



Le mythe de Frankenstein : appropriation, réécriture et féminisation à l'ère de l'Intelligence Artificielle dans les séries *Hemlock Grove* et *Westworld*

Stella Louis

En 1998, Gilles Menegaldo remarquait que depuis les années 1930, le mythe de Frankenstein a envahi « tous les domaines de la culture populaire [et l]e couple Frankenstein [Créateur]/ Créature s'est vu apprivoisé, démythifié, souvent dissocié, mais aussi totalement dénaturé, cependant que l'œuvre de Mary Shelley sombr[ait] dans l'oubli » (« Monstre court » 17). Si la culture populaire a pu continuer de négliger « les subtilités d'un texte difficile pour n'en retenir que quelques clichés » (« Monstre court » 18), le champ scientifique et désormais cinématographique de l'intelligence artificielle a récemment actualisé la question large portée par le mythe de la création d'une vie artificielle, douée de conscience. Exploité par le média télévisuel, le mythe continue d'interroger et d'être interrogé d'un point de vue philosophique, éthique, moral et social, mais aussi en tant que matériau esthétique et témoin de l'innovation technologique. Des productions artistiques sont révélées, interrogent l'acte de création, y compris cinématographique, et réveillent alors le modernisme avant-gardiste d'une œuvre intemporelle qu'on rattache de plus en plus à la vie de son auteur.

Cet article s'intéresse à l'appropriation de la fiction imaginée par Mary Shelley, ainsi qu'à sa réécriture, par deux séries télévisées américaines qui proposent de revenir à la source textuelle du mythe : *Hemlock Grove* (créée par Brian McGreevy et Lee Shipman, produite par Eli Roth et diffusée entre 2013 et 2015 sur Netflix) et *Westworld* (créée par Jonathan Nolan et Lisa Joy, produite par J. J. Abrams et Bryan Burk, et diffusée depuis 2016 sur HBO). Appropriation et réécriture se distinguent selon deux directions complémentaires : la première transpose et renouvelle le sujet d'un être créé et de son créateur dont on interroge l'humanité (et donc la monstruosité) dans le domaine de l'Intelligence Artificielle. La seconde rend compte d'une féminisation de la Créature à travers les personnages de Shelley Godfrey dans *Hemlock Grove* et les hôtes (les robots du parc d'attraction) Dolorès Abernathy et Maeve Millay, particulièrement mises en valeur dans *Westworld*¹.

Dans ces récits, le mythe de Frankenstein (notamment – mais pas seulement – le mythe de la démesure scientifique, le mythe du danger de la science qui s'incarne dans un monstre) semble se redéfinir, voire s'enrichir, par un retour au roman de Mary Shelley, par le réveil de

¹ Ces deux personnages féminins portent la série mais aussi féminisent le « très masculin » film de Michael Crichton, *Westworld* (1973), dont la série est le remake télévisuel.

certaines subtilités narratives et formelles, qui fonctionnent alors comme les *rêveries* qui sont offertes aux hôtes dès le début de la série *Westworld* et qui se révèlent être finalement les souvenirs d'une écriture antérieure et identitaire, revenante : celle du roman de Mary Shelley, mais aussi l'écriture des adaptations cinématographiques du roman qui ont permis au mythe de se cristalliser mais aussi de circuler (notamment le premier long-métrage adaptant le roman, en 1931, le *Frankenstein* de James Whale, mais *Frankenstein s'est échappé* de Terence Fisher en 1957, *La Revanche de Frankenstein* en 1958 et *Mary Shelley's Frankenstein* de Kenneth Branagh en 1994). Le mythe s'est forgé et les codes de représentations se sont développés grâce au format sériel proposé par le cycle des films Universal dans les années 1930, puis par le cycle des films de la Hammer dans les années 1960, qui s'intéresse beaucoup plus à la figure du Baron Frankenstein, avant une réécriture déjà marquée par un retour aux sources en 1994 (Menegaldo, « Trois avatars » 173 ; Kavey et Friedman 103 et suivantes).

Si les citations et les références au roman *Frankenstein* sont stratégiquement importantes pour saisir et séduire un public qui aura plaisir à les reconnaître, nous mettrons aussi en valeur l'interdépendance d'un échange thématique (qu'apportent ces deux séries au mythe ? et vice versa), la mise au premier plan de l'auteur Mary Shelley (dans la lignée de *Bride of Frankenstein* de James Whale en 1935), et l'importance du format sériel de deux productions hybrides qui évoluent entre tradition et innovation, hommage, détachement et « réanimation » postmoderne du mythe. « [L]'œuvre postmoderne se caractéris[ant] par son rejet d'une interprétation unique et holistique » (Forest et Beckley-Forest 192), une lecture postmoderne de ces œuvres sera encouragée.

Après avoir inscrit ces deux productions dans l'héritage du mythe de Frankenstein et de sa Créature tel qu'il est né avec le roman et que le cinéma a consolidé, nous montrerons en quoi nous parlons d'une appropriation du mythe par ces fictions de l'ère IA qui proposent de le réactualiser et d'en révéler les subtilités, tout en construisant leur identité. Cette réflexion se poursuivra en définissant un dépassement du mythe au service d'un discours presque métافictionnel car il est question de dévoiler le propre mécanisme d'une écriture cinématographique et télévisuelle.

Présences de l'œuvre originale

Comme le remarquent Delphine Lemonnier-Textier et Sandrine Oriez dans leur article sur les intertextes dans *Westworld* : « un véritable entrelacs de références cinématographiques et télévisuelles [y] est manifeste » (*TV/Series* 14). Il en est de même pour *Hemlock Grove* qui, pour créer sa fiction, puise dans cet « océan mythique » de figures « arrêtées » que définit

Stephen King en 1981, dans son ouvrage *Danse macabre* (King 86). De fait, l'histoire de la série est la rencontre du Vampire, du Loup-garou et de la Créature sans nom (ou dans la série, celle qu'on ne veut pas nommer). Par cet entrelacs, par cet emboîtement, il est possible de solliciter une métaphore « frankensteinienne » pour définir la nature postmoderne de ces deux séries qui se constituent, d'abord en tant que corps sériel, de plusieurs « morceaux » d'intertextes pourrions-nous dire.

Hemlock Grove et *Westworld* sont deux séries dont l'originalité est qu'elles font d'abord preuve d'un attachement particulier à la référence originelle. *Hemlock Grove* raconte l'histoire d'une petite ville de Pennsylvanie qui devient le lieu de meurtres extrêmement violents et sanglants de jeunes filles dans les bois. Une enquête est menée alors que la question est d'abord de savoir si c'est un homme ou un animal qui les a commis. Les regards se tournent vers Roman Godfrey, un riche adolescent à l'attitude provocante qui doit résister à diverses pulsions (sexuelles, sanguinaires) et qui ne sait pas encore qu'il est un vampire ; vers Peter Romancek, un jeune gitan fraîchement arrivé qui vit dans la forêt avec sa mère et qui doit cacher sa lycanthropie ; mais surtout vers Shelley Godfrey, la sœur géante et anormalement constituée de Roman. L'histoire de *Westworld* est celle d'un parc d'attractions futuriste qui recrée l'univers (« hollywoodien ») de la Conquête de l'Ouest, peuplé d'androïdes, réinitialisés à la fin de chaque boucle narrative. Les visiteurs peuvent leur faire ce qu'ils veulent (les blesser, les torturer, les tuer, les violer) sans aucune conséquence puisqu'ils ne se souviennent plus de rien après chaque réinitialisation. Un jour (premier épisode), une mise à jour permet aux hôtes de se souvenir de quelques bribes de leur passé.

Ces deux séries sont héritières de l'œuvre de Mary Shelley et de ses adaptations cinématographiques. Cet héritage double est annoncé explicitement dès l'entrée dans la fiction : par le nom et la première apparition de Shelley, la Créature, dans *Hemlock Grove*, et dans *Westworld* par la scène avec l'hôte Peter Abernathy, un des résidents androïdes du parc interrogé par le Dr Robert Ford, au terme du premier épisode de la saison 1.

Concernant la première apparition du personnage de Shelley dans le premier épisode de la saison 1, nous suivons d'abord la scène à travers le regard de Peter Romancek qui vient d'arriver dans la ville de Hemlock Grove. Nous sommes dans les couloirs du lycée, et comme lui, nous faisons la connaissance de Shelley, que des choix de cadrages objectifs en contre-plongée appuyée et un travelling arrière présentent comme un monstre imposant et gigantesque, grognant et à la démarche lourde, presque menaçant. La référence est cinématographique et elle intervient alors que Shelley n'est pas encore visible dans le champ : on l'entend mais on ne la voit pas encore. Mais aussi, alors qu'elle passe la tête baissée, les cheveux tombant sur le visage, dans les couloirs du lycée comme si elle souhaitait se faire plus discrète, elle apparaît comme un être plutôt inoffensif, une étudiante moquée par les

autres filles qui la croisent et qui répètent sa démarche en mimant celle d'un zombie. Comme en 1931 dans le film de James Whale, lors de la première apparition du monstre, Henry Frankenstein éteint les lumières et fait le noir tandis que le son en hors-champ des pas lourds de la Créature annonce son arrivée imminente et ne laisse pas envisager la réalité de sa détresse. De même, dans la série, les grognements de Shelley ressemblent à des plaintes.

