Retour vers la matrice : le *Westworld* (*Mondwest*) de Michael Crichton (1973)

Gaïd Girard

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/2994>

DOI : 10.4000/tvseries.2994

ISSN : 2266-0909

Éditeur

GRIC - Groupe de recherche Identités et Cultures

Référence électronique

Gaïd Girard, « Retour vers la matrice : le *Westworld* (*Mondwest*) de Michael Crichton (1973) », *TV/Series* [En ligne], 14 | 2018, mis en ligne le 31 décembre 2018, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/2994> ; DOI : 10.4000/tvseries.2994

Ce document a été généré automatiquement le 30 avril 2019.

TV/Series est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Retour vers la matrice : le *Westworld* (*Mondwest*) de Michael Crichton (1973)

Gaïd Girard

- 1 La série *Westworld* diffusée par HBO (2016-présent) a repris au film de Michael Crichton *Westworld*¹ (1973) son argument narratif principal : l'action se passe à Delos, un parc de loisirs à la Disneyland qui recrée le monde du Far West des années 1880. Les clients (*guests*) peuvent y agir comme bon leur semble et jouer aux cowboys et aux hors-la-loi avec des robots humanoïdes qui incarnent des personnages typiques de western plus vrais que nature. Les robots interagissent avec les clients du parc de manière si vraisemblable que l'illusion de leur humanité est complète, à ceci près qu'ils ne se plaignent jamais des mauvais traitements qu'on leur fait subir et réapparaissent le lendemain aussi disponibles que la veille, sans mémoire des souffrances infligées. Il apparaît très vite dans le film comme dans la série que les clients sont moins intéressés par une plongée dans un passé recréé de manière aussi authentique – et stéréotypée – que possible, que dans la chance de vivre des fantasmes de pouvoir, de sexe et de violence interdits dans la vie réelle. Les clients peuvent donc faire ce qu'ils veulent et rien ne peut leur arriver, théoriquement du moins, dans un parc de loisirs où l'idéal américain de la société de consommation est poussé à l'extrême puisqu'on y consomme non seulement les produits des mondes recréés, mais aussi leurs histoires et leurs personnages. Outre la série de 2016, cet argument narratif a suscité de nombreuses vocations, comme l'atteste la page *Wikipedia* qui présente *Westworld* comme une « *media franchise* »².
- 2 Dans le film comme dans la série, les robots commencent à dysfonctionner et à présenter un danger pour les clients. Ce thème classique de la rébellion des robots est connu au cinéma depuis *Metropolis* (Fritz Lang, 1926), mais il prend dans le *Mondwest*³ de Crichton une dimension particulière, marquée d'une part par l'importance du mythe du Far West dans la culture américaine et de l'autre par la date à laquelle le film a été tourné. Les débuts des années 70 sont encore marqués par la contre-culture de la fin des années 60 qui trouve au cinéma son expression dans ce qui a été nommé le nouvel Hollywood⁴. Il est

à remarquer que dans le film de Crichton, les clients ont le choix entre trois mondes : le monde médiéval, le monde romain, et le Far West, avec allers et retours de l'un à l'autre au cours du film, ce qui relativise l'importance iconique de l'Ouest américain, bien qu'il soit le théâtre de l'action principale⁵. Par ailleurs, c'est un serpent robot qui dysfonctionne en premier dans *Mondwest* en mordant John, l'un des personnages principaux. Ce n'est pas la moindre des ironies que le premier robot rebelle soit un animal dans un film qui mélange allègrement les genres, entre western et science-fiction, comédie, péplum et film d'horreur, et qui s'inscrit dans un rapport distancié et ludique avec la tradition hollywoodienne⁶. Comme le dit Crichton lui-même en parlant de *Mondwest* :

A major consideration here was the script itself. Most of the situations in the film are clichés; they are incidents out of hundreds of old movies. I felt that they should be shot as clichés. This dictated a conventional treatment in the choice of lenses and the staging. There were a couple of peculiar corollaries to that decision. One was the use of arbitrary crane shots which appear throughout the picture – the camera moves up and down for no damned reason except that's the way the old movies were done. Another was the use of slow motion for shootouts because, in the years since Kurosawa, Penn and Peckinpah explored the technique, slow motion has become its own sort of cliché⁷.

