

L'intelligence extrême, origine et solution des risques dans la fiction audiovisuelle

Olivier Caïra

ABSTRACT Extreme intelligence, origins and solution of risks in audiovisual fiction

Exceptional characters have been omnipresent in audiovisual fiction since the 1980s, maintaining an ambivalent relationship with risk. Detectives versus criminals, luminaries versus mad scientists, these characters compete in strategic games that underline the seriousness of the threats. Faced with unprecedented risks, the stories often feature neuroatypical heroes who face the incomprehension of their allies as much as the weapons of their adversaries (like Alan Turing in *Imitation Game*). Finally, the "Frankenstein creatures" born of Artificial Intelligence or genetics carry risks as soon as they surpass their creator.

KEYWORDS audiovisual fiction, intelligence, narratology, strategy game, risk.

Introduction. Pourquoi la fiction audiovisuelle ?

Envisagé d'un point de vue narratologique, le risque est une des principales sources de tension qui puisse structurer un récit. Il engendre des intrigues qui peuvent porter sur ses aspects cognitifs (Les personnages ont-ils tous conscience du risque ?), sur sa dimension affective (Quelles sont les différentes réactions des protagonistes face au risque ?) et sur les réponses conatives qu'il appelle (Quels plans d'action – ou d'inaction – faut-il déployer face au risque ?). Qu'il porte sur la réputation d'un individu ou sur la survie de toute l'humanité, le risque est une sorte d'opérateur scénaristique universel : il vient bousculer l'état initial du monde et ne peut que générer des péripéties jusqu'à ce qu'à un dénouement qui le verra disparaître, triompher, changer de nature ou subsister sous une forme atténuée.

La fiction audiovisuelle, qu'elle concerne le cinéma, la série télévisée ou le jeu vidéo, constitue un formidable outil d'analyse sociologique des représentations, qu'il s'agisse de pointer les redondances par l'étude de corpus ou de travailler plus en profondeur sur des œuvres singulières. Outre la multiplication des formes de risque qui sont apparues sur nos écrans ces cinquante dernières années, elle permet d'observer la manière dont les personnages fictionnels s'y confrontent. La plupart d'entre eux suivent des lignes scénaristiques prévisibles : d'un côté des figures

mégalo-manes, corrompues ou simplement avides de profit qui mettent en danger des collectifs humains ou des espaces naturels, de l'autre des pompiers, des médecins, des vulcanologues et autres professionnels du risque qui tentent d'éviter le pire.

Au sein de ces foules de personnages écraniques, ceux qui sont définis par leur intelligence extrême méritent un examen particulier. Sommités d'âge mûr ou jeunes prodiges, excellents élèves promus par les institutions ou génies condamnés à la marginalité, ils fournissent un éclairage particulier sur le risque du fait de la profonde ambivalence de leurs rôles. Longtemps cantonnés à quelques genres fictionnels, comme l'enquête policière, la science-fiction et l'espionnage, ces personnages se sont diversifiés, tant en termes de profils que de champ d'activité, à la fin du XX^e siècle. C'est pourquoi nous nous intéresserons prioritairement à des œuvres produites après le tournant des années 1980. Durant cette décennie marquée par les derniers épisodes de la Guerre Froide, l'arrivée de l'informatique dans les foyers a fait naître de nouveaux stéréotypes autour du hacking et de l'intelligence artificielle, avec notamment le succès de *WarGames* (John Badham 1983), l'histoire d'un adolescent qui déclenche une alerte nucléaire planétaire en piratant un superordinateur pour jouer. Les premières grandes adaptations de *comics* ont placé sur le devant de la scène des super-héros prodigieusement intelligents (de Bruce Wayne dans les films *Batman* à Tony Stark dans le cycle *Iron Man*), mais aussi des « super-criminels » capables de les affronter sur le terrain de la prouesse intellectuelle (comme Lex Luthor, némésis du héros dans les *Superman*). Enfin, les années 1980 se sont achevées par le succès inattendu de *Rain Man* (Barry Levinson 1988), ouvrant la voie à de nombreux récits sur les liens entre troubles mentaux et excellence intellectuelle. Depuis lors, les surdoués ont envahi les écrans, s'imposant comme des figures-clés dans le film criminel et l'espionnage, mais aussi dans la comédie, l'aventure ou la biographie historique.

