

# Robots!

**La robotique, un des thèmes favoris de la SF, a depuis longtemps envahi la littérature de jeunesse. Quelques pistes d'exploitation.**

## Robots, androïdes et cyborgs

Jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle, seul l'homme pouvait effectuer des travaux variés grâce à ses bras, ses mains et ses jambes. Avec les progrès techniques, l'homme s'est pris à rêver de machines capables d'assurer à sa place des tâches diverses et difficiles, voire dangereuses. Mais ces machines se devaient, dans l'imaginaire collectif, d'avoir une structure mécanique rappelant les possibilités humaines. C'est ainsi qu'est née l'idée du robot.

Les robots actuels permettent surtout des contrôles à distance. Le véhicule Hobo et sa vision vidéo a été inventé dans les années 1980 pour désamorcer les bombes des terroristes. Il est maintenant au service de la police et des douanes. Pathfinder, robot de la NASA contrôlé depuis la Terre, mettait sept minutes, après son atterrissage sur Mars, pour recevoir un ordre - décalage lié à la vitesse des ondes radio -, il devait donc se débrouiller seul dans une certaine mesure. Dans le domaine de la médecine, les robots permettent des opérations à distance ou de précision, sur le cerveau par exemple. La domotique, qui concerne l'automatisation appliquée à l'habitation, permet d'allumer son chauffage ou l'arrosage à distance, d'avoir une tondeuse à gazon ou un aspirateur robotisés... Les ingénieurs en domotique ont-ils pensé à tout? La maison intelligente est-elle en marche grâce à ce type de robots?

Les robots se caractérisent également par leur degré d'autonomie par rapport au guidage humain : tondre des mouton ou une pelouse, assembler et souder des voitures,

jouer aux échecs, pratiquer une opération chirurgicale, fabriquer rapidement à la chaîne dans l'industrie, voyager sur Mars à la place de l'Homme, remplacer les pompiers dans des situations dangereuses... L'intelligence artificielle est multiple. Mais s'il serait fastidieux de lister ici tous les robots de notre vie quotidienne; en revanche, il est intéressant de le faire avec des élèves. J'ai une petite pensée, en écrivant cet article, pour ces tortues éducatives au langage désormais pré-historique, utilisées en maternelle dans les années 1980 : que sont-elles devenues à l'heure du B2I?

Un androïde désigne un robot de forme humaine, étymologiquement, « qui ressemble à un homme ». Les premiers automates considérés comme des androïdes sont ceux de Jacques de Vaucanson, qui conçut son joueur de flûte en 1733. *Metropolis*, film muet de Fritz Lang (1926), mettait en scène une femme mécanique. Le genre s'est, heureusement, amélioré depuis, et un film comme *La Guerre des étoiles* met en lumière des robots humanoïdes, les droïdes, directement issus du sens étymologique. J'aurais tendance à ranger les tamagotchis également dans la catégorie des androïdes.

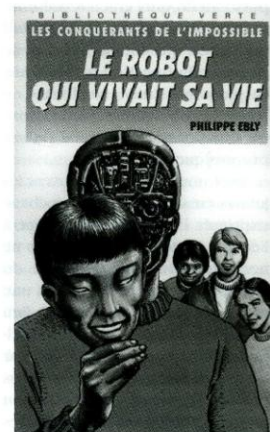
Quant au cyborg, c'est un organisme dont on a (re)construit l'organisation en fonction des logiques du vivant, généralement représenté par une créature qui mêle des parties vivantes et mécaniques. Robocop en est un bel exemple.

La machine pourra-t-elle un jour dépasser l'homme? L'ordinateur Deep Blue a remporté le match d'échecs l'opposant au champion du monde Kasparov; mais si celui-ci en a été plutôt vexé, l'ordinateur, sans émotion, n'en a tiré aucune gloire!

## Les robots dans la SF pour la jeunesse

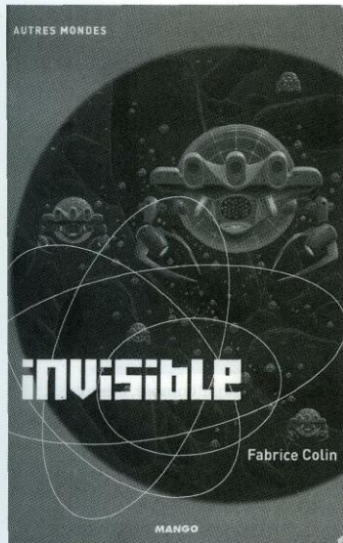
Dans de nombreux romans de SF destinés à la jeunesse, les robots ne sont que des personnages secondaires ou d'arrière-plan. Dans ces univers mécaniques, le lecteur croise des robots : des petits et des grands, des neufs et des vieux, des métalliques, des scintillants et des rouillés, des bons et des méchants, tous plus mémorables les uns que les autres. Les robots sont à la fois des êtres et des choses. Mais ils sont des sortes d'esclaves qui travaillent - robot signifie travailler en tchèque -, des serveurs habiles et honnêtes fabriqués par l'homme. Mais si le robot ressemble à un homme, s'il réagit à la façon d'un homme, s'il parle et s'il raisonne et si l'on peut s'en éprendre, son statut redevient incertain, et il peut également se révolter...

