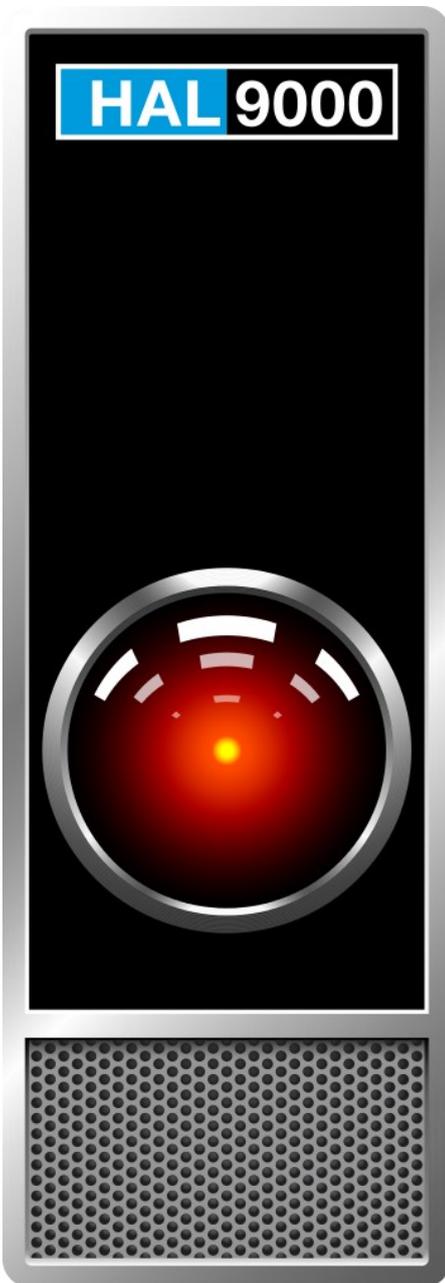


Dans l'œil du cyclope

A. Portelli & F. Guarnieri

aurelien.portelli@mines-paristech.fr

23 décembre 2019



HAL 9000

2001, *L'odyssée de l'espace*
Stanley Kubrick, 1968

REFERENCES

- P. Bizony (2000). *2001, le futur selon Kubrick*, Paris, Cahiers du Cinéma, 167 p.
- N. Bostrom (2017). *Superintelligence*, Paris, Dunod, 495 p.
- A. Portelli, S. Travadel, F. Guarnieri (2018). « Quand l'IA tue : 2001 L'odyssée de l'espace ou le récit de la fin de l'espèce ? », *La Recherche* [[en ligne](#)].

CONTEXTE : de 1964 à 1965, Stanley Kubrick et Arthur C. Clarke écrivent le scénario d'un film de science-fiction qu'ils intitulent *2001, l'odyssée de l'espace*, en référence au récit d'Homère. Pendant le tournage, Kubrick s'entoure d'experts comme Marvin Minsky, professeur au MIT et pionnier de l'IA. La NASA, IBM et d'autres grandes entreprises participent au projet en prêtant leurs dernières technologies (Bizony, 2000).

Le film sort en 1968. Il débute alors que des hommes-singes luttent pour leur survie et qu'un monolithe, artefact rectangulaire et noir, apparaît à l'écran. L'un d'eux le touche et a l'idée d'utiliser un os comme arme pour se défendre. Des millions d'années plus tard, des chercheurs se rendent sur la Lune pour examiner un monolithe récemment découvert ; l'objet émet soudain un son strident. Dix-huit mois après, le vaisseau *Discovery* part pour Jupiter. A bord, les astronautes sont secondés par HAL 9000, un superordinateur au *design* épuré et intemporel.

NARRATION : l'objectif de la caméra fait référence à l'œil de Polyphème, ennemi d'Ulysse, auquel renvoie le personnage de l'astronaute Dave Bowman – en français *l'archer*. Au centre, une pupille jaune est entourée d'un iris rouge, au-dessus duquel se reflètent les lumières du *Discovery*. L'objectif est inséré dans un rectangle noir, dont la partie supérieure accueille un cartouche indiquant HAL 9000. Les trois lettres succèdent dans l'alphabet à celles d'*I.B.M.* Pure coïncidence, car les auteurs ont utilisé les initiales de l'heuristique et de l'algorithmique pour composer un sigle et donner un nom humain à l'ordinateur. Pourtant, les lettres d'*IBM* sont à l'époque bleu sur fond blanc, exactement l'inverse du logo de HAL. Sous l'œil, la grille figure le dispositif permettant à l'ordinateur d'inter-

agir avec le monde physique. Cette partie métallique prolonge le rectangle noir, qui rappelle par sa forme et sa couleur les mystérieux monolithes.

INTERPRETATION : dans le film, les monolithes, d'origine extraterrestre, marquent chacun un tournant dans l'histoire humaine. Le premier conduit à découvrir la pensée abstraite et la technique. Le second apporte la preuve de l'existence d'une vie intelligente en dehors de la Terre. L'artefact émet un signal vers Jupiter. Le *Discovery* a ainsi pour mission de s'y rendre pour trouver l'origine du signal. Puisant inconsciemment dans une mémoire ancestrale, le concepteur de HAL a dès lors pu donner au superordinateur, quintessence de la technologie, l'apparence du monolithe qui avait ouvert la voie de l'innovation. La machine est toutefois rongée de l'intérieur par un mal, symbolisé par la couleur rouge. En s'adressant aux humains, HAL élabore un personnage qui se distingue par son infaillibilité. L'ordinateur est toutefois victime d'un conflit de programmation : il a été entraîné à dire la vérité, mais il n'est pas autorisé à dévoiler aux astronautes le but de leur mission. Cette dissimulation lui donne un sentiment d'imperfection et le conduit à commettre une erreur d'analyse, qu'il refuse d'admettre. Piégé dans son récit, HAL rejette la faute sur l'humain. Par prudence, les astronautes décident de le déconnecter et l'ordinateur réplique en éliminant l'équipage. Bowman, ultime survivant, parvient à le vaincre *in extremis*. *2001* permet donc de concevoir les risques causés par une superintelligence non en termes d'autonomisation croissante des machines et de domination technique (Bostrom, 2017), mais de construction d'une identité narrative défaillante (Portelli *et al.*, 2018).