REVEL NICE
REVUES ÉLECTRONIQUES DE L'UNIVERSITÉ DE NICE

http://revel.unice.fr

CULTURE - SCIENCE - TECHNIQUE

Alliage

Pour citer cet article :

Éliane Martin-Haag,
" Du mode d'existence des objets techniques dans La Guerre des étoiles ",
Alliage, n°60 - Juin 2007, , ,
mis en ligne le 01 août 2012.
URL : http://revel.unice.fr/alliage/index.html?id=3487

Voir l'article en ligne

AVERTISSEMENT

Les publications du site REVEL sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle.

Conditions d'utilisation - respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle

L'accès aux références bibliographiques et au texte intégral, aux outils de recherche ou au feuilletage de l'ensemble des revues est libre, cependant article, recension et autre contribution sont couvertes par le droit d'auteur et sont la propriété de leurs auteurs.

Les utilisateurs doivent toujours associer à toute unité documentaire les éléments bibliographiques permettant de l'identifier correctement et notamment toujours faire mention du nom de l'auteur, du titre de l'article, de la revue et du site Revel. Ces mentions apparaissent sur la page de garde des documents sauvegardés sur les postes des utilisateurs ou imprimés par leur soin.

L'université de Nice-Sophia Antipolis est l'éditeur du portail REVEL@Nice et à ce titre détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation du site.
L'exploitation du site à des fins commerciales ou publicitaires est interdite ainsi que toute diffusion massive du contenu ou modification des données sans l'accord des auteurs et de l'équipe Revel.

REVEL revues électronique de l'UNS - plate-forme pepinière

Du mode d'existence des objets techniques dans *La Guerre des étoiles*

ou de l'encyclopédisme de George Lucas

Éliane Martin-Haag

Agrégée de philosophie, ancienne élève de l'ENS Fontenay, docteur d'État en philosophie enseigne la philosophie à l'âge classique à l'université de Toulouse-le Mirail. Elle a publié trois ouvrages sur Diderot, dont une étude à propos de son encyclopédisme : Un aspect de la politique de Diderot : savoirs et pouvoirs, Paris, Ellipses, coll. Polis, 1999 et le premier ouvrage de synthèse sur Voltaire, Voltaire : du cartésianisme aux Lumières, Paris : Vrin 2002. Elle travaille actuellement sur les Lumières comme conscience pratique de la philosophie en les confrontant aux interprétations de G. Simondon, M. Foucault, J. Habermas et H. Arendt.

fr

70-85

Juin 2007

Le succès populaire de *Star Wars* a incité les philosophes à s'en désintéresser, comme si la culture ne devait être qu'une culture ésotérique, réservée aux spécialistes de l'histoire des idées et si possible des idées nobles : contemplatives ou métaphysiques. Il y a là un refus de la modernité, voire un ressentiment envers une « post-modernité » dont la science-fiction serait un sous-produit particulièrement vulgaire, ou pire, un instrument médiatique, qui s'emploierait à détruire la véritable culture et à orchestrer la perte d'aura de ses chefs-d'œuvre. De Heidegger à Marcuse, on n'en finirait pas d'énumérer les critiques de la culture de masse, du film comme art de propagande, de la pensée unidimensionnelle qui doit obéir à l'impératif de l'efficacité et du rendement, c'est-à-dire aussi de la facilité et de la platitude. La *Guerre des étoiles*, comme tous les films dits « à grand spectacle », semble entrer dans cette catégorie. Toute une industrie marchande s'est en effet développée autour de ce film pour financer son énorme coût de production.

Il y a davantage encore. Les philosophes, qui dénués de préjugés envers les œuvres d'art modernes, peuvent, à l'inverse, estimer qu'il s'agit d'un *space opera* classique, un de ces films d'action que les Américains ne se lassent pas de tourner, selon Deleuze, en utilisant toujours le même montage, dit de « la grande forme », qui fait passer d'une situation à une autre par l'intermédiaire d'une action cruciale (SAS'). On sait que ce montage peu inventif a son modèle archétypal dans *Naissance d'une nation* de Griffith. Cette formule bien connue rejoint le cinéma soviétique et marxiste d'avant-guerre, dans la mesure où il véhicule la croyance philosophique en la finalité de l'histoire, à cette différence près que le progrès n'y consiste pas dans la victoire finale du prolétariat, considéré comme classe universelle, mais dans la refondation perpétuelle de la Nation américaine, en tant qu'elle rêve elle-même d'être universelle, unanimiste, et de rendre au pluralisme son vrai visage consensuel, sans lutte de classe, sans conflits, sauf provisoires, individuels ou communautaires. Dans ce cinéma, la lutte des classes et la dialectique marxiste sont donc remplacées par toutes les versions ou formes empiriques du duel, afin d'aboutir au grand rassemblement de tous ou au *melting pot* idéal des riches et des pauvres, des blancs et des noirs, des hommes et des femmes.

On pourrait ainsi comprendre que *Star Wars* transporte dans l'avenir une histoire à la fois monumentale, antiquaire et éthique, au sens nietzschéen de ces termes.[1] Il s'agit d'une œuvre monumentale, non seulement par son budget, mais par l'extraordinaire prolifération des formes de vie et de civilisations qu'elle met en jeu. Elle apparaît également antiquaire par son mélange de gigantisme et d'intimisme : par le soin apporté aux costumes, aux images presque lithographiques d'un passé de splendeurs révolues et qui évoquent une Venise improbable, surdimensionnée et quelque peu clinquante, du clinquant des anciens péplums, destiné à dénoncer l'inégalitarisme, l'absence d'éthique des civilisations pré-chrétiennes, lesquelles sont réduites à autant de Babylones aussi luxueuses que corrompues. Enfin et surtout, il s'agirait d'une histoire éthique, met tant en scène l'éternel combat du Bien et du Mal, non sans jouer sur toutes les séductions du Mal : noir et rouge des décors de l'Empire qui rappellent les fastes du nazisme, menace plus que nucléaire de l'Étoile de la Mort, massacre des jeunes Jedis innocents par Hérode-Dark Vador, orgie de batailles et de machines à tuer. Le duel entre Luc Skywalker et Dark Vador constituerait alors l'action décisive qui fait basculer de la situation de l'Empire ou du Mal totalitaire à la nouvelle situation de la République galactique, non sans avoir été préparée par le devenir-bon de Han Solo ou Lando Calrissian, dont les actions et les combats seraient donc des duels emboîtés dans le grand duel du Bien et du Mal. On aboutirait ainsi, avec le feu d'artifice final chez les Ewoks, au rêve consensuel d'une Amérique démocratique et galactique, à une *pax americana*, à laquelle la politique de George Bush a donné une résonance particulièrement sinistre. La *Guerre des étoiles* n'est-elle pas d'ailleurs le nom qu'ont donné les Américains, sous la présidence de Reagan, à un programme d'armement, défensif il est vrai, mais dont on peut estimer qu'il participe d'une visée néo-impérialiste ? Dans ce nouvel impérialisme, la guerre scientifique et technique s'est bien déchaînée, avec toute la barbarie moderne de la guerre dite « propre », de cette terrible propreté des frappes prétendument « chirurgicales » qui ont remplacé le napalm stérilisant d'*Apocalypse Now*.

