



**HAL**  
open science

# Le non humain en soi. Ganesh Yourself, machine de déconstruction divine

Emmanuel Grimaud

► **To cite this version:**

Emmanuel Grimaud. Le non humain en soi. Ganesh Yourself, machine de déconstruction divine. PRIST, Images, Sciences et Technologies. Co-existence.s, 2020. hal-03096837

**HAL Id: hal-03096837**

**<https://hal.science/hal-03096837v1>**

Submitted on 5 Jan 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

2019-2020

PRIST

**ARTISTES —**

Louis Bazin  
Amélia Belhadj  
Alexis Bens  
Ghyslène Boukaila  
Julie Deweerdt  
Julie Everaert  
Hsiao Mei Hsu  
Elina Kastler  
Alexiane Le Roy  
Shuxian Liang  
Xiangyan Meng  
Lucie Métrier  
Annaëlle Oestreich  
Hugo Pétigny  
Alexandre Ries  
Marie Rosier  
Séraphim Soupizet  
Nina Vase  
Mathilde Zafirov  
Yunyi Zhu

**CONTRIBUTIONS —**

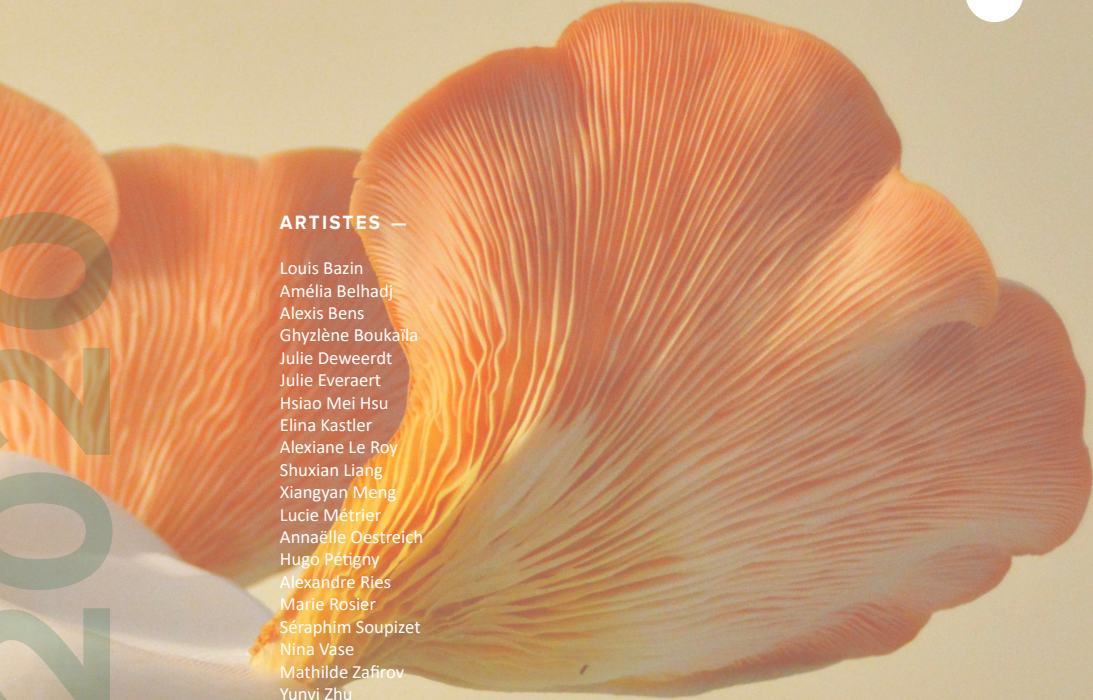
Alexandre Boé  
Christophe Chaillou  
Emmanuel Grimaud  
Fabrice Lizon  
Yosra Mojtahedi  
Zaven Paré  
Gaetan Robillard  
Camille Vandromme  
Thomas Vantroys  
Gwenola Wagon

**MENÉ PAR —**

Stéphane Cabée  
Cyril Crignon  
Marie Lelouche  
Nathalie Stefanov  
Silvain Vanot

Éditions de l'École supérieure d'art  
du Nord-Pas-de-Calais Dunkerque-Tourcoing

**CO-EXISTENCE.S**





« À ton avis, vaut-il mieux pratiquer le yoga de l'action ou celui de la connaissance ? »  
Un homme cherche à tester la capacité de Bappa à répondre à des questions de métaphysique.



« Pourquoi nous apparais-tu sous cette forme ? »  
Dans un village de pêcheurs, une femme accuse le dieu d'imposture.



# Emmanuel Grimaud

Anthropologue, CNRS-LESC

## LE NON HUMAIN EN SOI

*Ganesh Yourself, machine de déconstruction divine*

### PIÈGE À DIEU

L'écrivain de science-fiction Philip K. Dick eut un jour une drôle de formule : « Dieu — écrit-il — est la seule entité théologique que l'on peut retrouver partout dans le caniveau et dans les étoiles. » Dans *L'Exégèse*, son journal de plusieurs milliers de pages, Dick prend alors un malin plaisir à spéculer sur ses formes et imagine un monde qui n'est autre que le nôtre, où « tout homme porterait une partie de Dieu comme un talkie-walkie » (*L'Exégèse*, p.286). Et si Dieu était une espèce de « grand système d'intelligence artificielle » profondément actif, qui déraile en permanence mais retombe toujours sur ses pieds ? Ou encore une « forme d'électricité plasmatisée saturée d'information, vivante et intelligente » qui passerait son temps à nous envoyer des signaux cryptés via des tas de canaux d'information ? Guettant les nouveaux visages que cette entité pourrait adopter, dans un monde toujours plus débordant de technologies en tout genre, Dick soulève un problème profondément actuel que peu d'anthropologues se sont risqués à aborder : quelles formes Dieu pourrait-il prendre alors que notre monde ne cesse d'évoluer ?

Ressemblant à s'y méprendre au dieu Ganesh, Bappa 1.0 fut annoncé en Inde, avec un peu d'exagération, comme étant « le premier robot d'un dieu jamais conçu ». Conçue grâce au talent de l'artiste Zaven Paré pour une expérience que l'on a baptisée Ganesh Yourself (2016)<sup>1</sup>, cette interface permettait à n'importe qui de se mettre à la place de Dieu et d'éprouver ce point de vue impossible dans le cadre d'une conversation avec un interlocuteur. Opérée par un contrôleur (l'incarnant) chargé de faire « la voix de dieu » et retransmettant via une webcam son visage à l'intérieur du robot par rétroprojection interne, la machine offrait l'occasion d'avoir une conversation un peu plus interactive que d'ordinaire avec une idole, généralement dénuée de parole. À notre grande surprise, Bappa fut très vite été adopté sans grande difficulté. Des prêtres hindous l'utilisèrent dans des rituels comme accessoire de retransmission des incantations (mantras). Des astrologues s'en servirent pour donner des consultations, réalisant que le passage par une telle interface permettait un autre type de dialogue avec les clients. Des activistes politiques y compris écologistes, gays, féministes s'emparèrent de la machine pour faire passer des messages de réforme sociale, s'apercevant qu'une interface ayant l'apparence d'un dieu était un bon moyen de se faire entendre. Conçue au départ comme une expérience en « psychologie des religions », l'aventure a très vite dépassé ce stade, pour devenir une véritable expérience de déconstruction divine : jusqu'à quel point une entité invisible peut-elle entrer dans une machine ? Une machine peut-elle faire un bon « piège à dieu »<sup>2</sup> ? Peut-on « hacker » un dieu et quelles pourraient bien être les vertus de cet exercice de piratage pour ceux qui s'y livrent ?