- 3 Ce rapport décomplexé avec la tradition est typique du nouvel Hollywood, défini ainsi par Jean-Baptiste Thoret :

un irrespect systématique à l'égard des règles classiques de l'intrigue et de l'évocation chronologiques de événements ; un doute sur les motivations des personnages et partant, un jugement moral (souvent) relégué au second plan ; une sympathie pour les marginaux ; un rapport frontal au sexe et à la violence ; un scepticisme chronique à l'égard de toute forme d'autorité ; le dévoilement du cinéma comme medium qui rend visible les mécanismes de fabrication du film ; un goût pour la relecture et la déconstruction critique des genres ; enfin une volonté de substituer à l'horizon artificiel du cinéma hollywoodien et des réponses qu'il apporte, la beauté d'un parcours incertain qui s'achève par une série de questions ouvertes à l'intelligence du spectateur⁸.

- 4 Il faut donc replacer *Mondwest* dans son contexte historique et culturel, différent de celui de la série de 2016. La similitude de l'argument de départ recouvre des enjeux à la fois narratifs et civilisationnels qui ne se recoupent pas vraiment, même si les questions de manipulation cognitive et de simulation contrôlée sont au cœur des deux récits. Ce sur quoi on peut éventuellement s'interroger est de savoir en quoi les questionnements des années 70 font écho à ceux des années 2010, ou si cette résonance n'est qu'un effet d'illusion.

Contexte et réception

- 5 Michael Crichton (décédé en 2008) est à la fois le scénariste et le metteur en scène de *Mondwest*. Il réussit presque tout ce qu'il entreprend, à la fois comme auteur de best-sellers (souvent des thrillers) portés à l'écran par d'autres (*The Terminal Man*, *Jurassic Park*, *Rising Sun*, *The Lost World*, *State of Fear*, entre autres), et comme adaptateur de ses propres romans au cinéma. Il met ainsi en scène *The Great Train Robbery* (1979), *Runaway* (1984)

ainsi que deux autres films de science-fiction, *The Andromeda Strain* (1971), et *Looker* (1981). Il écrit et réalise aussi des séries TV, écrit des scénarios, invente des jeux vidéo, etc. C'est un créateur dont le succès ne se dément pas et qui semble avoir le talent d'attraper l'air du temps, même s'il n'a révolutionné ni l'écriture ni la mise en scène au cinéma. Cependant, il a été le premier à utiliser des images numériques pixellisées, dans *Mondwest* justement, pour présenter la vision du gunslinger robot joué par Yul Brynner (voir figure.1).

Fig. 1 : Plan de l'atelier de réparation vu à travers la vision pixellisée du robot⁹

- 6 Quand *Mondwest* sort en 1973, deux films américains ont durablement imprimé leur marque sur le thème du robot rivalisant avec l'intelligence humaine. Dans *2001 Odyssée de l'espace* (Stanley Kubrick, 1968), HAL l'ordinateur devient un personnage bien qu'il ne soit pas de forme androïde. Dans *THX 1138*, le premier film de George Lucas (1971), un ordinateur central contrôle une société dystopique régie par des robots androïdes où les hommes sont asservis. Ce film quasi expérimental fut salué par la critique mais essuya un sévère échec commercial et reste peu connu. Le film de Crichton n'a pas les ambitions cinématographiques des deux films précédents et ne dispose que d'un petit budget, qui ne lui permet pas un grand nombre d'effets spéciaux¹⁰. C'est l'un des derniers films produits par la MGM avant que son directeur James Aubrey ne réduise drastiquement ses activités¹¹. Crichton lui-même n'y voyait qu'un divertissement¹², mais *Mondwest* fut un succès au *box office*, le film le plus rentable de l'année pour la MGM.
- 7 L'apparition de Yul Brynner, portant son costume de *gunslinger* des *7 Mercenaires* (1960) et jouant le rôle d'un robot à Delos contribua grandement à ancrer cette fable du futur dans un contexte éminemment américain et à la faire accepter du grand public (voir figure 2). Arnold Schwarzenegger a d'ailleurs déclaré s'être inspiré du jeu de Yul Brynner pour incarner Terminator. Malgré tout, la révolte des robots est finalement vaincue par un héros solitaire qui réussit à arrêter l'invincible *gunslinger*, même si cette victoire finale est amère, comme nous le verrons.