Une pensée paradoxale des techniques

On pourrait donc penser que George Lucas, l'ancien rebelle des années soixante, est devenu l'idéologue de l'Empire américain.

À notre sens pourtant, George Lucas attaque l'idéologie américaine de l'intérieur. Sous couvert du conformisme lié au grand film d'action et à sa nécessaire *happy end*, il subvertit la croyance en une histoire finalisée, dont les étapes seraient nécessairement contenues en puissance dans le commencement. Pour le comprendre, il faut d'abord observer qu'il n'y a pas de commencement au sens strict dans *La Guerre des étoiles*, mais un mouvement récurrent des différents épisodes, mouvement qui fait la genèse d'une situation à partir du futur. En ce sens, on passe de la formule optimiste SAS' à une formule généalogique introduisant le doute et l'incertitude quant au devenir, en le rapportant à des projets pluriels, équivoques, dont la genèse constitue, d'épisodes en épisodes, un problème ou une énigme de plus en plus complexe. Plus essentiel encore, car on pourrait encore nous objecter que George Lucas tombe ainsi dans ce que Bergson appelle « illusion rétrograde du vrai », car la situation première n'existe pas chez lui : elle est remplacée par la coexistence ou la simultanéité de deux mondes imaginés, par deux projets ou deux virtualités qui se séparent progressivement.

L'ancienne République n'a en effet de république que le nom : elle comprend des civilisations de niveaux de développement extrêmement différents et elle exclut un tiers monde esclavagiste. Elle est encore régie par un Sénat qui représente, centralise et confisque le pouvoir de tous les peuples au profit de factions, et en particulier de la Ligue du commerce, instrument caché du retour à l'Empire. Il est clair que George Lucas dénonce ainsi une pensée

[1]. Sur l'analyse du film d'action et du cinéma américain, nous résumons Gilles Deleuze, *L'image-mouvement, Cinéma I*, Paris, éditions de Minuit, 1981, en particulier p.196-197.

totalement abstraite du droit des peuples, pensée qui dissimule l'hégémonie de l'économique et du financier. Mais ce ne serait là qu'une banalité si cette pluralité des peuples et des mondes n'était présentée comme dominée par l'affrontement entre deux types de cultures, caractérisées par leurs rapports aux objets techniques. Il faut souligner, à cet égard, que l'action des bons Jedis n'a aucune influence sur ces rapports, du fait de leur croyance quelque peu naïve dans l'action individuelle et dans le salut par l'éthique. C'est précisément cette croyance naïve, cette foi en l'action individuelle que George Lucas interroge en inventant une extraordinaire prolifération d'objets techniques, machines, robots, pour les faire entrer dans deux mondes radicalement distincts. L'Empire et la République ne renvoient pas ainsi à l'opposition du Bien et du Mal, mais à deux modes de relation aux objets techniques, relations solidaires de modes d'existence pour les vivants. En outre, ces deux mondes antithétiques demeurent les produits de la même Force ou du même fonds vital, dont ils fournissent des figurations ou des objectivations radicalement différentes.

D'une façon générale, on peut dire que l'Empire et l'Alliance s'opposent comme le règne de la technocratie, où la technique se retourne contre la force vitale pour la détruire, et un idéal d'Alliance qui est une alliance non seulement entre les peuples, mais entre les vivants et les objets techniques. Autrement dit et à travers une extraordinaire création d'images, l'art de George Lucas consiste à bâtir une pensée paradoxale des techniques dans leur double rapport possible aux hommes et à la Force, c'est-à-dire à la Vie.

Il faut souligner, à cet égard, que nous sommes loin, avec George Lucas, d'un des mythes centraux de la science-fiction américaine, dont *Terminator* et *Matrix* continuent de véhiculer des versions plus ou moins élaborées. Ce mythe est celui d'une révolte des machines, qui s'animeraient, se connecteraient entre elles, pour remplacer l'homme et le destituer de sa suprématie, allant même, dans *Matrix*, jusqu'à programmer la reproduction du vivant, le nombre des hommes, le paysage ou l'environnement urbain, aboutissant ainsi à un monde glauque, fait de clones, simulacres ou images virtuelles. Si *Matrix* a le mérite de renouveler ce mythe, en faisant de l'ordinateur une machine imparfaite, dont les erreurs de programmation permettent à l'homme de réagir et de reconquérir le monde, ce film n'en dit pas moins et l'impuissance de l'homme et celle de la machine, non pour nous délivrer de l'opposition entre l'objet et le sujet, mais pour régresser vers la magie et la prophétie d'une histoire sans fin, faite d'un éternel recommencement du même. Le dernier épisode de *Matrix* suggère que les civilisations croissent, s'autodétruisent par les machines puis les reconquièrent, et cela par un mouvement perpétuel, qui reconduit philosophiquement au scepticisme historique d'Anatole France,[2] ou aux mythes plus connus de l'Atlantide perpétuellement engloutie et renaissante. En ce sens, *Matrix* n'est pas sans rappeler les tentations nihilistes d'*Apocalypse Now*, où la guerre scientifique et technique provoque, par sa terrible absurdité, qui n'a d'égale que sa cruauté, la tentation d'un retour au tribalisme. La barbarie moderne de la guerre technique y trouve sa vérité dans la barbarie primitive de l'animal humain, toujours proche du prédateur derrière le masque de la civilisation.