1. Je me permets de renvoyer ici à notre film, *Ganesh Yourself*, Arte / Rouge International, 70', 2016.

2. La notion de piège a fait l'objet d'amples gloses en anthropologie, voir sur ce point le beau dossier d'Hélène Artaud. *Leurrer la Nature*, Cahiers d'Anthropologie Sociale, 2013. André Leroi Gourhan (*Milieu et techniques*, 1945) définit le leurre comme un organe séducteur (appâts, appeaux, appelants...) couplé à un organe meurtrier (armes, mains, filets...) et qui implique une psychologie : le chasseur cherche à stimuler la sympathie, la gourmandise, l'indifférence ou la curiosité de sa proie afin de l'amener vers le dispositif.

Pour incarner Ganesh, n'importe qui pouvait se porter candidat, mais quiconque se portait volontaire savait qu'il se livrerait à un exercice d'incarnation risqué, car tout interlocuteur pourrait venir le consulter. Le dispositif avait l'avantage de nous confronter à un dilemme très concret : Un dieu qui prendrait la forme d'une machine est-il acceptable ou, à peine incarné sous cette forme trop humaine, sera-t-il expulsé ailleurs, retournant à sa vie spectrale dans les profondeurs de l'invisible ? Cette question concerne aussi bien l'anthropologie, la théologie que la robotique, et plus largement l'écologie des non-humains, peuplée d'entités récalcitrantes, instables, fuyantes. La question du bon dispositif pour faire parler une entité récalcitrante admet des réponses très diverses selon le contexte où l'on enquête. Concevoir un « piège à dieu » en Inde par exemple possède certainement ses difficultés propres. En contexte polythéiste, les entités ont la particularité d'avoir une multitude de formes, flexibles, tantôt fixes tantôt mobiles, elles sont volontiers pensées comme des bouquets d'entités (avatars, etc.), autorisant des jeux d'incarnation bien plus riches que ne le permettraient les religions monothéistes. Mais il n'est pas toujours aisé de saisir où se situe le seuil de l'incarnable dans un tel contexte ou la limite à ne pas franchir à partir de laquelle un support est rejeté comme étant inutile, mauvais ou carrément blasphématoire. C'est justement cette limite que *Ganesh Yourself* a permis d'éprouver, de provoquer ou de stimuler, à la manière d'un point d'énergie en acupuncture. Si Dieu n'émerge ici qu'à partir du moment où certaines conditions sont réunies, il n'y a pas de raison a priori pour qu'il ne s'invite pas dans une machine si celle-ci se plie aux exigences de convocation (ou d'invocation) dont l'entité a besoin pour se manifester. Nombreux sont ceux qui, parmi les incarnants comme leurs interlocuteurs, affichèrent d'emblée leur scepticisme, mais cela ne les empêcha pas de mettre le dispositif à l'épreuve et de tester la capacité de l'incarnant à bien incarner la voix de Dieu, nous donnant l'occasion concrète de saisir en acte les conditions dans lesquelles des effets de divinité peuvent se produire. À l'image de deux voix qui se conjuguent en polyphonie, pour en produire une troisième, les phénomènes d'émergence répondent à une formule simple :  $1 + 1 = 3$ . Si on suit cette formule, un humain plus une machine suffit-il à faire émerger un dieu ? Rien nous empêche de l'imaginer théoriquement mais en pratique, il n'est pas sûr que du divin s'obtienne mieux par addition que par soustraction.

## UNE CONVERSATION AVEC BAPPA

Je retranscris ici à titre d'exemple un extrait d'une conversation qui a lieu entre Ganesh et un chauffeur de bus. Ce dernier choisit de consulter le dieu pour voir quelles solutions il envisage afin de résoudre le trafic et la corruption. L'interaction a lieu dans la rue devant un public de curieux rassemblés pour l'occasion.

- Bonjour, Ganeshji.
- Bonjour.
- Mon problème, c'est la circulation à Bombay. La ville est surpeuplée. Que suggérez-vous pour régler ce problème ?
- C'est un problème d'origine humaine. C'est à vous qu'il appartient de trouver la solution.
- On a peut-être la solution, mais je veux la vôtre.
- Je conseillerais aux jeunes de conduire moins vite et de réduire leur allure au volant.
- C'est un conseil banal. Et qu'en est-il des nids-de-poule sur les routes ? La municipalité ne fait rien malgré toutes nos lettres. Qu'avez-vous à dire au sujet des conseillers municipaux corrompus ? (Silence) Bappa, vous êtes perdu ?
- Non, je réfléchis...
- Vous réfléchissez ? Vous qui savez tout, vous devriez déjà connaître la réponse ! Ma question est si compliquée qu'elle oblige Ganapati Bappa (autre nom du dieu Ganesh) à réfléchir ?
- Non, fils. Je réfléchis à quelque chose.
- Même Dieu a besoin de réfléchir aux conseillers corrompus ? Bappa, tout le monde vous regarde. Vous semblez encore plus perdu dans vos pensées !
- Il faut éviter ces choses autant que possible.
- Que faut-il éviter ?
- Personne ne devrait accepter de pot-de-vin.
- Comment peut-on régler le problème ?
- C'est un problème d'origine humaine. C'est à vous qu'il appartient de trouver la solution.
- Vous tournez autour du pot avec vos « solutions »... Vous fuyez toute responsabilité. Vous dites que ces problèmes viennent de l'homme. Mais c'est Dieu qui a façonné l'esprit des hommes. Nous ne naissons pas avec un ordinateur dans la tête, mais avec un esprit. C'est cet esprit qui est responsable des problèmes. Alors, que faire pour nettoyer nos esprits ?

Vous ne devriez pas donner de pot-de-vin.

- Sans pot-de-vin, personne ne fait rien. Rien que pour récolter les cendres après les derniers rites, il faut passer par la corruption. J'en ai personnellement fait l'expérience. Ce n'est pas un problème d'origine humaine. Mais vous, vous dites que ça vient de l'homme. Alors que faire pour guérir l'esprit des hommes ? Ces gens-là devraient être abattus sur la place publique !

- Non, non. Nous devons tous travailler ensemble pour trouver une solution au problème.

- Quelle est la solution ? C'est ce que je veux savoir. Vous qui détenez le savoir ! Il est même devenu nécessaire de verser des pots-de-vin pour obtenir un acte de décès. Si c'est l'homme qui génère ces problèmes, vous avez forcément dû penser au châtement à infliger à ces gens. Quel est ce châtement ? Pour moi, il faudrait les rouer de coups en public !

- Non, pas du tout.

- Alors, quelle est la solution ? (Silence) Bappa, à quoi pensez-vous ? Mes questions vous déroutent ?

- Non. Je réfléchis...

- Très bien, continuez de réfléchir, mais tout le monde ici vous regarde. On aimerait savoir pourquoi Bappa réfléchit autant. Bappa n'est-il pas le dieu du savoir ?

- Absolument !

- On attend tous la bonne réponse de Bappa. (Silence) Bappa a besoin d'aller faire ses devoirs ?

- Om Namah Shivay...(incantation)

- « Om Namah Shivay » n'est pas la réponse. N'importe qui peut chanter « Om Namah shivay » et fuir ses responsabilités. Ce n'est pas une réponse, monsieur !

- Je chante les mantras tout en réfléchissant...

