée, le manteau du divin. Tout être humain qui tentera une telle création ne produira qu'une parodie sans âme, inévitablement vouée à devenir aussi dangereuse que le Golem.* » (Asimov, 1996a). Cette position, qu'il considère comme superstitieuse et rétrograde, sera appelée dans ses nouvelles : « *Complexe de Frankenstein* » .

Les nouvelles et romans de Robots d'Asimov semblent aujourd'hui plutôt naïfs et pleins de facilités, comparés à la production de la science-fiction d'aujourd'hui. Toutefois, leur succès ne faiblit pas. Les raisons en sont multiples : une écriture enlevée et facile à lire (les apports scientifiques minimes<sup>5</sup> restent globalement plausibles, des scénarios simples (mais pas simplistes) et carrés, un récit sous forme d'enquête policière... et probablement aussi une vision optimiste de notre futur.

Tout d'abord, les robots sont rendus résolument inoffensifs grâce aux Trois Lois de la robotique, gravées au plus profond de leur cerveau artificiel et auxquelles ils ne peuvent déroger. « *Les escaliers possèdent des rampes, les fils électriques sont isolés [...] dans tout ce qu'il crée, l'homme cherche à réduire le danger.* » (Asimov, 1950). Ainsi, les robots suivront les Trois Lois de la robotique. Ces lois, telles qu'elles apparaissent en introduction du premier recueil de nouvelles sur les robots (Asimov, 1950), sont les suivantes :

– Première loi : Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, restant passif, laisser cet être humain exposé au danger.

– Deuxième loi : Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres sont en contradiction avec la première loi.

– Troisième loi : Un robot doit protéger son existence dans la mesure où cette protection n'est pas en contradiction avec la première et la deuxième loi.

Conditionnés par ces Trois Lois<sup>6</sup>, les Robots d'Asimov sont non seulement utiles et sans danger pour l'humanité, mais ils sont aussi secourables, rassurants, réconfortants au besoin, bref, par essence, ils sont bons.

<sup>5</sup>Ce qui n'est pas le cas d'Arthur C. Clarke, par exemple, qui a écrit de vrais livres de hard-science, qui ont beaucoup de succès auprès des physiciens.

<sup>6</sup>Notons tout de même que les trois lois de la robotique seraient profondément inapplicables. Elles sont génératrices de nombreux raisonnements cycliques et de paradoxes (qui fondent une bonne part des intrigues des nouvelles de robots d'Asimov). Une machine « pensante » purement logique ne pourrait s'en accommoder.

**4.1. Le paradis scientifique masculin.** — La nouvelle d'Asimov *Robbie* (1950) illustre idéalement comment l'âge d'or peut être un monde conçu par des hommes scientifiques dans lequel le féminin a un rôle tellement annexe qu'on pourra très facilement l'oublier.

Robbie est un robot utilisé comme nourrice auprès d'une petite fille nommée Gloria. Il lui a été donné par son papa qui est un scientifique et elle l'adore. La maman de Gloria n'apprécie pas vraiment cette situation et elle obtient que le robot soit enlevé à sa fille. Gloria dépérit pendant un an. Pourtant, sa mère reste inflexible. Finalement, le père trouve un subterfuge pour que Gloria revoie Robbie et là, le hasard fait que le robot lui sauve la vie. Alors, la mère, contrainte et forcée, accepte tout de même que la petite récupère son robot bien-aimé.

Cette nouvelle peut être perçue de deux manières radicalement différentes, selon les représentations du lecteur. Elle représente également une bonne illustration de la double lecture d'un texte de science-fiction. Un nerd pris dans un rêve technophile sera spontanément et de manière enthousiaste du côté de Gloria et de son père. Les lecteurs « *humanistes* » verront plutôt avec horreur comment les machines provoquent une déshumanisation de l'une des tâches les plus humaines qui soit : l'éducation d'un enfant.