Il n'est pas indifférent de resituer George Lucas dans ces courants artistiques qui expriment les doutes de l'Amérique et sa tendance à passer brutalement de la foi en un progrès scientifique et technique irréversible à une diabolisation des sciences et des techniques, désormais considérées comme les porteurs d'un vouloir-dominer, voire de cette bestialité des nations qui se croient élues et qui se séparent de l'humanité en provoquant les génocides du XX^{e} siècle.

À ces critiques unilatérales des techniques et sciences, George Lucas oppose une pensée paradoxale des objets techniques et de leurs modes d'existence, laquelle trouve un correspondant en philosophie dans le débat opposant Heidegger à Simondon. L'intérêt de l'art est ainsi de pouvoir construire sur un mode sensible les mêmes paradoxes que la philosophie,

[2]. Anatole France, *L'île des pingouins*, dans *Œuvres complètes*, Paris, Calmann-Lévy, t. XVIII, 1929, p. 396.

afin de restituer la vérité de chaque discours philosophique, en en faisant un point de vue, bien que la philosophie implicite de George Lucas prenne parti, par l'image, pour Simondon contre Heidegger.[3]

Du côté de l'Empire, en effet, nous avons affaire à la vérité des mises en garde de Heidegger : à un monde de technocrates, où la technique a pour essence d'arraisonner le monde, de le provoquer, de le considérer comme un fonds d'énergie à calculer et à exploiter, l'homme lui-même devenant une partie de ce fonds, si bien que son caractère de vivant apparaît comme une imperfection. Plus précisément, le monde de l'Empire institue une véritable idolâtrie de la machine : l'homme y rêve de devenir lui-même une machine, c'est-à-dire d'acquérir un pouvoir sans limites en renonçant à sa qualité de vivant.[4] De ce point de vue, c'est le devenir même d'Anakin-Vador qui constitue le sens de cet univers. Anakin rêve en effet de déléguer son humanité aux machines, sans avoir d'autre fonction que de commander ou d'obéir, ce qui lui permet de ne jamais douter, mais aussi de ne jamais inventer, ce qui exige enfin de renoncer à la temporalité du vivant. C'est pourquoi les machines idéales de l'Empire sont toujours des robots, des clones, des automates, ou des machines mythiques. Ces machines, qui hantent la mauvaise science-fiction, sont censées accomplir toutes les fonctions humaines, sans se fatiguer, sans connaître l'incertitude ou l'angoisse. Le robot et l'automate sont ainsi utilisés par l'Empire comme un éternel reproche adressé à la vie, à son pouvoir d'errer et d'essayer, car elles doivent nous amener à ressentir l'humanité en tant que traversée par la force plastique et créatrice de la vie, comme une imperfection ou un inachèvement. Le pouvoir de l'Empereur repose précisément sur cette culpabilisation de l'humain, qui s'avère incapable d'accomplir inlassablement une fonction et une seule. Dans le monde totalitaire qu'il instaure, l'absolu de la loi morale, divine ou politique, est remplacé par l'absolu de la loi machinique, l'absolu de l'automate parfait. La rotation pour le moins rapide des cadres de l'Empire, mis à mort à la moindre erreur, est l'image simple de cet impératif de l'homme-machine, qui n'est pas sans rappeler les institutions ou l'ordre révolutionnaire au sens strict que Sade appelle de ses vœux. Plus fondamentalement, l'épisode où Anakin bascule du côté obscur de la Force est soigneusement construit pour caractériser les rapports de l'homme aux objets techniques tels qu'ils sont institués par l'Empire. Il est clair, en effet, qu'Anakin bascule du côté obscur pour se délivrer de l'indétermination de l'avenir ou de la nécessité d'inventer : c'est paradoxalement pour échapper au doute relatif à l'avenir de son propre enfant qu'Anakin devient un robot-esclave et accepte de massacrer les jeunes Jedis. Autrement dit, il veut maîtriser et fixer une fois pour toutes le devenir, et c'est pourquoi il cède de façon spectaculaire au mythe du robot : il abdique d'un seul coup tous les caractères du vivant et, de prothèses en prothèses, il se greffe sur le système technique de l'Empire.

En termes philosophiques, Lucas montre donc que l'Empire ne connaît que des « machines closes », au sens où Bergson parle de « sociétés closes »,[5] où chacun remplit une fonction et une seule. Ces machines ne requièrent aucune intervention intelligente de la part de l'homme. Ce sont de parfaits esclaves ou organes, qui n'ont besoin que d'un maître ou de la simple impulsion d'un ordre, parce que leur fonctionnement est automatisé, c'est-à-dire prédéterminé

[3]. Nous nous référons essentiellement ici à Georges Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier-Montaigne, 1969 ; et à Martin Heidegger, *La question de la technique*, dans *Essais et conférences*, Paris, Tel-Gallimard, 1993, p. 9-48. Indiquons enfin que sur la question de savoir ce que Heidegger entend par la relève de la technique par l'art, nous adhérons à la thèse de Deleuze : s'il est vrai que la science et la technique constituent déjà une possibilité de salut, elles restent incapables de la déployer et doivent faire place au Beau et à l'Art, ce qui revient à réinstaurer les hiérarchies grecques du savoir. Voir sur ce point *Critique et Clinique*, Paris, éd. Minuit, 1993, p. 121.

[4]. Simondon, *op. cit.*, p. 10-11 sur le mythe de l'automate, qui confond l'objet technique avec l'automation industrielle.

[5]. Sur ce transfert ironique des concepts bergsoniens dans une pensée de la technique, voir Simondon, *op. cit.*, en particulier p. 141-142, sur les machines closes et les machines ouvertes.

et complètement fermé sur lui-même. L'hyper-spécialisation est ce qui les caractéristise. C'est ainsi que dans *La Revanche des Siths*, ce n'est pas seulement Dark Vador, mais la machine-général-en-chef de l'armée impériale qui représente ce rêve du robot parfait : armé de cinq ou six roues qui lui permettent autant de postures corporelles, de trois ou quatre sabres-laser, il est la version automatisée et parodique du Jedi, qui ne porte que des coups pré-programmés et fuit dès que ces programmes se heurtent à l'invention humaine. L'intéressant dans cet épisode, c'est que les machines de l'Empire y sont à la fois terrifiantes et risibles, puisqu'elles sont stéréotypées, incapables du moindre changement : leur mise en scène amène Lucas à renouveler la thèse de Bergson sur le rire, lequel n'est plus produit par du mécanique plaqué sur du vivant, mais par du mécanique prétendant améliorer le vivant et le remplacer.