L'histoire de Shelley est celle d'un nourrisson quasiment mort-né et réanimé d'une façon tenue secrète par le Dr Johann Pryce. Sa première apparition, comme une sorte de Boris Karloff ressuscité au féminin et en caméra objective, s'inscrit donc dans un héritage de scènes d'anthologies qui ont contribué à renforcer le mythe. Autrement dit, Shelley devient la réminiscence d'une apparition cinématographique et convoque dans l'esprit du spectateur un souvenir mythique, tout en l'inscrivant dans un contexte contemporain.

Dans *Westworld*, la question de la réminiscence est posée, et mise en valeur au terme du premier épisode, dans la séquence avec l'hôte Peter Abernathy, où ce dernier est jugé corrompu et doit être éliminé. Avant cela, le Dr Robert Ford souhaite l'interroger. Le champ contrechamp concrétise la rencontre non seulement entre le directeur et le robot-hôte Abernathy, mais aussi entre le Créateur et sa Créature soudainement réveillée (consciente d'elle-même). Dans cette scène, Abernathy passe par plusieurs états de vies programmées tandis que son corps s'agit dans des mouvements épileptiques et des gestes saccadés et non harmonieux, qui traduisent l'éveil d'une conscience désorientée, jusqu'à ce qu'il se fige dans un rôle improvisé qui semble être sa réalité, une identité secrète révélée, portant la voix d'un futur soulèvement des hôtes. Le regard fixe et déterminé, il demande à « rencontrer [son] Créateur », et le reconnaît assis devant lui alors que Ford s'est présenté. Il le met en garde : « Par la main la plus grossière et la plus sale, je me vengerai sur vous deux. [...] ce sera l'épouvante sur la terre. » *Westworld* s'inscrit d'emblée dans l'héritage de *Frankenstein* à travers ces mots d'Abernathy qui font écho à ceux de la Créature qui rencontre son créateur au chapitre X (Shelley 111), avant de le maudire et de jurer sa perte aux chapitres XV (Shelley 148) et XVI (Shelley 164) notamment. Abernathy non seulement veut se venger mais il nous dit aussi qu'il sait qu'il est une machine, et il révèle (par cette menace) qu'il a conscience d'avoir été créé et manipulé à son insu. Cette prise de conscience a également la même valeur que la découverte du journal de Victor Frankenstein par la Créature qui l'a emporté et l'a lu, déjà mise en scène dans le film de Kenneth Branagh, caractérisé par le désir de garder l'esprit originel du roman. Dans la scène de la rencontre dans la caverne, le face à face conflictuel mais aussi le rapport-miroir et de double entre le Créateur et la Créature étaient renforcés par un champ contrechamp de plans serrés en *cut* sur leur visage scindé en deux (chacun présentant une partie de son visage dans la lumière, l'autre partie dans l'ombre). L'événement autoréférentiel que représente cette scène de *Westworld* se poursuivra tout au

long de la série sous la forme de commentaires presque métafictionnels quand les hôtes réalisent qu'ils suivent les lignes de code qu'on leur a écrites, qu'ils suivent le scénario que les créateurs dans, mais aussi de, la série leur ont écrit. Dans le cadre de cette réminiscence des origines, le prénom de l'hôte Abernathy peut également attirer notre attention par la proximité phonétique qu'il partage avec celui du chirurgien John Abernethy² que connaissaient Percy et Mary Shelley (Ruston, Morus).

L'héritage de l'œuvre romanesque est explicitement confirmé dans l'épisode 8 qui s'ouvre avec la reconnexion de Bernard qui vient de tuer Theresa et éprouve de la culpabilité. Le Dr Ford cite alors l'œuvre de Mary Shelley (et s'approprie la citation) pour justifier ce meurtre, expliquant qu'il est une sorte de Dieu, qui a demandé de tuer pour lui, avant de répéter à Bernard que : « La vie ou la mort d'un seul homme ne serait qu'un prix minime au regard des connaissances que je cherchais et de la domination que je m'assurerais. » Ces propos sont ceux que Robert Walton confie à Victor, et qu'il rapporte dans son journal du 13 août 17... (Shelley 29). Victor Frankenstein se reconnaît immédiatement à travers ses mots (son obsession, sa passion, sa folie) qui, prononcés par Ford, le désignent définitivement comme un savant (fou) déterminé à l'image de Victor.

Comme l'écrit Hélène Machinal, le savant fou s'inscrit dans la tradition du mythe de Prométhée, ce qui engage d'emblée une réflexion profonde sur l'être humain : « Prométhée, incarnation de l'*hubris*, de la transgression, et de la punition, est une figure particulière de la mythologie qui pose les questions du rapport de l'être humain au divin et de l'être humain à l'univers qui l'entoure » (« Introduction » 11). Là réside la folie du savant (qui n'est pas atteint de démence). Le Dr Frankenstein, qui est sain d'esprit lorsqu'il découvre le secret de la vie, représente le progrès scientifique et ses révolutions (« Introduction » 17). Sa découverte se matérialise en s'incarnant dans un être immédiatement désigné comme « monstre » par son créateur qui le renie : Victor est un « créateur infidèle » qui « trahit la révolution qu'il a lui-même engagée » (Lecerle, « Prologue » 34). Sa folie résulte de son instigation d'un événement révolutionnaire qui « inscrit la contradiction entre la science nouvelle contemporaine de la révolution bourgeoise et le dogme religieux encore lié à l'ancien régime féodal ». Ancrés dans le contexte révolutionnaire scientifique et politique de l'IA, créature et créateur « se re-contextualise[nt] dans d'autres conjonctures historiques » (Lecerle, « Prologue » 36). Le mythe se « réveille » avec la présence d'un créateur démiurgique et d'au moins une créature. À travers les personnages de Johann Pryce et Robert Ford, est présentée cette image du créateur-programmateur, « savant fou » à la pointe (voire à la marge) de l'innovation et en manque d'amour, qui s'adapte aux technologies de

² En 1814, lors d'une conférence annuelle au Royal College of Surgeons, il revendiqua que l'électricité était une force vitale.

son monde et de son temps, remplaçant le galvanisme de l'époque du roman par les nouvelles images du cinéma (numérique) et l'intelligence artificielle.

Au sein de ces histoires, Shelley, Dolorès et Maeve sont des créatures « artificielles », c'est-à-dire des créatures dont on a mêlé « des caractères humains à une nature partiellement ou totalement artificielle, sous le signe de la science et de la technique » (Desmarets 35). Ces deux séries actualisent le thème de la création artificielle d'un être, sujet qui se combine avec celui de la transgression des frontières vie/mort (sujet initial du roman de Shelley [Menegaldo, « Trois avatars » 174]). La créature, ici machine ou en partie-machine, est un nouvel avatar du mort-vivant. En effet, dans *Westworld*, bien que nous ayons affaire à des robots androïdes, le format sériel répète la mort-renaissance des hôtes qui sont principalement tués dans des scènes ultra-violentes. L'aspect mort-vivant procède d'abord d'un processus d'humanisation des hôtes :

La série nous rappelle régulièrement que chaque humanoïde peut être éliminé à volonté, car il n'est pas « réel » au sens humain. Cependant, les machines apparaissent, [...] comme les êtres sensibles qu'elles ont sans doute toujours été. [...] c'est moins l'Autre qui s'humanise (cet Autre qui semble d'abord aux limites de l'humanité), que nous qui commençons à porter un regard humanisant, ou moins inhumain et altérant sur lui. (Hatchuel)

Ce retour du corps mort, et ce, malgré les images explicites sur la mécanique qui les anime, les humanise et entretient l'imaginaire d'un retour zombiesque, tiendrait peut-être même plus de la tradition vaudou, celle d'un corps (mort) *manipulé* par un maître³. D'ailleurs, la saison 2 réveille l'imaginaire de l'invasion zombiesque qui est définie selon « la puissance du vital » (Hoquet 102), dans des scènes où Dolorès fait réveiller des cadavres de robots (même s'ils ne le sont qu'en apparence). Dans l'épisode 2, la caméra balaye en regard subjectif plusieurs corps de soldats entassés dans de larges bacs jusqu'à s'arrêter devant un Confederado qu'elle réveillera en premier. Ce regard subjectif promet le retour de ces corps qui augmentera l'armée de Dolorès. Quant à Shelley, elle n'est pas un robot mais un être hybride cyborg ou organorg, c'est à dire un être qui conjugue de l'organique et de la technique. Elle est morte mais un scientifique l'a fait revivre en manipulant son corps génétiquement. En cela, les créatures IA, de *Westworld* et *Hemlock Grove*, se révèlent être des enfants de la créature de Frankenstein, qui, comme elle, sont des « produit[s] de la science, avatar[s] rationnel[s] du mort vivant, humain et inhumain » (Menegaldo, « Trois avatars » 174). De ce fait, elles manifestent l'éternel désir de repousser la finitude de la condition humaine : « La fascination pour la machine peut prendre sa source dans la conscience malheureuse d'avoir un corps vulnérable, souffrant, inadaptable, mortel, [...] tandis que la machine peut-être indéfiniment réparée, puis remplacée par une autre »

³ Robot et zombie partagent une même racine liée à la servitude (Morrell).

