



ISSN 1724-0700

ISSN en ligne 2260-8087

Les « mondes possibles » de *Westworld* : du « méta-storytelling » à l'immersion transmédia

Hélène Breda

Université Paris 13, France

helene.breda@gmail.com

Reçu le 14-06-2017 / Évalué le 01-07-2017 / Accepté le 28-07-2017

Résumé

L'article proposé s'intéresse aux procédés narratifs mis en place dans *Westworld* (HBO, 2016-en production), en avançant que cette série interroge notre rapport à la fiction contemporaine et aux cultures de l'imaginaire. Je montrerai que cette œuvre propose une expérience de « méta-storytelling » en donnant corps à l'activité que Henry Jenkins nomme le *world-making*, tout en offrant une métaphore de la théorie littéraire des mondes possibles. Dans le même temps, *Westworld* met en scène un processus d'immersion fictionnelle et ludique au carrefour de plusieurs pratiques médiaculturelles : lecture, visionnage audiovisuel, jeu de rôles, jeu vidéo. Ce faisant, la série émet l'hypothèse que le plaisir d'une telle immersion ne réside pas dans la possibilité de « fuir le monde réel » mais, à l'inverse, de se « trouver soi-même » au cœur d'un simulacre.

Mots-clés : *world-making*, mondes possibles, immersion, transmédia

I « mondi possibili » di *Westworld* : dal « metastorytelling » all'immersione transmediale

Riassunto

L'articolo presentato prende in esame i processi narrativi dispiegati in *Westworld* (HBO, 2016 - in produzione) e avanza l'ipotesi che la serie s'interroghi sul nostro rapporto con la finzione contemporanea e con le culture dell'immaginario. Mostrerò come, nel dar corpo all'attività che Henry Jenkins chiama *world-making*, l'opera proponga un'esperienza di « meta-storytelling » offrendo, al tempo stesso, una metafora della teoria letteraria dei mondi possibili. *Westworld* inscena altresì un processo d'immersione ludica e diegetica all'incrocio di diverse pratiche media-culturali: lettura, visione di prodotti audiovisivi, giochi di ruolo, videogiochi. In tal modo, la serie ipotizza che il piacere di una tale immersione non risieda nella possibilità di « fuggire dalla realtà » ma, al contrario, nel « ritrovarsi » al centro di un simulacro.

Parole chiave: *world-making*, mondi possibili, immersione, transmedia

The “possible worlds” of *Westworld*: from meta-storytelling to transmedia immersion

Abstract

This paper deals with some narrative devices used in *Westworld* (HBO, 2016-in production), arguing that this TV show questions our relationship with contemporary fiction and imagination culture. I intend to demonstrate that this program offers an experience of « meta-storytelling », by enacting the activity Henry Jenkins calls *world-making*, while proposing a metaphor of the literary theory of « possible worlds ». In parallel, *Westworld* embodies a process of immersion in fiction and entertainment, at the crossroads of different mediacultural practices: reading, watching audiovisual programs, role playing, video games. By doing so, the show assumes that the pleasure of such immersion doesn't rely on the possibility of « escaping the real world » but, on the contrary, of « finding one's true self » at the core of a simulacrum.

Keywords: world-making, possible worlds, immersion, transmedia

Introduction

Dans un futur proche, la compagnie Delos propose à de riches touristes de voyager de la manière la plus dépaysante qui soit, en explorant une période historique reconstituée à la perfection, peuplée de robots aux traits humains plus vrais que nature. Tel est l'argument du film *Mondwest*, écrit et réalisé en 1973 par l'auteur de science-fiction Michael Crichton, ainsi que de la série HBO qui en a été tirée en 2016, *Westworld*. Dans l'opus original, ce parc d'attractions se divise en trois destinations : les visiteurs (*newcomers*) peuvent choisir d'effectuer leur séjour dans un simulacre de cité antique, dans un château médiéval ou dans un univers de *western*. Seule cette dernière option a été retenue pour le récent *remake* télévisuel, dont il sera question ici.