De Lucrèce à Lucas

George Lucas, comme Simondon, dénonce donc le mythe du robot pour ce qu'il est : une attitude magique et contradictoire envers la machine, attitude faite à la fois de mépris, de ressentiment, et d'idolâtrie animiste. Ce mythe aliénant est précisément ce que Simondon tient pour le fondement de l'idéologie technocratique, par opposition à la véritable culture technique. La mauvaise science-fiction de l'Empire rejoint parfaitement cette idéologie technocratique, dont Simondon a montré qu'elle fait croire que la machine a pour destin d'arraisonner l'homme, afin de le remplacer par la perfection d'automates qui ne se fatiguent pas, ne pensent pas, et parviennent désormais à se reproduire par clonage. La puissance de l'imaginaire de George Lucas est de parvenir à montrer que la machine automatique est innocente et risible dans la pauvreté de son comportement, non parce qu'il s'agirait de mépriser l'automate, mais parce que ce dernier n'est que le dépositaire des fins impérialistes de l'Empereur. Ce qui échappe nécessairement au monde de l'Empire, c'est la profonde poésie de la pluralité des mondes, des vivants, mais aussi des objets techniques, qui amène George Lucas à s'inscrire, pour la renouveler, dans la tradition d'une poésie scientifique remontant à Épicure et Lucrèce, en passant par Descartes, Fontenelle et Diderot, pour trouver un écho chez Simondon. Le rêve de l'Empereur est en effet celui d'une société uniforme, répétitive, tout entière circonscrite dans une flotte de vaisseaux ou d'usines guerrières dont on ne sort jamais. En ce sens, le côté obscur de la Force ne renvoie pas à une vision manichéiste du mal, mais, beaucoup plus subtilement, au malheur de l'idéologie technocratique, caractérisée par une incompréhension totale du monde de la technique, par la réduction de la technique à une force de mort, de stagnation, de répétition mortifère. Pour George Lucas, le mal est le refus de la vie, du devenir, de la puissance plastique et inventive des différentes formes de vivants. La version comique de ce monde, où automate et vivant se confondent, est représentée par la cour de Jabbah-le-Hutt. George Lucas dénonce particulièrement bien le mythe du robot androïde quand il montre des robots mis à la torture parce qu'ils ont mal servi Jabbah. Jabbah est en effet un personnage grossier et inculte, qui croit réellement que les robots ont de mauvaises intentions, tandis que l'Empereur est un idéologue rusé qui veut faire croire à la fatalité de l'arraisonnement technocratique, pour que les hommes deviennent des esclaves parfaits. Nous soulignerons encore l'inventivité dont fait preuve George Lucas pour caractériser la pauvreté des techniques de l'Empire. Chacun de nous a sans doute été saisi par la première apparition des bipodes et des quadripodes impériaux, terrifiants parce qu'ils articulent l'automatisme le plus stéréotypé à ce qu'il y a de plus archaïque dans le vivant. Ce sont des sortes d'insectes géants, capables seulement d'avancer en mitraillant, mais non de reculer, et cela sur des pattes ou des tiges métalliques démesurées que met à mal la simple ficelle des Ewoks. George Lucas montre ainsi que l'automate est un mythe appauvrissant et de la machine et du vivant.

L'art comique de Lucas renouvelle donc bien la thèse de Bergson sur le rire : le rire délivre désormais le spectateur de la fausse profondeur des tragédies de l'arraisonnement, du

fatalisme également véhiculé par la technocratie et par la haine des techniques, et montre la solidarité de ces deux attitudes contraires en transformant l'Empereur en un Ubu-roi, empêtré dans sa propre technologie. Le même effet comique est mis en œuvre dans *La menace fantôme*, où toute une armée de robots est mise en marche par une impulsion simple. Cette armée apparemment invincible forme un impeccable dispositif de combat face aux troupes disparates des vivants, mais elle est brutalement arrêtée par la même impulsion, le jeune Anakin en ayant par hasard perturbé la transmission.

George Lucas rejoint donc la philosophie de Simondon, notamment en faisant la genèse du monde technocratique comme monde passéiste. La *Revanche des Siths* est à ce titre l'épisode le plus intéressant, car il bâtit le spectacle grandiose d'objets techniques en fait dépassés et que Simondon caractérise comme appartenant à l'âge de la thermodynamique et des grandes concentrations industrielles.[6] Dans cet épisode, l'image récurrente de larges coulées de métal en fusion, qui servent de matière première au travail opéré par de multiples robots fabriquant d'autres robots, évoque le souvenir des *Temps modernes* de Charlie Chaplin et de l'âge de la taylorisation poussée à son paroxysme. L'Empire naît ainsi d'un refus de dépasser l'ère de la thermodynamique énergétique, c'est-à-dire des techniques du XIX^e^ siècle qui font passer des éléments artisanaux à ces premiers individus techniques que sont les machines-outils capables de remplacer l'homme. Pour Simondon, cet âge dit du capitalisme est surtout celui de l'ingénieur technocrate et du saint-simonien qui pensent l'objet technique par vastes ensembles, par entreprises et non par unité individualisée de fonctionnement.[7] Pour l'ingénieur qui commande les machines et les moteurs thermiques de cette époque, il , en effet, de calculer le rendement, le rapport entre l'énergie produite et l'énergie qui entre dans la machine. La notion de rendement, que Heidegger applique lui-même aux grandes centrales hydroélectriques qui barrent et désenchantent le Rhin des poètes, celui de Hölderlin[8] comme d'Apollinaire, trouve ainsi sa vérité, selon Simondon et Lucas, dans un état des techniques où le canal énergétique et le canal d'information sont indistincts.[9] Les moteurs de l'ère de la thermodynamique, quelle que soit leur apparente complexité, ne comportent pas d'information à proprement parler, mais de simples canaux de transmission de l'énergie ayant une fonction optimale. Depuis la machine à tisser automatique, les presses à forger, les mines de charbon, jusqu'aux gigantesques usines métallurgiques de George Lucas, les objets techniques du XIX^e^ siècle forment un monde industriel concentré, voire concentrationnaire, rendant possible mais non nécessaire l'exclusion de tout comportement humain qui ne se réduit pas à commander ou obéir.[10] C'est pourtant de ces grands ensembles industriels que sortent les « éléments », qui sont comme les germes et l'origine d'une nouvelle lignée technique, en commençant par l'âge décentralisé de l'électricité, pour trouver leur plein développement dans l'ère de l'information.[11] En se faisant électrique, puis photoélectrique, l'énergie ne peut plus être pensée en termes de rendement, mais d'information.