Remettons-nous dans le contexte de l'auteur. Quand Asimov écrit *Robbie*, il a 19 ans. Il n'a aucune idée de ce que signifie s'occuper d'un enfant : son propos, c'est plutôt d'opposer la bonne science à l'obscurantisme ignorant et superstitieux. Il peut sembler étonnant qu'il place cette opposition dans le contexte familial (qu'il connaissait peu et qui ne le préoccupait a priori pas plus que ses lecteurs). Néanmoins, dans un exemple extrême, il peut ainsi mettre en opposition les personnes qu'il imagine les plus porteuses du conflit : l'homme scientifique et la mère au foyer. Mais sur le plan inconscient, le « *complexe de Frankenstein* » est probablement plus proche qu'il ne le croit.

Les arguments du père de Gloria sont les suivants : « *Un robot est infiniment plus digne de confiance qu'une bonne d'enfants humaine. [Le robot] n'a été construit en réalité que dans un but unique... servir de compagnon à un petit enfant. [...] Il ne peut faire autrement que d'être aimant et gentil. C'est une machine qui est faite ainsi. C'est plus qu'on en peut dire pour les humains.* » (p. 33). En face, la mère a du mal à exprimer ce qu'elle ressent, pourquoi elle n'aime pas ce robot. Ses seuls arguments sont assez pauvres : « *un enfant n'est pas fait pour être gardé par un être de métal* » ou « *un incident pourrait se produire* » ou encore « *les voisins* » ... (p. 32-33). Elle concentre tout ce que le jeune Asimov rangerait dans l'irrationnel obscurantisme : une peur quasi religieuse des machines « *pensantes* », une attitude traditionaliste volontiers rétrograde, un souci du qu'en-dira-t-on.

Pourtant, des arguments, il y en aurait, quand on regarde la relation exclusive qu'entretient Gloria avec Robbie. La petite ne joue avec aucun autre enfant et son

robot se plie à tous ses désirs, tous ses caprices, bien plus que ne l'aurait jamais fait une nourrice réelle ou un-e camarade de jeu. Robbie lui permet de continuer ses illusions enfantines de toute-puissance. On imagine facilement le petit Isaac, en butte aux brimades de son entourage, rêver d'avoir un tel compagnon de jeu, à la place de ses pairs agresseurs.

Mais que constate-t-on au-delà de cette nostalgie enfantine ? Grâce au travail des scientifiques, on améliore considérablement une tâche jusqu'ici considérée comme féminine. La mère n'est plus la personne la plus apte à savoir ce qui est bon pour élever un enfant. C'est le père scientifique qui voit juste et qui dépossède sa femme de son rôle de mère en lui substituant un robot, faisant le travail d'éducation bien mieux qu'elle, ou bien mieux qu'une nourrice. Les propos tenus par Asimov dans un numéro de *Psychologie aujourd'hui* d'avril 1969, nous éclairent sur sa relation avec son propre père... mais Asimov ne dit pas un mot sur la manière dont sa mère a pu influencer son existence : « *Quand j'ai commencé en 1939 à écrire des histoires de robots, j'avais 19 ans. Je ne plaçais pas la relation père fils sous le signe de la crainte. Peut-être en raison de mes propres relations avec mon père, rien ne me suggérait que la jalousie puisse naître dans le cœur de l'un à l'égard de l'autre, ni que le fils puisse courir un danger. [...]* L'entente était totale et bénéfique. Je vis naturellement une entente similaire entre l'homme et la réalité. »

Finalement, le meilleur des mondes est un monde de scientifiques bienveillants dans lequel les tâches féminines, considérées comme peu intéressantes ou peu importantes, sont exécutées par leurs fils : c'est-à-dire des robots au profil masculin.