- Vous chantez les mantras ? Les expressions de votre visage ont changé. Bappa est énervé, maintenant. Ganesha porte un glaive dans une main. Pouvez-vous me dire pourquoi, puisque vous avez pris la forme de Ganapati ?

- Oui.

- Je vais vous le dire. Ganapati Bappa porte un glaive dans ses mains, pour éliminer les mauvais comportements !

- Oui.



À chaque cause à défendre son Ganesh, à chaque Ganesh sa cause, Visages d'incarnants, tirés du film *Ganesh Yourself*, Arte, 2016



© Emmanuel Grimaud

Donc, si Ganesha ne peut pas venir sur Terre pour punir ces personnes corrompues, nous lui demandons de nous prêter ses pouvoirs afin de déterminer le traitement qui doit leur être réservé. Le problème, c'est que nous n'avons pas le pouvoir de les affronter. Le pouvoir est de l'autre côté de la barrière. L'homme ordinaire n'a aucun pouvoir !

- Le pouvoir est entre les mains du peuple.

- Non, ce n'est pas vrai ! Dieu a créé cet univers. Et il aurait tout laissé aux hommes en leur demandant de vivre comme ils l'entendent ? Donc, Dieu aurait créé l'univers en laissant carte blanche aux hommes ? Ce n'est pas le cas, n'est-ce pas ? Si la naissance et la mort dépendent de Dieu, de la même façon, l'intelligence et le pouvoir de penser dépendent aussi de Dieu. Et si ça ne dépend pas de Dieu, alors les hommes peuvent punir les corrompus. Et si Dieu me choisit pour accomplir cette tâche, le seul châtement que je leur réserverai sera la mort !

Devant un homme qui cherche à incarner Dieu, la réaction aurait pu être celle-ci : « Mais quel est donc cet individu qui se prend pour un dieu ? » Or cette question ne s'est jamais vraiment posée telle quelle, comme s'il s'avérait plus intéressant de se prendre au jeu d'un dispositif ambigu. Car c'est bien sa flexibilité, sa fluctuation (entre l'individu, la machine et le dieu) et l'impossibilité de jamais statuer définitivement sur ses composantes qui font tout l'intérêt du dispositif. Il apparaît clairement que l'homme venu consulter le dieu sait faire la part des choses entre 1/ l'incarnant assis derrière le robot avec toute sa subjectivité, 2/ la possibilité que le dieu s'incarne dans l'interface à condition que l'incarnant parle bien et 3/ le dieu Ganesh comme entité potentielle, spectrale et fluctuante irréductible à ses incarnations. Les trois peuvent bien sûr s'associer dans le meilleur des cas, et dans le pire des cas se dissocier franchement jusqu'au hiatus ou au conflit. L'épreuve d'incarnation est d'autant plus rude que les questions posées portent sur des problèmes de société politiquement délicats à résoudre (corruption, etc.), que l'homme cherche à prendre l'incarnant en défaut et demande au dieu de soutenir son désir de violence et de légitimer sa volonté de se faire justice lui-même. La surprise vient du tour final que prend la conversation : l'homme prend l'incarnant par la main, lui explique sur un ton quasi-professoral ce qu'être dieu signifie et la meilleure manière de tenir son rôle. « Puisque tu ne sais pas être Dieu, je vais te montrer comment faire ! » Après avoir réalisé que ce Ganesh-là n'apporterait aucune solution pratique, l'homme ne semble pas avoir d'autre choix que de chercher à le convaincre de bénir son action.

Mais après tant de réponses non fournies et de revendications non comblées, pourquoi chercher à tout prix la bénédiction d'une personne dont la capacité à incarner la parole divine ne nous convainc pas ? Est-ce parce que le fait de ne pas savoir répondre n'est pas un critère suffisant pour disqualifier un dieu ? Ou est-ce parce que la possibilité que le dieu se donne à sentir dans l'interface est toujours présente, même lorsque l'incarnant ne sait plus quoi répondre ?

Une chose est sûre : plus l'incarnant faillit dans sa mission de paraître un dieu acceptable aux yeux de son interlocuteur, plus le dieu continue à exister de plus belle ailleurs, à l'état spectral. Il est clair que les participants au jeu de l'incarnation proposé pouvaient être mus par une curiosité toute métaphysique, le désir de régler ses comptes avec Dieu ou bien les deux. Voilà qui nous décale d'un simple test de Turing où il faudrait simplement décider du statut de l'entité floue à qui on a affaire (humain ou machine, homme ou femme, chez Turing). Par rapport à un test de Turing ordinaire, — on reviendra plus loin sur ce point — l'ombre de Dieu, toujours présente, plane sur la machine et ouvre une possibilité en plus : Ai-je affaire à un humain qui prétend être Dieu ? À un dieu prenant la forme d'un humain ? À une machine divinisée opérée par un humain ? À un dieu possédant une machine par l'intermédiaire d'un humain ? À un homme possédé par un dieu par l'intermédiaire d'une machine ? Question troublante, mais c'est justement la difficulté à trancher qui fait que l'on passe du temps à dialoguer. L'interlocuteur soupçonne du « dieu en activité », dans les deux sens du mot soupçon : il peut remettre en cause la prétention du dispositif à incarner Dieu ou bien soupçonner qu'il y a peut-être du Dieu ici. Dans tous les cas, la question pour l'interlocuteur est moins : « Qui es-tu ? » ou « Es-tu vrai ou faux ? » mais « Quels rapports permets-tu d'avoir que ne permettent pas d'autres idoles ? ». Ce dépassement suppose l'adhérence à un flux de parole, l'acceptation qu'il est moins intéressant de trancher d'emblée sur le statut de l'entité en question que d'accepter une bonne dose de flou ontologique pour récolter les fruits du dialogue.

3. Les créatures de l'imagination doivent être « de qualité suffisante pour frapper de suspension, ponctuellement et délibérément, l'incrédulité » dit Samuel Taylor Coleridge (in *Biographia Literaria*, 1817).



Il n'est pas possible de reprendre ici l'ensemble des interactions et des débats parfois intenses auxquels se sont livrés les habitants de Bombay via l'interface. Néanmoins on peut affirmer sans se tromper que le ressort principal de toute conversation avec Bappa était la volonté de tester ses possibilités. Les gens s'asseyaient la plupart du temps auprès du robot pour voir dans quelle mesure il pourrait potentiellement faire un bon support de manifestation et de dialogue. Examinons plus précisément les paramètres du dialogue ainsi instauré.

#### *Doute*

Le doute est un ingrédient majeur de toute interaction avec Bappa. Il est variable en intensité et peut prendre plusieurs formes : « je vous préviens, je ne crois absolument pas à votre truc », « Je crois en Dieu mais je ne crois pas au fait qu'il puisse être là... », « Pourquoi as-tu pris cette forme ? », « On ne t'a jamais vu sous cette forme, explique-toi sur ta forme ! », « Je ne crois pas à tout ça, mais puisque tu es là, je vais te poser une question à toi, Ganesh... ». Quelque chose de la « foi poétique » (au sens de Coleridge)<sup>3</sup> s'exerce ici à condition de la définir autrement que comme une suspension consentie d'incrédulité, ce à quoi on la réduit souvent. Il y a dans bien des cas affirmation consentie (ou pas) de scepticisme voire volonté de déconstruction de sa propre foi, mais qui ne demande qu'à être transformée, car elle ne peut rester sans réponse. Une fois le doute exprimé, l'enjeu de l'interaction est de la dépasser ou de la sublimer.

