

**24 images**

**24 iMAGES**

**Westworld**

Céline Gobert

---

Number 188, September 2018

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/89342ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this review

Gobert, C. (2018). Review of [Westworld]. *24 images*, (188), 130–135.



---

# Westworld

**Ces plaisirs violents ont  
des fins violentes**

PAR CÉLINE GOBERT



**Série de science-fiction shakespearienne, la brutale *Westworld* multiplie les niveaux de lecture, saute d'une temporalité à une autre, questionne le réel, et s'impose comme une œuvre majeure sur l'intelligence artificielle.**

« *Ces plaisirs violents ont des fins violentes.* » Cette phrase, tirée du *Roméo et Juliette* de William Shakespeare, est prononcée à plusieurs reprises par les *hosts*, des robots physiquement semblables aux humains que ces derniers ont regroupés dans un parc à thèmes (le Far West) afin de satisfaire leurs plus bas instincts et désirs abjects (soit : tuer, violer, torturer). Comme dans *Blade Runner* de Ridley Scott, l'une des œuvres phares sur l'intelligence artificielle, il est ici quasiment impossible de distinguer les robots de l'humain, tant ils en sont des répliques parfaites.

Dans le parc, personne ne juge les comportements des riches participants (du moins, c'est ce qu'on leur dit) et les corps ravagés des robots sont rafistolés chaque soir, pour être réutilisés le lendemain comme si de rien n'était, vierges de toute violence, prêts à être encore et encore sauvagement agressés. Les « machines » sont programmées de façon à suivre une même « boucle narrative », scénarisée par un groupe de scientifiques pour divertir les visiteurs. Ainsi, la gentille et pure Dolores (Evan Rachel Wood) rencontre à coup sûr le beau Teddy (James Marsden) et en tombe chaque fois amoureuse, ou Maeve (Thandie Newton), la charismatique maîtresse du

## Sous ces allures de série léchée et intellectuelle, *Westworld* est un festival de violences et de brutalités, digne des œuvres les plus noires de Shakespeare.

saloon, accueille immuablement les hommes qui veulent se payer une nuit avec les robots-prostituées, ici à leur disposition. Jusqu'à ce qu'un beau jour, le système commence à connaître quelques failles – des souvenirs jaillissent alors chez les robots, des émotions, des bribes de conscience, de rêves, et bien vite... un libre arbitre. Et si l'éveil de leur conscience constitue l'axe narratif principal de la saison 1, dans la saison 2, la fête est finie : bien décidés à se réapproprier leurs corps et leur existence, les *hosts* s'en prennent à leurs créateurs.

De Shakespeare, Jonathan Nolan (frère de Christopher) et Lisa Joy, mari et femme à la ville, ont gardé une certaine passion pour les conflits intérieurs, le bien et le mal, le péché, les questionnements métaphysiques, mais aussi un goût pour la tragédie sanglante. Car sous ses allures de série léchée et intellectuelle, *Westworld* est un festival de violences et de brutalités, digne des œuvres les plus noires du dramaturge britannique (*Macbeth*, *Hamlet*). En outre, on peut d'emblée y déceler une critique ouverte de la violence qui habite la mythologie américaine, indissociable du Western et de ses valeurs intrinsèques, ici le plus souvent renversées : l'homme fort et viril, l'individualisme, la conquête. C'était déjà le cas dans le film de Michael Crichton (*Westworld*, 1973) dont est adaptée la série : un robot au chapeau noir s'émancipait et se mettait à abattre les milliardaires qui l'opprimaient. On retrouve dans la série une même rébellion contre ceux qui possèdent les richesses et qui pensent pouvoir tout acheter. Les enjeux de domination entre les classes sont d'ailleurs aussi un thème très shakespearien. Quant à l'espace mythique du Western, il symbolise à merveille l'Amérique, et la destruction qu'en propose la série la teinte indéniablement de couleurs plus politiques. S'il y a conquête, elle concerne surtout celle de sa propre identité. Qui est-on si l'on n'est pas un humain mais que l'on ressent les mêmes émotions et sensations qu'un humain ? Qu'est-ce qui différencie finalement l'expérience de vie d'un robot de celle d'un homme ? Et si les robots étaient en fait supérieurs aux hommes ? « *La vérité c'est que l'homme n'est qu'un bref algorithme – 10 247 lignes. Ils sont simples, en fait. Une fois qu'on les connaît, leur comportement est même plutôt prévisible* », entend-on dans *Westworld*.

Il est également intéressant de constater à quel point la série défend l'idée de la réappropriation du corps féminin dans un lieu contrôlé par les hommes. À *Westworld*, ce sont les femmes qui vont mener la rébellion pour se libérer de la domination masculine, et c'est la plus docile des *hosts* (Dolores) qui parviendra, après moult violences, à sortir du parc (ce qui n'est pas sans rappeler la fin du *Ex Machina* d'Alex Garland dans



laquelle l'androïde tue ou abandonne les hommes de l'histoire). D'objet à disposition, Dolores devient tant le sujet principal de l'intrigue que l'instigatrice de la révolte. Le caractère féministe du récit est d'ailleurs souvent explicite : dans la saison 1, Dolores dit : « *J'ai imaginé une histoire où je n'avais pas à être la demoiselle en détresse* », et Maeve de déclarer aux hommes en face d'elle dans la saison 2 : « *Vous avez trop tardé, j'ai dû me sauver moi-même.* » In fine, les figures féminines reprennent le pouvoir, désormais maîtresses de leur destin, libres de « scénariser » leur futur comme elles le souhaitent. Sur cet enjeu de « scénarisation », la série *Westworld* est d'ailleurs une vraie pépite de réflexion, surtout lorsqu'elle questionne philosophiquement l'idée de création et de narration.