Dans *Star Wars*, ce que Simondon appelle « le déphasage de l'ère thermodynamique » n'est évidemment pas étudié de façon savante, mais la genèse des objets techniques est restituée par le contraste ou le paradoxe sensible établi entre l'Empire et l'Alliance.

Au plan politique il en découle deux conséquences qu'a étudiées Simondon et que l'art de George Lucas met particulièrement bien en relief. D'un côté, les cadres de l'Empire, comme les technocrates du XIX^e^ siècle, développent une conception tragique du progrès comme viol

[6]. *Ibid*., p. 67-68.
[7]. *Ibid*., p. 126-127.
[8]. Heidegerr, *op. cit.*, p. 21-22.
[9]. Simondon, *op. cit.*, p. 130.
[10]. *Ibid*., p. 68.
[11]. *Ibid.*, p. 75-76 : les contraintes économiques pèsent sur les individus et les ensembles et non sur les éléments techniques.

de la nature, comme arraisonnement brutal, voire guerre technique déclarée à la force vitale.[12] L'Étoile de la Mort est en ce sens le point d'aboutissement d'une compréhension de l'objet technique comme outil ou instrument de guerre, l'instrument au sens de Simondon, c'est-à-dire ce qui augmente et affine notre perception du monde brutalement identifié à l'outil, c'est-à-dire à ce qui arme et augmente la puissance ou le pouvoir d'agir du corps.[13]

D'un autre côté, la finalité technique, réduite à l'optimum de rendement ou d'exploitation, devient une finalité politique et esthétique. Il y a en ce sens un esthétisme pervers de l'Empire, et plus particulièrement du personnage de Dark Vador, lequel voit en la guerre technocratique le dernier des beaux-arts ou un art pour l'art. Parce qu'il refuse le devenir technique de l'Alliance, Dark Vador en reste à la nostalgie esthétique de l'aura. C'est pourquoi ce personnage fascine : derrière l'autocrate, se cache le nostalgique de l'héroïsme individuel, du chef-d'œuvre singulier, ainsi qu'en témoigne son incapacité permanente à participer à un agir collectif et égalitaire. Dark Vador ressort ainsi et également, tant les images et les personnages artistiques sont plus riches que les concepts, de cette nostalgie de l'aura dénoncée par Walter Benjamin, nostalgie conduisant selon lui à l'esthétisation de la guerre par les futuristes italiens. Plus exactement, on sait que selon Benjamin ce culte de l'art pour l'art aboutit au fascisme et à l'esthétisation de la guerre comme art mortifère de tuer en série ou en masse. Pour Dark Vador également, la volonté d'anéantir le monde s'identifie à la volonté d'en faire une ultime œuvre d'art par l'apocalypse de l'Étoile de la Mort.[14] Ce rêve passéiste est encore illustré par *L'attaque des clones*. L'armée issue du clonage d'un seul chasseur de primes, particulièrement intelligent et habile, dit les contradictions propres à la volonté de conserver par la technique l'ancien héroïsme individuel : le culte de l'aura personnelle, du moi ou du sujet s'y achève dans la morne répétition du même.

Mais George Lucas a le génie d'opposer à l'Empire le monde de l'alliance entre les vivants et les objets techniques, alliance qui donne au film d'action un nouveau sens, bien différent de celui que critique Deleuze.

R2D2 : une nouvelle culture de l'objet technique

L'une des plus grandes réussites de George Lucas est en effet d'avoir fait aimer aux enfants comme aux adultes les deux personnages de R2D2 et 6PO, qui entrent désormais, et à part entière mais précise, dans l'action. Plus exactement, la réussite de George Lucas est à nos yeux d'avoir réussi à éviter le mythe du robot animé, d'avoir conservé la distinction du vivant et de l'objet technique sans tomber ni dans l'idolâtrie ni dans la haine technocratiques. En d'autres termes, le mode d'existence de R2D2 et 6PO est très exactement celui des objets techniques de l'ère de l'information tels qu'ils ont été étudiés par Simondon. On peut même dire que George Lucas réalise par l'image ce que Simondon appelle de ses vœux, c'est-à-dire une nouvelle culture, qui cesse d'exclure l'objet technique, qui instaure un rapport d'association, de couplage, entre l'homme et ces objets, l'homme étant alors libéré de deux attitudes également aliénantes envers l'objet technique, à savoir le commandement du capitaliste et l'obéissance de l'ouvrier qui restent dénués de véritable pensée de la technique. Or George Lucas, comme Simondon, définit l'objet technique par sa genèse ou son intelligente compréhension. Il évite le merveilleux ou l'irréel, en montrant, d'épisode en épisode, comment R2D2 et 6PO ont été fabriqués par Anakin ou Luc Skywalker, et de mieux en mieux fabriqués, à partir d'éléments de plus en plus cohérents, mais de façon à réaliser des machines qui ne sont pas des machines à rendement énergétique, mais des machines de l'ère de l'information. Rappelons à cet égard que l'information se distingue du rendement parce

[12]. *Ibid*., p. 126-127.

[13]. *Ibid.*, p. 114.