(Korichi 147-148). La première motivation de Frankenstein dans le roman consiste à vaincre la mort pour combler le manque laissé par la disparition soudaine et brutale de sa mère. Son projet démiurgique est ancré dans cet impossible travail de deuil. Dans les deux séries, la création de Shelley, tout comme celle de Dolorès ou de Bernard, est associée à la perte d'un être cher : Shelley est morte bébé, puis réanimée au moyen d'une expérience scientifique ; Robert Ford a perdu son frère enfant et créé Bernard, le parfait associé, à l'image d'Arnold, son ancien associé. Bernard vit lui-même la tragédie de la perte d'un fils, que Ford ressuscite à travers le personnage de Dolorès.

L'autre thème qui en découle est celui de l'enfant abandonné. Dans le roman, Victor, horrifié quand il découvre sa création, s'enfuit loin d'elle : « [c]'est le regard clinique du jeune savant qui déclenche une réaction de rejet. Voir la créature, contempler en particulier l'assemblage imparfait (la peau couvre à peine les muscles et les artères) qui dévoile partiellement l'intérieur du corps, c'est être confronté à sa propre mortalité » (Menegaldo, « Trois avatars » 179). Les deux séries s'inscrivent plus dans l'héritage cinématographique de James Whale, ou encore des films de Terence Fisher, où le savant semble être indifférent envers la laideur physique de sa création ou ce qu'elle peut avoir/représenter de laid (le Mal). Les thèmes du rejet et de l'abandon, du dégoût et du mépris (devant ce qu'on ne comprend pas, ce qu'on n'assume pas) se développent dans *Hemlock Grove*. Cependant, ils ne concernent pas le savant Créateur envers sa Créature, mais la mère de Shelley qui fait preuve d'un comportement inhumain envers elle jusqu'à refuser de lui accorder toute coquetterie féminine et donc toute identité (dans l'épisode 7 elle interdit à Shelley de porter des boucles d'oreilles). Dans *Westworld*, le Créateur est un personnage complexe qui d'abord abandonne et rejette ses créatures dans le but de leur offrir un apprentissage et les préparer à leur confrontation à l'humain. Rappelant la Créature du film de Kenneth Branagh et la scène de la caverne où est posée la question de l'inné et de l'acquis, les hôtes apprennent seuls à se servir de leurs émotions fraîchement apparues (Sipièrre 228). Dans *Westworld*, rejet et abandon, favorables à la douleur, et donc à la libération des hôtes, prennent deux formes. D'abord, ils se manifestent dans la façon dont les visiteurs traitent les hôtes, et surtout dans le fait de laisser les visiteurs du parc infliger les plus terribles sévices aux hôtes : ces derniers ne sont là que pour permettre aux visiteurs de « baiser et de tuer » (Maeve dans l'épisode 4). Tout comme la Créature dès son éveil dans le roman, Dolorès est explicitement désignée comme un monstre dans l'épisode 9, par Logan qui n'hésite pas à lui ouvrir le ventre afin de montrer à William le mécanisme qui l'anime. La prise de conscience de William est explicitée par des plans de plus en plus rapprochés au niveau de la plaie ouverte, qui montre frontalement au regard spectral (William et nous) un mélange de matériau métallique et de sang. Cette prise de conscience se conclut, dans une séquence suivante, par un champ de cadavres robotiques démembrés souligné en plongée totale, et au sein duquel William a pris place. Le

gros plan sur son visage ensanglanté l'associe au génocide. Au contact de la Créature Dolorès, William perd son humanité : au terme de la série, nous avons assisté à « la disparition de la dernière trace d'humanité qu'il restait en lui, son amour pour Dolorès. Cette confrontation en deux temps avec la post-humanité de Dolorès a donc transformé William en machine à tuer, le dépouillant des faux-semblants pour révéler sa véritable nature » (Lemonnier-Textier). Rejet et abandon se manifestent ensuite par le mépris de Ford, le Créateur, qui dans un premier temps chosifie ses hôtes. De fait, dans une séquence de l'épisode 3, un technicien soigneur a recouvert un hôte « éteint » pour masquer sa nudité. Ford, qui a surpris ce technicien, intervient alors pour (re)découvrir l'hôte : ce geste manifeste son manque de respect pour la valeur « vivante » de l'hôte, désignant clairement ce dernier comme une chose qu'on peut découvrir et mettre nu en toute impudeur.

Un dernier motif du mythe de Frankenstein est le laboratoire du savant fou, le lieu de la création. Dans *Westworld*, il s'agit du parc de Delos, un espace à la fois infini et clos⁴. Westworld est l'un des parcs à thème appartenant à Delos Incorporated, si bien décrit par Robert Ford comme « *an entire world* ». Plongé dans un monde de Far West, Westworld contient des villages, des rivières, des fermes, des ranchs et d'autres lieux qui simulent tous le décor de l'Amérique de l'Ouest au XIX^e siècle. Robert Ford est le directeur du parc et le co-créateur de Westworld et des hôtes. Le centre de contrôle du parc ou Mesa Hub de Delos est un vaste complexe d'opérations et d'hébergements, qui comprend des espaces de bureaux, des logements, des installations de fabrication et la salle de contrôle. Le lieu à la fois s'élève au-dessus du parc et s'étend profondément sous terre.

Dans *Hemlock Grove* nous avons la Tour blanche. Ce n'est qu'au terme de la première saison que nous traversons les couloirs livides, à la blancheur clinique, de cet immense bâtiment et que nous entrons dans le laboratoire de Pryce. Avant cela, la scène du flash-back, montrant le père de Shelley au pied de la Tour Blanche et s'apprêtant à aller tuer Pryce, met en valeur une imposante bâtisse, vue en contre-plongée, tandis que l'orage gronde. Cette atmosphère sombre, ainsi que la verticalité renforcée par la mise en scène rappelle « le décor spectaculaire [du film de James Whale] conçu à la fois comme archaïque [...] et futuriste, [qui] porte l'idée de la folie » (Menegaldo, « Trois avatars » 178), et laisse fantasmer un intérieur infini. Il y a quelque chose à la fois de très élevé et de très ancré dans le sol/la terre matricielle, un « rapport entre haut et bas, entre la matérialité du corps-cadavre et la spiritualité émanant du cosmos. La mise en scène valorise cette double polarité à la fois par la structure même de la tour érigée vers le ciel, métaphore de l'*hybris* du savant », et par la présence de personnages qui ne s'entendent presque pas parler à cause de la foudre, cet

⁴ La saison 1 nous présente une sorte de royaume illimité, tandis que la saison 2 clôture ce royaume en révélant qu'il s'agit d'une île.

élément qui dans l'imaginaire signifie le réveil d'une Créature. Nous sommes à la fois « au plus près des phénomènes naturels déchaînés, puis ramené au sol, au niveau de l'expérimentateur humain » (Menegaldo, « Trois avatars » 179).

L'architecture de Delos se conçoit dans différents épisodes qui présentent différentes parties du lieu. Les parties souterraines sont visuellement dominantes, et le champ s'étend vers un horizon qui ne nous permet pas de distinguer les limites du centre. D'ailleurs, plusieurs scènes présentent dès le premier épisode Theresa et Sizemore, en haut du Mesa, une vue plongeant sur le parc, et suggèrent aussi la verticalité du laboratoire contribuant à entretenir l'image d'une humanité qui veut atteindre les cieux et s'élever au niveau de Dieu. L'aspect grandiose est mis en valeur dès les premières minutes de la série, quand la caméra s'éloigne de Teddy, et du Westworld, par un travelling arrière ascendant, transformant la réalité de l'Ouest en maquette surveillée dans une grande salle ovale, mais aussi dans l'épisode 6 quand nous suivons Maeve découvrir progressivement les différents niveaux du Mesa dont elle ne verra pas tout. Mais, dans *Westworld*, l'espace de création s'organise aussi autour d'un mystérieux laboratoire du secteur 17, un espace intime et souterrain d'expérimentation clandestine où Ford crée ses propres hôtes à l'abri du regard du personnel de Delos et en vue de la création de son scénario final. Plus proche du laboratoire du Frankenstein de Terence Fisher dans *Frankenstein s'est échappé*, situé en profondeur, « plus prosaïque, plus réaliste aussi, exhibant une grande variété d'appareils à produire et stocker l'électricité » (Menegaldo, « Trois avatars » 184), c'est aussi à cet endroit que des crimes sont commis (meurtres d'Elsie et de Theresa) et que la vérité est révélée à Bernard : dans une scène de l'épisode 8, alors que les deux hommes se situent à l'arrière-plan, une machine est en train de créer un nouvel hôte et redouble le processus de création tout en lui conférant un aspect transgressif (puisque caché). Un jeu sur l'avant et l'arrière-plan concrétise également la réalité de la nature de Bernard. Comme chez Terence Fisher, le docteur Ford manifeste sa détermination à aller jusqu'au bout de son expérience, jusqu'à commettre l'impossible sans éprouver de culpabilité ou de remords. Ford revendique son obsession et comme le Baron Frankenstein, il se servira de Bernard, de sa Créature, pour tuer un associé encombrant (le Baron n'hésite pas à attirer des personnes dans son espace de création pour les assassiner, en simulant un accident (il utilise sa créature pour tuer un célèbre savant afin de récupérer son cerveau, pour se débarrasser de Justine, sa maîtresse, devenue encombrante car tombée enceinte de lui). Il est possible de reconnaître Johann Pryce dans le Baron de *La Revanche de Frankenstein* qui « profite sans scrupule de ses activités médicales pour amputer des membres sains de patients pauvres pouvant servir pour ses expériences. » Il n'hésitera pas à détruire une IA achevée avec un corps parfait pour donner ce corps à Shelley (voir plus loin).