Il va s'agir ici d'examiner les articulations fécondes qui se créent entre les déclinaisons du risque à l'écran et les figures de personnages surdoués¹. Nous verrons dans un premier temps qu'ils peuvent être à l'origine du risque sous trois grandes modalités, puis nous nous pencherons sur les manières de représenter l'intelligence extrême comme une forme de réponse efficace au risque.

Les jeux de stratégie pure du génie criminel

Lorsque le risque à l'écran doit naître de l'action humaine, les scénaristes de fiction disposent de plusieurs motifs récurrents, tous hérités de la tradition littéraire du XIX^e siècle, mais tous transformés par les évolutions sociologiques et technologiques qui structurent le rapport contemporain au danger. Chacun de ces grands schémas présente l'intérêt de construire un type particulier de présentation du

1. Pour une étude plus approfondie de ces personnages et de leur genèse, voir O. Caïra, *Le Cerveau comme machine : génies et surdoués à l'écran*, Georg Éditeur, Genève 2020.

personnage face au monde, avec comme dénominateur commun la métaphore ludique : sa maîtrise du risque dépend fondamentalement du jeu dans lequel il s'engage.

Au plus haut niveau de contrôle des événements se trouve la figure du génie criminel, inspirée des personnages de « D » chez Edgar Allan Poe ou de Moriarty chez Arthur Conan Doyle. Dans ce premier cas, l'intrigue repose sur des « *mind games* », des manipulations souvent assimilées aux jeux de stratégie pure comme les échecs ou le go. Les étapes du plan machiavélique s'enchaînent d'abord sans aucun imprévu, comme une combinaison offensive sur un échiquier ou comme le fonctionnement d'un mouvement d'horlogerie. Le monde fictionnel, présenté comme imprévisible pour les protagonistes ordinaires, obéit presque mécaniquement à la vision du manipulateur surdoué, qui a bien entendu prévu de se mettre à l'abri des risques qu'encourent ses victimes.

Deux films produits presque coup sur coup par des équipes différentes illustrent bien la parenté des techniques d'écriture liées à cette première approche. Dans *Skyfall* (Sam Mendes 2012), James Bond (Daniel Craig) capture l'espion renégat Raoul Silva (Javier Bardem) sur une île au large de la Chine. Enfermé dans une cellule de haute sécurité au siège du MI6, Silva est confronté à son ancienne dirigeante M (Judi Dench) et son ordinateur est analysé par le jeune « Q » (Ben Whishaw), un des six informaticiens au monde qui soit capable de comprendre le code qu'il utilise. En quelques minutes, tout bascule : un attentat survient dans Londres, l'ordinateur diffuse un virus dans le système informatique des services secrets, et Silva parvient à s'échapper par une ligne de métro désaffectée. Sa capture, qui apparaissait comme un des nombreux exploits de Bond, se révèle donc être la première étape de son plan, qui lui permet d'introduire un logiciel destructeur chez ses adversaires.

Quelques semaines plus tard, *Star Trek Into Darkness* (J.J. Abrams 2013) propose le même schéma narratif, cette fois-ci dans le genre de la science-fiction. Le vaisseau spatial Enterprise est lancé sur la piste d'un agent renégat de Starfleet, John Harrison (Benedict Cumberbatch), qui a rallié la planète-mère des redoutables Klingons. Lors d'une escarmouche avec ces derniers, Harrison surgit soudain et défait rapidement le camp klingon, avant de menacer l'équipage des héros. Il faut toute la ruse du Capitaine Kirk (Chris Pine) pour retourner la situation et capturer le traître. Là encore, on découvre que tout a été orchestré par le faux Harrison, qui se révèle être Khan, un personnage récurrent de l'univers de *Star Trek*, qui incarne à la fois l'eugénisme et la sauvagerie absolue. Ici encore, ce génie criminel parvient à prendre le contrôle des systèmes du vaisseau et à s'échapper de sa cellule. Dans chacun des récits, les héros courageux que sont Bond et Kirk ne finissent pas l'emporter qu'avec l'appui de personnages plus cérébraux : « Q » et Spock (Zachary Quinto), deux archétypes du surdoué dans la fiction populaire.

