

Monkey room de Louis Rosenberg (scénario) et Graeme Howard (dessins)

Gabriel Tremblay-Gaudette

Numéro 254, automne 2015

La galaxie cybernétique

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/79874ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Tremblay-Gaudette, G. (2015). *Monkey room* de Louis Rosenberg (scénario) et Graeme Howard (dessins). *Spirale*, (254), 44–45.

LA CYBERNÉTIQUE À L'ÈRE DU *BIG DATA*

PAR GABRIEL TREMBLAY-GAUDETTE

MONKEY ROOM

de Louis Rosenberg (scénario)

et Graeme Howard (dessins)

Outland Pictures, 218 p.

Puisque la cybernétique, un projet spéculatif au milieu du XX^e siècle, est désormais mise en œuvre de façon plus importante à travers les réseaux informatiques, est-il encore envisageable d'écrire un récit de science-fiction à propos de cette discipline ? On pourrait penser que ce genre artistique se prête mieux à l'anticipation technologique qu'à représenter le monde contemporain. Or, comme le démontre de manière convaincante la bande dessinée *Monkey Room*, il demeure utile d'utiliser la fiction pour déplacer les effets du discours social et porter ainsi un regard critique sur le monde qui nous entoure et que parfois nous ne savons plus voir.

Entre la superstition et la technologie

Joshua Ketterman est un homme de 30 ans qui, malgré son génie précoce (il a terminé son doctorat à l'âge de 17 ans) occupe un emploi modeste à titre d'analyste pour une compagnie de marketing. Il possède un instinct aiguisé pour identifier le *zeitgeist* et parvient systématiquement à anticiper le nom de produit que les membres des *focus group* formulent au terme de leurs échanges ; les agissements et les personnalités des humains sont pour lui autant de données quantifiables réductibles à des équations comportementales. En aménageant dans un nouvel appartement, Joshua fait la rencontre de Gwen, femme volage dont il s'amourache, d'Angston, vieil excentrique

anciennement professeur à Berkeley et qui a détruit les travaux de recherche d'un de ses collègues dans un accès de folie, et de Verge, programmeur avec qui Joshua travaille à la création d'un programme d'intelligence artificielle alimenté par les informations transmises par des internautes.

Leur invention est au cœur de l'œuvre : Unum (« *The One* » en latin) est une espèce de version numérique du Ouija, dont les utilisateurs fournissent les questions et les réponses dans un processus collectif. Le concept est un détournement de l'adage selon lequel un rassemblement de singes tapant sur des machines à écrire conduirait éventuellement à la production des œuvres complètes de Shakespeare de manière fortuite. Or, comme l'avance Joshua, « *[We're not] giving the monkeys enough credit. With just a little technical support, they could do soooo much more!* ». Unum est l'amalgame d'un jeu de société pseudo-occulte, des principes au fondement de la cybernétique et d'un proverbe : l'aspect le plus brillant – et troublant – de ce programme informatique fictif est qu'il paraît d'autant plus crédible que les internautes qui l'alimentent le font en toute connaissance de cause, dans la mesure où ils ont accepté les conditions d'utilisation de l'expérience à laquelle ils prennent part. C'est sur la cession volontaire de données et d'informations personnelles que repose l'économie numérique du *Big Data*, à laquelle le sujet contemporain prend part sur une base volontaire à chaque fois qu'il adhère à un service sur le Web sans prendre le temps de lire le document légal, ennuyant comme la pluie, avant d'appuyer sur « j'accepte ». Joshua et Verge en profitent d'ailleurs pour ajouter des variables psychométriques au code d'Unum en accédant subrepticement aux caméras Web des utilisateurs.