Dans certains des premiers récits de science-fiction, comme *L'Homme de sable* (Hoffmann, 1817) et *L'Eve future* (Villiers de L'Île-Adam, 1886) ou dans le film de Fritz Lang *Metropolis* (1927), la créature artificielle est féminine, ce qui inclut automatiquement une dimension érotique dans les relations qui vont se nouer avec son créateur. Même si l'androïde féminin de *Metropolis* n'a pas été créé pour être un objet de désir, puisqu'elle va semer la terreur dans la ville, ses formes hyper-féminines ne laissent aucun doute sur les sentiments qu'il s'agit d'inspirer aux hommes qui la voient.

Les automates suivent cette même logique : si un automate représente une femme, elle se doit d'être féminine. A l'exposition universelle de New York en 1939, on présente divers êtres mécaniques dont un appelé « *la femme bavarde* ». Notons que l'automate n'a pas été simplement nommé « *la femme parlante* », terme neutre qui aurait pu tout aussi bien être accolé à un homme. Représentant une femme, la dénomination de ses capacités avait été revue en tenant compte des présupposés liés à son sexe. *La femme bavarde* répond à n'importe quelle question posée par les visiteurs. Mais il y a un comparse caché derrière qui dispose d'un piano de 50 touches, chacune étant reliée à un fragment de film sonore qui correspond aux syllabes anglaises

les plus usitées. L'homme pianote la réponse, juxtapose ainsi les films qui sont restitués par un haut parleur (Chapuis et Droz, 1949). « *Comparant cette femme robot à la Musicienne* » des Jaquet-Droz, un journaliste déclarait sans ambages que la première « ne contenait pas un centième de la grâce de l'androïde souriante du Musée de Neuchâtel » (p. 391). Peu importe la performance technique : une femme robot doit être séduisante, sinon, on n'y croit pas.

Encore aujourd'hui, les êtres artificiels féminins n'existent que pour mettre en scène le désir et le plaisir masculins. Dans le dernier produit de l'animation japonaise cyberpunk : *Ghost in the shell : Innocence* (2004), on rencontre enfin des êtres artificiels appelés « gynéïdes <sup>7</sup> » : elles sont construites pour le plaisir sexuel des hommes. Un corps féminin appelle l'érotisme, un personnage que l'on désire neutre est nécessairement masculin <sup>8</sup> dans ces univers strictement androcentrés.

**4.2. Comment le robot vient-il au monde?—** Les robots d'Asimov ont été créés par deux professeurs en mathématiques : Alfred Lanning et Peter Bogert. Comme le monstre de Frankenstein, les robots ont un (ou plusieurs) père(s) mais pas de mère. Il s'agit toujours de créations sans intervention féminine, mais cette fois, à la différence de Frankenstein, les résultats sont perçus comme bénéfiques. Le troisième personnage important de l'US Robotic, l'usine des robots d'Asimov, est une femme : Susan Calvin. Elle est robot-psychologue et vérifie leur bon fonctionnement une fois qu'ils sont créés. On peut trouver une certaine ironie dans le fait que les femmes, quand elles sont présentes dans cette reproduction purement masculine, ont un rôle d'assistante ou d'enseignante : elles interviennent après le processus de création lui-même.

Susan Calvin est toujours décrite comme une personnalité glaciale, même si c'est un personnage très positif : « *C'était une créature à la séduction nulle, en vérité, et plus conforme à l'idée que l'on se fait généralement d'un robot qu'aucune de mes créations positroniques, mais cela ne m'empêchait pas de l'adorer.* » (Asimov, 1996b). Asimov n'avait de toute manière pas d'autre solution pour Susan Calvin : si elle avait été sexy ou féminine, elle aurait introduit automatiquement une dimension érotique dont l'auteur n'aurait su que faire. Le sexe est une thématique trop angoissante à aborder dans le roman mais le fait d'avoir un personnage féminin incite Asimov tout de même à parler de maternité (alors que les personnages masculins autour de Susan Calvin ne semblent pas préoccupés par leur paternité).