La métaphore du jeu de stratégie pure est régulièrement employée pour illustrer la symétrie de ces joutes intellectuelles, quel que soit le genre fictionnel concerné. Dans le film policier, on pense à l'échiquier géant mis en scène par Sherlock

Holmes (Basil Rathbone) dans *Échec à la mort* (Roy William Neill 1943) ou à la partie disputée par Holmes (Robert Downey Jr) et Moriarty (Jared Harris) au paroxysme de *Jeux d'ombres* (Guy Ritchie 2011). Dans le récit d'anticipation, on voit par exemple le Dr. Will Rodman (James Franco) perdre progressivement la maîtrise de l'échiquier face à son chimpanzé Caesar (Andy Serkis) au fil de *La planète des singes : les origines* (Rupert Wyatt 2011). Dans l'univers des super-héros, le Pr. Xavier (Patrick Stewart/James McAvoy) et Magneto (Ian McKellen/Michael Fassbender) s'affrontent aux échecs dans chaque épisode du cycle des *X-Men* (2000-2019), joutes feutrées entre génies qui contrastent avec les déchaînements de violence à grande échelle que Magneto orchestre face aux héros.

Les jouets dangereux du savant fou

Les « *mind games* » inspirés de figures comme James Moriarty ou le Dr. Mabuse reposent sur un risque à dominante criminelle : vagues d'assassinats, cambriolages spectaculaires, manipulations politiques, voire diplomatique, etc. Ils ont comme point commun de ne pas faire intervenir d'innovation majeure au fil du récit. Dès lors que la science et la technologie entrent dans le jeu des personnages surdoués, celui-ci se complique et perd de sa prévisibilité. C'est pourquoi la métaphore ludique pointe davantage vers le « jouet » que vers des pratiques encadrées par des règles. Les savants fous, héritiers de Victor Frankenstein, du Dr. Moreau ou de Robur le Conquérant, manipulent aujourd'hui l'atome, l'ADN, les nanomatériaux ou le code informatique sans fixer de limites au déploiement des potentialités ouvertes par leur laboratoire. Il ne se caractérisent pas tous par un rapport malveillant au monde, mais ont en commun le mépris de toute forme de prudence liée aux risques liés à leurs travaux. Il ne s'agit pas seulement d'aveuglement face aux conséquences possibles d'une innovation, mais aussi d'indifférence quant à l'origine des moyens de la recherche et aux motivations des donateurs.

« Vous voyez, aller sur la Lune, c'est tout ce qui importe. Je me moque de savoir qui m'en donne les moyens. », dit ainsi Werner von Braun (Christian Oliver), le père des fusées V2, dans le quatrième épisode la série *Timeless* (2016-2018). Uniquement guidé par son objectif scientifique, il choisit d'ignorer l'emploi destructeur qu'en font ses commanditaires nazis, et le scénario rappelle qu'il sera ensuite « The Nazi inside Nasa », l'un des artisans du programme spatial des Etats-Unis. Ce n'est donc pas l'aspect réglé du jeu qui domine, mais son *autotélisme* : l'innovateur crée ses propres objectifs et les suit indépendamment des demandes institutionnelles et au mépris de toute gestion du risque. La logique qui gouverne son action est donc celle du *play* et non celle du *game* : le jouet que l'on crée dévoile constamment de nouvelles facettes et oblige donc à repenser les règles de son utilisation, au lieu de suivre des schémas tactiques préétablis comme le font les génies criminels.

C'est un thème récurrent chez le scénariste et producteur à succès Joss Whedon, grand utilisateur de personnages surdoués dans ses films et ses séries (*Buffy*

contre les vampires, *Avengers*, *Les Agents du S.H.I.E.L.D.*). Fondée sur la métaphore de la maison de poupées, *Dollhouse* (2009-2010) repose sur l'hypothèse d'une technologie d'implantation de personnalités dans les corps de « dolls », des personnes qui échangent cinq ans de leur existence contre une forte somme d'argent. Au fil des épisodes, le génial et puéril neuro-informaticien Topher Brink (Fran Kranz) explore les potentialités de son invention sans jamais envisager ni mesurer les risques que chacune de ses nouvelles idées peut engendrer. Les deux saisons de la série ont la particularité de s'achever sur des prolepses de plusieurs années, qui dépeignent le monde post-apocalyptique produit par ses innovations : des millions de personnes ont subi des implantations de personnalités à distance et sans consentement, créant des armées d'esprits clonés et provoquant la chute de la civilisation. Brink survit pitoyablement dans les locaux de la *Dollhouse*, rendu fou par la compréhension tardive de son rôle dans la catastrophe.