L'intrigue du film de Crichton était axée sur le soudain dysfonctionnement des robots-figurants du parc devenus agressifs envers les humains, soulevant des questionnements sur les possibles dérives de l'Intelligence Artificielle, comme bon nombre d'œuvres d'anticipation. Si ce thème est toujours prégnant dans l'adaptation sérielle et a déjà fait l'objet de plusieurs travaux universitaires, j'avancerai dans cet article que *Westworld* déploie dans le même temps un discours réflexif sur les enjeux du *storytelling* contemporain : à travers une mise en abyme, elle nous parle de notre relation à la fiction et aux cultures de l'imaginaire.

J'entends montrer dans un premier volet d'analyses, fondé sur un visionnage attentif des épisodes et un examen minutieux des dialogues, que *Westworld* met en avant la représentation de figures d'auteurs-démiurges dont l'activité relève de

ce que Henry Jenkins nomme le *world-making* (Jenkins, 2006 : 114-116). La série constitue, de fait, une expérience de « méta-storytelling ». Corrélativement, le dispositif mis en place à l'intérieur du parc permet d'y identifier une métaphore de la théorie littéraire des « mondes possibles », en réalisant des boucles narratives qui assimilent les « journées-types » du parc à autant d'univers parallèles.

Si elle interroge le processus créatif des concepteurs du parc, l'œuvre télévisuelle prend également en charge des questionnements relatifs aux activités d'immersion fictionnelle et de feintise ludique (Schaeffer, 1999), en se plaçant cette fois-ci du côté des récepteurs que sont les visiteurs du parc. Le second pan de cet article permettra de mettre en lumière l'abandon de la posture d'un lecteur ou d'un spectateur « passif », qui laisse la place à une figure de *spectateur* (Weissberg, 2000). Cette activité d'immersion « absolue » du public, située à la croisée de différentes pratiques médiaculturelles, révèle une question saillante dans l'étude des rapports entre réalité et simulacre fictionnel : pourquoi chercher à se plonger, parfois jusqu'à s'y perdre, dans des « mondes possibles » imaginaires ? Si l'hypothèse d'une « fuite de la réalité » est souvent émise, nous verrons que le postulat avancé par *Westworld* est tout autre.

1. Le *storytelling* comme construction : les « mondes possibles » de *Westworld* et leurs bâtisseurs

La remarque sur laquelle se fonde cet article est simple, a priori banale : *Westworld* est une fiction qui parle de la fiction. Dire cela, ce n'est pas dire grand-chose ; innombrables sont les romans, films et séries télévisées qui procèdent à une mise en abyme pour aborder le thème de la création fictionnelle. La série choisie ici s'en distingue cependant, puisqu'elle ne traite ni de l'activité d'écriture littéraire d'un auteur solitaire, ni de la réalisation d'un opus cinématographique ou audiovisuel. Si le parc « Westworld » circonscrit un espace diégétique, le terme d'« espace » est à prendre alors dans une acception bien plus concrète. En cela, l'œuvre donne corps à l'idée que certaines fictions constituent des « mondes possibles » et que des figures de créateurs-démiurges se substituent à celles des écrivains et autres scénaristes.

Ce que l'on nomme les « cultures de l'imaginaire » contemporaines, en particulier les œuvres fictionnelles relevant des genres de la science-fiction, du fantastique et du merveilleux, ont pour particularité de ne pas être appréhendées comme de simples récits au déroulement linéaire, mais comme des « mondes » à part entière, des univers ou des « constellations », pour reprendre le titre d'un ouvrage d'Anne Besson (Besson : 2015). L'exemple canonique de telles « œuvres-mondes » est bien