Les robots d'Asimov n'apprennent pratiquement pas. Ils sortent de l'usine « *prêts à l'emploi* ». Toutefois, dans la nouvelle *Lenny* (Asimov, 1964), suite à une erreur de fabrication, un robot, Lenny, vient au monde avec l'esprit d'un nouveau-né. Alors,

<sup>7</sup>Gainoid, en version originale

<sup>8</sup>Il existe quelques robots masculins suscitant l'amour voire le désir chez les femmes : dans le roman *Face aux feux du soleil* d'Asimov (1957), une femme utilise un robot comme partenaire sexuel. Dans le film de Steven Spielberg *I.A.* (2001) on voit l'exemple très rare d'un robot gigolo.

Susan Calvin s'entiché de lui, se passionne pour son apprentissage et lui apprend à parler même si elle sait que son cerveau ne dépassera pas l'intelligence d'un enfant de cinq ans. A la fin de la nouvelle, le robot s'adresse à elle en ces termes : « *Maman, viens près de moi* » . (p. 190). Voilà la façon qu'a trouvée Isaac Asimov de la rendre mère : elle s'empresse auprès « *du seul genre de bébé qui lui serait jamais donné de posséder et d'aimer.* » (p. 190). Que Susan Calvin ressente un amour maternel pour un robot, il n'y a rien de vraiment surprenant dans le contexte des nouvelles d'Asimov. Toutefois, cet amour a un côté pitoyable. Susan Calvin n'est pas la créatrice de Lenny, elle ne l'a pas conçu. Elle est juste la mère adoptive d'un enfant handicapé dont personne ne veut et qui lui permet de compenser sa propre incapacité à être mère.

C'est dans le cas de HAL 9000 (Clarke, 1968) que la métaphore ordinateur/enfant est poussée le plus loin.

Lors d'un voyage dans l'espace, HAL 9000 est chargé d'une mission dont il est le seul à connaître les enjeux. Il décide de supprimer les humains à bord du vaisseau car leurs actes peuvent innocemment entrer en conflit avec la vraie mission qu'il n'a pas le droit de révéler. David Bowman, seul survivant du vaisseau, se débarrasse finalement de HAL en débranchant une à une toutes ses connexions. Dans une scène très célèbre du film de Kubrick, on entend la voix de l'ordinateur qui retombe en enfance au fur et à mesure que Bowman le débranche. Il remonte à ses premières connaissances informatiques puis il récite une comptine que lui a apprise son « *père* » lors des premières heures de sa mise sous tension. Dans le roman suivant, *2010, Odyssée II* (Clarke, 1983), Clarke nous parle davantage des relations qui unissent le Docteur Chandra à son fils artificiel. Tout d'abord, Chandra se situe lui-même entre les hommes et les machines. Depuis qu'il a mis au monde HAL 9000, il ne fait plus tout à fait partie de la race humaine, en particulier au niveau de ses sympathies. « *Ceux de ses étudiants et de ses collègues qui se demandaient souvent si [Chandra] était vraiment un être humain n'auraient pas été surpris d'apprendre qu'il ne pensait jamais aux astronautes qui avaient trouvé la mort. Le Docteur Chandra portait uniquement le deuil de son enfant perdu, HAL 9000* » (p. 27).

Ces fantasmes d'auto-engendrement apportent une solution à ce que Françoise Héritier appelle le privilège exorbitant des femmes à pouvoir se reproduire à l'identique mais aussi au différent. Les femmes sont les seules capables de mettre au monde non seulement leurs filles mais aussi les fils des hommes. Elle raconte qu'on retrouve dans de nombreux mythes des groupes non mixtes vivant séparément et pacifiquement, chacun étant capable de se reproduire à l'identique (Héritier, 2002) p. 23. L'harmonie primitive résidait dans l'absence d'altérité, jusqu'à ce qu'elle soit gâchée par un événement violent (en général : une copulation que (les) dieu(x) ne désirai(en)t pas). Le monde des scientifiques tel qu'il apparaît dans la science-fiction peut être un exemple de ce paradis fantasmagorique. La science-fiction nous remet en

scène les mythes anciens du paradis sans altérité, avec les costumes et décors du futur.