La place du risque dans ces récits dépend en grande partie d'une décision initiale : celle de sanctuariser ou non le laboratoire. La question est présente dès les premiers temps de la science-fiction : à la différence du Dr. Moreau, reclus dans son île, les savants fous du roman *La Nourriture des Dieux* (H.G. Wells 1904) testent la « Boomfood » en plein champ dans un village du Kent, provoquant la croissance folle de plusieurs plantes et animaux du cru, puis la médiatisation rapide de leur dangereuse invention. À quelques exceptions près, comme le milliardaire créateur d'androïdes d'*Ex Machina* (Alex Garland 2014) qui se terre en pleine montagne, les innovateurs du grand et du petit écran travaillent le plus souvent en milieu urbain ou en connexion avec internet, créant des risques colossaux de propagation incontrôlée de leurs « jouets ».

L'ampleur géographique des dégâts reflète donc des choix scénaristiques essentiellement liés au rapport au risque qu'il s'agit de créer chez les spectateurs. Les parcs à thème imaginés par Michael Crichton pour *Westworld* et *Jurassic Park* permettent de narrer l'anéantissement local d'un projet par sa propre promesse technologique : androïdes ultraréalistes dans le premier cas (le long métrage *Mondwest*, Crichton 1973 puis la série HBO *Westworld*, 2016-2022), dinosaures récréés à partir d'ADN dans le second (les cycles à grand succès *Jurassic Park* puis *Jurassic World* initiés par Steven Spielberg en 1993). Mais le parc n'est pas nécessairement coupé du monde de manière étanche, surtout lorsque les créatures qui en prennent le contrôle comprennent qu'il existe un monde extérieur que l'on peut envahir ou vers lequel on peut simplement s'échapper pour survivre. C'est tout le sujet de la deuxième saison de *Westworld*, où les robots, devenus à leur tour des personnages extrêmement intelligents, cherchent la sortie de leur immense prison pour se fondre parmi les humains.

La prouesse mentale comme « casse-tête »

Risque pour autrui, mais également risque pour soi-même, le troisième type de péril lié à l'intelligence extrême nous éloigne des superproductions à effets spé-

ciaux pour nous rapprocher de la figure du génie torturé, aux frontières du récit psychiatrique. Ici encore, le grand et le petit écran puisent leurs références dans des œuvres littéraires des XIX^e et XX^e siècles pour présenter l'activité intellectuelle comme intrinsèquement pathogène.

Dans sa forme la plus radicale, il s'agit de narrer le voyage sans retour d'un personnage surdoué dans un espace de calcul infini. Le protagoniste est prisonnier de la complexité des opérations mentales, ou simplement de l'explosion combinatoire liée à leurs ramifications. « Le jeu d'échecs est un lac, dans lequel peut se baigner un moucheron et se noyer un éléphant. », dit le proverbe indien. Dans ces récits d'absorbement, les jeux de stratégie pure sont de nouveau convoqués, mais leur usage métaphorique n'est plus celui que l'on observait dans les intrigues dédiées aux génies criminels. Ici, le personnage joue seul, contre lui-même, ou plutôt contre l'arborescence sans fin des choix offerts par le système. Le monde qui l'entoure perd tout intérêt, quand il n'est pas contaminé par l'obsession du joueur : c'est le motif du *Joueur d'échecs* de Stefan Zweig (1943) et de *La Défense Loujine* de Vladimir Nabokov (1930, porté à l'écran par Marleen Gorris, 2000). Le champion américain Bobby Fischer, incarné par Tobey Maguire dans *Le Prodige* (Edward Zwick 2014), a marqué ses contemporains aussi bien par son extraordinaire talent aux échecs que par ses crises paranoïaques. La relation supposée entre excellence intellectuelle et troubles psychiatriques², souvent incarnée par des personnages autistes depuis le succès inattendu de *Rain Man* (Barry Levinson 1988), fait partie des grands sujets de la fiction contemporaine à l'écran. Le jeu de go occupe une place similaire dans *Pi* (Darren Aronofsky, 1998), récit de la descente aux enfers d'un mathématicien newyorkais spécialiste de la théorie des nombres.