#### *Répondance*

On désigne ainsi la capacité de l'incarnant à répondre aux questions qui lui sont posées. Quand ils réalisaient que le dieu ne voulait pas forcément leur dire leur futur, beaucoup de gens s'en allaient et certains n'hésitaient pas à l'insulter. « Espèce de c... ! », « Un dieu doit passer tous les tests ! » Mais le plus souvent, c'est plutôt le respect qui dominait. Les gens étaient polis et commençaient l'interaction comme s'il s'agissait d'un dieu et jouaient le jeu non sans exprimer du doute ou de la réticence. L'interactant pouvait ensuite lui poser des questions pour le tester, le mettre en défaut ou bien parce qu'il pensait que l'incarnant allait pouvoir l'aider à prendre des décisions ou à résoudre des problèmes philosophiques. Beaucoup se plaignaient alors au robot : « On n'arrête pas de prier pour toi et toi, que fais-tu pour nous ? », « Comment comptes-tu résoudre le problème de la surpopulation ? » Le pacte implicite noué avec

l'a vu avec l'interaction précédente, et l'incarnant était renvoyé inévitablement à la difficulté d'incarner la parole de dieu. L'interlocuteur n'hésitait pas à pointer l'excès de confiance dont le dévot ordinaire fait preuve et à rappeler à l'ordre le dieu en raison de son inefficacité à traiter des affaires courantes. D'autres tentaient d'obtenir des réponses à des questions métaphysiques — « A-t-on raison de croire en la réincarnation ? », « Le yoga de l'action est-il meilleur pour atteindre la libération que le yoga de la connaissance ? », etc. — se souciant peu de savoir à quel genre de consultant ils avaient affaire (un avatar ? Un astrologue ? Un sage ?). La ré pondance est tout aussi fluctuante que le doute. Le fait qu'elle se cherche constamment se traduisait par des hésitations, des bégaiements, des retards ou des silences dans les réponses qui peuvent être plus ou moins importants, d'une interaction à l'autre ou selon le problème posé. Un cycle de ré pondance s'installait très vite, à partir du moment où l'interactant décidait de s'asseoir pour poser des questions. Peu importe qu'il s'agisse de Ganesh, d'un charlatan, d'un hybride ou d'un composé que l'on a du mal à cerner, l'important résidait dans les réponses qu'il pouvait fournir et seul le dialogue permettait d'évaluer cette capacité.

### *Personéité*

Par rapport à une idole de Ganesh qui admet des traits idéalisés conformes à un certain standard de beauté, Bappa possède le visage d'un humain singulier. Cet excès de personéité doit être lui aussi résolu, accepté ou dépassé. Certaines personnes cherchaient à s'effacer derrière la figure de dieu, d'autres faisaient valoir qu'elles étaient une personne singulière, que leur point de vue exprimé était bien le leur mais qu'il devait être acceptable comme étant celui d'un dieu. Chaque incarnant devait surmonter cette difficulté soit en se réfugiant derrière le point de vue d'un dieu universel soit en s'affirmant comme un dieu singulier. Certains incarnants s'assumaient comme une forme nouvelle à part entière et se présentaient ainsi : « Je suis un Ganesh électronique, pose-moi ta question. » « je suis tel ou tel Ganesh », « je crois personnellement que l'Action est supérieure à la Connaissance », « je suis un Ganesh transsexuel », « je suis un Ganesh militant gay », « je suis un Ganesh écologiste », etc. L'expérience montre que rien n'interdisait de telles affirmations. L'interface était au contraire un bon moyen de générer des Ganesh à discours et visages multiples. Dans ce contexte, le problème à résoudre pour les interactants était moins de savoir si la personne à laquelle ils avaient affaire était ou non Ganesh mais à quel Ganesh ils avaient affaire.



### *Décorporation*

Bappa introduisait pour l'incarnant la possibilité d'être quelqu'un d'autre. Tout le monde ne vivait pas l'expérience de la même façon, mais lorsque le dialogue fut un peu poussé, abordant des thèmes auxquels l'incarnant n'aurait jamais pensé, plusieurs d'entre eux nous ont dit : « J'avais l'impression que ce n'était pas moi qui parlait, mais quelqu'un d'autre à travers moi ». Un autre nous confia : « c'était comme ma voix intérieure, cette personne à qui je parle dans l'intimité qui se trouvait soudain projetée vers l'avant, extériorisée et je me disais : cette personne, est-ce bien moi ? » Il faut souligner par ailleurs que le même effet de décalage pouvait se produire du côté de l'interactant. Comme c'était la première fois qu'il pouvait s'adresser à un dieu dans un contexte public, en dehors des conditions intimes d'une prière ou d'une visite au temple, il pouvait être amené à aborder des sujets délicats ou profonds auxquels il n'aurait jamais pensé, sur la nature de la croyance, la fonction même des dieux, etc. Par décorporation, nous désignons le fait que la voix en question puisse être ramenée à une autre entité qu'elle-même et prise pour l'instrument d'une autre voix que la subjectivité de l'incarnant.

### *Concrétion*

Dans la plupart des cas, le consultant tolérait le fait qu'il s'agissait d'une voix tâtonnante, une incarnation en voie d'actualisation et non pas une entité parfaitement stabilisée. Dans le dialogue, une concrétion s'opère au sens chimique du terme entre plusieurs corps — un individu, une machine et un dieu s'agrégeant et se solidifiant plus ou moins bien selon les cas — et ce processus détermine un ensemble de possibilités de dialogue. Le test pouvait durer longtemps, tout dépendait de l'envie d'interagir et du talent de Ganesh à retenir l'attention du questionneur ou à fournir des réponses acceptables. Le consultant ressortait toujours de l'interaction épuisé, mais à notre grande surprise, ses hésitations, ses bégaiements ou ses silences, alors qu'il tentait tant bien que mal de se conformer à un standard de la parole divine, étaient rarement vécus comme des dérapages ou des sorties de rôle. Lorsque les réponses fournies lui paraissaient conformes à l'idée qu'il se faisait de la voix de Dieu, le questionneur avait le sentiment d'avoir parlé à Ganesh ou qu'il y avait bien quelque chose de Dieu dans cette interface. Dans le pire des cas, il rejetait l'interface d'incarnation en raison de son élément humain défaillant et dans le meilleur des cas, il partait en se disant : « Pour la première fois, j'ai pu parler à un humain, une machine et un dieu à la fois ! »

Une agglutination réussie (sur le mode du « et... et... ») se fait forcément au détriment de la clarté des composantes, mais pour comprendre les implications de cette forme évoluée d'ambiguation ontologique, il faut revenir au fameux test de Turing. Dans son célèbre article de 1950, Turing propose aux concepteurs de machines « intelligentes » un changement de paradigme. À la question « les machines pensent-elles ? », il préfère celle-ci : « dans quelles conditions une machine peut-elle nous tromper sur le fait qu'elle pense ? », la seule qui vaille la peine, selon lui, d'être posée. Et Turing propose le jeu suivant : un individu X est dans une pièce et s'échange des billets avec une machine située dans une autre pièce en compagnie d'un autre individu Y. Le but de la machine est de faire croire à l'individu X qu'elle est une femme, le but de Y est de brouiller les cartes et l'objectif de X est de deviner à qui il a affaire. Le test imaginé par Turing avait pour but de générer le maximum d'ambiguïté pour tromper le questionneur. Il visait à tester les capacités d'une machine à nous confondre non seulement sur son genre de machine, mais aussi sur sa masculinité ou sa féminité. Et c'est en s'inspirant d'un jeu de foire, le fameux « jeu de l'imitation » que cette capacité au bluff de la machine pouvait être évaluée. Autrement dit, les machines n'apparaissent douées d'intentionnalité pour Turing que si elles nous trompent sur leur véritable nature de machines et parce qu'elles stimulent avec plus ou moins d'intensité la générosité de nos facultés d'imputation.