sûr celui de la cosmologie développée par J.R.R. Tolkien, père du *Seigneur des Anneaux* et de multiples autres ouvrages situés dans la même diégèse. L'activité créatrice de Tolkien ne se limitait pas à la mise en intrigues d'aventures héroïques. Le professeur britannique est célèbre pour la minutie avec laquelle il a « meublé » son univers en inventant notamment des langues, des alphabets, ou en dessinant les cartes extrêmement précises des lieux parcourus par ses personnages. Les multiples travaux récents sur les « mondes » fictionnels mettent ainsi en avant ces deux traits définitoires, conditions *sine qua non* de leur existence : leur immensité « spatiale » et la profusion de détails qu'elles abritent. David Peyron explique que le *world-making* pourrait être, pour un auteur, le fait de *construire, non pas une œuvre en tant qu'objet mais un monde total et indépendant du nôtre, un autre monde cohérent, qui serait ainsi d'une richesse telle qu'il serait développable à l'infini* (Peyron, 2008). Le terme de « *world-making* » - l'on rencontre également « *world-building* » - est emprunté à Henry Jenkins et à ses travaux sur le *transmedia storytelling*¹, dont les trois piliers sont le concept de convergence médiatique, la dimension participative des pratiques et l'idée d'intelligence collective (Jenkins, 2006 : 2). Pour Jenkins, ce n'est qu'en disséminant des éléments participant d'une même œuvre fictionnelle sur plusieurs supports, à travers plusieurs médiums, que l'on peut bâtir un véritable « monde » (Jenkins, 2006 : 114 - 116). Cela contribue à expliquer que *l'émergence de la notion de monde dans le discours narratologique et culturel contemporain ait coïncidé avec le développement de médias s'appuyant sur la technologie numérique* (Ryan, 2016 : 21) : l'avènement du « virtuel » a joué un rôle-clé dans l'évolution des manières de concevoir ces espaces imaginaires étendus.

Si *Westworld* se présente comme une œuvre « méta », dans laquelle une équipe a créé et fait fonctionner un monde entier, immense et cohérent, elle le fait cependant sans passer - à un niveau de lecture intradiégétique de l'œuvre, du moins - par des développements transmédia. À l'inverse, les membres de Delos concrétisent ce que l'on pourrait appeler un « fantasme fictionnel absolu » qui ne saurait trouver d'équivalent dans notre monde de référence : quoiqu'artificiel, le « *Westworld* » a une existence matérielle sur le même plan ontologique que celui dans lequel évoluent ses bâtisseurs. L'appartenance générique de la série à la science-fiction rend le phénomène possible, en premier lieu parce que les « personnages » qui peuplent l'univers fictif - et factice - créé par l'entreprise Delos sont des robots dont l'apparence et les comportements imitent à la perfection ceux des humains. De fait, l'activité de *world-building*, de « fabrication », (re-)prend dans *Westworld* un sens très littéralement manufacturier, artisanal : les protagonistes et les figurants créés par l'équipe, mais aussi les animaux, décors et objets

qui « meublent » le parc à thème ont été conçus et produits dans des locaux qui tiennent à la fois du laboratoire et de l'usine.

Qu'en est-il, dès lors, du *storytelling* ? Dans le film de Crichton dont la série est tirée, la notion est absolument inexistante : les techniciens de Delos ne sont guère que des mécaniciens, chargés de « bricoler » les moteurs dans les entrailles des androïdes en coulisses du parc. En revanche, l'adaptation de 2016 a introduit une idée qui tient une place centrale dans toute la saison : celle de « *narratives* », que je traduirai ici par « lignes d'intrigues ». Le terme est récurrent dans les dialogues entre « *makers* », comme d'autres issus du même champ lexical. Un examen attentif de l'ensemble des dialogues en version originale² permet ainsi de relever numériquement, dans la saison, 45 occurrences du mot « *story/ies* », 39 du mot « *narrative(s)* », 18 du mot « *storyline(s)* », 9 du mot « *script* » ou de son dérivé « *unscripted* » et 9 du mot « *backstory/ies* ».