Les deux séries s'inscrivent donc dans l'héritage cinématographique initié par James Whale par l'immensité du laboratoire et le caractère sophistiqué de la technologie scientifique mise en œuvre/scène. S'ajoute cet autre espace « plus hammerien » (dédoublant le lieu du laboratoire entre le public et le privé, le connu et l'attendu et le plus personnel, exigeant), espace qui reste attaché au lieu de la création du roman, c'est-à-dire une petite « cellule » austère et quasi-monacale, « une chambre isolée tout en haut d'un immeuble, et séparée des autres appartements » (Shelley 61), où nos savants pratiquent leurs expériences, uniquement destiné à l'acte de création et dépourvu de spectaculaire.

Enfin, le roman est caractérisé par un entremêlement de textes relevant de différents registres, constitué des lettres que Walton envoie à sa sœur, du récit emboîté de Victor Frankenstein, recueilli à bord du navire de Walton, du récit de la Créature raconté par Victor et qui contient le récit de la vie des De Lacey, tout en constituant une mise en abyme du roman. Nous avons également plusieurs emboîtements dans les deux séries, d'abord en termes de lieu sériel accueillant les mythes gothiques et fantastiques du vampire, du loup-garou et de Frankenstein dans *Hemlock Grove* ; le conte de fée, le western et le théâtre shakespearien dans *Westworld* (parfois au sein d'un même personnage) ; mais aussi plusieurs temporalités emboîtées dans *Westworld* et dans *Hemlock Grove* avec de nombreux flashbacks qui concernent par exemple la mort du père de Shelley, le scénario vécu par Dolorès avec William et Logan (en montage parallèle) ou le scénario dans lequel Maeve est tuée avec sa fille. Cette structure met en place tout un jeu de miroirs, tout un ensemble d'éclairages divers jetés sur l'histoire des créateurs et des créatures. Dans *Westworld*, l'emboîtement des souvenirs, des rêveries, des différentes réalités de scénarios parcourus par l'historique de programmation revécu par les hôtes, s'achève aussi sur l'« accouchement » d'une Créature consciente et réveillée, libérée et autosuffisante. Comme la Créature du roman et du film de Kenneth Branagh, les hôtes se construisent par l'expérience empirique, mais ils conservent aussi des traces de leur passé (d'autres histoires et scénarios). Dolorès et Maeve seront alors plus proches de la Créature Elizabeth, dans la scène du film de Branagh, où Victor Frankenstein recrée sa compagne, d'abord amnésique et puis retrouvant progressivement des bribes d'expériences. La fuite de Maeve est certes programmée jusqu'à la fuite qu'elle décide de prendre à la fin de la saison 1, mais elle s'écarter de la ligne narrative qui l'a programmée en ne montant pas dans le train censé lui faire quitter *Westworld*. Au bout du labyrinthe, Dolorès a pris conscience de sa condition, et cette prise de conscience passe par la rencontre avec l'homme en noir et la découverte de son identité.

Toutes ces manifestations de l'œuvre originale inscrivent ces deux séries dans l'héritage du mythe de Frankenstein. Le constat qui s'impose ensuite est que ces œuvres, qui partent de la

source mythique, s'en détachent progressivement pour mieux prolonger et actualiser le mythe.

Appropriation du mythe et féminisation de la Créature dans le monde de l'IA

Des thèmes, des scènes, des moments du roman sont récupérés, réécrits et adaptés au service d'une histoire, et ainsi démontrent les « possibilités élastiques » du texte original (Grossman).

Le premier constat d'appropriation du mythe se fait dans le domaine de l'IA qui pose aussi la question – non plus surnaturelle mais bien réelle – de la créature artificielle et du fantasme de créer la vie. La Créature de Frankenstein est un composé de morceaux de cadavres, rassemblés en une unique entité, et animé. Les hôtes du parc Westworld (qui sont de l'inorganique animé) et Shelley (un être mort réanimé), partagent la même nature. Dominique Lecourt ouvre son essai intitulé *Humain, posthumain* en remarquant que « les pas décisifs [accomplis par l'humanité] sur la voie de la maîtrise technique du vivant » (Lecourt 1) « et de l'intelligence artificielle ont donné lieu à des discours d'épouvante et à des avertissements solennels sur la mise en danger de l'“humanité” » (Girard 315). Le savant fou et sa créature (monstrueuse) relèvent de ce que Gaïd Girard décrit comme « la démonisation de l'ingéniosité et de l'inventivité humaines » (315). Poursuivant l'objectif du film de Kenneth Branagh, ces deux séries manifestent « une volonté d'innovation » qui passe particulièrement par la représentation-confrontation du corps du savant et de la créature. Comme la créature de Frankenstein, les hôtes et Shelley, « remet[tant] en cause une conception du monstrueux hérités du Moyen Âge et fondée sur l'idée que la difformité physique n'est que le reflet d'un mal moral. » La créature de Shelley « allie laideur et profondeur spirituelle, méchanceté et bonté » (Menegaldo, « Trois avatars » 173).

Les deux séries s'approprient le mythe pour mettre en avant les questionnements contemporains, qui concernent l'intelligence artificielle et les êtres androïdes, en insistant sur l'animation d'une conscience *via* la science de l'informatique. Il s'agit non seulement de dépasser la mort, mais aussi de créer une conscience artificielle, ce qui donne la possibilité à l'IA de revivre plusieurs fois à partir du moment où le corps (qui contient la mémoire) n'est pas détruit. Distinguant donc la création et la venue au monde, les deux séries, à la différence du roman, s'attachent particulièrement à montrer le processus de création en s'attardant sur le corps des créatures IA. Et en accordant une attention certaine à ces corps artificiels lorsque leur mécanisme est révélé (gestes saccadés du Vieux Bill, dysfonctionnements physiques et verbaux d'Abernathy, face cachée du petit Robert), la caméra réécrit un premier rapport au corps de la Créature qui s'exerce entre fascination et répulsion, voire entre sentiment du beau

et du sublime, et dépasse le simple dégoût. Les modèles actuels (Clémentine, Dolorès, Maeve, Hector ou encore Teddy) présentent un corps parfait, à la peau lisse, la gestuelle précise et invitant à la rêverie, qui touchent au plus profond du corps si bien qu'on ne peut résister à en tomber amoureux (Elsie ne résiste pas à la tentation d'embrasser Clémentine ; William tombe amoureux de Dolorès).

Dans *Westworld*, cette réécriture est explicitée par ces apparitions de l'homme de Vitruve, qui font échos aux études de Léonard de Vinci, et que nous retrouvons de nombreuses fois dans le film de Kenneth Branagh (dans le laboratoire du professeur Waldman et puis dans celui de Victor Frankenstein peu avant les expériences qui réveillent un bras de singe ou une créature humaine artificiellement animée). La présence de l'homme de Vitruve insiste sur un idéal de perfection, renforcé dans ces moments où la caméra nous montre dans le détail le travail des machines : notamment, quand nous rencontrons le docteur Ford pour la première fois (désignant l'identité du Créateur et de son pouvoir), quand Maeve explore les étages de Delos dans l'épisode 6, ou encore quand Bernard apprend la vérité sur sa nature d'hôte trompé (épisode 8). En caméra objective, des plans de détails et autres inserts s'accumulent, s'ajoutent et se redoublent, s'assemblent dans des poses longues permettant au regard de s'attarder sur les étapes de la création mais aussi de reconstituer nous-mêmes la Créature comme si nous étions en train de participer à sa création. Ces plans démontrent aussi que l'invention ne consiste pas à créer à partir du néant, mais à partir du chaos : conformément à ce que nous dit Mary Shelley dans l'introduction à son œuvre en 1831, il faut en premier lieu disposer des matériaux mais aussi de la technique (ici informatique *et* cinématographique). À la différence du roman, nous observons dans ces images le déploiement d'un équipement précis visant à renforcer l'effet de réel. Il n'y a pas besoin de rester allusif en ce qui concerne l'élaboration même de la créature, puisque la technologie informatique n'entrave en rien le pacte de croyance spectaculaire. Alors que chez Mary Shelley il s'agit pour Victor de ne pas révéler ses secrets de fabrication à Walton ou encore de cacher la créature pour ne pas qu'elle soit vue par Clerval (Shelley 68), on privilégie ici la monstration, l'exhibition de l'acte de procréation par rapport au roman ; et, on se concentre sur le travail des machines, qui manifeste fluidité, précision et facilité, contrairement au labeur du roman ou des versions de la Hammer ou de Branagh, qui insistent dans leur montage sur l'assemblage des morceaux de corps de cadavres pour rendre visuellement la naissance de l'être recomposé (cela passant par des scènes d'amputation, d'opération, par des gros plans sur les cicatrices au niveau des coutures, des gros plans qui isolent un membre amputé ou extrait – le bras tatoué d'un patient malade dans *La Revanche de Frankenstein* ou les différents cerveaux transportés de boîte crânienne en boîte crânienne, par exemple).