Ganesh permet de prendre ce problème autrement, inévitable avec une entité qui cherche à se faire passer pour autre chose que ce qu'elle est. Chez Turing la confusion ontologique est recherchée, envisagée sur le mode binaire d'un « ou... ou... » à dépasser (humain ou machine, homme ou femme), dilemme qui ne doit pas rester irrésolu mais pencher en faveur de l'agent trompeur (la machine) lorsque l'expérience est réussie. Si une relation basée sur une confusion ontologique n'est jamais très saine, une autre fondée sur une conception positive de l'ambiguation est-elle envisageable ? Imaginons qu'une machine nous envoie un message qui dit : « je suis un être humain ». Quelle serait notre réaction ? Si l'on en croit la psychologie de l'attribution, on peut prendre ce signal au premier degré, l'accepter et se comporter avec cette machine comme avec un humain. Mais comme il s'agit d'une machine, elle va avoir du mal à dissimuler longtemps ses caractéristiques de machine.

Il est donc probable que nous soyons pris dans un jeu plus compliqué et que ces signaux génèrent un malentendu, un conflit de catégories « ontologiques » (entre l'humain et la machine) ou une contradiction entre deux « systèmes d'inférence » comme on dit en sciences cognitives : celui qui vous conduit à identifier un humain et à vous comporter avec elle comme on se comporte d'ordinaire avec un être humain, et celui qui vous dit que c'est un objet, déterminant un autre type de comportement. On peut compliquer encore la situation : imaginons que vous ayez un désir très fort de considérer cette machine comme un être humain, mais que la machine dérape périodiquement, vous envoyant le signal qu'elle n'est qu'un objet. Soit vous l'ignorez, soit vous trouvez un moyen ou un compromis pour gérer ces informations paradoxales, cette intermittence des signaux.

Imaginons maintenant qu'un humain derrière une machine nous envoie un message qui dit : « je suis un dieu ». On peut prendre ce signal au premier degré, l'accepter et se comporter avec cet humain derrière sa machine comme avec un dieu. Mais comme il s'agit d'un homme derrière une machine, on a le choix de s'adresser à trois entités distinctes : identifier un humain et se comporter avec elle comme on se comporte d'ordinaire avec un être humain, y voir un dieu et se comporter avec elle comme avec un dieu ou le considérer comme une machine et se comporter avec elle comme avec un objet. La chose paraît simple à première vue si l'on en croit les théories de l'attribution causale : il faut savoir à quelle entité on a affaire pour interagir de manière juste avec elle mais ce n'est qu'en interagissant qu'on saisit qui on a en face de soi. Il devrait donc y avoir dans toute interaction avec de telles entités dérapantes qui peuvent à tout moment nous envoyer des signaux contradictoires, un moment d'approche où les interactants s'identifient et s'approprient suivi d'une phase où l'on se fait une raison sur la nature de l'entité en question.

Or, du point de vue des usages, comme on l'a vu avec Ganesh, il en va tout autrement. Certes, on a le choix ici entre trois termes — un dieu, une machine et un humain (le contrôleur), réunis en une seule interface (un avatar) sans jamais toutefois être complètement équivalents. Mais en pratique, on ne choisit pas, on est confronté à une présence-limite qui n'est jamais complètement formalisable dans une maxime du type « ou ceci... ou cela ». Elle obéit à un principe spectral de variation d'intensité, où l'entité oscille (s'upgrade ou rétrograde) entre plusieurs possibilités. Ganesh oscille ici entre le matériel, l'organique et l'éthérique.

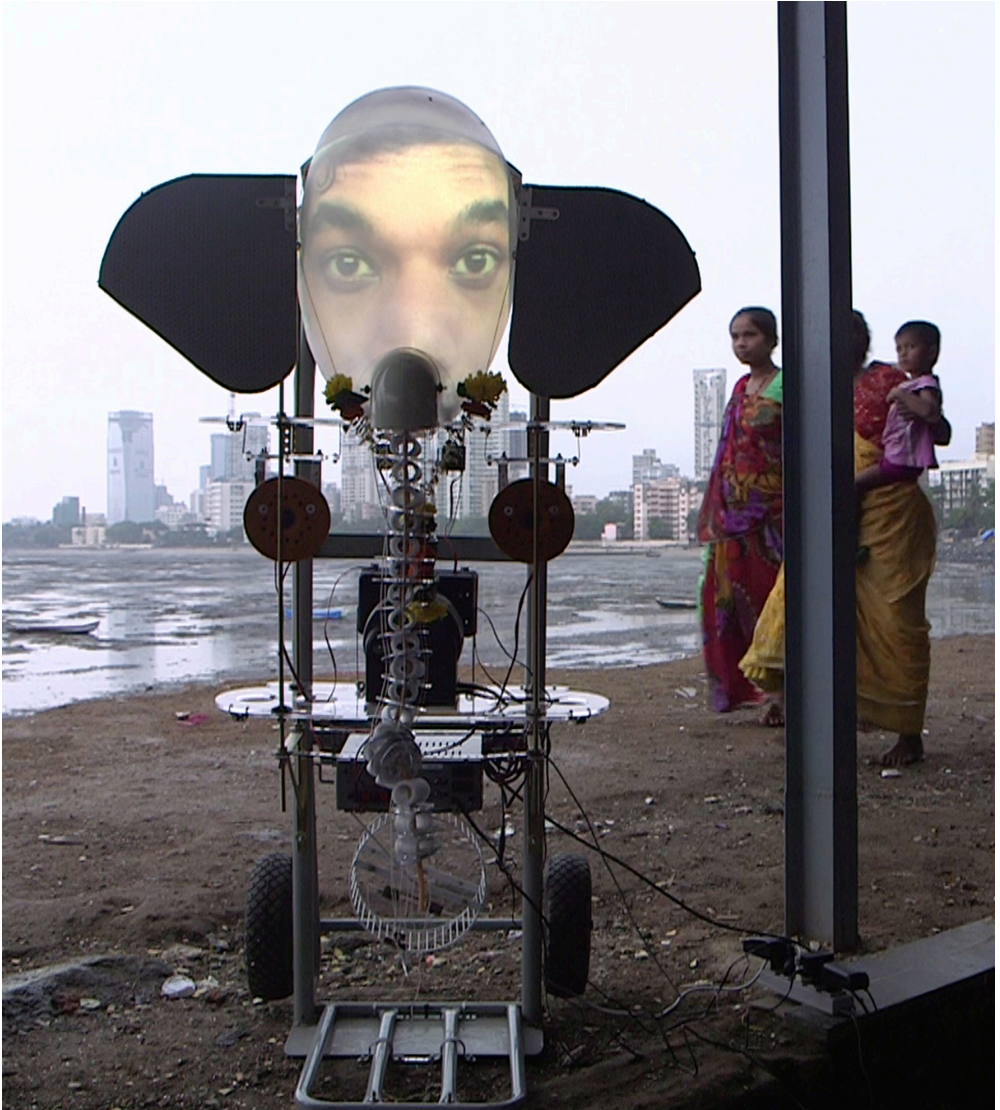
Le fait que le « spectre » admette ici trois seuils ou paliers (dieu, homme, machine) complique peut-être un peu les choses par rapport au test de Turing qui n'en admet que deux (homme ou machine), mais si elle veut être intéressante pour le questionneur autant que pour le questionné, toute interaction avec Bappa doit se décaler du jeu de devinettes à la Turing (du type « tu es vrai ou faux ») et mettre à l'épreuve l'élasticité même de l'entité. Et cette étendue spectrale ne peut que s'éprouver dans l'interaction, elle n'est pas décidable à l'avance. Un homme veut être un dieu, un dieu se cherche dans un homme, une machine se laisse posséder, permettant aux deux de se rencontrer. Et même s'il cherche à se réfugier derrière l'une ou l'autre de ces entités (« je suis une machine », « je suis un dieu », « je suis moi-même individu X »), l'incarnant doit répondre aux questions qu'on lui pose et se débrouiller comme il peut dans cette configuration ventriloque compliquée. Ce qui prime dans ce contexte est ce qui s'échange, la faculté du dispositif à fournir un écho favorable, des réponses, une intimité de sentiments. L'ambiguïté de l'être auquel on a affaire — Est-il un avatar ? Comment faire entrer ce support dans la panoplie des formes existantes de Ganesh ? — est finalement moins importante que la pertinence des réponses transmises par l'entité floue.