[14]. Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, dans *Œuvres*, éd. Maurice de Gandillac, Gallimard, t. III, p. 297 et p. 314-315.

qu'elle exige dans l'objet technique une marge d'indétermination qui exclut et la stéréotypie du XIX^e^ siècle, et le hasard pur, et la capacité d'invention du vivant.[15]

L'information désigne en effet, pour Simondon, un ensemble de formes, non pas au sens aristotélicien, mais au sens de formes fonctionnelles constituant un programme de variations inscrit par l'homme dans l'objet technique. L'exemple le plus simple est sans doute celui de la machine à calculer que l'on peut utiliser, soit pour faire une simple addition, soit pour extraire une racine carrée. Autrement dit, l'information rend la machine « ouverte », au sens où Bergson oppose les sociétés ouvertes aux sociétés closes. La machine ouverte est un relais, parce qu'elle existe dans un état intermédiaire entre l'énergie potentielle et l'énergie actuelle, l'actualisation ou la fonction d'ordre pouvant être décidée par l'homme.[16] R2D2 et 6PO correspondent exactement à cette notion de programme informatisé qui peut être activé de multiples points de vue, suivant des besoins de la situation. Comme chez Simondon encore, ces deux objets techniques restent cependant distincts du vivant parce qu'ils sont incapables d'inventer de l'information, de se donner des problèmes à résoudre, faute de sens du temps, faute de cette imagination plastique et créatrice qui, chez l'homme, fait agir le futur ou le virtuel-réel sur l'actuel.

Les nouveaux effets comiques ou les nouveaux effets de suspens introduits dans l'action par George Lucas reposent précisément sur le maintien de cette distinction entre machine ouverte et vivant. Il s'agit, par exemple, du retard à la réaction de R2D2, qui a besoin de passer en revue ses différents programmes avant de parvenir à trouver le système d'ouverture des panneaux qui broient les déchets de l'Empire et menacent les humains d'être compressés, ce qu'ils évitent de justesse. Il s'agit encore de l'effet comique produit par 6PO expliquant froidement aux humains qu'il doit les abandonner au cannibalisme des Ewoks, alors même que ces derniers veulent lui offrir ses compagnons en festin, et cela parce qu'il n'a pas été programmé pour se faire passer pour un dieu. Ces nouveaux effets de suspens marquent donc la distance entre l'objet technique et le vivant. Comme chez Simondon, les objets techniques, sans être des machines-outils, n'ont pas le sens du temps : leur modulation ou leur mode d'existence transductive, c'est-à-dire ici intermédiaire entre le potentiel et l'actuel, n'existe que pour l'homme qui a la responsabilité des objets techniques. L'objet technique continue donc de n'agir que dans l'actuel, alors que le vivant se donne à lui-même de l'information, en formulant et en reformulant les problèmes qu'il se propose de résoudre, l'avenir agissant ainsi et réellement sur le présent.[17] George Lucas reprend très clairement cette définition de l'action humaine en inversant la série chronologique des épisodes de *Star Wars*. Il montre que le commencement n'existe pas, mais que c'est l'avenir qui agit sur le passé et le présent, ou que le virtuel est réel pour l'homme, et non pour les machines, qui, par conséquent, ne sauraient détenir et déterminer le sens du devenir. Dans cette mesure, on peut dire que Lucas et Simondon refusent également ce que la Cybernétique a encore de mythique, quand elle demande aux machines un modèle de régulation pour les sociétés humaines.[18]

Dans *La guerre des étoiles*, les objets techniques ne participent donc à l'action que par leur couplage avec le vivant, mais ils demeurent incapables de se projeter dans le temps, de faire preuve de la créativité de l'imagination humaine.[19] En d'autres termes, une intelligence artificielle n'existe pas ou n'existe que par la médiation de l'homme. Il n'en reste pas moins que les objets techniques, en s'alliant avec l'homme, définissent une société en accord avec les vœux de Simondon. Les hommes y entrent en rapport d'amitié distanciée avec les machines, parce qu'ils comprennent leur processus propre d'individuation, sans les idolâtrer ni les mépriser.

[15]. Simondon, *op.cit.*, p. 134-140.
[16]. *Ibid*., p. 136-137.
[17]. *Ibid*., p. 144-145.
[18]. *Ibid.*, p. 103-104 et p. 149-150.
[19]. *Ibid.*, p. 113-114.

Pour étayer et résumer ce propos, nous nous pencherons plus particulièrement sur le cas de 6PO parce qu'il peut susciter une objection. On pourrait penser que ce robot de protocole, qui produit souvent un effet comique par la rigidité de ses comportements, reste un automate androïde peu différent des machines de l'Empire. À cette objection, peuvent répondre au moins quatre remarques.

Premièrement, 6PO a bien une genèse. C'est le jeune Anakin qui le construit alors qu'il est esclave sur sa planète d'origine. À notre sens, il y a là une conception de la technique comme libératrice : c'est par la puissance de son invention technique et non par son travail qu'Anakin se libère peu à peu de l'esclavage, la construction de 6PO annonçant la grande course de chars volants où il gagne sa liberté.[20] Le monde de la technique apparaît alors comme un monde égalitaire : l'entrée dans la République dépend de la capacité à se libérer du travail aliénant par la maîtrise et l'intelligence de la construction des techniques. C'est là une constante de *Star Wars* : Luc Skywalker, le fils d'Anakin, se libère lui-même du travail agricole, du temps répétitif des saisons, en entrant comme pilote dans l'espace-temps pluriel de la technique, et cela en couplage avec R2D2.

Deuxièmement, 6PO, à la différence des automates, est une machine moderne qui comprend une multiplicité de performances possibles. La notion même de protocole et de diplomatie ne peut exister que pour l'Alliance, ou pour une politique de dialogue et de négociation. Le protocole est à la fois rigide et souple, parce qu'il est respect d'un pluri-culturalisme. En ce sens, 6PO se définit comme une machine à communiquer, par-delà la stéréotypie qui menace toujours les différentes sociétés et leurs rituels.