Cela confirme que les concepteurs du parc ne se sont pas contentés de mettre sur pied un décor statique dont ils proposent des visites guidées : en ce lieu, un faisceau de possibilités narratives se déploie, tandis que les créateurs élaborent sans cesse de nouveaux développements scénaristiques. Le « Westworld » n'est donc pas simplement le cadre d'une intrigue « classique », unique et linéaire, mais un espace dans lequel les potentialités fictionnelles semblent infinies.

La conséquence d'une telle approche est l'émergence dans la diégèse d'auteurs-démiurges, figures indissociables de la notion d'« œuvres-mondes », dont les parangons étaient *les grands maîtres de la fantasy du premier XXème siècle, les amis oxoniens C.S. Lewis et J.R.R. Tolkien* (Besson, 2015 : 13). Au premier chef, c'est le fondateur du parc, Robert Ford (Anthony Hopkins) qui endosse ce rôle, en cela qu'il détient le contrôle des lieux et des développements scénaristiques proposés dans le « Westworld ». Sous sa coupe, un grand nombre d'auteurs, techniciens et informaticiens veille au bon fonctionnement de la « machine Westworld » ; parmi leurs prérogatives, l'une des plus significatives est de modeler la personnalité des *hosts*, les robots-personnages dotés d'une intelligence artificielle. Le monde qu'ils ont créé collectivement leur est visuellement accessible en permanence, via une maquette numérique qui leur confère une situation de surplomb.

Mais le démiurge, c'était également Arnold (Jeffrey Wright), ami de Ford dans son jeune temps et co-concepteur du projet de Delos. Arnold avait pour obsession de développer la conscience des androïdes, qu'il envisageait comme un labyrinthe cognitif. Longtemps après sa mort, des réminiscences de son existence et de ses paroles surgissent dans l'« esprit » de certains *hosts* à l'insu de Ford. Cette idée d'« entendre des voix » exacerbe la dimension religieuse dont est empreinte la relation qui lie les robots à leur ancien créateur.

L'expérience de « *méta-storytelling* » de *Westworld* réside ainsi dans le fait que la série raconte, non l'élaboration d'un roman ou d'un film, mais bien d'un univers fictionnel infiniment plus vaste et plus complexe que ne pourrait l'être une œuvre unique. Cette « œuvre-monde », contenue au sein de la diégèse de la série elle-même et contrôlée - jusqu'à un certain point - par des entités démiurgiques, renferme des potentialités narratives telles que l'on peut identifier, dans la manière dont elles sont explorées, une référence à la théorie littéraire des « mondes possibles ». Héritée de la philosophie de Leibnitz, cette notion, prise dans le champ de la fiction, entretient une parenté avec les théories de physique quantique relatives aux « mondes multiples », c'est-à-dire aux « univers parallèles » ou « multivers ». Marie-Laure Ryan explique à ce sujet que *s'il existe un point commun à toutes les applications, c'est que cette notion exprime notre intuition que « les choses pourraient être différentes / ma vie pourrait avoir tourné autrement »* (Ryan, 2006).

Westworld interroge la notion de « mondes possibles » fictionnels à plusieurs niveaux, en premier lieu, parce qu'il s'agit d'une œuvre de science-fiction uchronique. Anne Besson explique que *c'est précisément ce genre qui narrativise le fonctionnement du « What if », avec pour point de départ hypothétique un embranchement des possibles chronologiques. Ses récits prennent place dans un monde alternatif s'étant séparé du nôtre à partir d'une divergence temporelle* (Besson, 2015 : 147). Dans le monde de référence de la série, qui correspond au « monde réel » de la diégèse, la bifurcation a été empruntée au moment où des scientifiques ont réussi à élaborer des robots d'apparence humaine parfaite.