Fig. 2 : Yul Brynner, en robot *gunslinger*

Un faux cowboy à la masculinité bousculée

- 8 La première séquence de *Mondwest* nous présente Peter (Richard Benjamin), un avocat américain blanc d'une trentaine d'années qui sort d'un divorce difficile et qui est emmené par son ami John à Delos, excursion qui coûte 1000\$ la journée. Les deux amis choisissent le monde du Far West, et John emmène Peter au saloon, afin de le familiariser le plus vite possible avec l'ambiance de Mondwest. Peter commence par demander un Martini avant de manquer de s'étrangler avec un whisky de contrebande ; il se fait ensuite bousculer par un autre client, joué par Yul Brynner et il faudra que ce dernier le provoque à trois reprises pour que, poussé par John, il dégaine. Tous les clients ainsi que le barman se mettent à l'abri, et Peter tire trois fois sur Yul Brynner qui tombe au ralenti, un sang très rouge maculant sa chemise. « A man is born » commente Loren Quiring¹³. Toute la scène est une suite amusante de clichés cinématographiques, comme le sera la suivante, où Peter monte dans une chambre en compagnie d'une prostituée robot. Il se réveille ragaillardi le lendemain, sa virilité, mise à mal par son divorce, entièrement (ou presque) restaurée. Il tue à nouveau Yul Brynner qui menace son ami et se retrouve en prison, d'où il s'échappera dans les règles (connues) de l'art du western.
- 9 Ces premières scènes satiriques se moquent de la tradition machiste du genre et font écho à la remise en cause de la domination masculine blanche hétérosexuelle des années 70 au cinéma¹⁴. Peter apparaît comme un personnage bien terne à côté de Yul Brynner qui joue littéralement à contre-emploi de son rôle dans *Les 7 mercenaires*. C'est à la fois la masculinité américaine stéréotypée qui est moquée ici, mais aussi toute une tradition cinématographique du western. Commencée dans les années 1960, la vague des westerns « anti-Custer¹⁵ » grossit dans les années 1970, avec des films comme *La horde sauvage* (Sam Peckinpah, 1969), *Little Big Man* (Arthur Penn, 1970) ou *Jeremiah Johnson* (Sidney Pollack, 1972), mais aussi *Blazing Saddles* (Mel Brooks, 1974). *Mondwest* s'inscrit dans ce mouvement de remise en cause par le cinéma lui-même des fondements du mythe américain de la Frontière, devenue parc d'attraction pour les plus riches. On se rend à Delos pour se laisser aller à ses pulsions plus que pour revivre la dure vie du Far West.

- 10 Ces scènes hautement parodiques (jusqu'au fin cigare de John façon Clint Eastwood) seront suivies de quelques autres aisément reconnaissables (bataille homérique dans le *saloon*, chevauchée dans le désert) qui produisent le plaisir de la reconnaissance distanciée chez le spectateur. Elles sont entrecoupées de scènes nocturnes où les corps des robots trucidés sont ramassés par des employés filmés comme des *body snatchers* de récits gothiques déposant sur les tables durement éclairées de savants fous à la Victor Frankenstein de nouveaux spécimens d'expérimentation. L'ambiance change brutalement cependant quand le robot incarné par Yul Brynner, dont on a augmenté la vision et l'ouïe dans sa dernière réparation, tue John dans une scène de duel au soleil dans la rue principale. Peter comprend qu'il est devenu une machine implacable que rien n'arrêtera, et le film devient un thriller angoissant. Le schéma connu de la course poursuite filmée en montage alterné dérape quand la fuite de Peter le mène au-delà des paysages de canyon du Far West et qu'il entre dans le monde romain, qui lui aussi a commencé à se dérégler. La chasse se poursuit ensuite dans le labyrinthe souterrain de Delos. Les espaces auparavant séparés du parc de loisirs sont filmés en continuité et deviennent le théâtre d'un massacre général. Le chaos s'installe à tous les niveaux, sur une musique industrielle et discordante qui souligne le changement brutal de genre.
- 11 Alors que les yeux du *gunslinger* dont la vision été augmentée brillent d'un éclat de plus en plus métallique, impression renforcée par les plans de sa vision pixellisée, le visage de Yul Brynner convoque les nombreux rôles d'Orientaux qu'il a joués pour construire l'Autre, inhumain et inexorable. Peter de son côté se révèle plus coriace que l'on aurait pensé¹⁶ ; s'il perd maladroitement son revolver dans la scène de poursuite dans le canyon, une fois rendu dans les souterrains à l'architecture géométrique et blafarde du centre névralgique de Delos, il parvient à tromper le pistoler et à l'asperger d'acide en imitant la pose allongée d'un robot hors service. S'il finit par vaincre la machine, sa victoire n'a rien d'un triomphe cependant. Le dernier plan montre un Peter défait (voir figure 3), assis l'air accablé sur une marche du palais romain entouré de cadavres alors que la bande son fait un retour ironique et déformé à la publicité du début pour le parc de loisirs. La machine a été vaincue, mais jusqu'au bout, Peter a été filmé comme un homme sans repères : de faux cowboy à fugitif, il ne s'appartient jamais. Malgré sa victoire, il apparaît hagard, sans aura héroïque. Le cadre idéologique du film reste clair : le succès de Delos est dû au fait que ses clients peuvent transgresser en toute impunité deux interdits fondamentaux : le meurtre et la luxure, et plus généralement, au fait qu'ils puissent traiter les robots comme des esclaves humains. Ils en sont punis, par le truchement de la figure masculine désacralisée du cowboy, doublement subvertie (le robot et Peter) en machine de mort.

