

# CULTURE



*Le Golem, comment il vint au monde, Paul Wegener, 1920.  
Deutsche Kinemathek, Berlin.  
© Succession Paul Wegener*



# DONNER FORME À L'INFORME



Niki de Saint-Phalle,  
maquette pour  
*Le Golem*, 1972,  
Jérusalem, musée  
d'Israël.  
© 2017 Niki Charitable  
Art Foundation /  
Adagp, Paris

La légende du Golem n'a cessé de nourrir l'imaginaire et l'art, des traités de mystique juive du Moyen Âge jusqu'aux jeux vidéo d'aujourd'hui. Le musée d'Art et d'Histoire du judaïsme les retrace.

PAR OLIVIER PRADEL

**U**n peu balourd, protecteur et inquiétant, le Golem. Une sorte d'ambivalent double que nous aurions modelé. Un *homo artefactus*, diraient les pédants. Dans la mystique et les légendes juives, cette créature artificielle, humanoïde, sans parole ni libre arbitre, est façonnée pour assister et défendre son concepteur. Ce « glaiseux » rappelle le premier humain de la Bible, façonné dans la terre – *Adam* signifie littéralement « terreux » – à qui Dieu insuffle la vie : « *Alors le Seigneur modela l'homme avec la poussière tirée du sol* » (Genèse 2, 7). D'ailleurs, dans le psaume 139, Adam s'adresse à Dieu en se désignant lui-même comme une « *masse informe* » (*golem*, en hébreu).

## Entre mystique et légende

Le Talmud évoque plusieurs homoncules créés par des sages, ouvrant durant le Moyen Âge et la Renaissance d'âpres débats kabbalistiques sur les moyens d'engendrer de telles créatures. Le *Sefer Yetsirah* (« Livre de la Création »), le plus ancien traité de mystique juive (dont un remarquable exemplaire est présenté dans l'expo), explicite comment Dieu crée et anime le monde en associant et permutant les lettres hébraïques, attestant ainsi leur puissance créatrice. Des traités d'une grande technicité évoquent cet art combinatoire des lettres, le Tserouf. La magie qui permet de donner vie à un Golem est alors comprise comme un moyen d'entrer en relation avec le Dieu créateur, même de manière grossière et maladroitement, réservé à quelques sages éclairés et privilégiés. Le Golem apparaît ensuite dans plusieurs légendes

ashkénazes du XVII<sup>e</sup> siècle, alors que les juifs sont accusés de sacrifices rituels et risquent les pogroms. À Chelm en Pologne, Eliya Ba'al Shem aurait créé un Golem pour l'assister, et celui-ci aurait grandi au point de devenir menaçant et de pousser son créateur à le détruire (en s'effondrant, le Golem l'aurait écrasé) ; en Andalousie, Salomon ibn Gabirol se serait fabriqué un automate féminin pour devenir sa compagne ; à Prague, Yéhoudah Loew aurait façonné puis animé un Golem grâce au mot *emet* (« vérité ») tracé sur son front, la créature pouvant être désactivée par l'effacement de la lettre alef, donnant *met* (« mort »). Selon Jorge Luis Borges, Loew « *se voua aux substitutions de lettres, aux difficiles permutations, si bien qu'un jour il prononça le Nom qui est* ».

## Une figure sans cesse revisitée

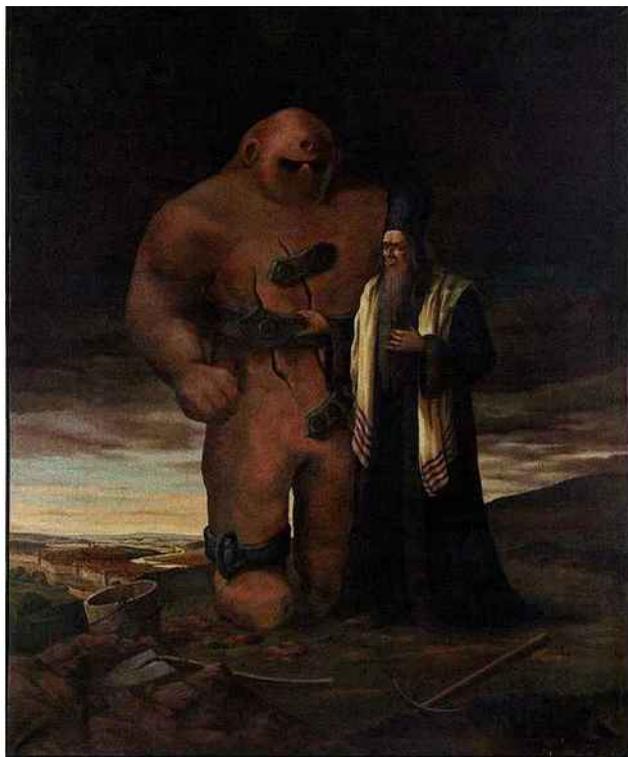
Ces légendes se diffusent largement au XIX<sup>e</sup> siècle et nourrissent un imaginaire et une production artistique abondante et variée, dont témoignent les cent trente-six documents et œuvres présentés dans l'exposition, selon une muséographie intertextuelle qui insiste sur les échos entre eux. La plupart reprennent avec plus ou moins de fidélité la tradition juive originelle, accentuant son caractère fantastique : pièces, films et séries télévisées, tableaux et photographies, dessins animés et BD, romans, jeux vidéo... Le Golem finit par désigner toute créature humanoïde, créée à partir de la matière inerte par un magicien ou un savant fou, comme le *Frankenstein* de Mary Shelley (1818). Puisant dans la légende, Gustav Meyrink publie en 1915 un roman ésotérique, illustré par Hugo Steiner-Prag, qui le revêt d'une inquiétante physionomie. Plus récemment, Elie

