



## Google, dessine-moi un rêve

Quentin Dumoulin

### Du rêve de la machine...

*Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* se demandait déjà Philip K. Dick dans sa nouvelle éponyme. Un demi-siècle plus tard, Google rêve de pouvoir répondre à l'auteur de science-fiction. Ainsi une cellule d'ingénieurs logiciels de la filiale Alphabet présente dans son article leur résultats d'expérimentation, jeu projectif en compagnie d'une machine, comme les propres « images du rêve <sup>1</sup> » de l'assemblage algorithmique.

Le principe du montage du réseau de machines peut être décrit de manière assez simple. Tout d'abord, il s'agit de présenter plusieurs milliers d'images à la machine, représentant « la même chose », le même signifiant, pour qu'elle en dégage des constantes numériques (ce qui constitue le principe du *Deep Learning*). En répétant l'opération un grand nombre de fois, la machine finit par se constituer une banque d'images qu'elle est capable de distinguer. Quelques ratés sont à signaler tout de même, puisque par exemple, lorsqu'on lui demande de produire l'image d'un haltère, le calcul amène l'engin à proposer une image étrangement inquiétante, celle d'un bras flottant dans le vide, suspendu au bout du fameux haltère recherché. Les ingénieurs expliquent alors l'erreur de la machine par le fait que sur un grand nombre d'images qu'elle aura ingérées, beaucoup représentaient sans doute cette paire d'haltères au bout d'un bras la supportant <sup>2</sup>.

Une fois ces équivalences numériques (plus ou moins strictes et exactes, donc) enregistrées, on peut grâce à elles inverser la procédure. Il s'agit donc, après cette première phase, de présenter une image et demander à l'ordinateur, non plus de reconnaître le concept, l'abstraction signifiante qui se cache derrière et d'en proposer une représentation-type, mais plutôt de chercher d'autres images à l'intérieur du cliché présenté. La machine doit alors voir des images, « là où il n'y en a pas » pour l'observateur.

Les ingénieurs résumant cette étape comme s'il s'agissait de dire au calculateur : « quoi que tu vois, je veux en voir plus <sup>3</sup> », la machine exagérant ainsi les traits de l'image pour en faire apparaître d'autres. C'est une sorte de réalité fantasmagique artificielle constituée du résultat de calculs statistiques et probabilistes.

Mais la fascination des ingénieurs passe un nouveau cap quand ces derniers s'essaient à ne proposer aucune image, ou plutôt, proposent une image qui ne contient aucune forme. Ce type d'images ne présente que « du bruit », c'est-à-dire un ensemble de points, dans une répartition sans logique, qui rappelle le vieil écran cathodique débranché de son antenne. Le « réseau d'algorithmes », si bien dressé à reconnaître, s'empare alors de ces points pour leur donner forme. Par un procédé récursif, les formes s'amplifient, jusqu'à produire des images de

---

<sup>1</sup> Mordvintsev A., Olah C., Tyka M., « Neural net “dreams”-generated purely from random noise », in *Inceptionism : Going Deeper into Neural Networks*, 2015, disponible en ligne : <https://research.googleblog.com/2015/06/inceptionism-going-deeper-into-neural.html>.

<sup>2</sup> Cf. *ibid.*

<sup>3</sup> Cf. *ibid.* : « Whatever you see there, I want more of it ! »

paysages oniriques. Les productions sont surréalistes, les internautes disent qu'elles rappellent les peintures de Dali, Bosch, Arcimboldo, ou Van Gogh...

Avant d'interroger la « science des rêves », ces productions picturales émergent de « quelques fils métalliques et [d'] une “puce” noire <sup>4</sup> » relançant les questions soulevées dès 1936 par Walter Benjamin qui interrogeait la consistance de *l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* <sup>5</sup>. Avec les images formées par le réseau artificiel de neurones, c'est la question de la *production même* de la forme artistique qui est en jeu. À la suite de cette recollection de matériel sous la forme de données, l'inversion des paramètres en permet une restitution déformée, originale et inédite.

### ... à la machine du rêve

Ce passage de la répétition à la production suit la structure de la chaîne signifiante dégagée par Lacan à partir de la bande de Moëbius, qui en constitue la « monstration ». Ce phénomène de récursivité qui constitue « l'âme » de l'imaginaire cybernétique <sup>6</sup> permet « de passer avec la plus grande aisance de la face interne à la face externe sans avoir jamais à franchir le bord <sup>7</sup> ».

Ainsi que le souligne François Sauvagnat, en raison de cette structure de la chaîne signifiante, « l'être humain ne peut répondre que de façon paradoxale à de tels dispositifs <sup>8</sup> ». En effet, si on peut se laisser fasciner par le « travail » de la machine de Google, ce n'est pas tant par le processus symbolique de l'algorithme que par sa production esthétique, imaginaire. Finalement, en quoi cette image « du rêve de l'ordinateur » nous regarde, nous qui la voyons ?

Le montage proposé par les ingénieurs souligne deux choses : d'une part, un chiffrement inconscient, implicite, se met en place en même temps que toute procédure symbolique – puisqu'en ne présentant « rien » on trouve tout de même « quelque chose ».

D'autre part, ce processus automatique ne souffre pas, à la différence du rêve, d'une énigme fondamentale, d'un point d'opacité constant, que Freud ramena en son temps à « “l'ombilic” du rêve <sup>9</sup> », et dont Lacan prendra la mesure au travers du concept de « l'objet [...] cause du désir <sup>10</sup> ».

Cependant, la fascination des ingénieurs et des *followers* du blog « recherche » de Google rappelle « combien captive reste la vie humaine de l'illusion narcissique dont nous savons qu'elle tisse ses plus “réelles” coordonnées. <sup>11</sup> » Qu'il serait beau qu'une machine puisse nous donner à voir nos propres rêves, pourrait-on dire en reprenant le Président Schreber.

Par leur trouvaille que constituent ces images, ces ingénieurs rappellent la conclusion que Lacan tirait du trajet freudien de *L'Esquisse* : si le cerveau est une machine, alors c'est « une machine à rêver <sup>12</sup> ».

---

<sup>4</sup> Turkle S., trad. Demange C., *Les enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, 1986, p. 17.

<sup>5</sup> Benjamin W., *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1936, disponible en ligne : <http://sbiproxy.uqac.ca/login?url=http://international.scholarvox.com/book/88824677>.

<sup>6</sup> Cf. Hofstadter D. R., *Gödel, Escher, Bach : les brins d'une guirlande éternelle*, Paris, InterEditions, 1987.

<sup>7</sup> Lacan J., *Le Séminaire*, livre X, *L'angoisse*, texte établi par J.-A. Miller, Paris, Seuil, 2004, p. 238.

<sup>8</sup> Cf. Sauvagnat F., « Psychanalyse et neurosciences », in *Actes du colloque psychanalyse et recherche universitaire*, Université de Rennes, 1992.

<sup>9</sup> Freud S., *L'interprétation des rêves*, Paris, PUF, 1967, p. 446.

<sup>10</sup> Lacan J., *Le Séminaire*, livre X, *L'angoisse*, *op. cit.*, p. 120.

<sup>11</sup> Lacan J., « Fonctions de la psychanalyse en criminologie », *Écrits*, Paris, Seuil, 1966, p. 149.

<sup>12</sup> Lacan J., *Le Séminaire*, livre II, *Le Moi dans la théorie de Freud et dans la technique de la psychanalyse*, texte établi par J.-A. Miller, Paris, Seuil, 1980, p. 96.