Le monde de l'informatique, d'aujourd'hui très largement masculin, n'est pas très loin de ce fantasme. L'auto-engendrement cybernétique permettrait de faire fonctionner pleinement ce paradis sans altérité strictement masculin, il possède le double avantage de supprimer la différence des sexes en écartant les femmes du processus de reproduction et de permettre aux êtres masculins de se reproduire à l'identique.

**4.3. Fantasme d'auto-engendrement chez les informaticiens.** — La création est une question centrale en informatique, qu'il s'agisse d'un nouveau logiciel, d'un nouveau langage ou d'un nouveau matériel. Puisque l'ordinateur permet de simuler tout un univers, il est donc capable également de le peupler. Nous allons voir plus précisément à partir d'entretiens réalisés auprès d'informaticiens, comment la programmation de logiciels permet de croire en l'intelligence artificielle.

Commençons par les propos de Maxime, un hacker, une personne réellement compétente en programmation. Il nous raconte que dans ses premières années d'études supérieures, il s'amuse à écrire des virus. Nous lui avons demandé s'il les programmait pour les lâcher sur le réseau dans le but d'infecter d'autres machines.

*« Non, no way, c'est pas pour ça que je les écrivais, c'est parce que c'était des programmes « intelligents » / des petites créatures »*

Le Breton constate également que *« pour nombre de chercheurs, les virus informatiques sont vivants, formes de vie artificielles créées par l'homme mais équivalentes à une forme biologique et menant une existence propre à l'intérieur de l'espace virtuel. »* (Le Breton, 1999) p. 155.

Paul, de son côté, estime qu'il est un programmeur médiocre, même s'il aime cette activité. Il aurait envie une fois de prendre le temps de réaliser un programme qui lui plairait : ce serait un programme de jeu d'échecs. Il se souvient d'un jeu auquel il jouait, étant plus jeune. Les pièces d'échecs étaient représentées par des personnages, les fous ressemblaient à des magiciens, les cavaliers étaient des chevaliers juchés sur leur monture, les tours étaient des golems de pierre, etc. Quand une pièce en prenait une autre, elles se battaient réellement, jusqu'à la « mort » de la pièce prise.

*« Et c'est simple à faire, la partie graphique, après le reste, faut . . . l'intelligence artificielle, c'est plus chaud. En plus de ça, je suis une buse en échecs, ce qui va pas aider.*

*– Alors pourquoi tu veux faire ce jeu-là ?*

*– Parce que c'est un jeu. . . à mon avis, je peux le faire, après, il demandera de nombreuses améliorations mais je trouve qu'il est accessible, [ . . . ] savoir s'il jouera bien aux échecs ensuite ou pas, c'est autre chose, mais c'est des connaissances que je peux piocher à droite à gauche, suffit de dire, de donner les grandes règles. »*

Il ne nous a pas été très facile de comprendre pourquoi Paul voulait faire un jeu d'échecs. Ce n'est pas pour le jeu en lui-même, il n'aime pas tellement les échecs. Ce

n'est pas pour le graphisme, il est incapable de dessiner. Ce n'est pas pour la virtuosité en programmation, il s'estime médiocre programmeur et mauvais joueur donc incapable de réaliser un moteur d'échecs brillant. Alors pourquoi un jeu d'échecs ?