Fig. 3 : Dernier plan de *Mondwest* (suivi d'un zoom sur le visage de Richard Benjamin)

Une technologie dangereuse et des robots fous

- 12 *Mondwest* s'ancre dans le contexte américain de la remise en cause de la technologie triomphante, critique portée par la contre-culture des années 70, dans le sillage de la bombe atomique de la seconde guerre mondiale et du napalm au Vietnam. Quand les techniciens du parc commencent à s'apercevoir que les robots dysfonctionnent de plus en plus souvent, sans pouvoir se l'expliquer, l'un d'eux avoue : « In some cases, they have been designed by other computers. We don't know how they work » (0 : 28)¹⁷. Le film qui a commencé comme une comédie satirique se moquant des parcs d'attraction et de leurs consommateurs infantilisés s'assombrit pour devenir angoissant. Comme le souligne Randy Laist, les années post Vietnam et Watergate furent marquées par l'anxiété, la désillusion et le doute, et ce n'est qu'à partir des années Reagan que le cinéma a recommencé à présenter une vision plus riante de la technologie, avec *Star Wars* (1977) et les robots R2D2 et C-3PO, ou *ET* (1982)¹⁸.
- 13 Dans *Mondwest*, aucune autre raison qu'un *glitch* inexplicable contaminant tout le système n'est donné à ces dysfonctionnements. Les spectateurs du film ont cependant compris plus vite que les hôtes et les ingénieurs du parc de loisirs ce qui se passe. En effet, face à des *persona* de robots très humains et, dans le cas de Yul Brynner, porteurs d'une américanité iconique, le spectateur s'attend à ce qu'ils ne se laissent pas traiter très longtemps comme des objets que l'on peut exploiter et casser à loisir. Leur dérèglement s'inscrit dans un horizon d'attente ayant déjà construit des projections sur la *persona* du robot phare. Il est impossible que Yul Brynner se laisse faire ainsi, et l'on pourrait dire que dès la première scène où il se fait tuer facilement, le spectateur est mis dans une position de suspens et commence à glisser sur la pente d'une inquiétante étrangeté spectatorielle à double détente : d'une part Yul Brynner reste inerte face aux coups de feu de Peter, ce qui va à l'encontre de sa *persona*, et de l'autre quand il se rebelle et donc retrouve son rôle habituel d'homme d'action, sa démarche mécanique et déshumanisée est accentuée.
- 14 Dans un jeu de chassé-croisé sur le statut respectif du robot et de l'homme qui joue sur l'effet de réception ainsi créé, Yul Brynner va être sur-mécanisé par la construction géométrique de son regard – une série de champs/contrechamps très simples mais qui présentent à plusieurs reprises des images digitalisées à l'écran. Et comme nous l'avons dit, Peter va jouer les robots immobiles dans l'atelier de réparation pour surprendre le gunslinger et l'asperger d'acide, la seule manière de dérégler ses circuits. Le film introduit ainsi un certain nombre de moments d'étrangeté où la frontière entre homme et robot devient poreuse et les valeurs s'inversent¹⁹. Delos est finalement la version du *xx^e* siècle poussée jusqu'à l'extrême de cette inversion, où la figure du cowboy s'incarne dans un simulacre totalement machinique, et met à nu les ressorts pulsionnels à l'œuvre dans les processus d'identification des clients du parc de loisirs. L'interaction homme/robot proposée aux spectateurs du film emprunte un moment la vallée de l'étrange²⁰ pour finalement en ressortir grâce à la victoire hollywoodienne en trompe l'œil de Peter sur le robot, son double éphémère et inquiétant. Pour Crichton, ce simulacre dangereux est l'œuvre des hommes et non d'une technologie devenue incontrôlable :