Dans la série Kerry et Mégane de Kim Aldany (*Le complot des robots*, Nathan, 2005, ), un concepteur de robots se nomme un roboticien. Certains robots sont de condition inférieure, pas au niveau des androïdes.





Dans *Les aventuriers des 18 mondes* (Béatrice Bottet, Milan poche, 2000), ils sont utilisés à faire des recherches dans une bibliothèque et mettent sur des rails la documentation recherchée, comme à la BNF...



Dans *Matilda, la petite robote* (Philip Newth, Castor poche Flammarion), c'est l'envahissement du quotidien qui se trouve dénoncé. Sam, onze ans et fille unique, s'ennuie à la maison, jusqu'à l'arrivée de Matilda, un robot domestique d'un vieux modèle, en fait à moitié déglinguée...

### La richesse de ce type d'écrit

Les récits de SF sont une mine de descriptions, les personnages évoluent dans une époque distincte de celle des lecteurs, donc ils se comportent autrement, habitent des demeures différentes, évoluent au milieu de lieux et de monuments étranges, sont habillés suivant une autre mode et utilisent des objets à la technologie inconnue. Les auteurs de ces récits doivent donc guider la compréhension du lecteur en donnant des précisions sur les aspects, les formes, les matières, l'utilité, les usages des lieux, des objets, et des robots en particulier.

Afin de permettre aux lecteurs de « vivre » là où ils veulent les entraîner, les auteurs de SF utilisent des techniques d'écriture et des procédés littéraires qui allient compréhension et véricité du récit. Quand il y a description, le récit s'arrête, les actions sont suspendues. Les auteurs font partager l'émotion ressentie lors d'une rencontre ou à la vue d'un paysage – on repensera à Armstrong lors de son premier pas sur la Lune –, en permettant au lecteur de les « visualiser » intérieurement. Le lexique est riche et varié, pour apporter la précision nécessaire et guider la compréhension des situations. Comment raconter un voyage dans l'espace sans décrire, même sommairement, l'aéronef ou le robot accompagnateur? La qualité d'un écrivain et d'un texte peut se mesurer, entre autres, à son habileté à décrire par petites touches « discrètes ».

### Pistes d'activités et débats en classe

- Écrire les avantages et les inconvénients des robots : à la maison, à l'école, ailleurs, définir à quoi ils servent véritablement.
- Écrire la charte des droits et devoirs des robots.
- Identifier les passages décrivant les robots et, munis des informations, écrire les conseils pour reconnaître un robot à coup sûr.
- Fabriquer un robot en arts visuels – à plat, dans le style d'Arcimboldo – ou sous forme de sculptures.
- Donner des titres à des descriptions, puis mélanger les titres et les textes et proposer de les rassembler.
- Faire dessiner la description et exposer les dessins, puis vérifier leur exactitude.
- Établir un dossier documentaire aidant les lecteurs à visualiser leur lecture.
- Débat : un ordinateur est-il un robot? Les robots vont-ils un jour remplacer les humains?

Michel Peltier  
conseiller pédagogique



### BIBLIOGRAPHIE

- *Mon ami A3*, Poiré J.-M., Plon jeunesse, 2005.
- *La fille au chien noir*, Gudule, « livre de poche jeunesse », Hachette jeunesse, 2004.
- *Krocobill et Robot-Bix*, Serres A., Rue du Monde, 2000.
- *Kidnapping en télétrans*, Wintrebert J., Bayard, 1994.
- *Les petits génies contre le robot*, Oppel K., « 100% aventure », Bayard, 2005.
- *Les petits génies et le magicien invisible*, Oppel K., « 100% aventure », Bayard, 2005.
- *Le maître de Juventa*, Belfiore R., Hachette jeunesse, 1997.
- *L'alerte noire*, Barnouin J., « Zanzibar », Milan poche, 1992.
- *Gare au robot-prof*, Grenier C., Magnard, 2001.
- *Vaisseau pirate* (+ 10 histoires de science-fiction), Viau E., collectif, Fleurus, 2003.
- *Les dévise-boulons*, Grousset A., « Hors piste », Gallimard, 2006.
- *Transformers armada*, « Mang'anim », Hachette, 2003. En lien avec une série sur TF1, des DVD sont disponibles.
- *Les 3 formules du Professeur Sato*, t. 1, 2 et 3, Jacobs, BD, 1996.
- *L'éternité mon amour*, Grenier C., Tertium éditions, 2007.
- *Les robotiques*, Cénac C., Milan poche, 1994.
- *Tortues Ninja*, « Mang'anim », Hachette jeunesse, 2005.
- *L'œil des dieux*, Ange, Mango, 2000.
- *N°6*, t. 1 et 2, Atsuko Asano, éditions du Rocher jeunesse, 2008.
- *Métalika*, Grousset A., Gallimard jeunesse, 2007.