Le monstre « n'existe qu'à travers le regard de l'autre – c'est le génie de Mary Shelley dans *Frankenstein* d'avoir insisté sur la présence du regard porté sur la différence pour mieux la repousser » (Machinal, Marrache-Gouraud and Chassay 8). Si ces deux séries se sont approprié les thèmes communs à l'œuvre de Mary Shelley qui touchent à la notion d'identité, à la frontière entre la normalité et l'anormalité, l'humain et le monstrueux, le moi et l'autre, elles reprennent une réflexion sur le beau et le laid dans son rapport entre intérieur et extérieur. Le personnage de Shelley Godfrey, comme la créature de Frankenstein, est condamné par sa laideur à être désigné comme un monstre par le regard d'autrui. Son visage et son corps portent les stigmates d'une création contre nature, et donnent lieu à des scènes dérangeantes où se mêlent la tendresse d'une Créature malheureuse et l'horreur de sa difformité, le familier et l'insolite. De fait, dans la séquence où Shelley dévoile son visage pour la première fois, un sentiment d'inquiétante étrangeté naît du décor *familier* d'une chambre de petite fille qui se trouve être le lieu habité par un être physiquement anormal. La naissance de Shelley est comme la Créature romanesque marquée par le rejet de son père qui refuse de l'appeler par son prénom, de la reconnaître. Mû par les mêmes sentiments d'« horreur et de dégoût sans borne » que Victor Frankenstein, lors d'une discussion avec son frère décrite dans un flash-back, il la désigne « Chose » et décide de la tuer (épisode 1). *Hemlock Grove* distingue alors la vraie figure paternelle d'un père de substitution qu'est le créateur du monstre, lequel voit la beauté de sa création et ne la rejette pas. Dans la saison 2, cette dichotomie beauté intérieure/laideur extérieure est personnifiée à travers la création de Prycilla. Réécrivant et s'appropriant l'épisode de la fiancée de la Créature du roman, l'épisode 7 présente Shelley qui a l'espoir de « changer de corps » alors que Johann lui propose de télécharger sa conscience, dans le corps « hôte » de Prycilla, un être humain artificiel *parfait*, blonde virgine à la silhouette féminine gracieuse, qu'il mit vingt ans à créer mais qu'il n'hésite pas à tuer (cérébralement) par amour pour Shelley. Cet événement n'a jamais autant rapproché le docteur Johann Pryce du Docteur Victor Frankenstein des films de la Hammer, et particulièrement celui de l'intrigue du second volet de Terence Fisher, *La Revanche de Frankenstein* en 1958, où il est question pour Frankenstein d'offrir à son assistant Karl, un individu au visage difforme et au corps handicapé, le corps parfait d'un être créé par le savant.

Comme l'écrit Edmund Burke « [l]e grand, le gigantesque, quoique très compatible avec le sublime, est contraire au beau » et il est « impossible de voir dans un géant un objet d'amour » car « [l]es idées que nous attachons naturellement à cette stature, [...] sont des idées de tyrannie, de cruauté, d'injustice et de tout ce qu'il y a d'horrible et d'abominable » (Burke 283). Le gigantisme de Shelley, sa laideur extrême, sont autant de traits handicapants qui font d'elle un avatar du monstre de Frankenstein. Elle possède une force surhumaine et semble inatteignable par la douleur physique, mais elle éprouve une forte empathie,

manifeste un désir de socialisation, et fait preuve de douceur et de gentillesse. Dans plusieurs scènes de la série, elle est présentée comme un guide éclairant dans les zones d'ombres de certains personnages de la série. Au terme de l'épisode 11, son oncle Norman définit Shelley : « Tu es une lampe. Tu illumines le monde. Tu révèles ce qu'il y a de meilleur ou de pire en eux », et révèle la nature d'un être lumineux. Ces mots arrivent après une séquence durant laquelle le frère de Shelley, Roman, tombe dans le coma. Si tout au long des épisodes, nous voyons les joues de Shelley s'illuminer sous la caresse de Roman ou dans un état de forte émotion, c'est dans l'épisode 9 quand il fait l'expérience d'une catabase, alors qu'il est dans le coma, que la beauté de Shelley est révélée, sous la forme d'une jeune enfant.

Dans *Westworld*, les hôtes sont caractérisés par la perfection vitruvienne. Ils sont, pour la plupart, à l'extérieur, extrêmement beaux et parfaits, perfection qui peut être un exemple de trop-plein monstrueux, renforcé par le numérique qui lisse la peau des visages au point de les rendre inhumains. Alors qu'au regard des « visiteurs » une distinction se fait entre l'extérieur fascinant et attirant, et l'intérieur monstrueux, la beauté des hôtes au regard de leur créateur dépend de leur constitution interne. De fait, dans l'épisode 6 où Ford présente sa famille *reproduite* à Bernard, il remarque à leur propos une beauté extérieure qui se rapproche d'une perfection réaliste mais il signale la laideur des hôtes contemporains qui ont perdu en grâce par rapport à une première génération: et quand le petit Robert fait apparaître ce qui se trouve derrière la peau, clairement, il est question d'un ballet mécanique, du premier regard porté sur la renaissance. Cette scène fonctionne en contrepoint avec celle où Logan éventre Dolorès : le regard que William porte sur elle rend littéral le passage de la beauté extérieure à la laideur intérieure, et la fait passer du côté du monstrueux.

La manipulation génétique n'implique pas nécessairement la monstruosité, « mais les excès auxquels on croit qu'elle mène déclenchent la peur » (Machinal, Marrache-Gouraud and Chassay 9). Cette perfection du robot « contient virtuellement la possibilité ultime du monstrueux. » (David 196) Car on associe le monstre, « à un décalage excessif, une forme de dépassement inacceptable (physique, moral, intellectuel). » (Machinal, Marrache-Gouraud, Chassay 9) Le fait de faire des hôtes des robots et non des clones humains décharge le geste scientifique de sa monstruosité (immoralité du geste et caractère inacceptable du résultat qui n'est pas « naturel »). Mais, progressivement pourvus de capacités cognitives autonomes, les hôtes reposent la question de la monstruosité qui à la fois les concerne et concerne leur créateur. Il en est de même dans *Hemlock Grove* puisque la manipulation est génétique et organique, et qu'elle est produite par la main de l'homme.

Jean-Jacques Lecercle remarque, à propos de la Créature de Shelley, que la « monstruosité, fruit de l'exclusion du monstre, de son rejet par la société des hommes, est sociale » (« Le monstre » 78). Les tentatives de contacts sociaux de Shelley dans *Hemlock Grove* se finissent

la plupart du temps sur des cris de terreur, qui précèdent alors le conseil d'Olivia Godfrey, sa mère, de rester enfermée et de ne pas chercher à se faire des amis (« La cruauté des enfants s'ignore facilement » consolera-t-elle dans l'épisode 6, alors que Shelley fait peur à un groupe de jeunes gens dans une librairie).

Devant les enfants, Shelley est un monstre, « le surgissement soudain de l'inattendu, l'apparition brusque de l'insolite [...] l'élément fantasmatique d'une différence sociétale » (Machinal, Marrache-Gouraud et Chassay 13). Les employés de la division « Narrative and Design » de Delos refusent aussi dans *Westworld* une identité sociale aux créatures car elles risqueraient de les déclarer humaines et donc semblables aux visiteurs qui moralement ne pourraient plus commettre de crimes contre eux. Un aspect identitaire est cependant constaté : les hôtes sont nommés mais surtout identifiés en termes de sexe et de genre.

Le second constat d'appropriation concerne donc la « féminisation » du mythe, laquelle pourrait découler d'un retour à ce mythe dans un contexte de questionnements relatifs à la création de logiciels de genre féminin dans le domaine de l'IA⁵. Alors, se rencontrent deux réalités : celle qui concerne le domaine des sciences cognitives, dans lequel les créateurs de la série (Jonathan Nolan et Lisa Joy) se sont spécialisés, et la réalité de l'évolution des représentations des femmes au cinéma : à travers Dolorès et Maeve nous avons des stéréotypes du western hollywoodien (genre patriarcal très codifié) : la vierge blonde innocente et de la gérante de saloon qui n'a pas la langue dans sa poche. Dans leur voyage initiatique, Dolorès ne veut plus être « la femme en détresse » (épisode 3), tandis que le personnage de Maeve tend à redevenir la mère d'une petite fille : elles opèrent un retour à une identité originelle, plus noble, moins misogyne, et cette recherche identitaire se traduit par les nombreux flashbacks qui les heurtent mais les réveillent dans un premier temps et qui concernent un passé effacé qu'elles essayent de retrouver dans un second temps. Cette féminisation et la prise en charge de la série par deux Créatures féminines est concrétisée dans le générique de la saison 2, qui ajoute les formes d'une mère tenant son enfant dans ses bras et remplace l'homme de Vitruve par la femme de Vitruve.

Dans la saison 1, une séquence de l'épisode 6 nous intéresse particulièrement, celle où la féminisation est mise en valeur par la réécriture de l'épisode du roman situé au chapitre XX, durant lequel la Créature apprend à parler le français « avec » la jeune Arabe dont est amoureux Félix De Lacey. Cet épisode devient la longue visite silencieuse et émouvante de Maeve dans les couloirs et les différents niveaux de Delos, guidée par un autre Félix qui lui permet d'apprendre la vérité ; Maeve devenant à la fois la jeune Arabe étrangère qui reçoit un savoir déterminant pour la suite *et* la Créature qui regarde et découvre des scènes d'horreur.

⁵ Comme Sophia, la femme-robot qui a obtenu la citoyenneté saoudienne et se trouve ainsi reconnue comme la première citoyenne IA au monde.