I don't see technology as being out there, doing bad things to us people, like we are inside the circle of covered wagons and technology is out there firing arrows at us. We are making the technology and it is a manifestation of how

we think. To the extent that we think egotistically and irrationally and paranoically and foolishly, then we have technology that will give us nuclear winters and cars that won't brake. But that's because people didn't design them right²¹.

- 15 Il fut surpris à la sortie du film par les réactions du public, plus intéressé par le dérèglement soudain du *gunslinger* que par la décision prise par la direction de garder le parc ouvert après les premières alertes, malgré l'avis de l'ingénieur en chef²². La critique d'un système capitaliste plus soucieux de ne pas perdre d'argent que de la sécurité des personnes s'inscrit pleinement dans la contre-culture des années des années 1970, mais reste discrète dans ce film hybride aux multiples facettes et qui cultive les ruptures de rythme et de genre.

Le cinéma américain revisité

- 16 Comme nous l'avons dit, Peter est poursuivi sans relâche par le robot tueur dans tout l'espace de Delos. Le passage du Far West au monde romain est à la fois comique et glaçant, et la soudaine hétérotopie du décor qui souligne l'artificialité des lieux permet des ouvertures métaphoriques inattendues. Grâce à sa vision pixellisée à infrarouges, le robot peut distinguer sur le sol les empreintes du passage de Peter, comme les Indiens sioux ou comanches savaient le faire. Par ailleurs, le buste romain tombé dans la rivière que les deux cavaliers dépassent (voir figure 4) rappelle le dernier plan de la *Planètes des singes* (Schaffner, 1968), où Charlton Heston découvre à demi enfouie dans le sable la statue brisée de la Liberté et comprend alors que dans le futur, les singes ont gagné le contrôle de la planète. Dans ce passage de *Mondwest* dont la bande son de musique industrielle souligne l'insolite, c'est une histoire alternative de l'Amérique qui s'esquisse en creux, des indiens aux singes en passant par les robots, signalant la fin d'un empire et le renversement des icônes.

Fig. 4 : Plan d'un buste romain tombé a terre

- 17 Peter continue à fuir et passe du monde romain aux sous-sols de Delos où se situe la salle des contrôles et les ateliers de réparation, suivi par le pas implacablement régulier de Yul Brynner. Les longs couloirs austères, l'architecture géométrique, l'éclairage minimaliste des sous-sols de Delos et la bande son dissonante et répétitive rappellent de loin 2001 ou THX 1138.
- 18 Mais le film change d'atmosphère à nouveau en passant dans le monde médiéval et emprunte cette fois au film d'horreur et à la tradition des studios Universal des années

30. Quand le robot *gunslinger* est atteint par l'acide lancé par Peter, il a une réaction étonnement humaine : il se cache le visage, se retourne. Mais il n'est pas vaincu ; défiguré comme dans les films d'épouvante, il reprend sa poursuite implacable. Il est converti par étapes en monstre à la fois reconnaissable et exagéré, rappelant tour à tour la créature de *Frankenstein* (James Whale, 1931) et *la Momie* (Karl Freund, 1932). Quand il est transformé en torche vivante et tournoie sur lui-même, le spectateur (et Peter) le croit défait ; mais il réapparaît à la séquence suivante, silhouette calcinée mais encore en mouvement. Quand il s'abat enfin à terre et que Peter se penche sur lui, un dernier geste du bras fait sursauter le spectateur, avant qu'une pluie d'étincelles signale sa destruction définitive (voir figures 5 et 6)²³. On ne saura jamais ce qui l'a dérégulé, mais le recours parodique à la tradition du film d'horreur lui donne une dimension à la fois pathétique et burlesque.