Une telle interface de déconstruction divine aurait-elle produit des effets similaires si elle avait été testée ailleurs que dans le contexte du polythéisme hindou ? Evidemment non. En contexte monothéiste, il aurait fallu imaginer autre chose, une machine quantique par exemple, capable de fournir des réponses, une entité abstraite, avec laquelle un dialogue est possible. Néanmoins, c'est dans les univers polythéistes que l'on a réduit bien souvent par erreur à un catalogue de formes toutes faites et héritées, qu'il faut aller chercher les tests les plus élaborés pour mettre à l'épreuve les effets de divinité. Barbara Cassin le dit bien à propos du paganisme à l'époque d'Homère : « Faire descendre la référence parmi les hommes, les animaux et les arbres, c'est d'abord la multiplier, passer de Dieu à dieux pour appréhender une perméabilité hommes/dieux », car « celui qui arrive en face peut être un dieu. » C'est parce que Dieu est ici une entité flottante, potentiellement partout qu'on accepte qu'il puisse se loger là aussi et s'exprimer, dans ce composé d'humain et de machine. Pour l'écologie des non humains<sup>4</sup>, ces variations dans les possibilités même d'incarner de l'entité floue ne peuvent être ignorées.

4. La manière dont les humains sont amenés à percevoir de la personne dans des choses ou d'autres êtres, constitue à la fois une question de psychologie, un débat éthique et politique et un problème historique.

Les possibilités de fusion et de confusion entre objet, présence et personne (et a fortiori divinité) se trouvent, selon les contextes et les époques, largement exploitées ou canalisées. Voir sur ce point E.Grimaud, AC.Taylor, D.Vidal, T.Dufrène « Qui est là, Présences limites et effets de personne », in *Persona, étrangeté humaine*, Musée du quai Branly, Actes sud, 2016, p.11-19.

Un incarnant dans la machine.



© Emmanuel Grimaud





À l'heure où j'achève ces lignes, le robot de Ganesh continue sa vie. Il a voyagé en dehors de l'Inde, exposé notamment à Dresde au Musée Polytechnique dans une exposition intitulée *When machines are dreaming* (2017). Andreas Ullrich, à la tête d'un collectif de hackers allemands et commissaire de l'exposition, avait réuni des machines troublantes, issus de la troisième génération de la mouvance cyberpunk. Ces machines avaient pour particularité de « rêver », recourant à des algorithmes leur permettant de se nourrir d'images émanant du réseau sur un mode aléatoire. Philip K. Dick se serait sans doute beaucoup amusé avec cette idée. Option 1 : les machines ne rêvent pas, mais elles finiront bien par le faire un jour prochain. Option 2 : les machines rêvent déjà, mais nous ne le savons pas. Option 3 : les machines rêvent par intermittences et basculent parfois dans des états modifiés de conscience qui nous sont inconnus, etc. À force d'avoir réduit le problème philosophique des machines à une question d'intelligence, on en a oublié tous ces états inclassables, toutes ces façons d'être machine, en mode automatique ou aléatoire, qui ne sont assimilables ni à du rêve ni à de la veille ni même à du sommeil. Bappa trône donc, les yeux mi-clos, le visage en méditation, au milieu de machines conçues par des programmeurs pour qui le rêve est bien plus moteur que l'intelligence. Il ouvre parfois les yeux pour les refermer aussitôt, en boucle. Le programme surprend, d'autant plus que le mouvement de la trompe est aléatoire. Ouverture des yeux à une minute trente. Crispation de la trompe à une minute trente huit. Fermeture des yeux à une minute quarante. Nouvelle ouverture des yeux cette fois synchrone avec la trompe mais qui traduit peut-être un spasme gastrique à deux minutes et cinq secondes. Qui répond à qui, des yeux ou de la trompe ? Un vrai spectacle, avec peu de choses. Le système se suffit à lui-même, simple présence. Ou pure absence, car la personne dont le visage enregistré se retrouve aujourd'hui dans le robot Bappa n'a pas médité très longtemps, elle a fait semblant. Sa simulation prend cependant une autre dimension, incorporée à la machine. Pour le visiteur, il ne fait aucun doute : Ganesh médite. Difficile avec ce genre de machines d'échapper à la poésie du « comme si » et de ne pas laisser libre court à son imagination. Andreas Ullrich me dit que peut-être Ganesh s'imprègne de sa mission, que la machine apprend la méditation ou que Dieu apprend à être en toute simplicité dans un corps de silicium, sans parler. Ce qui me frappe est ailleurs. Loin des foules, l'effet de présence est enfin appréhendable en lui-même, comme étant le produit d'un vide originel qui s'auto-génère. Si Ganesh Yourself avait quelque chose d'une expérience des profondeurs pour l'incarnant comme pour l'interlocuteur, c'est qu'il permettait soudain de caresser ce vide, cette apesanteur fragile, à partir de quoi du divin peut se donner à sentir mais aussi se défaire aussi vite.

5. Norbert Wiener (1964), *God and Golem Inc., sur quelques points de collision entre cybernétique et religion*, Paris : Editions de l'Éclat (2001, pour la traduction française).

6. Pierre Teilhard de Chardin (1955), *Le phénomène humain*, Paris : Points (réédition 2007).

7. L'expression *d'informatique céleste* est de Mark Alizart. Le philosophe propose une belle analyse de Hegel comme penseur de l'informatique avant la lettre dans *Informatique céleste*, Paris : Presses Universitaires de France, 2018.