Mais aussi, à partir de ce moment, elle devient une figure féministe de l'humanité en train de résister à la représentation prédéterminée, de résister à la figuration stéréotypée en tant qu'être artificiel, table rase, en train de se remplir. Maeve, auprès de Félix, apprend ce qu'elle est, la connaissance du monde, de la nature humaine et la connaissance de sa propre nature. Comme dans le roman, cet épisode explique une sorte d'alphabétisation du monstre, tout en l'introduisant dans la longue histoire du mal humain et de la duplicité. Comme dans le roman, après que la Créature est entrée en contact avec l'humain (la famille de Lacey qui le repoussera), cette prise de conscience fait naître le désir de vengeance de Maeve. Se dessine ici la posture tragique d'un être qui doit se mouvoir nu, qui réalise sa chosification par l'homme, la monstruosité et le mépris dont elle a été la victime. La connaissance acquise, Maeve peut constituer son armée. Dès lors, elle se détache de son scénario en retournant chercher sa fille.

Comme le rappelle Isabelle Boof dans son article « Les intelligences artificielles ont-elles un sexe ? », « [l]es avancées technologiques fictionnelles sont des actualisations du mythe antique de Pygmalion, ou du mythe médiéval du golem. » Issue de l'homme, l'IA « produira à son tour une descendance de plus en plus intelligente. » Cette « techno-eschatologie » est « l'aboutissement de la trajectoire ironique qui renverse la précédente du créateur sur la créature, renversement anticipé par *Frankenstein*, lorsque le monstre dit au savant : “You are my creator, but I am your master.” » (466). La féminisation ou plutôt le genre-femme de la machine IA est la réalité que les créateurs sont majoritairement des hommes : notre hypothèse étant – dans les deux séries du moins – qu'il s'agisse moins du désir de créer la femme parfaite(ment) soumise au bon vouloir de l'homme que celui de créer une mère de substitution. Il s'agit en effet pour ces créateurs de se confier à une femme, de rechercher son soutien et ses conseils. L'autre hypothèse, complémentaire, étant de « concurrencer » la procréation dont est seulement capable la femme. D'ailleurs, Mary Shelley a montré dans son roman que la raison scientifique et les savants n'ont eu de cesse « d'investir la nature et de la pénétrer, à toute force et à la hussarde s'il le faut, pour traquer les secrets qui se cachent dans ses recoins intimes. [...] Le savant fou comme super-mâle est aussi celui qui veut remplacer la mère pour donner la vie à un autre corps » (Boof 464). Dans les deux séries nous avons un imaginaire foetal qui s'installe dans celui de la création, faisant des docteurs des figures de mère. De fait, ces plans dans *Hemlock Grove* où nous voyons l'hôte Prycilla attendre son réveil dans un liquide foetal ou ceux dans *Westworld*, où les hôtes sortent d'un liquide laiteux, encouragent bien un imaginaire de l'accouchement/de l'enfantement matriciel, tourné du côté du féminin, transgressant les lois naturelles et la règle qui dit que l'homme ne peut donner la vie. Le processus de création devient (ou confirme) le fantasme de l'accouchement : d'être la mère ou de (re)créer la mère. Cette métaphore de l'accouchement est héritière d'une représentation appuyée (presque caricaturale) dans le film de Kenneth Branagh où la scène

de la naissance de la créature se distingue par une expulsion d'une sorte d'utérus métallique dans lequel du liquide amniotique la conservait au préalable. Cette métaphore est caractérisée par un renversement de l'ordre naturel de la vie. Dick Tomasovic parle même d'un simulacre pervers de l'acte d'engendrement et décrit cette scène de résurrection de *Mary Shelley's Frankenstein* comme « une parodie grotesque de naissance » : « [c]et acte contre nature corrompt de part et d'autre, et renvoie dos à dos créateur et créature. »

Un dernier point concerne le dépassement de l'œuvre romanesque et cinématographique pour offrir la perspective d'un mythe qui continuera de s'épanouir. À l'échelle de ces deux séries le dépassement se fait dans *Westworld*, par cette féminisation qui propose d'oublier la destruction par Victor de la fiancée de la Créature et raconte le réveil de deux avatars de femmes créées artificiellement dans la mythologie grecque et qui ont causé de grands maux aux hommes (Galatée dont le nom évoque le lait [γάλα], couleur blanche de la statue, ou Pandore, fabriquée dans un mélange d'argile et d'eau, qui composent peut-être le liquide laiteux dans lequel le corps des hôtes prend forme), Maeve et Dolorès, qui annoncent les prédictions d'Abernathy sur l'enfer à venir sur Terre ; et dans *Hemlock Grove* par un redoublement intertextuel. Les deux proposent la mise en abyme du processus de création scénaristique et font de la référence au mythe un geste postmoderne.

Dépassement textuel et hybridité postmoderne : esthétique de la mise en abyme

Le terme postmodernisme/postmoderne, appliqué spécifiquement aux arts visuels fut employé pour la première fois en 1972, par le critique et historien américain Leo Steinberg, en référence à l'art mélangé, *mixed-media*, de certains artistes (Harris et al. 237). Ce mélange manifeste la présence du passé dans le présent, la rencontre de la modernité et de la tradition (Noguera 87). Jean-François Lyotard a décrit l'éclectisme et le goût pour la juxtaposition du postmodernisme (Lyotard 22-23), et a largement défini le terme : « [c]e n'est pas l'absence de progrès, mais au contraire le développement technoscientifique, artistique, économique et politique qui a rendu possible les guerres totales, [...] la déculturation générale avec la crise de [...] la transmission du savoir » (130). Le sujet de ces deux productions est postmoderne en tant qu'elles traitent des dangers du progrès et présentent une remise en question de la modernité, c'est-à-dire de « la croyance en la notion de progrès ininterrompu des sciences et des techniques, progrès censé aboutir à la libération du sujet humain » (Françaix 23). Le sujet de Mary Shelley aborde la modernité mais avec une visée (déjà/a posteriori) postmoderne.

De plus, comme le résume Pascal Françaix, « [d]es dichotomies comme Bien/Mal, Beauté/Laideur, Supérieur/Inférieur n'ont plus de sens dans la pensée postmoderne, qui leur

substitue les notions d'ambivalence, de simultanéité et de pluralité. De même, elle estompe, voire abolit les clivages entre les catégories [...] participant d'un "savoir acquis", comme Réalité/ Fiction, Vérité/ Mensonge, Passé/ Présent. » Il ajoute que les « rapports de sexe et l'identité de genre n'échappent pas à sa volonté de déconstruction » (Françaix 25). *Westworld* s'appuie, par son dispositif narratif même, où les robots sont indiscernables des humains, sur le cliché postmoderne d'une confusion entre le réel et le fictionnel, qui suggère donc la fusion entre ces deux notions. La qualité postmoderne de ces deux séries est déterminée par l'absence de frontière et l'hybridité formelle, par le mélange artistique.

Plus particulièrement, dans le domaine cinématographique, « cette stratégie [de dénaturalisation des conventions générales et formes spécifiques de représentation] s'opère par des références fréquentes à des œuvres antérieures et aux codes qu'elles véhiculent. Cette démarche réflexive s'appuie sur l'intertextualité [...] et sur une sorte de "métacinéphilie" : une cinéphilie qui s'interroge sur elle-même en faisant allusion à ses référents. Elle met en lumière l'un des paradoxes du postmodernisme : l'attachement au passé et la volonté simultanée de rompre avec lui en exténuant ses signes » (Françaix 26-27).

Dans *Hemlock Grove*, la première apparition de Shelley, fait (symboliquement) se rencontrer l'auteur Mary Shelley et la Créature de James Whale dans un unique personnage pour discuter du traitement postmoderne d'une Créature souvent confondue avec son Créateur depuis son appropriation par le cinéma. Comme le remarque Gilles Menegaldo, l'œuvre est en partie « une autobiographie déguisée », « centrée sur la relation problématique de Mary Shelley avec ses parents, sur les phobies et traumatismes liés à la mort de sa propre mère Mary Wollstonecraft, au moment de sa naissance, enfin sur les angoisses associées à la maternité et à la perte de son premier enfant » (Menegaldo, « Frankenstein » 9). Ainsi, des incidents biographiques expliquent certains aspects morbides du roman. Un parallèle intertextuel peut être fait avec la perception générale de la vie de Mary Shelley car le mythe de Frankenstein, c'est aussi le mythe de Mary Shelley, c'est à dire le discours de/sur la vie d'une femme, elle-même *créature* dans une société patriarcale, sa vie (douloureuse), sa relation passionnée avec son amant Percy Shelley et son désir d'écrivain, qui circule de film en film. De fait, dans les deux séries nous observons que la douleur devient un catalyseur de création.

