

Westworld ou les fantômes de l'Ouest

Georges Privet

Numéro 67, hiver 2017

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/85347ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

L'Inconvénient

ISSN

1492-1197 (imprimé)

2369-2359 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Privet, G. (2017). Compte rendu de [Westworld ou les fantômes de l'Ouest]. *L'Inconvénient*, (67), 52–53.

WESTWORLD ou LES FANTÔMES DE L'OUEST

Georges Privet

Les transformations et remises en question que vit le cinéma depuis quelques années le bouleversent de manière si profonde qu'il peine à les aborder de front, laissant de plus en plus à d'autres (la littérature, la télévision, les nouveaux médias) le loisir de spéculer sur leur direction et leur impact.

On ne s'étonnera donc pas de voir que l'œuvre qui pose présentement les questions les plus stimulantes sur l'avenir du cinéma est une de ces grandes séries télé qui viennent graduellement brouiller les limites de ce qu'on appelait jadis le septième art...

Basée sur un film de science-fiction des années 70, signée par trois créateurs alternant œuvres pour le petit et le grand écran, et tournée entièrement en 35 mm (un format ironiquement délaissé par de plus en plus de cinéastes), *Westworld* est une série télévisée largement construite sur les mythes, l'imagerie et le déclin du cinéma ; une saga télévisée sur les dessous d'une usine à rêves dont les histoires se mettent à ne plus tourner rond le jour où ceux qui les conçoivent commencent à perdre le contrôle de leurs scénarios.

La prémisse de la série est simple : dans un futur indéterminé, les riches touristes en mal d'amusement peuvent se payer des vacances décadentes à Delos, une sorte de méga-Disneyland à saveur western, où ils peuvent assouvir leurs fantasmes (généralement sexuels et violents) sur des robots d'allure parfaitement humaine, pro-

grammés pour obéir à leurs désirs quels qu'ils soient. Du moins jusqu'à ce qu'ils commencent à se détraquer mystérieusement et à se retourner contre ceux qu'ils étaient censés servir.

C'était l'idée du film écrit et réalisé par Michael Crichton en 1973, et c'est celle de la série supervisée par Jonathan Nolan, Lisa Joy et J.J. Abrams en 2016. À cette différence près (et elle est fondamentale) que là où le film explorait ce monde à travers le regard émerveillé des visiteurs venus s'y amuser, la série nous le révèle à travers les émotions naissantes des esclaves-robots qui y sont martyrisés. Et qui comprennent graduellement que leur « réalité » est une fiction conçue pour l'amusement des autres.

Quand Michael Crichton écrit *Westworld* en 1973, le western – la grande invention du cinéma américain – est en perte de vitesse ; John Ford vient de mourir, John Wayne s'attaque au Vietnam, et le film western – banalisé par des années de télévision et déclassé par les réinventions de Sergio Leone – est devenu un cliché dont Crichton se moque allègrement. Son film parodie d'ailleurs ses tics formels les plus connus (le grand mouvement de grue qui accompagne chaque arrivée ou départ dans la rue principale, les ralentis sanglants à la Sam Peckinpah...) dans un film dont les héros (un divorcé fragile et un mâle alpha, joués par Richard Benjamin et James Brolin) débarquent pour se payer du bon temps, loin de

leurs compagnes. Et quand ils tombent sur un robot meurtrier rebelle, Crichton le fait évidemment incarner par Yul Brynner (qui reprend littéralement son costume d'un des derniers succès américains du genre, *The Magnificent Seven*).

Michael Crichton (qui poursuivra la même idée, quelques années plus tard, en écrivant *Jurassic Park*) comprend que le Far West n'est plus qu'un décor décrépit, parfaitement mûr pour la parodie, et son film (le seul que tourne MGM à l'époque, dans ce qu'il reste de ses vieux décors) pastiche tous les poncifs du genre, en mêlant sa vision d'une masculinité américaine vacillante à la satire et à la science-fiction.

Quarante ans plus tard, le nouveau *Westworld* donne à voir le retour au Far West comme ultime métaphore de la décadence de l'Amérique ; une sorte de Disneyland pornographique, monnayant à grands frais la purge libératrice qu'infligent ses clients aux prostituées au cœur d'or, guerriers indiens et bandits mexicains qui ont jadis habité les fantasmes de ses visiteurs au cinéma.

Le Delos de *Westworld* n'est ni plus ni moins qu'une gigantesque usine à rêves, qui semble contenir à la fois le passé, le présent et l'avenir du cinéma ; une métaphore de l'industrie du divertissement (on ne parle plus d'art depuis longtemps...), à mi-chemin entre MGM, HBO et Microsoft, plantée au carrefour du western traditionnel, de la

série télé et des jeux de tir à la première personne, à l'orée d'un avenir où l'écran, qui a toujours séparé le spectateur de l'action, est finalement tombé pour de bon.

Conçues à l'image d'un gratte-ciel dont la plus grande partie serait enfouie sous terre, les coulisses de Delos s'organisent selon une ascension verticale, où le sous-sol (les débuts du cinéma) sert de remise aux modèles dépassés (les vieux robots s'y entassent, suspendus dans un entrepôt, dans un écho qui évoque étrangement les camps de concentration) et où les étages supérieurs sont occupés par les dirigeants humains – créateurs, scénaristes, metteurs en scène et producteurs de cette machine à chimères malsaines.