*L'avantage des échecs, c'est qu'il va falloir se décarcasser pour faire un système qui soit un peu pas con. . .*

Le jeu d'échecs est le symbole du jeu « *intelligent* ». Régulièrement, un champion d'échecs russe défie une machine d'IBM et les journaux, spécialisés ou non, glosent à l'infini sur qui, de Kasparov ou de Big Blue, est le plus intelligent, ou si l'intelligence humaine, par son imperfection, reste inimitable et si c'est cette imperfection qui permet de battre la machine. Paul a touché un peu à un langage d'IA lorsqu'il était étudiant, juste assez pour lui donner l'envie d'en voir plus. On voit dans le discours qui suit qu'il n'y connaît pas grand-chose, il est très imprécis, il ne sait pas lui-même ce qu'il cherche mais il sent qu'il y a quelque chose de magique dans ces langages :

*« Des trucs d'intelligence artificielle, c'est pas si inaccessible que ça, je crois. Prolog, c'est un truc que j'avais aimé. [...] j'avais vraiment adoré, parce que, en fait, tu as l'impression de ne rien faire, puis au bout d'un moment, c'est génial ! »*

Luc, un autre hacker, a un discours similaire :

*« C'est l'idée d'une machine qui enchaîne des ordres simples à toute vitesse, l'idée même de l'automate programmable, qui me fascinait. Je ne sais pas exactement pourquoi, sauf que les possibilités semblaient illimitées, ça semblait être un jeu d'enfant de faire des choses très compliquées avec. »*

Alors, qu'est-ce que c'est, l'intelligence artificielle, finalement ?

Paul : *« Il suffit de définir des grandes règles pour que tout ça, ça tourne bien et tu as un truc à peu près cohérent. »*

L'intelligence, ce concept si difficile à appréhender, à mesurer, à développer chez les humains . . . chez les machines, finalement, est à la portée de tout informaticien : quelques règles bien posées, de la cohérence . . . et tout au bout peut-être, on affronte Kasparov . . . On joue à un jeu d'enfant et on simule le concept insaisissable de l'intelligence humaine.

Sherry Turkle cite à ce sujet un étrange témoignage de hacker :

*« Les hommes ne peuvent pas avoir d'enfants, c'est pourquoi ils essaient d'en avoir par l'intermédiaire de la machine. Les femmes n'ont pas besoin d'ordinateur, elles peuvent avoir des enfants d'une autre manière. » (Turkle, 1986)*

Elle citera aussi les propos de chercheurs en informatique du MIT<sup>9</sup> :

*Don Norman : « J'ai le rêve de créer mon propre robot. De lui donner mon intelligence, de le faire mien, de lui donner mon esprit. De me voir en lui. Depuis que je suis tout petit. »*

<sup>9</sup>Massachusetts Institute of Technology



Roger Schank : « *Mais qui n'a pas ce rêve ? J'ai toujours eu envie de créer un esprit pensant. De faire quelque chose de ce genre. C'est plus excitant que tout. C'est la chose la plus importante qu'un homme puisse faire.* »

Créer un esprit pensant est pourtant à la portée de tout être humain, en mettant au monde un bébé. Le rêve, dont parle Roger Schank, consiste à maîtriser seul chaque aspect de cette création, sans s'encombrer par ailleurs des responsabilités parentales. Ce sentiment de paternité, très répandu dans le milieu des informaticiens, est illustré par un témoignage que l'on trouve dans une étude de Bozonnet. Il s'agit d'un utilisateur qui prépare l'arrivée de son micro pendant la grossesse de sa femme et qui l'achète la veille de l'accouchement : « *Elle a le bébé, j'ai le micro.* » dit-il (Bozonnet, 1988).

Grâce à ce mythe de l'auto-engendrement, on peut se reproduire seul, sans avoir recours aux femmes. Dans le monde informatique, les femmes deviennent donc accessoires, elles disparaissent. Philippe Breton va même plus loin. Il attribue à ce phénomène une des raisons de l'exclusion des femmes de la tribu informatique : « *Ainsi, mais nous sommes là maintenant au cœur d'une dimension imaginaire, la reproduction au sein de la tribu se fait fantasmatiquement grâce, d'une part à l'union de l'homme et de la machine, et, d'autre part, à l'exclusion des femmes comme « matrices biologiques » . Dans ce sens, l'existence même de la tribu informatique est en partie conditionnée par l'exclusion des femmes qui constituent une concurrence non désirée.* » (Breton 1990) p. 56.