C'est de manière plus générale le calcul complexe qui se paie par des séquelles psychologiques et un isolement social parfois irrémédiable. Le risque personnel peut être ponctuel, parce qu'une fulgurance mathématique pousse le personnage à négliger les priorités du monde extérieur : Charlie Eppes (David Krumholtz), héros de la série scientifico-policière *Numb3rs* (2005-2010), abandonne soudain une enquête pour résoudre une équation ; Sheldon Cooper (Jim Parsons) et Amy Farrah Fowler (Mayim Bialik) retardent leur propre cérémonie de mariage car ils suivent une intuition de physique théorique dans *The Big Bang Theory* (2007-2019). La plus ou moins forte gravité du risque permet de décliner ce motif scénaristique dans tous les genres fictionnels, de la comédie de situation (*The Big Bang Theory*) jusqu'au drame historique (*Un homme d'exception*, *Imitation Game*).

Sous une forme atténuée, mais tout aussi disqualifiante socialement, le surdoué peut être dépeint comme paralysé par l'absence ou le peu d'intérêt des défis intellectuels qui s'offrent à lui. Le motif s'affirme dans plusieurs textes-clés du XIX^e siècle, comme *Louis Lambert* (1832) d'Honoré de Balzac, puis les nouvelles poli-

2. Pour une discussion poussée de cette idée, cf. A. Dietrich, *The Mythconception of the Mad Genius*, in A. Abraham (dir.), *Madness and Creativity : Yes, No or Maybe ?*, « Frontiers in Psychology », vol. 6, July 2015, pp. 8-10.

cières d'Edgar Allan Poe et d'Arthur Conan Doyle. Les détectives surdoués que sont Dupin et Holmes alternent des phases d'exaltation intellectuelle liées à la complexité des enquêtes, avec des journées, voire des semaines de complète oisiveté. Si les versions classiques du canon holmésien atténuent cet aspect, les adaptations plus récentes, comme les films de Guy Ritchie (2009, 2012) ou les séries télévisées *Sherlock* (2010-2017) et *Elementary* (2012-2019) insistent au contraire sur la toxicomanie du héros, sur sa morgue et son irritabilité, sur ses horaires impossibles et sur son risque permanent d'effondrement dépressif. Des créations récentes, comme Lisbeth Salander, héroïne du cycle Millenium (trilogie romanesque de Stieg Larsson, 2005, adaptée pour le cinéma en Suède et aux USA de 2009 à 2011), présentent le même ensemble de stigmates socio-psychologiques et de comportements à risques.

Personnage majeur des années 2000, le héros de *Dr. House* (2004-2012) fait d'autant mieux apparaître les risques liés à l'activité intellectuelle qu'il est salarié d'un hôpital. À l'opposé de son modèle, le « détective-conseil » Sherlock Holmes, qui ne travaille que ponctuellement avec Scotland Yard, Gregory House (Hugh Laurie) doit gérer une équipe de collègues, assurer des consultations, obéir à sa hiérarchie, respecter des horaires autant d'aspects de la vie en organisation qu'il est incapable d'affronter sans péripéties, tantôt comiques, tantôt tragiques.

Face au risque, l'impasse du surdoué parfait

En analysant les figures de détectives et de scientifiques absorbés par leurs énigmes, nous avons franchi une barrière peu visible dans la vie quotidienne, mais très repérable dans la fiction : celle du bien et du mal. Les génies criminels et les savants fous sont générateurs de risque, par pure malveillance, par manque d'empathie ou par mépris des conséquences de leurs actes. Mais malgré leurs comportements souvent toxiques pour eux-mêmes et leurs proches, Holmes, House ou Salander sont considérés comme des héros positifs.

Lorsqu'on dépouille les surdoués bienveillants de tous les traits qui engendrent la stigmatisation de leur mode de vie et la tension de leur rapport aux organisations, on obtient des héros sans défaut. Ces figures deviennent rares, car elles sont surtout adaptées à des récits courts et disjoints, comme les épisodes d'une série emblématique des années 1980 : *MacGyver* (1985-1992). Surdoué polymathe, jeune et séduisant, Angus MacGyver (Richard Dean Anderson) se définit lui-même, dès le premier opus, comme « une sorte de James Bond en mieux ». En effet, il n'a besoin ni de super-gadgets, ni d'une équipe de soutien pour se tirer des pires situations de chaque intrigue, le plus souvent avec une jeune femme à son bras. Sa connaissance parfaite de toutes les sciences et techniques en fait une sorte de « chevalier blanc » typique du divertissement familial duquel on évacue toute complexité.