Fig. 4 et 5 : Plans du robot calciné (1:25:08 et 1:25:38)

- 19 Ce dénouement laisse le spectateur incertain : faut-il rire de l'air égaré de Peter ou du robot qui n'en finit pas de mourir ? Ou faut-il les prendre tous deux en pitié ? L'hybridité générique du film nourrit la confusion. Robin Wood a parlé de l'incohérence structurelle du cinéma des années 70, volontaire ou pas, expression des contradictions d'un mouvement de contestation et d'utopie alternative qui n'a pas trouvé d'expression politique²⁴.
- 20 Pauline Kael, quant à elle, attribue cette confusion aux faiblesses du metteur en scène dont c'est le premier film :

Michael Crichton is not enough of a director yet to control the nuances, so we can't be sure if he means to say that everyone at Delos is a robot – that the guests, with their canned, movie-spawned, computer satisfied fantasies, are just as robotized as the humanoids – or if that's the effect we get because

of the poor characterization of the guests. It's a weakness of the film that we don't see more of how the vacationers use the robots, so that we'd get the robots' side²⁵.

De *Mondwest* à *Westworld* : « to get the robots' side » ?

- 21 On pourrait dire que la série *Westworld* fait exactement cela, « to get the robots' side », c'est-à-dire donner le point de vue des robots, en exploitant ainsi une potentialité non explorée du film de 1973, et en prolongeant la thématique des rapports entre réel et simulation. Mais comme nous l'avons vu, le film de Crichton est d'abord un film de science-fiction des années 1970, qui propose une mise à distance souvent ironique des valeurs masculinistes et technologiques de la société et de la mythologie américaines²⁶. Cette mise en question qui prend des formes diverses dans le film pour en faire un objet cinématographique à l'hybridité jubilatoire est plus complexe qu'il n'y paraît, comme nous avons tenté de le montrer. Emily Nussbaum, écrivait dans le *New Yorker* dans un article à propos de la série *Westworld* que le film de Michael Crichton était « a campy nineteen seventies thriller²⁷ ». On peut se demander si la notion de camp convoquée ici en 2016 ne se rapproche pas plus de celle de Sontag (1964) que de celle de Dyer (1992)²⁸. Il est sûr en tous cas que *Mondwest* joue à la fois avec les artifices de la masculinité et de l'exagération au cinéma, et qu'il choisit de se placer du côté du divertissement extravagant pour parler des rapports entre réel et simulacre. Il serait difficile d'en dire autant de la série, dont les enjeux esthétiques et idéologiques sont ailleurs, et qui n'offre jamais, du moins dans les deux premières saisons, la distance ouvertement amusée de *Mondwest*.

NOTES

1. *Mondwest* en français.
2. <https://en.wikipedia.org/wiki/Westworld> (consulté le 25/09/2017). Une suite de *Mondwest* est tournée en 1976, *Future World* (Richard T. Efron). En 1980, CBS réalise une adaptation télévisée sous le nom de *Beyond Westworld*. La série est déprogrammée au bout de trois épisodes seulement, faute d'audience. En 2002, Arnold Schwarzenegger mène le projet d'un *remake* mais il abandonne lorsqu'il devient gouverneur de Californie en 2003. En 2011, la Warner Bros. envisage de réaliser un *remake* du film, mais le projet ne sera jamais concrétisé.
3. Nous désignerons désormais le film de Michael Crichton par son titre français *Mondwest*, de façon à éviter la confusion avec la série.
4. Voir Jean-Baptiste Thoret, *Le cinéma américain des années 70*, Éditions des Cahiers du Cinéma, 2006, chap. I : « Le nouvel Hollywood ». Pour Thoret, « Le cinéma américain post-69 véhicule un rêve sublime, mais mort-né, enregistrant film après film l'échec d'une contre-culture que le rock (et la littérature) ont eu le privilège d'incarner », p. 12). « We blew it » dit Peter Fonda à la fin d'*Easy Rider* (1969), et Thoret en fera le titre de son film de 2017 sur les traces des années 1970.
5. Dans *Futureworld* (Richard T. Efron, 1976), *sequel* de *Westworld*, un Delos renoué est augmenté d'un nouveau monde, celui de la planète Mars.