L'intrigue de *Monkey Room* est centrée autour de la recherche par Joshua des différentes variables manquantes au code-source d'Unum – rappelant le film *Pi* de Darren Aronofsky –, recherche ponctuée de rencontres avec sa voisine, pour des parties de jambes en l'air, et avec le vieil excentrique qui le met en garde contre son projet en lui citant à la fois Einstein, qui a eu la lucidité d'écrire « *We're slaves to our own creations, forging the means of our own destruction* » et Victor Frankenstein, qui aurait probablement dû se faire cette réflexion. Ainsi, l'œuvre reprend la trame narrative classique associée au trope du savant fou jusqu'à une conclusion logique – du moins en apparence, puisque le dernier acte redéploie pratiquement tous les éléments du récit dans une nouvelle configuration des plus habiles, par une manœuvre digne d'un prestidigitateur utilisant un coffre à double fond (je laisse au lecteur le soin de découvrir par lui-même).

LE PLUS GRAND MÉRITE DE *MONKEY ROOM* EST [...] DE FORCER LA RÉFLEXION SUR LA DYNAMIQUE PERNICIEUSE AU CŒUR DE LA SURVEILLANCE NUMÉRIQUE.

Manque de retenue

Le scénariste Louis Rosenberg fait preuve d'une grande habileté dans la sélection et l'enchaînement d'éléments du monde contemporain liés à la cybernétique, en un récit parfois convenu mais étonnant lors de son dernier acte. Toutefois, un aspect de l'œuvre est très agaçant, et il tient justement au talent déployé par l'auteur : celui-ci, comme s'il voulait s'assurer que le lecteur est parfaitement conscient de son brio, ne donne pas exactement dans la subtilité et surligne pratiquement au marqueur ses trouvailles conceptuelles et ses réseaux symboliques. Par exemple, lorsque Verge a l'idée de greffer des caméras sur la tête de pigeons afin de s'offrir un escadron d'espions volants à rabais, j'aurais préféré deviner par moi-même que cette invention insolite se veut une analogie des

drones plutôt que de le lire noir sur blanc dans la bouche d'un personnage. J'ai eu assez peu de travail d'interprétation à effectuer pour saisir les critiques quelque peu éculées à l'endroit de la technologie comme vecteur d'aliénation, parce que ce que j'ai eu à accomplir ne relevait pas du déchiffrement d'une énigme mais se résumait plutôt à prendre acte des propos émis par un interlocuteur envahissant. Un peu de retenue, ou de confiance envers son public, aurait nettement augmenté la possibilité d'admirer le travail d'imagination par ailleurs époustouflant réalisé par Rosenberg. Quant à la part visuelle de l'œuvre, le dessin de Graeme Howard est adéquat sans plus et malhabile par moments, et il ne tire que rarement avantage des possibilités formelles du 9^e art.

Big Data is Watching You

Le plus grand mérite de *Monkey Room* est toutefois de forcer la réflexion sur la dynamique pernicieuse au cœur de la surveillance numérique. Le sujet contemporain qui fait usage du Web et des médias sociaux se soumet en quelque sorte « à l'insu de son plein gré » à la logique du *Big Data* par laquelle l'accumulation de données personnelles permet, une fois intégrée à des modèles de projection, d'anticiper les choix, décisions et désirs des utilisateurs. Les compagnies ayant recours à cette stratégie plaident que l'accès à ces données leur donne la possibilité d'offrir un meilleur service à leurs *clients*, mais c'est bien justement l'utilisation de ce terme pour désigner les usagers qui met en relief les motivations réelles derrière ces collectes de données. Dans le monde numérique, accepter une politique d'utilisation est un contrat faustien, dont on n'est pas forcément conscient de la portée. La cession des données personnelles est ce qui rend possible l'avènement du projet cybernétique Unum, dans *Monkey Room*, et quantité de projets qui n'appartiennent pas à la fiction. Le malaise initial éprouvé par Joshua lorsqu'il découvre comment Verge a pu mettre en place Unum fait en quelque sorte écho à celui que peut ressentir une personne qui découvre l'étendue de la surveillance de données dans sa propre réalité. La mise en garde formulée par Einstein devient valable à l'ère du *Big Data*. ■