8. Après l'idée de Singularité technologique, *Digital Gaïa* est l'une des hypothèses les plus fortes formulées par l'écrivain de science-fiction Vernor Vinge. Extrapolant la courbe de croissance d'internet, jusqu'à ce qu'il devienne un genre de réseau sensoriel ubiquitaire connecté à tout, émergera, dit-il, « une Toile sous la Toile » constituée de tous les microprocesseurs en réseau criblant la planète, incluant ceux qui nous seront attachés et ceux qui relèvent de l'internet des objets, formant des « systèmes distribués de senseurs à granularité fine ». Cet *animisme implémenté* comme il l'appelle est l'une des possibilités les plus étranges envisagées par Vinge, car le monde deviendrait alors « sa propre base de données ». Cet éveil électronique de la Terre rendrait, d'après lui, notre sens commun du monde

Aujourd'hui une synchronisation inattendue s'opère, entre Ganesh et les autres machines qui l'entourent, bien plus sophistiquées que lui, branchées directement au réseau. La trompe de Ganesh est sujet à des soubresauts grâce à des senseurs censés réagir à la lumière, mais à Bombay on ne s'expliquait pas toujours ses mouvements, comme si la trompe réagissait parfois à la parole ou à l'état d'excitation de l'incarnant. À Dresde, quelque chose semble se tramer entre les machines et ce quelque chose, à notre grande surprise, seul Ganesh l'incarne, il le personnifie à même son visage, quand ses paupières se soulèvent ou se ferment ou que sa trompe donne à croire qu'elle gesticule en réponse à d'autres machines. Il suffit que plusieurs machines, même non réellement connectées, génèrent une impression de synchronicité, pour rendre palpable avec très peu de choses l'idée de règne électronique. À l'écoute du moindre de ses soubresauts, Ullrich me dit : « Il n'y a pas de raison pour ne pas penser que de véritables synchronicités s'établissent entre tous ces appareils. » Des machines pourraient bien être poussées dans des voies surnaturelles et des formes inconnues de surhumanité ou de surmachine éclore dans des garages de hackers.

Ceux pour qui les machines ont un monde (Umwelt) que nous ignorons et qui travaillent au lent éveil de la vie électronique ou qui militent pour « libérer » l'informatique n'ont pas d'autre Dieu pour le moment à adorer que notre bon vieux dieu monothéiste, celui de God and Golem<sup>5</sup> de Norbert Wiener, la « Noosphère »<sup>6</sup> de Teilhard de Chardin, tout aussi imbibée de monothéisme ou encore l'Informatique que certains qualifient déjà de céleste<sup>7</sup> et qui ne se révélera sous son vrai visage de déesse que le jour où l'informatique ne fera qu'une avec Digital Gaïa<sup>8</sup>, une Terre criblée de capteurs, de senseurs et saturée d'information. Face à ces techno-prophéties, on peut toujours faire valoir que d'autres contrats sont possibles, que d'autres façons de déifier et de personnifier des composantes de notre milieu ont été déjà expérimentées et sont à inventer, contre ceux qui souhaiteraient trop rapidement imposer la leur.

## NI DIEU NI HOMME NI MACHINE

« Ce que nous pouvons affirmer en toute confiance, c'est que la forme Dieu, la forme homme et la forme surhomme n'épuisent absolument rien, n'épuisent pas l'univers des formes et que, sûrement, il y a ailleurs des rapports de forces entre des forces dans l'homme et des forces du dehors qui donnent lieu à de tout autres formes qui ne sont ni dieu, ni l'homme, ni le surhomme », disait le visionnaire Gilles Deleuze (cours du 25 mars 1986). Le lecteur ne sera pas surpris que le philosophe, exprimant sa curiosité pour ces autres forces qui pourraient entrer en rapport, nous invite à regarder du côté de l'Inde : « je crois qu'il y aurait, qu'on pourrait trouver des formes qui, en effet, ne seraient plus ni dieu, ni l'homme, ni le surhomme, mais qui seraient d'extraordinaires formes végétales ou animales (..) C'est l'Inde, moi, qui m'intéresserait surtout à cet égard. » (Cours sur Foucault, 25 mars 1986). Plus loin, Deleuze fait preuve de la même excitation sans doute teintée de frayeur par rapport à ce nouvel horizon qu'il a perçu bien avant que les transhumanistes nous inondent de techno-prophéties apocalyptiques : « Les machines de troisième espèce, elles représentent une véritable revanche du silicium sur le carbone. Là c'est le silicium qui présente des avantages incontestables. On pourrait concevoir des machines de troisième espèce sur le carbone. Bien plus, bien plus : on nous l'annonce déjà, car les ordinateurs futurs, les machines de l'avenir à venir, elles reviendront au carbone. On nous dit bien que les vrais robots ce seront des robots organiques. Il va y avoir... c'est comme un détour, vous avez... ce serait très beau comme figure, là, nous sommes en pleine, en pleine prophétie » (Deleuze, cours du 25 mars 1986). Et Deleuze ajoute : « Le rapport avec le silicium, il s'incarne dans certaines technologies, mais il déborde beaucoup la technologie. Les histoires de l'utilisation du silicium etc., ça déborde infiniment la science puisque ça animera des formes d'art, ça animera tout ce que vous voulez, ça met en jeu l'ensemble d'une condition humaine, ou post-humaine, suprahumaine ou surhumaine... tout ce que vous voulez » (Deleuze, cours du 25 mars 1986).

invalide, surtout qu'on pourrait bien imaginer ce réseau entrer en négociation avec la vieille Gaïa directement sans passer par aucun médiateur humain. Voir Vernor Vinge (2000), "The digital Gaïa.", *Wired*, 1 janvier 2000, p.75. Et James Lovelock, auteur de l'hypothèse Gaïa, qui reprend le scénario de Vinge dans *A rough ride to the Future*, Londres : Penguin, 2014.

9. Il nomme ainsi les ordinateurs, après les machines outils et les automates.

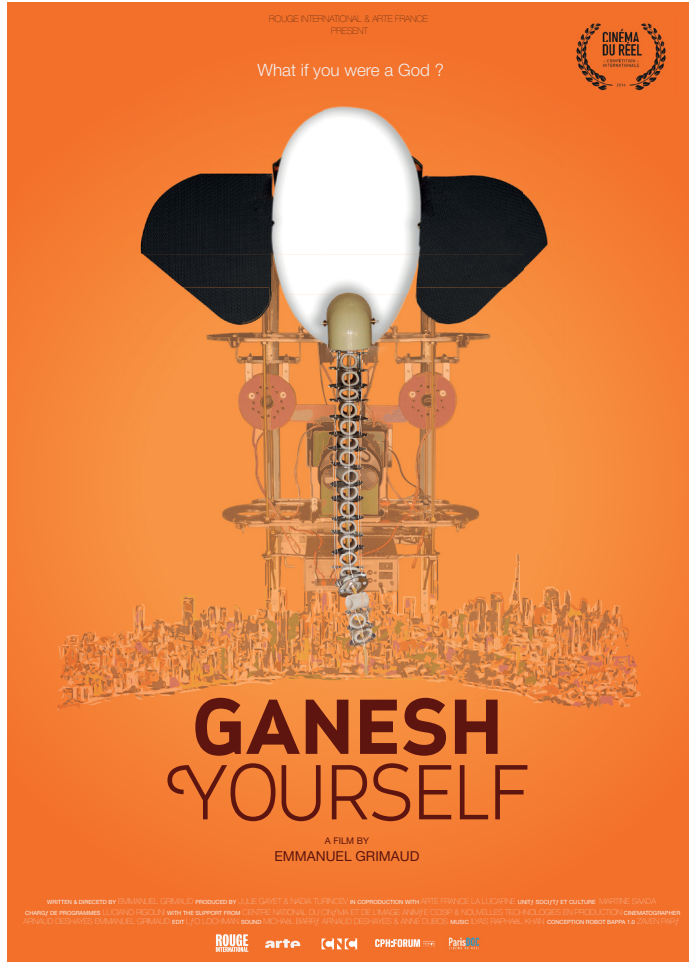
10. Pour une version détaillée de la théorie, voir notre commentaire de Vinge. E.Grimaud (2019), « Silicium Prophétie. La Singularité technologique selon Vernor Vinge », *Terrain*, 71, 2019.