Nous y rencontrons des androïdes « humains » (cousins des « répliquants » de *Blade Runner*) dont les souvenirs sont effacés à la fin de chaque journée sanglante ; des scénaristes qui mettent en scène les trames sans cesse répétées que les « hôtes » (c'est ainsi qu'on désigne les robots) revivent inlassablement ; des visiteurs qui choisissent en arrivant le chapeau noir ou le chapeau blanc, selon qu'ils rêvent de jouer au hors-la-loi ou au shérif ; et des réparateurs qui voient les « hôtes » se remémorer peu à peu les souvenirs qu'ils étaient censés avoir oubliés...

Si le monde que *Westworld* offre à ses visiteurs est celui du Far West, ce n'est certainement pas un hasard, le western étant au cœur de la mythologie américaine et de l'histoire de son cinéma.

André Bazin a jadis rappelé à quel point Hollywood avait contribué à créer la mythologie du Far West, et l'idéologie de sa conquête a en retour largement façonné la dramaturgie de son cinéma, fait de bons et de méchants, de loi et d'ordre, de frontières et de conquérants. Or, c'est précisément ces notions que le nouveau *Westworld* n'hésite pas à subvertir.

Dans le premier épisode de la série, par exemple, un visiteur de longue date, surnommé l'Homme en noir, qui cherche la clé d'un « autre niveau » au jeu, la trouve sous la forme d'une mystérieuse carte, dessinée sous le cuir chevelu d'un Indien qu'il a littéralement scalpé. Une

image aussi forte que transparente, qui suggère bien la manière dont *Westworld* inverse l'iconographie des westerns traditionnels, « bons » et « méchants » changeant de rôles selon les points de vue et les situations.

Dans son célèbre *The Man Who Shot Liberty Valance*, John Ford faisait dire à un de ses personnages : « Quand la légende dépasse la réalité, alors on publie la légende. » Et c'est finalement aujourd'hui, au moment où le cinéma décline inexorablement, que l'on réalise à quel point ses œuvres auront servi à perpétuer « la légende ».

Dans la série, le directeur créatif de ce monde de fantasmes (joué par Anthony Hopkins) est un scientifique du nom de Robert Ford. Et ce n'est sans doute pas un hasard si ce nom est aussi celui de l'homme qui assassina Jesse James. Car s'il y a une chose que *Westworld* semble destinée à faire (au propre comme au figuré), c'est précisément de tuer « la légende ». Une entreprise de destruction qui accouche parfois d'images étonnamment poétiques (du genre dont le cinéma se fait malheureusement avare ces temps-ci) ; un androïde bouleversé par une mystérieuse photo venue d'un monde (le nôtre) qu'il ne connaîtra jamais ; une esclave sexuelle terrifiée, qui s'échappe brièvement et découvre les coulisses du monde qu'elle croyait connaître ; une autre encore qui se dit émerveillée par la beauté du monde, et qui finira dans les griffes d'un visiteur qui lui reprochera de ne pas « résister assez fort »...

À l'heure où l'on s'interroge sur l'individualisme hédoniste et le fantasme d'un monde sans douleur, *Westworld* nous plonge dans un univers de divertissement amoral (en est-on vraiment si loin ?), où le spectateur peut vivre ses fantasmes les plus décadents sans craindre de jugement ni de punition, l'industrie lui permettant désormais de vivre ses pulsions sans risque ni conséquences, sûr de la supériorité que lui confère son « humanité » et son argent.

Ce faisant, *Westworld* amorce une réflexion étonnante sur la responsabilité des créateurs dans un monde de fantasmes ; sur le legs des histoires et des mythologies propagées par plus de

cent ans de cinéma ; sur ce que veut dire la création dans un monde où elle est de plus en plus asservie à la satisfaction des désirs ; et sur ce qu'est, et sera de plus en plus, l'éthique d'un spectateur, à une époque où il ne veut plus se contenter de vivre les choses par procuration et où il veut désormais prendre littéralement sa place au cœur de l'action...

Dans un monde (le nôtre) où il est fréquent de s'amuser à des jeux vidéo où l'on torture allègrement des inconnus (comme dans le très populaire *Grand Theft Auto*) et où le joueur est même parfois invité à participer à des viols (comme dans *RapeLay*), les questions morales soulevées par *Westworld* s'avèrent on ne peut plus pertinentes à l'ère des nouveaux « divertissements ».

En effet, à quoi pourrait possiblement servir le cinéma dans une culture où le spectateur ne chercherait plus qu'à réaliser ses fantasmes ? Quelle serait l'importance du scénario dans un monde où les histoires ne se vivraient plus par procuration ? où l'on vivrait une illusion comme on boit ou l'on mange, en remplissant un besoin, sans se poser de questions ? Comment l'humain se comporterait-il face à une copie synthétique, sans autre souci que l'assouvissement de ses désirs ? Et de quoi aurait l'air un monde où le passé ne serait plus qu'un décor hanté par des robots soumis aux désirs du présent ?

Si le cinéma américain a largement participé à la création de l'Amérique dans l'imaginaire collectif, *Westworld* en démonte subtilement la construction et la réalité, le décor et la mythologie. À une époque où la nouvelle frontière est virtuelle, la série semble vouloir explorer l'avenir des images et du spectacle, dans un monde qui restera toujours lointainement ancré à ce que fut jadis le cinéma. Parce qu'il nous a fait rêver (pour le meilleur et pour le pire), parce qu'il nous a montré presque tout ce que nous croyons savoir de l'Ouest et de l'Amérique, et parce que ses codes lui survivront peut-être comme un rêve survit parfois au réveil. Comme les échos distants d'une époque où les fantasmes vivaient sur les écrans. Et où les robots ne devenaient pas de plus en plus humains, alors que les spectateurs, eux, l'étaient de moins en moins... ■