6. *Blazing Saddles* de Mel Books sort l'année suivante, en 1974.
7. Voir *Shooting Westworld*, <http://www.putlearningfirst.com/br/westworldshoot.html> (consulté le 14/07/2018)
8. Thoret, p. 27.
9. David A. Price, « How Michael Crichton's *Westworld* Pioneered Modern Special Effects », *The New Yorker*, 14 mai 2013. Voir aussi *American Cinematographer* 54 (11) : 1394-1397, 1420-1421, 1436-1437, nov. 1973.
10. Voir *Shooting Westworld*, <http://www.putlearningfirst.com/br/westworldshoot.html> (consulté le 14/07/2018).
11. Voir Pauline Kael, *Reeling*, Warner Books, 1976, p. 297-298.
12. « *Westworld* was not intended to be profound. Neither was it intended to be stupid, but our clear goal was entertainment. I like to think that audiences have fun with this film. We had fun making it. » *Shooting Westworld*, *ibid.*
13. Loren Quiring, « Dead Man Walking: Consumption and Agency in the Western », *Film and History*, n° 33/1, 2003, p. 42. Voir aussi p. 41 : « This gender division and Bern's advocacy of the "androgynous self" found a receptive audience in the early Seventies not because it was new (such divisions are centuries old) but because it was part of a modern disaffection with the Western male, a retreat during the counter-culture era from traditional Man of Power and Progress, the masculine "agent". ».
14. Voir à ce sujet Elizabeth Mullen, « Malaise masculin, grotesque et adaptation filmique dans le cinéma américain des années soixante-dix », Thèse de doctorat, soutenue à l'UBO, 2013. Aussi Loren Quiring, p. 42-46.
15. Voir Thoret, p. 216.
16. À un technicien perdu dans le désert qui lui explique que le robot qui le poursuit ne peut être vaincu que par l'acide, le bruit ou une vision brouillée, et qu'il n'a aucune chance, il répond : « Yes I do ! » (68 : 45). On pense à *Duel* (Spielberg, 1971) où le personnage principal représentant de commerce Mann se transforme en guerrier de l'asphalte.
17. Cela fait penser à certaines définitions du *deep learning* de l'intelligence artificielle aujourd'hui.
18. Randy Laist, *Cinema of Simulation*, Londres, Bloomsbury, 2015, p. 1.
19. On pense aussi à la scène où après avoir vaincu le pistolero, Peter entend une voix faible appeler à l'aide. Il trouve une femme attachée à une grille. Il lui fait boire un peu d'eau et mais elle est alors parcourue d'étincelles et s'immobilise. Peter (comme le spectateur) l'avait prise pour un être humain, et on peut se demander ce qu'il se serait passé si elle n'avait pas été attachée. L'incertitude reste entière.
20. Théorie avancée par le roboticien Mori en 1970 qui veut que si un robot ressemble trop à un humain, il devient source d'angoisse pour l'homme. Voir Gaïd Girard : « Dans la "vallée de l'étrange" : des robots et des hommes dans trois films de SF américains des années 70 (*THX 3811*, *Westworld*, *Futureworld*) », *Otrante, Mutations 2 : Homme / machine*, n° 43, Printemps 2018, p. 151-163.
21. Kathy Yakai, « Michael Crichton / Reflections of a New Designer », *Compute!* n°57, February 1985, p. 45. https://archive.org/stream/1985-02-compute-magazine/Compute_Issue_057_1985_Feb#page/n45/mode/2up (Consulté le 16/07/2018)
22. *Ibid.*
23. James Cameron saura s'en souvenir pour son *Terminator* (1984) quasi indestructible.
24. Robin Wood, *Hollywood from Vietnam to Reagan - and Beyond*, New York, Columbia University Press, [1986], 2003, p. 45 : « Yet, this generalized crisis in ideological confidence never issued in revolution. No coherent social/economic program emerged, the taboo on socialism remaining virtually unshaken. Society appeared in a state of advanced disintegration, yet there was no serious possibility of the emergence of a coherent and comprehensive alternative. This quandary - habitually rendered of

course in terms of personal drama and individual interaction and not necessarily consciously registered – can be felt to underlie most of the important American films of the late 60's and 70s. »

25. Pauline Kael, *ibid*, p. 298.

26. Sharona Ben-Tov montre que les deux sont intimement liés dans *The Artificial Paradise : Science Fiction and American Reality*, Ann Arbor, Univ. of Michigan Press, 1995.