Ainsi, le docteur Robert Ford (Anthony Hopkins), créateur du parc, peut se voir aussi comme la métaphore du scénariste tout-puissant. En plus du fantasme de contrôle et de domination inhérent à l'acte de création, son attitude jusqu'au-boutiste révèle certains des déchirements propres aux « artistes », qui doivent notamment essayer de concilier rentabilité et fidélité à leur idéal de création. *Westworld* regorge de questionnements qui hantent les œuvres sur l'intelligence artificielle et, plus largement, celles sur les avancées scientifiques (pensons au mythique *Frankenstein*) : jusqu'où notre création nous appartient-elle ? Jusqu'où le pouvoir exercé sur celle-ci demeure-t-il éthique ? Le *AI* de Steven Spielberg posait déjà cette question morale, faisant même de la réponse le moteur narratif de son film : si un robot peut sincèrement aimer un humain, quelle est la responsabilité de cet humain envers cet amour-là ? La série suédoise *Äkta Människor* (*Real Humans*) allait quant à elle encore plus loin, s'interrogeant sur les facettes – y compris juridiques – d'une relation amoureuse entre l'homme et la machine. Il faut d'ailleurs préciser que cette problématique de contrôle et de domination n'est pas



l'apanage des hommes : Dolores n'hésite pas à « reprogrammer » le gentil Teddy pour en faire un dur à cuire et ce, afin de servir ses propres intérêts.

Du côté artistique, *Westworld* revendique une liberté totale, qui sied plutôt bien à la vague d'*empowerment* sur laquelle surfent les robots : plongées dans divers décors de cinéma et codes du 7<sup>e</sup> art (dont le Japon médiéval et le gore dans la saison 2), présence de plusieurs temporalités, ou encore jeux sur la question de l'identité (personnages qui ne sont en fait que des hallucinations, personnage « dans » le personnage, et autres copies conformes sorties de l'usine). Tandis que l'esthétique de la série demeure très cohérente et très soignée – avec des teintes et des ambiances propres à chaque « monde » – la structure narrative, se veut pour sa part complètement éclatée, à l'image des âmes des *hosts*, brisées, en morceaux, traversées de souvenirs incomplets et de caractéristiques implantées. Il faut voir comment certains personnages, comme Bernard (Jeffrey Wright) ou William (Ed Harris), tentent tant bien que mal de se frayer un chemin dans leur labyrinthe respectif, mental pour le premier, virtuel pour le second, à la recherche du « Maze » censé symboliser la véritable fonction du parc. Il y a de toute façon toujours une quête, et le plus souvent une quête de l'amour perdu, au cœur des œuvres sur l'intelligence artificielle : on y cherche un père (*Blade Runner 2049*), une mère (*AI*), la liberté (*Ex Machina*), et même l'amour (*Her* de Spike Jonze). Dans *Westworld*, Maeve veut retrouver sa fille, Dolores veut retrouver son père, et Bernard veut retrouver son fils. Chacun court après quelque chose, mais finit dans une impasse qui ne laisse qu'une seule option : accepter de lâcher prise.

Finalement, de la révélation du vrai objectif du parc jaillit la quête ultime de tous les êtres dotés de conscience arpentant l'espace fictionnel : l'accession à l'immortalité, le déni de la mort. Souvenons-nous : l'enfant « méca » dans *AI* avait été créé aussi pour défier l'absence, remplacer le fils perdu, s'empêcher symboliquement de faire un deuil. Plus tard, le petit David devenait d'ailleurs lui aussi obsédé par le fait qu'il pourrait perdre sa mère, qu'elle pourrait *mourir*. Jusqu'au bout, il refusera d'accepter, d'affronter cette mort. Ce fantasme de survivance, on le retrouvait également dans le récent *Transcendance* de Wally Pfister, dans lequel la possibilité de transférer les données du cerveau humain dans la machine signifiait ne jamais complètement disparaître. Et dans *Ex Machina*, c'était aussi la peur de sa propre disparition qui poussait l'androïde Ava à tout mettre en œuvre pour échapper à une mort certaine. *Westworld* ne déroge pas à la règle, la série étant dirigée tout entière par cette angoisse de mort similaire qui guide les actions de l'ensemble des personnages. Une peur viscérale de l'extinction de son espèce, un instinct de survie présent tant chez les *hosts* que chez les humains et qui, avec la conscience de soi et le libre arbitre, reste l'un des indicateurs les plus fiables pour définir la notion d'« humanité ».

concepteurs Jonathan Nolan/Lisa Joy | diffuseur HBO