

Westworld et Red Dead Redemption Le Western comme espace de jeu

Damien Detcheberry

Numéro 186, mars 2018

Western – Histoires parallèles

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/87971ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Detcheberry, D. (2018). *Westworld et Red Dead Redemption* : le Western comme espace de jeu. *24 images*, (186), 22–23.

WESTWORLD ET RED DEAD REDEMPTION

LE WESTERN COMME ESPACE DE JEU

par **Damien Detcheberry**

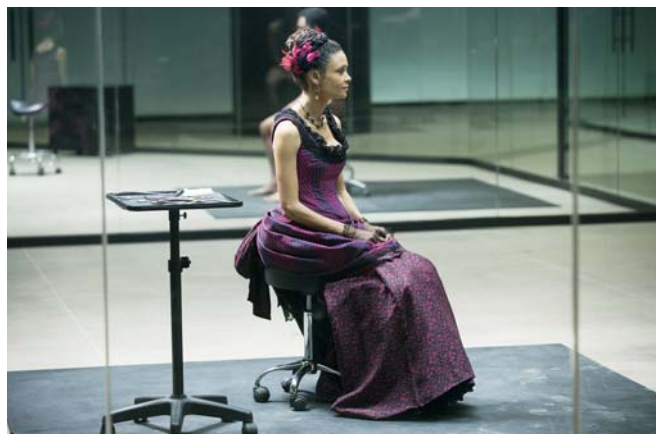
«*Between the wish and the thing the world lies waiting*»
Cormac McCarthy, *All the Pretty Horses*

La série télévisée *Westworld*, diffusée sur la chaîne américaine HBO à l'automne 2016, et *Red Dead Redemption* (2010), un des jeux vidéo les plus marquants de la décennie, ont bien plus en commun qu'une vision désenchantée de l'Ouest américain. La diffusion de la série en pleine élection américaine a permis notamment de constater à quel point ce *remake* du film éponyme de Michael Crichton a su capturer le Zeitgeist de l'ère Trump et, avec elle, la sombre évolution du mythe américain. En empruntant ses codes au jeu vidéo en monde ouvert à la *Red Dead Redemption*, le parc d'attractions futuriste de *Westworld* fonctionne comme le miroir déformant d'une Amérique devenue un espace de jeu sans morale où le client est roi, pourvu qu'il soit riche.

Un avertissement en préambule: le hardi lecteur qui désire s'aventurer plus avant dans ce texte court le risque de se faire «divulgâcher» des éléments narratifs importants de la série *Westworld* mais aussi du jeu *Red Dead Redemption*. Sans vouloir dramatiser, donc, répétons-le à ceux qui commettraient l'irréparable: «vous qui entrez, laissez toute espérance...»

Avant d'avoir peuplé un parc d'attractions de dinosaures génétiquement modifiés, Michael Crichton, l'auteur à succès de *Jurassic Park*, avait imaginé au cinéma un autre type de parc à thèmes, capitalisant cette fois sur l'imaginaire du *Far West*. *Westworld* (1973) se déroule dans un futur proche, à l'intérieur d'un Disneyland d'un genre nouveau reconstituant à grande échelle l'Ouest américain de la fin du XIX^e siècle. Dans des environnements oscillant entre réalisme d'époque et décors de cinéma, les visiteurs sont livrés à eux-mêmes, et disposent pour leur plaisir d'une population composée d'androïdes, les «hôtes», programmés pour effectuer certaines actions caricaturant les grands clichés du Western – le tueur solitaire (Yul Brynner) provoquant les visiteurs en duel, les prostituées du saloon, etc. – sans jamais pouvoir blesser les humains. Chaque nuit, les robots sont réinitialisés, leur mémoire effacée pour que chaque nouvelle journée permette aux touristes d'essayer de nouvelles activités, sans avoir à subir les conséquences des actions de la veille. Comme dans tout bon film catastrophe, la mécanique fonctionne à merveille jusqu'à ce qu'un dysfonctionnement des hôtes provoque le chaos dans le parc et entraîne la mort des visiteurs.