Dans *Hemlock Grove*, Shelley est victime de traumatismes liés à sa naissance. Elle libère sa douleur et sa tristesse dans une correspondance avec son oncle Norman. Si elle ne peut pas parler dans la saison 1, elle se révèle par l'acte d'écriture et cela confirme le désir des producteurs d'ancrer le personnage dans le texte qui concerne l'Auteur Mary Shelley, faisant aussi de la série une œuvre à plusieurs niveaux transtextuels de compréhension, ajoutant à son hybridité. Comme Mary Shelley (et cela est bien mis en avant dans le récent film sorti sur

l'auteur, *Shelley* réalisé par Haifaa al-Mansour, sorti en France en 2018), – Shelley est une Créature abandonnée ; comme elle, elle ne se sent pas à sa place dans sa famille. Au terme de la saison 1 elle résout l'enquête sur les meurtres de jeunes filles et fait preuve d'un acte super-héroïque en arrivant au secours de Letha (sa cousine), Roman et Peter, conjurant la malédiction d'une créature monstrueuse qui avait décidé de se venger. Tout se passe comme si les producteurs de la série rappelaient donc la parenté entre la Créature et Mary Shelley. Shelley est Mary Wollstonecraft Shelley, la créature écrivaine. Mais nous l'avons vu, il est question aussi d'hommage rendu à l'œuvre littéraire et le personnage de Shelley fonctionne comme le souvenir rappelé de cette existence littéraire. Apparemment secondaire, elle se révèle le personnage le plus important d'une série qui rassemble les mythes *fondateurs* du vampire, du loup-garou et de la Chose sans nom (King « Contes du Tarot »), puisqu'à travers elle se révèle l'objectif de *Hemlock Grove* de faire se rencontrer la source et l'œuvre, le créateur et la créature, le fond et la forme. La série fait donc preuve d'un véritable travail de mise en abyme révélant subtilement des faits qui ne sont pas censés être connus du public ; autrement dit, elle rompt presque avec la frontière qui sépare Réalité et Fiction. Par cette rupture des frontières, par son hybridité et par ce dépassement textuel, la série se présente comme une œuvre postmoderne. De même, les créatures-hôtes dans *Westworld* sont une mise en abyme de la création cinématographique : les hôtes sont des palimpsestes, un condensé de références, d'histoires, de souvenirs, de fiction et de réalité, tout comme une fiction cinématographique, tout comme la série.

Quant au créateur, il apparaît aussi comme une figure de cinéaste et de ce fait, le processus de création du monstre redouble le processus de création télévisuelle, inscrivant aussi ces séries dans un héritage cinématographique (la création du Monstre dès le film de James Whale est une mise en abyme du processus cinématographique). Une autre frontière qui sépare la réalité et la fiction est rompue. Nous observons une prise en charge de la créature par le créateur. Pryce manifeste un amour profond pour Shelley tout comme Ford, au terme de la saison 1 de *Westworld*, libère ses Créatures et dans ce geste révèle son amour pour elles. La série dépasse le mythe non seulement par l'acceptation et le non abandon de la créature, mais aussi par ce passage de relais orchestré par le créateur. Les créatures deviennent (et principalement les hôtes de *Westworld*) progressivement (et le format sériel l'encourage) leur propre créateur-scénariste : il y a une prise en main du processus créatif par les hôtes eux-mêmes. Dans *Westworld*, nous observons une sorte de processus de « devenir-créateur » de la créature. Autrement dit, la créature devient progressivement le créateur d'une fiction, l'initiateur de sa renaissance, l'écrivain-scénariste de sa propre histoire. Il y a un détachement progressif au sens de non dépendance, d'autosuffisance de la créature (et de la série d'une certaine façon) par rapport à son créateur qui s'achève par le meurtre final de Ford par Dolorès.

Entre la fin de la saison 1 et le début de la saison 2, nous avons l'évocation explicite du développement d'une « race » de monstres qui envahirait la terre et remplacerait l'humanité. Dans la saison 2, les hôtes se soulèvent, guidés par Dolorès, la série poursuivant le fantasme de Victor Frankenstein qui détruisait la fiancée de Frankenstein par crainte d'une invasion monstrueuse. Les hôtes deviennent des « Prométhées libérés » qui se soulèvent contre la toute-puissance et l'*hubris* d'un dieu humain omniscient. Visiteurs et scénaristes deviennent les victimes des hôtes – principalement Dolorès et Maeve – qui ont réussi à s'émanciper du *code* (à la fois au sens de la norme définitionnelle et le code de programmation qui faisait d'elles des objets manipulables) et à acquérir la pensée progressive, qui passe par la conscience cartésienne du rêve, c'est-à-dire la distinction entre le rêve et la réalité et la conscience que ce qu'ils appelaient « rêve » (voir le discours de Dolorès quand elle est « réveillée ») est la réalité de leur condition d'hôte (les différentes séances d'entretien avec Bernard, Ford, Arnold), ce qui leur est arrivé dans le parc. Il y a chez ces créatures la puissance d'un devenir « créateur » puisqu'elles proposent de s'adapter à une nouvelle narration, qu'elles imposent de défier la tradition.

Hemlock Grove et *Westworld* sont deux séries qui convoquent le mythe de Frankenstein et le mythe de Mary Shelley, le réécrivent, se l'approprient et le dépassent. Elles manifestent bien, encouragées par leur format sériel, une nature « elatextuelle » du mythe, pour dire une façon de penser le texte comme étendu au-delà de lui-même (Grossman 1-2). Nous empruntons cette notion à Julie Grossman, qui utilise la métaphore de la Créature de Frankenstein pour parler de l'adaptation, d'abord considérée comme une « hideuse progéniture » (car non originelle), constituée de différents morceaux, et puis nous obligeant à modifier notre vision des œuvres littéraires ou cinématographiques connues et des cultures qui les ont engendrées, ici en l'occurrence l'œuvre de *Frankenstein*. La notion d'élasticité implique celle de flexibilité d'un texte source et la nature d'œuvres indissociables finalement d'une source. Si le cinéma a bien exploité cette élasticité de l'histoire de Frankenstein et de sa Créature, les deux séries étudiées ici prouvent que le mythe persiste, qu'il continue de s'adapter et d'être lié à des questions contemporaines, sociales ou éthiques (l'intelligence artificielle), narratives ou culturelles (la féminisation/la lecture genrée).

Une actualisation du mythe est donc constatée, qui confirme son intemporalité. Cette actualisation, notamment à travers ces deux séries ou encore le récent film sur Mary Shelley, encourage une certaine hybridité formelle en révélant (l'idée qu'il faille faire) une lecture biographique de l'œuvre originale qui se transpose dans l'histoire de ces séries à travers quelques aspects qu'il faut lire entre les lignes, si bien qu'il se dégage une véritable réflexion sur l'acte de créer (un scénario mais aussi une créature IA avec des moyens technologiques avancés et sophistiqués). Ces deux productions mettent enfin en valeur une pratique de

création télévisuelle actuelle exigeante, ne proposant pas une adaptation frontale d'une œuvre préexistante : un public se plaira à reconnaître la référence, un autre sera encouragé à (re)lire l'œuvre de Mary Shelley pour comprendre la proximité entre deux témoignages de réflexions philosophiques propres à leur temps.

Comme toute création, un dépassement de l'original est revendiqué. Poursuivant un héritage cinématographique qui a humanisé la Créature et mis en lumière l'angoisse du Créateur (James Whale), les deux séries réconcilient les créateurs et leurs créatures, au mépris de l'humain (comme le Baron Frankenstein chez Terence Fisher). Ne peut-on pas y voir la revanche de Frankenstein contre la tradition qui a popularisé un aspect monstrueux de son comportement ? Ne peut-on pas voir dans ces séries la tentation de vouloir corriger les erreurs de l'ancêtre shelleyen où le créateur n'éprouve que de la colère, du mépris, ainsi qu'une pulsion meurtrière pour sa Créature ? De fait, en restant au plus près des lignes de l'œuvre, il s'agit de répondre à la question : et si le créateur n'avait pas rejeté sa créature, y aurait-il eu un mythe ? Il y aurait eu, à l'acmé des interrogations sur l'IA et des possibilités offertes par les nouvelles images, un soulèvement d'une armée de « créatures diaboliques » (Shelley 187-188) : soulèvement empêché par Frankenstein puisqu'il n'acheva pas son œuvre au féminin, mais poursuivi par les savants de ces deux productions. Au service de l'Intelligence non artificielle, le cinéma est la promesse de la justice rendue à la créature et de la chance donnée à son créateur.

Travaux cités

Films

Al-Mansour, Haifaa, réalisatrice. *Shelley*. Gidden Media, 2017.

Branagh, Kenneth, réalisateur. *Mary Shelley's Frankenstein*. TriStar Pictures, 1994.

Crichton, Michael. *Westworld*. Metro-Goldwyn-Mayer, 1973.

Fisher, Terence. *Frankenstein s'est échappé*. Hammer Films Production, 1957.

---. *La Revanche de Frankenstein*. Hammer Films Production, 1958.

Ragona, Ubaldo. *Je suis une légende*. American International Pictures, 1964.

Whale, James, réalisateur. *Frankenstein*. Universal Pictures, 1931.

Articles et ouvrages

Boof, Isabelle. « Les intelligences artificielles ont-elles un sexe ? » *Le Savant fou*. Dir. Hélène Maréchal. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2013. 463-475.

Burke, Edmund. *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et du beau*. Trad. E. Lagentie de Lavaïsse. Paris : Pichon et Depierreux, 1803.

David, Smadja. « Approche éthique des manipulations génétiques aujourd'hui ». *Monstre et imaginaire social : approches historiques*. Dirigé par Anna Caiozzo et Anne-Emmanuelle Demartini. Paris : Créaphis, 2008, 187-199.

Desmarets, Hubert. « Créature(s) artificielle(s) ». *Dictionnaire des mythes du fantastique*. Dirigé par Juliette Vion-Dury et Pierre Brunel, Presses universitaires de Limoges et du Limousin, 2003.