Mais une union suppose une fusion entre deux éléments. Alors que le cas de l'homme et de la machine, on peut voir cette reproduction au sens où l'entendaient les homonculistes du XVIIe. L'homme apporte la substance de vie ET la matière (en écrivant le programme), l'ordinateur sert uniquement de réceptacle. C'est pourquoi nous disions qu'il ne s'agit pas d'une union, mais d'un auto-engendrement car la machine n'est pas un partenaire, mais le support de l'environnement. Néanmoins, nous rejoignons Breton quand il dit que le principe de l'auto-engendrement s'oppose à la création biologique.

La conséquence de cette vision réductrice de l'enfantement biologique est que les femmes sont supposées ne pas avoir besoin de ce fantasme d'auto-engendrement puisqu'elles peuvent procréer « *par elles-mêmes* », dans un processus où le rôle de l'homme peut être vu comme périphérique, un rôle d'assistant. S'il est biologiquement évident que le pouvoir de l'engendrement est aussi bien dans le corps de l'homme que dans celui de la femme, le fait de réduire l'existence des femmes à leur rôle de mère laisse les hommes comme dépossédés de leur capacité à s'engendrer. La vision cybernétique de la reproduction, où il s'agit de se reproduire sur un plan informationnel et non plus fonctionnel (Wiener, 2000), ressemble à un discours de compensation permettant de dévaloriser l'enfantement biologique et de survaloriser la création intellectuelle. Toujours en suivant la logique de la cybernétique, la reproduction biologique que pratiquent les femmes s'effectue au niveau fonctionnel (qui,

selon la cybernétique, n'est pas le niveau pertinent pour appréhender le monde) et ne rapporte aucun mérite. Elle ne permet pas de comprendre un processus, elle ne donne aucune maîtrise sur le monde. C'est au niveau informationnel (niveau supérieur de compréhension du monde) que l'on peut prétendre maîtriser le phénomène. Il y a donc plus de valeur, d'enjeu, de gloire à réussir à s'engendrer au niveau informationnel que biologique (Collet, 2006).

On retrouve dans l'ouvrage de David Noble une remarque au sujet des nouvelles techniques reproductives qui nous rappelle les fantasmes de la cybernétique : « *Dans l'ascétisme clérical, la métaphore maternelle [des sciences] était un ersatz pour simuler la fonction de procréation. Après un millier d'années, la poursuite scientifique obsessionnelle d'un enfant sans mère, à travers les nouvelles techniques de reproduction, reste la préoccupation d'un monde sans femme.* » (Noble, 1992) p. 286<sup>10</sup>.

Dans le processus d'auto-engendrement cybernétique, les femmes ont au mieux un rôle d'assistantes, voire disparaissent totalement. On a l'impression d'être en face de deux méthodes différentes de reproduction : l'une supposée féminine, biologique et passive au sens où l'entend Simone de Beauvoir, dans laquelle les femmes restent dépendantes des hommes (Beauvoir, 1949) ; l'autre supposée masculine, logique et active dans laquelle la présence des femmes est inutile.

Pour conclure, il ne faut pas oublier que les termes « *féminins* » et « *masculins* » sont employés ici dans une perspective de genre et non de sexe : même si on a voulu les en exclure, les femmes sont tout à fait capables d'aspirer à de tels actes de création et de les réaliser, malgré tous les obstacles mis sur leur chemin. Rappelons qu'Ada Lovelace, la première programmeuse, a appelé son mémoire : « *mon premier enfant* » (Wooley, 1999), elle qui en avait déjà trois de manière biologique.