D'un point de vue scénaristique, on va davantage suivre le principe du héros entravé : il s'agit de brider la capacité d'action du personnage surdoué positif pour

proportionner sa capacité d'action aux risques qu'il affronte. Parmi les motifs les plus employés, on trouve :

– L'entrave physique, avec une foule de personnages assis en fauteuil roulant, cloués au lit, handicapés des membres supérieurs ou victimes de maladies très débilitantes³, avec notamment le Pr Xavier dans la saga des X-Men évoquée plus haut, Beetee Latier (Jeffrey Wright) dans *Hunger Games : La révolte 1 et 2* (Francis Lawrence 2014-2015) ou le Dr Curtis Connors dans les nombreuses adaptations de *Spider Man* ;

– L'entrave psychique, depuis les simples bouffées de stress qui paralysent Nuri (Rona-Lee Shim'on) dans la série israélienne *Fauda* (2015-en production) jusqu'à la pathologie lourde de Kye Jang-su (Yang Hyung-wook), le hacker reclus de la série coréenne *Vagabond* (2019), en passant par les TOC (Troubles Obsessionnels Compulsifs) d'Adrian Monk (Tony Shalhoub) dans la série éponyme (2002-2009) ;

– L'entrave sociale, essentiellement liée à des discriminations par le genre et les origines, par exemple dans *Les Figures de l'ombre* (Theodore Melfi 2016), qui retrace le parcours semé d'embûches de trois surdouées afro-américaines dans le programme spatial de la NASA, mais aussi liée aux origines ouvrières, à l'orientation sexuelle ou simplement à l'extrême jeunesse des personnages.

92 – L'entrave organisationnelle, récurrente dans les intrigues dédiées aux administrations et aux grandes entreprises qui tendent à « mettre au placard » les lanceurs d'alerte⁴, avec des figures comme Lucius Fox (Morgan Freeman) dans *Batman Begins* (Christopher Nolan 2005), un ingénieur de génie écarté du conseil d'administration du groupe Wayne lors de la mort de son fondateur, ou le Dr Carter (Noah Taylor), relégué dans un sous-sol par l'armée malgré sa parfaite compréhension du péril qui menace la Terre, dans *Edge of Tomorrow* (Doug Liman 2014).

– L'entrave éthique, découlant d'un code de conduite strict que le personnage s'impose quelle que soit la nature des menaces, comme la double règle de clandestinité et de refus du meurtre que s'impose Bruce Wayne dans les nombreuses adaptations de *Batman*.

– L'entrave chimique, avec les nombreuses formes d'addiction dont il a déjà été question.

L'intelligence extrême se paie donc, dans la fiction audiovisuelle, par une série de handicaps ou de sanctions qui permettent une sorte de rééquilibrage des forces entre personnages, ou entre le héros et une menace de nature impersonnelle, comme l'épidémie ou la catastrophe naturelle. Chacune de ces brides crée une tension narrative qui s'ajoute à celle de la confrontation au risque.

3. Ce stéréotype était surtout lié à des génies maléfiques (cf. *Metropolis*, *Dr. Folamour*, *Wild Wild West*) pour mettre en relief la capacité de nuisance offerte par une intelligence hors norme. Il en est de même pour les criminels reclus (Dr Mabuse, Hannibal Lecter, etc.) qui représentent un risque même au fond de leur prison.

4. Cf. F. Chateauraynaud, D. Torny, *Les sombres précurseurs : Une sociologie pragmatique de l'alerte et du risque* (2^e édition), Éditions de l'EHESS, Paris 2013.

L'intelligence atypique comme réponse au risque

Si les réponses au risque dans les sociétés industrialisées reposent pour l'essentiel sur la mobilisation d'acteurs spécialisés et sur des dispositifs d'alerte normalisés, la logique des récits de fiction consiste à chercher les interstices dans lesquels un danger va pouvoir s'insinuer malgré les hauts niveaux de vigilance auxquels nous sommes habitués. Les scénaristes de cinéma et de télévision travaillent sur des hypothèses de risques *atypiques*, non parce qu'ils sont les plus nombreux ou les plus redoutables, mais parce que ce sont ceux qui échappent à la prévention ordinaire des individus et des institutions.