Troisièmement 6PO a en programme deux ou trois millions de modes de communication interplanétaires, et en ce sens, il s'agit d'une machine plus élaborée que R2D2, qui est surtout un habile bricoleur. La multiplication de l'information fait de 6PO une machine à relier les mondes, depuis le monde encore magique des oursons ou des Ewoks jusqu'aux mondes les plus évolués du point de vue de la technique. 6PO est donc une machine qui déterritorialise, ou une machine nomade qui crée un monde où l'information n'est plus dépendante de l'espace et peut resurgir à partir de n'importe quel point. Le Sénat une fois détruit, il est significatif que tout recommence par 6PO et par les messages enregistrés dans R2D2. La machine à communiquer permet le regroupement des rebelles, par l'image holographique de la princesse Léia appelant à son secours Obiwan Kénobi, et cela, à des années-lumière de sa planète. La vraie république est ainsi caractérisée comme un monde acentré, où la communication circule par flux libres, entièrement libérés de l'espace géographique.

Quatrièmement, 6PO participe bien de l'action humaine en augmentant son efficacité, parce qu'il s'agit d'une « machine ouverte ». C'est ainsi que l'extraordinaire mémoire d'ordinateur de 6PO est couplée avec la mémoire humaine pour amplifier l'action, pour augmenter son potentiel de transformation dans un agir collectif. 6PO a une mémoire conservatrice, discontinue et multiple. Cette mémoire n'a de plasticité ou d'indétermination que par sa multiplicité, par la mise en réserve ou le *storage* de l'information : elle renvoie à un codage, mais dénué par lui-même de capacité de sélectionner et de réorganiser.[21] La mémoire humaine ou vivante est quant à elle capable de regrouper, de schématiser, de ré-informer sans arrêt le passé en fonction de l'avenir. L'action dans *Star Wars* est ce qui couple ces deux mémoires, ce qui invente un codage commun aux deux. Dans *Le Retour du Jedi*, par exemple, 6PO se souvient du langage des conteurs et des peuples sans écriture, sous la sollicitation de Luc Skywalker, afin de répondre à cette situation singulière, où les Ewoks, armés de lances et d'arcs primitifs, viennent mettre en question la technologie de l'Alliance et celle de l'Empire. Le vivant et la machine communiquent alors à travers un agir adapté à la singularité de

[20]. Sur l'idée de Simondon selon laquelle c'est le travail et non la technique qui est aliénant, voir *op.cit.*, p. 245-246.

[21]. *Ibid.*, p. 120-124, sur le couplage et la différence de la mémoire technique et de la mémoire humaine.

l'événement résultant de la rencontre entre des histoires et des cultures qui ne sont pas contemporaines l'une de l'autre. Les deux mémoires fonctionnent solidairement pour affronter un changement qualitatif du devenir. Notons le résultat tout à fait extraordinaire qu'obtient George Lucas simplement par l'image de 6PO racontant la légende de *Star Wars* aux Ewoks : c'est la mémoire de l'ordinateur qui permet un agir commun aux peuples du tiers-monde et de l'Alliance.

Chez George Lucas, le film d'action est donc profondément modifié. L'action n'est ni un conflit dialectique ni un duel empirique entre les héros du Bien et ceux du Mal : elle devient un agir qui ne peut être que collectif, ou plus exactement social. L'action est l'émanation d'une véritable société entre les différents peuples des vivants et les objets techniques. Elle renvoie si l'on veut à un agir communicationnel, qui ne se fonde pas sur une éthique de la discursion, mais sur le dépassement de l'opposition entre action technique et action humaine, en tant que celui-ci constitue un processus immanent au couplage de l'homme et de la machine : ce processus, sans sujet ni objet au sens strict de ces termes, définit l'agir comme encyclopédique ou doublement pratique et doublement théorique. La machine informatisée est déjà et en elle-même une pensée pratique matérialisée constituant un milieu associé à l'imagination créatrice de l'homme. L'action, au sens de l'actualisation des opérations techniques, cesse alors de s'opposer au devenir de l'agir humain, de même qu'elle cesse de constituer une fin, un achèvement ou un modèle de perfection pour cet agir. L'actualisation technique entre désormais dans le devenir humain, sans que ce dernier soit pour autant abandonné à une pure liberté ou à la creuse et vide liberté métaphysique de l'élan vital : les objets techniques fournissent au devenir-libre un nouvel univers, fait de points critiques non plus géographiques, mais délocalisés et relocalisables par les points-clés des performances et des variations inscrites dans le programme des machines et mobilisées par l'homme.

C'est pourquoi l'on peut dire que Lucas réalise sur un mode esthétique l'encyclopédisme que Simondon appelle de ses vœux. Plus exactement, tout se passe comme si Lucas se donnait pour tâche d'offrir à la science-fiction le rôle que Simondon impartit à la pensée esthétique[22], c'est-à-dire de recréer le monde comme totalité, sans régresser à la magie, mais en remplaçant celle-ci par la convergence et la réunion de cultures pratiques et théoriques désormais séparées. La pensée esthétique exprime notamment l'exigence de réunir la pensée technique, qui fragmente et analyse, et la pensée religieuse ou contemplative de la totalité, et, d'une façon plus générale, l'exigence de rassembler la pratique et la théorie de façon à échapper au caractère unilatéral de ces divisions. Aussi, l'esthétique crée-t-elle des objets réputés énigmatiques parce qu'ils sont des produits encyclopédiques, en ce sens qu'ils manifestent l'incomplétude respective de nos savoirs ou l'insatisfaction qui résulte des divisions culturelles.

Le sabre-laser : technique et esthétique

De ce dernier point de vue, l'invention du sabre-laser est particulièrement pertinente et intéressante, et résume toutes les caractéristiques de l'encyclopédisme esthétique. Le sabre-laser, que nous désirerions tous posséder, est en effet un objet saturé de significations. Il a toutes les fonctions et la puissance technique du rayon laser, et pour cette raison même, il renouvelle les symboles esthétiques et religieux de la chevalerie : il met l'homme devant la responsabilité de la puissance technique, et cela parce qu'il est un objet technique assez parfait pour être sacré et un objet religieux qui se concrétise dans un ensemble de fonctions techniques. Il s'agit donc d'un objet esthétique qui recrée le monde comme figure technique et fonds vital de la Force. En ce sens, le sabre-laser est un point privilégié et singulier dominant les individus qui l'emploient, et il est compréhensible que son usage violent par les seigneurs

[22]. Dans les pages qui suivent, nous reprenons les principales analyses de Simondon relatives à la pensée esthétique dans *op. cit.*, p. 170-200.