Forest, Michael, and Beckley-Forest, Thomas. « The Dueling Productions of *Westworld*: Self-Referential Art or Meta-Kitch? ». *Westworld and Philosophy: If You Go Looking for the Truth, Get the Whole Thing*. Dirigé par James B. South et Kimberly S. Engels. Oxford: John Wiley & Sons, 2018, 185-195.

Françaix, Pascal. *Torture porn : l'horreur postmoderne*. Aix-en-Provence : Rouge profond, 2016.

- Georges, Benoît. « La ruée vers l'éthique de l'intelligence artificielle ». *lesechos.fr*. 17 Janv 2019. Consulté le 4 Sept 2019. <<https://www.lesechos.fr/tech-medias/intelligence-artificielle/la-ruée-vers-lethique-de-lintelligence-artificielle-441344>>
- Girard, Gaïd. « Le posthumain au cinéma. Entre peurs et méditation philosophique ». *Posthumains. Frontières, évolutions, hybridités*. Dir. Elaine Després et Hélène Machinal. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2014. 315-332.
- Grossman, Julie. *Literature, Film, and Their Hideous Progeny: Adaptation and ElasTEXTity*. Houndmills, Basingstoke and Hampshire : Palgrave Macmillan, 2015.
- Harris, Jonathan, Paul Wood, Francis Frascina et Charles Harrison. *Modernism in dispute : art since the forties*. Yale : Yale University Press, 1993.
- Hatchuel, Sarah. « “What a piece of work is your machine, Harold” : Shakespeare et la réinvention de l'humanité dans les séries américaines d'anticipation ». *TV/Series* 14 (déc. 2018). Consulté le 04 Sept. 2019. <<http://journals.openedition.org/tvseries/3068>>
- Kavey, Allison B., et Friedman, Lester D. *Monstrous progeny, A History of the Frankenstein Narratives*. New Brunswick : Rutgers University Press, 2016.
- King, Stephen. *Anatomie de l'horreur [Danse macabre] – 1*. Trad. Jean-Daniel Brèque, Paris : J'ai Lu, 2004.
- Korichi, Mériam. *Andy Warhol*. Paris : Gallimard, 2009.
- Lecerle, Jean-Jacques. « Le monstre de Frankenstein n'avait pas de carte d'identité ». *Frankenstein*. Dir. Gilles Menegaldo. Paris : Autrement, 1998. 77-84.
- Lecerle, Jean-Jacques. « Prologue. Généalogie de l'archétype du savant fou, ou : le savant Cosinus était-il fou ? ». *Le savant fou*. Dir. Hélène Maréchal. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2013. 27-43.
- Lecourt, Dominique. *Humain, posthumain*. Paris : Presses universitaires de France, 2003.
- Lefait, Sébastien. « “Have you ever questioned the nature of your reality?” : *Westworld* (HBO, 2016-) et la culture du complot ». *TV/Series* 14 (déc. 2018). Consulté le 04 Sept. 2019. <<https://journals.openedition.org/tvseries/2949>>
- Lemonnier-Textier, Delphine. « Posthumain et réception, de *The Tempest* à *Westworld* ». *TV/Series* 14 (déc. 2018). Consulté le 04 Sept. 2019. <<http://journals.openedition.org/tvseries/2786>>

- Lemonnier-TeXier, Delphine et Sandrine Oriez. « “It wasn’t a dream, [...] it was a memory” : Le fonctionnement de quelques intertextes dans *Westworld* ». *TV/Series* 14 (déc. 2018). Consulté le 04 Sept. 2019. <<http://journals.openedition.org/tvseries/3236>>
- Lyotard, Jean-François. *Le Postmoderne expliqué aux enfants : correspondance, 1982-1985*. Paris : Galilée, 1986.
- Machinal, Hélène. « Introduction ». *Le Savant fou*. Dirigé par Hélène Maréchal. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2013. 11-25.
- Machinal, Hélène, Myriam Marrache-Gouraud, et Jean-François Chassay. « Introduction. De l’antiquité à la période contemporaine : déplacements sémiotiques du monstre ». *Signatures du monstre*. Dir. Hélène Machinal, Myriam Marrache-Gouraud, Jean-François Chassay. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2017. 8-19.
- Menegaldo, Gilles. « Frankenstein, un monstre littéraire ou l’hybridation des genres ». *Cahiers des para-littératures*, Cépál, 2002. 9-25.
- Menegaldo, Gilles. « Le monstre court toujours ». *Frankenstein*. Dirigé par Gilles Menegaldo. Paris : Autrement, 1998. 16-61.
- Menegaldo, Gilles. « Le savant fou au miroir du mythe de Frankenstein : Trois avatars filmiques (Whale, Fisher, Branagh) ». *Le savant fou*. Dir. Hélène Maréchal. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2013. 173-192.
- Menegaldo, Gilles. « *Frankenstein* de James Whale : la naissance d’un mythe cinématographique ». *Otrante*, n°11, novembre 1999.
- Morrell, Sascha. « Zombies, Robots, Race, and Modern Labour ». *Affirmations: of the modern*, 2(2), 30 septembre 2015, 101–134. Consulté le 04 Sept. 2019. <<https://affirmationsmodern.com/articles/87/>>
- Morus, Iwan. “*Frankenstein*: the real experiments that inspired the fictional science”. *Theconversation.com*, 26 Oct. 2018. Consulté le 02 Sept. 2019. <<http://theconversation.com/frankenstein-the-real-experiments-that-inspired-the-fictional-science-105076>>
- Noguera, Isabel. *Théorie de l’art au xxe siècle: modernisme, avant-garde, néo-avant-garde, postmodernisme*. Paris : L’Harmattan, 2013.
- Ruston, Sharon. *Shelley and Vitality*. Basingtoke : Palgrave Macmillan, 2005.

Ruston, Sharon. "The science of life and death in Mary Shelley's *Frankenstein*". www.bl.uk, 15 Mai 2014. Consulté le 2 Sept. 2019. <<https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/the-science-of-life-and-death-in-mary-shelleys-frankenstein>>

Shelley, Mary W. *Frankenstein ou le Prométhée moderne*. Trad. Joe Curvorst. Paris : Le Livre de Poche, 2001.

Sipièrre, Dominique. « La science dans le *Frankenstein* de Branagh ». *Autour de Frankenstein. Les cahiers du FORELL*. Dir. Gilles Menegaldo. Poitiers : FORELL, octobre 1999 : 223-235.

Tomasovic, Dick. « Ré-animer les créatures de Frankenstein : modernités de Prométhée. » *Intermédialités / Intermediality*, numéro 22, automne 2013. Consulté le 9 Sept. 2019. <<https://doi.org/10.7202/1024116ar>>

Viennot, Marie. « Intelligence artificielle et éthique ne font pas (encore) bon ménage ». *France culture*. Podcast de l'émission « La Bulle économique ». 25 Mai 2019. Consulté le 04 Sept 2019. <<https://www.franceculture.fr/emissions/la-bulle-economique/intelligence-artificielle-et-ethique-ne-font-pas-encore-bon-menage>>

***Hemlock Grove* - épisodes cités**

« La constellation de méduses », saison 1 épisode 1, *Hemlock Grove*, écrit par Brian McGreevy, réalisé par Eli Roth, Netflix, 2013.

« L'épreuve », saison 1 épisode 6, *Hemlock Grove*, écrit par Brian McGreevy, réalisé par Deran Sarafian, Netflix, 2013.

« La mesure du désordre », saison 1 épisode 7, *Hemlock Grove*, écrit par Brian McGreevy, réalisé par Deran Sarafian, Netflix, 2013.

« Ce dont Peter peut se passer », saison 1 épisode 9, *Hemlock Grove*, écrit par Brian McGreevy, réalisé par David Straiton, Netflix, 2013.

« Le prix à payer », saison 1 épisode 11, *Hemlock Grove*, écrit par Brian McGreevy, réalisé par T.J. Scott, Netflix, 2013.

« La naissance », saison 1 épisode 13, *Hemlock Grove*, écrit par Brian McGreevy, réalisé par Deran Sarafian, Netflix, 2013.

« Génération perdue », saison 2 épisode 7, *Hemlock Grove*, écrit par Brian McGreevy, réalisé par Davis Straiton, Netflix, 2014.

***Westworld* - épisodes cités**

« L'Original », saison 1, épisode 1, *Westworld* écrit par Jonathan Nolan et Lisa Joy, réalisé par Jonathan Nolan, HBO, 2016.

« L'Égaré », saison 1, épisode 3, *Westworld* écrit par Jonathan Nolan et Lisa Joy, réalisé par Neil Marshall, HBO, 2016.

« Théorie de la dissonance », saison 1, épisode 4, *Westworld* écrit par Jonathan Nolan et Lisa Joy, réalisé par Vincenzo Natali, HBO, 2016.

« L'Adversaire », saison 1, épisode 6, *Westworld* écrit par Jonathan Nolan et Lisa Joy, réalisé par Frederick E.O. Toye, HBO, 2016.

« L'Origine du déclin », saison 1, épisode 8, *Westworld* écrit par Jonathan Nolan et Lisa Joy, réalisé par Stephen Williams, HBO, 2016.

« Le Clavier bien tempéré », saison 1, épisode 9, *Westworld* écrit par Jonathan Nolan et Lisa Joy, réalisé par Michelle MacLaren, HBO, 2016.

« Réunion », saison 2 épisode 2, *Westworld* écrit par Jonathan Nolan et Lisa Joy, réalisé par Vincenzo Natali, HBO, 2018.