Qu'il s'agisse d'une forme de vie inconnue, du plan machiavélique d'un adversaire, d'une catastrophe naturelle hors normes ou d'un phénomène sociologique incontrôlable, l'exposition de l'intrigue montre presque inmanquablement les mêmes scènes d'inadéquation entre le caractère atypique du risque et les réponses prévisibles qui lui sont d'abord opposées. Le problème devient alors de chercher qui est assez intelligent *et* bizarre pour apporter à la menace des réponses que les procédures et les personnes auxquelles elles sont dédiées ne parviennent pas à découvrir.

C'est par exemple le cas lorsque, en 1940, se pose un problème inédit de cryptographie, et que l'armée britannique doit faire appel à des civils pour tenter d'en venir à bout. Au sein de l'équipe constituée à Bletchley Park, ce n'est pas le plus performant qui l'emporte, mais le plus atypique. Face à la complexité du système de codage des nazis, *Imitation Game* (Morten Tyldum 2014) montre bien qu'Alan Turing (Benedict Cumberbatch) calcule moins vite que le champion d'échecs Hugh Alexander (Matthew Goode) et résout les énigmes moins vite que la prodigieuse Joan Clarke (Keira Knightley). C'est néanmoins lui qui, avec son improbable idée de machine programmable, aboutit à une solution viable, au terme d'un long parcours d'épreuves hiérarchiques et affectives.

Le rapport aux institutions de ces individus atypiques – et souvent neuroatypiques – est tendu à double titre. Ils posent d'abord un problème de fonctionnement collectif. Il s'agit, dans de nombreux récits, de dépendre des institutions en recherche constante de « cerveaux » (salariés ou consultants) pour traiter les risques multiformes qu'elles doivent affronter. Or ceux-ci ne sont pas nécessairement très adaptés aux processus de sélection traditionnels : l'entretien d'embauche d'Alan Turing face au commandant Denniston (Charles Dance) en début de film tourne presque au fiasco, le candidat n'ayant aucune idée de la bonne manière de valoriser ses talents de cryptographe face à un militaire. Il s'agit ensuite de gérer au quotidien ces personnages qui s'exposent en permanence au risque de marginalisation : ils font fi de la hiérarchie, multiplient les requêtes étranges, ignorent les rites de socialisation entre collègues, travaillent en total décalage avec les horaires de bureau, et peinent le plus souvent à expliquer leur démarche intellectuelle à des néophytes.

La deuxième source de tension découle du rapport au temps qu'impose le

risque. Chaque étape du récit donne l'occasion au personnage surdoué de montrer sa capacité d'anticipation, quitte à enfreindre les routines de travail et les règles de traitement des alertes. La multiplication des capteurs numériques donne à l'intelligence extrême une sorte de perception étendue des risques, mais l'expose aussi au risque d'être totalement ignorée. Face au risque, la frontière entre lanceurs d'alertes crédibles et prophètes de malheur risibles est souvent ténue, et la marginalité des surdoués les plus atypiques les renvoie souvent dans la deuxième catégorie aux yeux de leur entourage. Peu adaptés au travail collectif, les surdoués doivent donc lutter à la fois contre des risques atypiques et contre des organisations qui oscillent entre pression à l'uniformité et recherche de profils intellectuels rares.