### Références

- [1] Asimov, I. (1950). *Les robots*, Paris, *J'ai lu*.
- [2] Asimov, I. (1964). *Un défilé de Robots*. Paris, *J'ai lu*.
- [3] Asimov, I. (1996a). *Histoire de Robots. Mais le docteur est d'or*. Paris, *Press Pocket*.
- [4] Asimov, I. (1996b). *Les femmes en Science-fiction. Mais le docteur est d'or*. Paris, *Press Pocket*.
- [5] Baret, S. (1995). *Le Science-fictionnaire*. Paris, *Denoël*.
- [6] Beauvoir, S. d. (1949). *Le Deuxième Sexe*. Paris, *Gallimard*.
- [7] Bozonnet, J.-P. (1988). *L'acceptabilité sociale de la micro-informatique domestique*. *PIRT-TEM CNRS*.
- [8] Breton, P. (1990). *La tribu informatique*. Paris, *A.M. Métailié*.
- [9] Breton, P. (1992). *L'utopie de la communication*. Paris, *La Découverte*.
- [10] Capek, K. (1920). *RUR*, *Edition de l'aube*.

<sup>10</sup>Traduction : Catherine Marry

- [11] Chapuis, A. and Droz, E. (1949). Les automates, figures artificielles d'hommes et d'animaux. *Neuchâtel, Le Griffon*.
- [12] Clarke, A. C. (1968). 2001, l'odyssée de l'espace. *Paris, J'ai lu*.
- [13] Clarke, A. C. (1983). 2010, Odyssée deux. *Paris, J'ai lu*.
- [14] Clermont, P. and Lallement, J. (1998). Intelligence et Réseau dans la science fiction : représentation de l'ordinateur dans quelques récits contemporains. 11ème Colloque Européen en Informatique et Société, Informatisation et anticipations, entre promesses et réalisations, *Strasbourg, Centre de coordination pour la Recherche et l'Enseignement en Informatique et Société (Paris VI - Jussieu) Groupe d'Etude et de Recherche sur la Science de l'Université Louis Pasteur (Strasbourg)*
- [15] Collet, I. (2006). L'informatique a-t-elle un sexe. *Paris, L'Harmattan*.
- [16] Héritier, F. (2002). Masculin / Féminin, Dissoudre la hiérarchie. *Paris, Odile Jacob*.
- [17] Hoffmann, E. T. W. (1817). L'homme au sable. *Les contes*.
- [18] Jondot, J. (1994). "De la maman à la momie." *Les cahiers Forell(2) : 199-205*.
- [19] Le Breton, D. (1999). L'adieu au corps. *Paris, Métailié*.
- [20] Menegaldo, G. (1998). Frankenstein. *Paris, Autrement*.
- [21] Noble, D. (1992). A World without Women : the Christian Clerical Culture of Western Science. *New-York, Knopf*.
- [22] Shelley, M. (1818). Frankenstein ou le Prométhée moderne.
- [23] Staël, M. d. (1814). De l'Allemagne. *Paris, Flammarion*.
- [24] Turkle, S. (1986). Les enfants de l'ordinateur. *Paris, Denoël*.
- [25] Villiers de L'Île-Adam, A. (1886). L'Eve future. *Paris, Gallimard*.
- [26] Wiener, N. (2000). God and golem Inc. *Paris, Edition de l'Eclat*.
- [27] Wooley, B. (1999). The Bride of science : romance, reason and Byron's daughter. *McGraw-Hill*.

Isabelle Collet

INT - Département Systèmes d'Information 9 rue Charles Fourier 91 011 Evry Cedex.

E-mail : [Isabelle.collet@int-evry.fr](mailto:Isabelle.collet@int-evry.fr)

Université Paris X - Sciences de l'Éducation Centre de Recherche en Éducation et en Formation 200 av. de la République 92000 Nanterre.

E-mail : [icollet@u-paris10.fr](mailto:icollet@u-paris10.fr)

Url : <http://www.isabelle-collet.net>