## VOIR

« *Golem! Avatars d'une légende d'argile* », jusqu'au 16 juillet, musée d'Art et d'Histoire du judaïsme (MAHJ), 71, rue du Temple, 75003 Paris, [www.mahj.org](http://www.mahj.org)

## LIRE

Catalogue, MAHJ – Hazan, 2017, 184 p., 32 €



**Golem et Rabbi Loew près de Prague**, Miloslav Dvorak, 1951, Musée juif de Prague.  
© Succession Jaroslav Horejc, 2017

enfants et les comics de superhéros. Cet art mineur, où furent cantonnés dans l'entre-deux-guerres les dessinateurs juifs émigrés aux États-Unis, reprend tous les codes du Golem dans un contexte de montée de l'antisémitisme : l'Incroyable Hulk, le Monolithes Vivant et les Quatre Fantastiques, dotés d'une force incontrôlable, témoignent du besoin universel des petits d'être protégés, ce qui explique l'attrait que ces héros ne cessent d'exercer ; la cape des superhéros évoque le manteau déplié de l'humain émancipé (la racine *glm* signifiant «roulé»). Le comics *Breath of Bones* (2013) met en scène un grand-père qui apprend à son petit-fils à faire un monstre pour défendre son village des nazis. Pourtant, après le traumatisme de la Shoah, des artistes, dont Ron Kitaj, questionnaient cette figure, accablée par le poids de l'histoire, impuissante à préserver les Juifs de l'extermination.

Le façonnage de cette créature qui finit par se révolter contre son auteur devient une métaphore du geste artistique qui «donne vie» à la matière inerte, et interroge la légitimité et les limites de l'art. Voire sa vanité, comme l'évoque Borges : «*Comment ai-je pu engendrer ce lamentable enfant, et quitter le non-agir, qui est la sagesse? Pourquoi me vint-il l'idée d'ajouter à la série sans fin un symbole inutile? Et au vain écheveau que l'éternité file, d'autres maux, d'autres causes, d'autres effets?*» Devenant son propre Golem, l'artiste réinterprète sa propre histoire et se recrée.

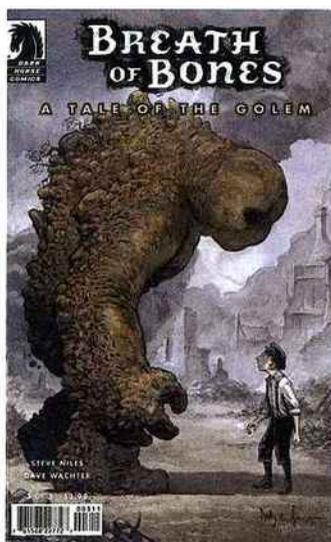
Avec l'émergence de l'informatique, de la robotique et du transhumanisme, le Golem incarne les bouleversements de l'humanité aug-

Wiesel (1983), Alain Delbe (2004), Marek Halter (2010) ou Pierre Assouline (2016) revisitent cette figure.

Meyrink influença durablement le cinéma. Trois films de Paul Wegener (entre 1915 et 1920, dont un disparu) présentent le Golem comme une figure de l'altérité, dont l'anormalité inquiète, et marqueront durablement ses successeurs. Il fut ensuite porté à l'écran par Julien Duvivier (1936), Martin Fric (1952), Louis Pauwels et Jean Kerchbron (1967), Michael Mann (1983)... Plus récemment, il apparaît également dans des séries – *Supernatural*, *Grimm*, *X-Files*, etc. – et des films d'animation, jusqu'aux *Simpson*. C'est enfin un personnage central ou occasionnel de la bande dessinée (Dino Battaglia, Joann Sfar, la série *Le Legs de l'alchimiste*) et de nombreux jeux vidéo le mettent en scène ou s'en inspirent (*Clash Royale*), au point qu'il est mieux connu des ados que de bon nombre d'adultes.

## Une créature ambivalente

Géant doté de pouvoirs surhumains, le Golem n'a cessé de fasciner, endossant au fil du temps de multiples significations en écho aux préoccupations du moment. Miraculeux et monstrueux, protecteur et menaçant, c'est une figure ambivalente, tendue entre humanité et inhumanité. Il devient le modèle de la plupart des créatures artificielles, imaginaires ou réelles, des superhéros aux avatars numériques. Le Golem soulage la communauté juive, et à travers elle tous les opprimés, et la protège des persécutions. Il inspire d'autres créatures fantastiques, dotées d'une force extraordinaire pour protéger les vulnérables, en particulier dans les contes pour



**Breath of Bones. A Tale of the Golem**, Steve Niles (texte), Dave Wachter (dessin), Dark Horse Comics, Milwaukee (OR), 2013.  
© Dark Horse Comics

mentée par la machine. Dans le film *Ex Machina* ou la série *Real Humans*, les robots, nouvelles reproductions en série de l'image de leur créateur, finissent par se révolter contre lui. Leur fabrication n'est-elle pas une transgression de la loi divine? Faut-il arrêter avant qu'il ne soit trop tard le développement de la robotique et de l'intelligence artificielle, de crainte que ces «machines émotionnelles» ne nous dépassent? Internet évoluera-t-il au point de nous manipuler et nous asservir? Né dans une tradition culturelle spécifique, le Golem permet de penser l'universalité de la condition humaine et un monde où l'humain pourrait perdre le contrôle de ses propres inventions. ■