Le hasard domestiqué

Si l'on se penche enfin sur les méthodes employées par les personnages surdoués pour affronter les risques, on voit apparaître de nouvelles particularités. Elles sont toutes deux liées au hasard, mais sous deux aspects très différents. La première concerne l'appréhension des phénomènes supposés imprévisibles. Quelle que soit la nature de la menace (criminelle, météorologique, bactériologique, etc.), l'intelligence extrême est présentée comme le moyen de réduire le « bruit » des circonstances pour faire apparaître le schéma qui gouverne les événements, voire prédire la survenue des suivants. Dans notre corpus de films et de séries, les personnages dotés d'une intelligence ordinaire sont souvent montrés comme impuissants face au risque faute d'outils mathématiques face à des séries d'événements d'apparence chaotique. Que la péripétie s'appuie sur des outils éprouvés (comme dans la série *Numb3rs*, où chaque emploi des mathématiques est validé par des consultants universitaires) ou qu'il s'agisse de pures inventions scénaristiques (comme dans de nombreux récits de science-fiction), l'apport du personnage surdoué consiste à pointer du doigt le motif que personne ne voit. La comparaison avec l'ordinateur est donc fréquente, mais avec une différence considérable : l'intelligence humaine se « programme » d'elle-même pour chercher ce qui fait sens dans le flux des événements. Dans la fiction, tout ce que nous appelons « hasard » du fait de nos limites cognitives peut donc devenir le fruit d'un calcul pour les surdoués.

La seconde particularité de ces personnages est leur aptitude à se réapproprier le hasard pour en faire un instrument d'appréhension méthodique du risque. Les pratiques de *randomisation* consistent à répartir aléatoirement les éléments du problème à traiter pour y faire apparaître des points de recoupement ou des séries cohérentes. Cet emploi d'un hasard déclenché et maîtrisé est un outil créatif omniprésent dans la fiction audiovisuelle, car il permet d'externaliser une partie des processus mentaux à l'œuvre chez les surdoués : si rien ne distingue un personnage en pleine réflexion d'un autre, filmer un mur, un plancher ou un bureau entier recouverts de documents hétérogènes ou d'équations incompréhensibles laisse imaginer la capacité de circulation d'une information à l'autre des auteurs de ces grands synoptiques.

La randomisation porte souvent ses fruits, mais elle renforce également le risque d'incompréhension, car la frontière est ténue entre la percée intellectuelle utile au traitement des risques et le basculement dans la folie combinatoire. Tandis que Luther (Idriss Elba) emploie la méthode avec succès dans la série policière éponyme (2010-2019), le grand synoptique de coupure de journaux de John Nash (Russell Crowe) est un des premiers symptômes de sa schizophrénie dans *Un homme d'exception* (Ron Howard 2001). La première affaire de Carrie Mathison (Claire Danes), l'enquêtrice bipolaire de *Homeland* (2011-2020) combine ces deux aspects, puisque son immense dossier, punaisé pièce par pièce sur un mur de sa maison, finit par lui donner la clé de l'énigme tout en donnant à ses collègues de la CIA l'occasion de sanctionner ses méthodes atypiques et de la faire rechuter.

Conclusion. Scénariser le risque

Ce panorama des liens entre formes du risque et intelligence extrême dans la fiction audiovisuelle contemporaine montre à la fois la persistance des schémas narratifs construits depuis le XIX^e siècle et l'apparition de motifs liés à de nouvelles menaces. S'ils ont été vus séparément ici pour des raisons analytiques, il devient de plus en plus difficile de distinguer les figures de génies criminels des créatures des savants fous. Les « créatures de Frankenstein » contemporaines ne sont pas seulement vivantes, mais aussi prodigieusement intelligentes. Ces intelligences artificielles, ces singes savants, ces « dolls » au cerveau optimisé deviennent aussi des « Pr. Moriarty », lorsqu'elles choisissent d'affronter leurs créateurs. Et comme la métaphore ludique irrigue en permanence ce corpus, c'est d'abord sur l'échiquier que leur victoire se dessine. Le scénario de *Blade Runner* (Ridley Scott 1982) se répète inlassablement dans les films et les séries : l'homme crée des formes de vie capables d'apprendre plus vite que lui, puis tente désespérément de leur survivre malgré leur supériorité intellectuelle. Face aux nouvelles questions que posent les intelligences artificielles génératives dans notre quotidien, on comprend que le détour par la fiction n'a rien d'un divertissement anodin.

Les scénaristes du grand et du petit écran ont par ailleurs intégré les idées des penseurs du risque comme Ulrich Beck et François Ewald. Ils présentent une « société du risque » qui s'efforce de perdurer par le calcul des probabilités et les politiques de prévention tout en affrontant des menaces de plus en plus variées et imprévisibles. À des risques atypiques, leurs fictions répondent par des héros atypiques. Lanceurs d'alerte ignorés, sauveurs improbables, ces personnages surdoués renvoient constamment nos institutions à leurs limites en termes de vigilance et d'adaptation au risque.