27. Emily Nussbaum, « The Meta-Politics of *Westworld* », *The New Yorker*, 24 oct. 2016, <https://www.newyorker.com/magazine/2016/10/24/the-meta-politics-of-westworld> (consulté le 25/09/2017)

28. Richard Dyer, *Only Entertainment*, New York et Londres, Routledge, 2002 [1992]. Dyer définit le camp comme une sensibilité gay alors que Susan Sontag ne le limitait pas à la seule communauté gay, y voyant plus largement une esthétique de l'artifice et de l'exagération, de la théâtralité désengagée (Susan Sontag, *Notes on Camp* [1964], *Against Interpretation*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 1966).

RÉSUMÉS

Cet article se penche sur le film de Michael Crichton *Westworld* (1973) qui est la matrice de la série *Westworld* (2016-) diffusée sur HBO. Ce film (*Mondwest* en français), qu'il faut replacer dans le contexte de la contre-culture américaine des années 1970 et du nouvel Hollywood, pratique une hybridité générique jubilatoire et mélange hardiment science fiction et western, film d'horreur et thriller. La présence de Yul Brynner en robot *gunslinger* nourrit la distance ironique de l'œuvre, qui remet en cause les codes de la masculinité du Far West, de la société de consommation, et déjà, les rapports entre réel et simulacre. Si la série a repris l'argument narratif principal du film de 1973 – un parc de loisirs où les robots plus vrais que nature se rebellent – elle ne reprend pas la dimension *camp* du film de 1973, dans la mesure où l'accent est mis sur les androïdes et des problématiques philosophiques et technologiques différentes.

This paper focuses on Michael Crichton's *Westworld* (1973), which is the starting point of the HBO series *Westworld* (2016-). The film needs to be considered against the backdrop of the US counter-culture of the 1970s. As a product of the new Hollywood era, it plays unashamedly on different film genres, primarily science-fiction and Western, but also the horror film and the thriller. The presence of Yul Brynner acting as a robot *gunslinger* villain adds to the ironical stance of the film, which debunks Western masculinity and the consumer society, together with (already!) a critique of the intermingling of the real and the simulacrum. Although the series uses the main narrative line of Crichton's film – an amusement park in which very real-looking robots rebel – it does not follow the film's distanced point of view and its campy dimension, as it focuses on the androids and puts forward other philosophical and technological issues.

INDEX

Mots-clés : Westworld, science-fiction, années 70, contre-culture américaine, hybridité générique, camp

Keywords : Westworld, science fiction, 1970s, US counterculture, generic hybridity, camp

AUTEUR

GAÏD GIRARD

Gaïd Girard est Professeure émérite à l'UBO (Brest). Elle est spécialiste de littérature gothique et fantastique et d'arts visuels. Elle a écrit une monographie sur l'auteur victorien irlandais Joseph Sheridan le Fanu (Champion, 2005), a dirigé un ouvrage sur la littérature fantastique irlandaise (PUR 2009) et un numéro de revue sur la photographie irlandaise (*LISA*, 2014). Elle est également l'auteur de nombreuses contributions sur le cinéma (Kubrick, Roeg, Epstein, Marker) et s'est dernièrement intéressée plus particulièrement à la SF (William Gibson, Marge Piercy, cinéma de science-fiction, cf. « *Quatermass and the Pit: from British SF TV serial to Gothic Hammer film* », *TV/Series*, 6 | 2014). Voir http://www.univ-brest.fr/hcti/menu/Membres/Enseignants-chercheurs/Girard_Gaid?onglet=IDHAL

Gaïd Girard is a Professor Emeritus at UBO (University of Western Brittany). She has specialized in Gothic and Fantastic fiction, both literary and visual. She has published a monograph on Victorian Irish author Sheridan Le Fanu (Champion, 2005), edited a book on the Uncanny in Irish Literature (PUR, 2009) and a journal number on Irish photography (*Lisa*, 2014). She has also written extensively on cinema (Kubrick, Roeg, Epstein, Marker). She is now focusing more specifically on SF (William Gibson, Marge Piercy), and SF films (see « *Quatermass and the Pit: From British SF TV serial to Gothic Hammer film* », *TV/Series*, 6 | 2014). Also see full bio at http://www.univ-brest.fr/hcti/menu/Membres/Enseignants-chercheurs/Girard_Gaid?onglet=IDHAL.