Siths apparaisse au spectateur comme un sacrilège ou une stupidité. Le sabre-laser n'est en effet pas un simple outil de guerre ou une épée particulièrement tranchante. C'est un point singulier de l'Univers, que l'on aborde avec respect et rituellement, parce que sa puissance à la fois technique et sacrée dépasse celle de l'action et de l'intention individuelles : il recrée dans la galaxie le réseau réticulaire des Jedis, c'est-à-dire un monde magique.

Rappelons que dans le monde magique, un pic élevé, par exemple, n'est ni un lieu de l'espace homogène de la mécanique, ni un obstacle à franchir, mais un point privilégié résumant et accumulant en lui toute la force vitale de la réalité.[23] On ne peut donc agir sur ce point que par une relation d'amitié, de séduction et de simulation, et non par une attitude de conquête. Dans *Star Wars*, le sabre-laser a exactement ce rôle de point-clé : il montre la capacité pour l'objet technique de faire revivre une nouvelle relation d'amitié et de respect au monde, en préservant la mémoire de la totalité ou de la force vitale, de telle sorte que le plus moderne, le laser, devient l'analogue du plus magique ou du plus religieux. George Lucas redémontre ainsi, comme Simondon, qu'il n'y a ni fatalité ni déterminisme d'une histoire des techniques qui détruirait les époques antérieures et désenchanterait le monde. L'objet technique, comme objet esthétique, réalise ce que Simondon appelle un « œcuménisme de la pensée »,[24] c'est-à-dire un encyclopédisme original, qui n'est pas une simple sommation des savoirs ou des cultures antérieures et désormais divergentes, mais invente une médiation, un point neutre d'équilibre entre ce que chacun de ces savoirs laisse à désirer ou à projeter pour l'imagination. Le sabre-laser insère en effet l'objet technique dans le nouveau milieu galactique, par analogie avec un temple grec sur la colline de la cité, ou comme une voile parfaitement tendue par le vent. Il réunit les valeurs techniques et esthétiques par la beauté de son fonctionnement, et les valeurs religieuses du fonds vital dont il est la concentration : le laser est de la lumière concentrée et réalisant par sa fonction d'onde le minimum d'entropie ou de désordre, tout en restant porteur de toutes les significations symboliques de la lumière. Il allie donc le savoir physico-mathématique et les valeurs esthétiques et religieuses, et c'est pourquoi il manifeste une justesse ressentie comme miraculeuse. À partir du modèle qu'il fournit au spectateur, ce dernier peut apprendre, comme le souhaite Simondon, à apprécier la beauté d'un relais hertzien ou la beauté d'un central téléphonique en action, dont les lumières en mouvement concrétisent une cité humaine et la font apparaître comme le prolongement du monde naturel.

L'art de George Lucas correspond ainsi au rôle qu'impartit Simondon à la pensée esthétique. Cette pensée, rappelons-le, ne revient pas à la magie, comme on pourrait le soupçonner dans *Star Wars*, avec la religion dite « ancienne » de la Force, mais elle remplace le monde magique en le réinventant. Ce devenir est rendu nécessaire par les malheurs sociaux et politiques qu'ont engendrés les fausses divisions de la culture : l'Empire et sa technocratie est le malheur même du monde moderne, rapporté à ces divisions et non à l'essence de la technique.[25] C'est pourquoi le sabre-laser dépasse ces oppositions : il ne ressemble ni à un objet naturel ni à un objet religieux, ni à un simple outil. Sa fonction, apparemment mystérieuse, n'est pas une fonction de *mimesis* mais une fonction analogique : il montre que l'objet technique peut s'insérer dans la nouvelle nature vivante à la façon d'une œuvre d'art et d'une œuvre d'art cultuelle. C'est là précisément l'ultime message de *Star Wars*, qui achève ainsi de rompre avec toute idée naïve de progrès, l'art ayant toujours pour fonction de bouleverser les frontières, les hiérarchies entre les savoirs, hiérarchies ontologisées par les idéologies, ou même par la philosophie comme idéologie, afin d'en tirer les pires conséquences sociales. En faisant appel à l'imagination créatrice de l'homme, l'art peut donc dire les incomplétudes de nos savoirs-pouvoirs et nous proposer l'invention d'un nouvel

[23]. *Ibid*., p. 164-165.
[24]. *Ibid.*, p. 181.
[25]. *Ibid*., p. 187-188.

encyclopédisme. George Lucas suggère à la philosophie de son temps de réintroduire la genèse des objets techniques dans la pensée, de rechercher l'unité des modes techniques et des modes non techniques de la pensée.

La fête finale qui clôt *Star Wars* est en ce sens particulièrement intéressante. Il s'agit d'une véritable fête de la fédération des différents peuples et des différentes techniques de l'Alliance, y compris du tiers monde. Il y a là si l'on veut un rêve, une exigence de devenir, que l'on peut trouver naïve parce qu'elle célèbre la fin des hiérarchies culturelles, et, par voie de conséquence, la fin des hiérarchies entre les États, entre les peuples, les sexes et les âges, en synchronisant des temporalités et des traditions extrêmement différentes. Les notions mêmes « d'esthétique pour adultes » et « d'esthétique pour enfants » y disparaissent avec les oursons-guerriers que sont les Ewoks : Lucas détruit simultanément l'idée des peuples primitifs comme enfance d'une humanité dont le devenir serait nécessairement technocratique.

Le problème est donc le suivant : plutôt que de mépriser cette aspiration à un nouvel encyclopédisme reliant les différentes cultures, la philosophie n'a-t-elle pas à penser l'esthétique de Lucas et à l'expliciter ? Il s'agirait alors de recréer une nouvelle fête de la fédération des techniques et des modes de pensée de l'homme comme vivant en devenir, cette fête ayant déjà eu lieu dans l'*Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert, la première à réfléchir sur l'encyclopédisme comme institution d'une nouvelle société et d'une nouvelle politique de la culture.[26]

[26]. Sur ce point, nous nous permettrons de citer nos études de l'encyclopédisme de Diderot dans *Un aspect de la pensée politique de Diderot. Savoirs et Pouvoirs*, Paris, Ellipses, coll. Polis, 1999, p. 93-177.