La série *Westworld*, créée par Jonathan Nolan (le frère et coscénariste attitré de Christopher Nolan) et Lisa Joy, reprend et modernise le concept du long métrage, en jouant habilement sur l'empilement des structures narratives. Là où le film de Michael Crichton restait rigoureusement linéaire, on suit dans la série plusieurs histoires dont



Série *Westworld* créée par Jonathan Nolan et Lisa Joy (2016)

les temporalités s'entrecroisent sans indication claire, comme pour mieux perdre le spectateur: celles des hôtes qui suivent le programme qui leur a été imposé et des hôtes qui se rebellent, celles des visiteurs qui se prennent au jeu ou, au contraire, tentent d'en exposer les rouages, et enfin celles des organisateurs, pris entre enjeux financiers et politiques. Un des grands plaisirs pour les spectateurs qui découvraient la série à sa sortie était justement de spéculer autour de cet élégant puzzle narratif, et ce à partir des indices disséminés par les scénaristes et des fils tendus entre les histoires et les époques.

LE JEU DONT VOUS ÊTES L'ANTIHÉROS

En parallèle de la dimension ludique de cette narration éclatée, il est intéressant d'observer à quel point la structure du parc de *Westworld* est calquée sur celle du jeu vidéo, et plus particulièrement sur le modèle du jeu vidéo en monde ouvert, dont *Red Dead Redemption* reste un

des représentants les plus emblématiques. Sorti en 2010, *Red Dead Redemption* est un jeu d'aventure se déroulant dans l'Ouest américain au début du XX^e siècle. Le joueur y incarne John Marston, un ancien hors-la-loi qui a décidé de laisser derrière lui son passé, et mène une vie de famille tranquille. Rattrapé par les autorités, il est contraint de retrouver les membres de son ancien gang et de les livrer à la justice, morts ou vifs.

Dans la logique des jeux en monde ouvert, même si le scénario principal est imposé, le joueur est entièrement libre de ses mouvements et de ses actions, et impose son rythme au déroulement de l'histoire. Comprenez que, si la trame narrative reste linéaire – il n'y a qu'une fin possible – le joueur n'est pas tenu de la faire progresser et peut s'adonner à une myriade d'activités secondaires, allant de la chasse à la capture de chevaux. Libre aussi au joueur de se laisser aller à la boisson, aux jeux de cartes, ou de commettre des actes criminels, meurtres et vols en tous genres, au risque d'être poursuivi toutefois par le service d'ordre local. *Red Dead Redemption* fait partie de ces jeux qui, sur le modèle de la célèbre série *Grand Theft Auto*, laissent à chacun la responsabilité d'établir sa propre morale, de respecter ou non les règles.

Loin d'être un simple défouloir amoral, *Red Dead Redemption* propose à travers son ingénieux scénario une lecture constamment critique de cette illusion de liberté laissée au joueur. À l'image de Bill Munny (Clint Eastwood) dans *Unforgiven* (1992), John Marston est un criminel repent qui tente de mener une vie paisible, mais que son passé ne cesse de rattraper. La traque de ses anciens coéquipiers va l'amener malgré lui à collaborer avec des personnes peu recommandables, et à effectuer des actions qui l'éloignent de plus en plus de la rédemption. Dans les prémices de la révolution mexicaine, il doit notamment travailler à la fois avec les forces rebelles, mais aussi avec les agents du gouvernement mexicain pour tenter d'extirper les informations nécessaires à la capture d'un des anciens membres de sa bande. Peu importe son comportement dans le jeu, le joueur évolue ainsi dans un univers de faux-semblants et d'idéaux trahis, une zone grise où ses actions, quelles qu'elles soient, ne le placent jamais entièrement ni du côté du bien ni du côté du mal.