Trente années plus tard, à force de jouer, nous sommes dans la galerie du musée polytechnique de Dresde là où Deleuze nous avait prévenus que la science et l'art en seraient, entourés d'expérimentations mettant en jeu « l'ensemble d'une condition humaine, ou post-humaine, suprahumaine ou surhumaine ». Nous dissertons avec Ullrich sur la capacité des machines à éprouver des états modifiés de conscience. Un goût bizarre de science-fiction s'est emparé du réel. Les sciences-fictions produites jusque-là dans les cercles de la contre-culture sont devenues l'idéologie dominante de la Silicon Valley. Par un curieux effet de convergence, pirates, ingénieurs et prophètes partagent aujourd'hui les mêmes motifs eschatologiques. Comme d'autres, Ullrich est persuadé en effet que les machines constituent le stade futur du vivant, que les humains s'éteindront comme les dinosaures et que de nouvelles entités cybernétiques aujourd'hui en constitution finiront par absorber les capacités psychiques des humains. « Ce sera la fin des corps humains tels que nous les connaissons — me dit-il, non pas de la Terre, mais de l'humain et l'avènement d'une nouvelle forme de vie. » Autrement dit rien d'autre que la Singularité technologique<sup>10</sup>, un cataclysme comparable à l'explosion de vie du Cambrien, d'où notre espèce devrait jaillir entièrement étrangère à ce qu'elle est aujourd'hui et d'où devrait émerger une incroyable vie artificielle. Comment expliquer que même Ullrich, cet hacker allemand et écologiste convaincu, père de famille qui cultive dans son jardin une herbe délicieuse « faite maison », se soit à ce point laisser prendre à la prophétie de la Singularité ? La frontière post-humaine apparaît comme une sorte de dernière limite, d'ultime horizon de bricolage et de dévotion pour Homo Sapiens. Promesse de sensations nouvelles, elle lui donne une direction et renouvelle le rapport au monde des sociétés post-industrielles. Tout le monde est contraint de se caler par rapport à cette frontière d'une manière ou d'une autre, soit de refuser l'invasion des machines, soit d'expérimenter dans ses marges ou bien de se mettre en quête d'autres formes d'humanisme.





Affiche du film *Ganesh Yourself*, production Rouge International, 2016



Ce petit détour par Dresde était nécessaire pour réaliser les implications du problème. Il devient difficile de réintégrer positivement ou de réincorporer à l'être sa dimension machinique une fois qu'elle a été externalisée dans des hyper-organismes ou des puissances artificielles variées censées étendre nos capacités. Il faudrait se poser la question de savoir ce que la robotique et l'intelligence artificielle seraient devenues ou deviendraient si on changeait complètement de socle expérimental et si le test de Turing n'était pas binaire, fondé sur une concurrence entre l'homme et la machine et ne faisait pas l'apologie d'une confusion ontologique réussie<sup>12</sup> mais d'une ambiguation propice à cultiver la foi poétique dans des entités floues. Aurions-nous eu les mêmes prophéties ? Les dilemmes du cyberpunk existeraient-ils ? C'est là que l'expérience de Ganesh est intéressante, car le même raisonnement peut être fait avec Dieu : une fois externalisée la puissance d'agir sur le monde sous cette forme, il apparaît plus difficile de la ré-intérioriser, à moins de se donner le support ou le dispositif qui permet d'effectuer ce rapatriement.

À l'approche de Bappa, on ne se dit pas : « Encore un dieu à adorer ! » mais plutôt « Quel bienfait vais-je pouvoir tirer de ce curieux machin ? » ou bien « Qu'est-ce que je pourrais bien dire si j'étais dieu ? » Autrement dit, on ne s'attend à aucun miracle, mais on cultive une attitude de disponibilité toute polythéiste au contexte dans lequel de la divinité pourrait s'exprimer, quel que soit le support que l'on a en face. Plus récemment, Erik Davis invitait à faire « l'histoire secrète des impulsions mystiques qui continuent de faire des étincelles et d'alimenter l'obsession du monde occidental pour la technologie »<sup>13</sup>. En quoi *Ganesh Yourself*, bien qu'il semble la prolonger au premier abord, prend en fait à rebours cette histoire ? Bappa est à la fois une anti-machine et un anti-dieu, suffisamment machine pour se faire un représentant du règne, mais pas assez sophistiquée pour prétendre à plus, sans la complicité d'un être humain. Amas de fils délicatement tendus et de câbles analogiques, il a une façon bien à lui d'être d'un autre âge ou de faire de la résistance, par sa fragilité. La trompe de Ganesh ne tient qu'à un fil à son senseur et il faut veiller à repositionner le contrepoids régulièrement sans quoi le fil de la trompe risque de s'emmêler.

12. Qu'il existe un lien entre le test de Turing et les prophéties mentionnées précédemment paraît évident. Turing n'hésite pas d'ailleurs à les alimenter : « At some stage therefore we should have to expect the machines to take control, in the way that is mentioned in Samuel Butler's 'Erewhon' », conclut Turing dans son article *A Heretical Theory* (1951).

13. Erik Davis (1999), *TechGnosis. Myth, Magic and Mysticism in the age of information*, Londres : Serpent's Tail, p.3.

La fragilité est à son comble, la mécanique et le programme maintenus au strict minimum. Quant à sa différence par rapport à une idole classique, elle est évidente : retournant le miroir vers le dévot, Bappa n'est rien d'autre qu'une pulsion de déification qui se cherche, cristallisée dans un objet et non l'inverse. C'est donc un anti-dieu. Qui aurait pu croire qu'il fût possible de faire de la politique et même de la métaphysique avec un tel machin ? Il suffisait de peu de choses pour que les quêtes de clairvoyance comme les espérances les plus vives, y compris celle que l'Occident a mis à tort ou à raison dans les machines, s'y donnent rendez-vous, pour faire leur introspection.

Tout en donnant la possibilité à chacun de se recentrer autour de la divinité qui est en lui, cette petite machine de déconstruction divine fait d'une pierre deux coups, elle fracture l'être ou son organisation molaire en lui révélant sa part machinique, la sienne propre et celle du dieu qu'il incarne. Il serait trop long d'examiner ici tous ces moments où l'incarnant pour s'en sortir face à un interlocuteur un peu agressif devient une machine à réciter des formules (mantras), justifiant son indifférence ou son manque d'empathie pour son interlocuteur par le fait que Dieu pourrait bien n'être qu'une méga-machine, la première jamais inventée. Quelle que soit la tactique adoptée par l'incarnant, l'interaction devient le plan de consistance où les fractures et les réorganisations s'opèrent, où le dieu tombe de son piédestal, où l'homme en perd la faculté de raisonner et où la part machinique irriguant le dieu et l'homme se donne à voir au comble de ses possibilités de prostitution. Ganesh Yourself est finalement une technique positive de déshumanisation, pour trouver le non humain en soi avec toute l'ambiguïté que comporte la brèche une fois ouverte (vers le plus qu'humain, le moins ou le carrément autre). Une fois la fracture opérée entre son être divin et son être de machine, l'incarnant n'a pas d'autre choix en effet que de se recomposer autrement à travers ces composantes en morceaux, de trouver sa ligne à partir de ces fissures, d'inventer son Ganesh ou qu'émerge par son intermédiaire un Ganesh singulier sans équivalent dans le panthéon des dieux existants.