La fin du jeu révèle d'ailleurs l'amère finalité de cette quête de liberté puisqu'on propose au joueur, en guise de conclusion, une mission qu'il est impossible de mener à bien. Une fois son contrat rempli, John, qui a retrouvé sa femme et son fils, s'est installé dans une ferme. Mais comme il est le dernier membre de sa bande, le F.B.I. a décidé d'en finir avec lui, et les forces de l'ordre lui tendent une embuscade. Même en repoussant près d'une cinquantaine d'hommes, la mort de John Marston est inévitable.

LES PLUS QU'HUMAINS

Sur un modèle similaire de structure narrative ouverte, la série *Westworld* se caractérise également par cette absence de position morale, et pousse à son paroxysme l'idée selon laquelle les visiteurs sont libres de suivre n'importe quel scénario imaginé par les organisateurs, et de s'adonner à tous les vices sans craindre de représailles de la part des hôtes. Plus qu'un parc d'attractions, *Westworld* est une zone de non-droit où la morale est un jeu et une affaire de préférence individuelle. Cette impunité totale des visiteurs du parc établit de fait une hiérarchie troublante entre les humains et les hôtes, et pose la question qui est au cœur de la série : à intelligence égale, comment différencier les hommes des androïdes ? Et surtout, dans un monde sans éthique



Jeu vidéo *Red Dead Redemption*

où l'argent et le plaisir personnel font la loi, où les uns infligent tandis que les autres subissent, qui est le plus inhumain ?

Westworld repose ainsi sur un double questionnement autour de la notion d'éthique de jeu et de la position ambiguë du joueur fasse à sa liberté d'action. C'est la quête existentielle qui guide William (Jimmy Simpson), un jeune homme qui découvre le parc pour la première fois et tente d'y calquer son système de valeurs, refusant de s'abandonner aux dépravations auxquelles l'invite son beau-frère Logan (Ben Barnes), un habitué des lieux. Confondu par le réalisme des hôtes, il tombe amoureux de Dolorès (Evan Rachel Wood), un androïde doté d'un certain libre arbitre, mais condamné tout de même à oublier William après sa réinitialisation. Humilié par cette déconvenue amoureuse et désillusionné, William devient, trente ans plus tard, « l'homme en noir » (Ed Harris), un des principaux actionnaires de *Westworld* et son visiteur le plus assidu. Sans considération aucune pour les hôtes, et d'une cruauté sans borne visant particulièrement Dolorès, William est devenu obsédé au fil des années à l'idée de découvrir la vérité profonde qui se cache derrière ce jeu. Au terme de sa quête se trouve Robert Ford (Anthony Hopkins), le créateur du parc et le principal programmeur des androïdes. Il est le seul à comprendre la portée symbolique du parc.

Le choix du Western comme décorum de l'univers de *Westworld* est, aux yeux des marchands de rêve qui le financent, un argument marketing idéal, qui vend l'idée d'un retour aux racines historiques de la création des États-Unis, alors qu'il n'est qu'un enrobage esthétique servant de prétexte à la marchandisation des vices. Mais pour Robert Ford, c'est un choix essentiel, car ce vernis illusoire est destiné à se craqueler pour révéler l'odieux visage de l'Amérique. À savoir qu'un monde guidé par l'individualisme et l'oisiveté, par la mercantilisation de ses mythes fondateurs, a définitivement perdu son âme. Et quand l'intelligence artificielle dépasse enfin l'entendement humain, Ford libère les androïdes et révèle à William la vraie nature du divertissement qu'il a conçu : *Westworld* est un jeu sans règle qui guide les hommes vers leur extinction.

En pleine présidence Trump, dominée par l'effondrement des dernières valeurs de bienséance, il y a beaucoup à espérer de la deuxième saison de *Westworld*, qui sortira en avril 2018, et de la suite de *Red Dead Redemption*, dont la sortie est prévue à l'automne. Dans la longue lignée des westerns crépusculaires dynamisant les images d'Épinal, il y a fort à parier que ces deux nouvelles propositions apporteront un regard ludique et salutaire sur une Amérique en plein désarroi moral. ²⁴