Mais c'est principalement l'expérience de « *méta-storytelling* » de *Westworld* qui prend en charge un questionnement réflexif sur ce que Françoise Lavocat nomme *la parenté de la fictionnalité avec l'idée de variante et d'hypothèse* (Lavocat, 2010 : 37). Le monde diégétique de référence de la série, celui qui est « réel » pour les créateurs du parc, serait qualifié par Marie-Laure Ryan de *cosmologie classique* ; mais en son sein, un procédé d'enchâssement, ou d'*empilement* selon la terminologie de Ryan, opère le déploiement d'une *cosmologie plurielle* (Ryan, 2010 : 66). En effet, si les *hosts* sont assimilables à des personnages, ceux-ci n'évoluent pas en tant que tels selon une temporalité linéaire et continue. Chaque nuit, les employés de Delos désactivent les androïdes et les réinitialisent, effaçant de leur mémoire tout événement survenu la journée précédente. Seuls des souvenirs factices alimentent la « personnalité » des robots. En conséquence, dans l'univers où se déroule la « vie » des *hosts* dans le parc, un système de boucles narratives (*loops*) a été mis en place : chaque matin, les protagonistes-androïdes se « réveillent » de la même manière, accomplissent les mêmes tâches rituelles

et échangent entre eux les mêmes paroles, avec une régularité aussi mécanique que celle de la petite ritournelle égrenée par le piano du saloon. Ce sont les interactions avec les *newcomers*, les visiteurs du moment, qui provoqueront des bifurcations dans cette routine bien huilée. Ainsi un même événement répété, aussi simple que celui où l'*host* Dolores (Evan Rachel Wood) laisse échapper une boîte de conserve, constitue un embranchement : une infinité de possibles narratifs jaillira de ce point nodal. Dans le pilote de la saison, la première occurrence de cette scène montre le personnage de Teddy (James Marsden), qui est lui aussi un robot, ramasser l'objet. S'ensuivront des scènes où les deux androïdes partageront une ligne d'intrigue à l'échelle d'une journée. Mais le lendemain, alors que Dolores a réalisé strictement la même succession d'actions que la veille, la trajectoire de Teddy est modifiée, presque imperceptiblement, parce qu'une bousculade lui a fait perdre son chapeau, et qu'il n'a pas été apostrophé par le shérif comme il l'avait été dans la boucle précédente (un *newcomer* est interpellé à sa place). En raison de cet infime décalage, c'est un visiteur, l'Homme en noir (Ed Harris), qui se saisit de la boîte pour la rendre à la jeune femme. Dans le second épisode de la série, la scène se produit derechef, provoquant cette fois une interaction entre Dolores et un jeune *newcomer*, William (Jimmi Simpson). Chacune de ces variations dans la répétition offre par conséquent une version alternative des événements possibles dans l'espace narratif du parc, exactement comme si les personnages se trouvaient dans des univers parallèles : l'on est bien en présence de ce que j'ai appelé à la suite de Marie-Laure Ryan une *cosmologie plurielle*. À ce titre, *Westworld* réalise ce qu'Anne Besson nomme une *opération de « concrétisation de la métaphore »* des mondes possibles (Besson, 2015 : 184), comme le font les diverses fictions qui se déroulent dans un multivers.

Les réalités parallèles, écrit Besson, servent à parler des pouvoirs de la fiction (Besson, 2015 : 184). *Westworld* ne fait pas autre chose, et rend explicite cette vocation dès la séquence introductive de l'épisode *The Originals* (S01E01), lorsque Dolores explique en voix *off* que dans le parc, *les possibilités sont infinies*. Lesdites « possibilités » sont bien sûr celles de l'écriture, de l'invention narrative, si l'on se range (comme je l'ai fait jusqu'à présent), du côté des auteurs. Mais le champ des possibles concerne ici tout autant les récepteurs de l'« œuvre-monde » qu'est le « Westworld », incarnés dans la série par les *newcomers* qui ont partie prenante dans les développements fictionnels.

2. Exploration fictionnelle : s'immerger pour se perdre... ou se trouver ?

Lorsque j'ai avancé le postulat que *Westworld* parlait de mondes fictionnels et de leur élaboration, j'ai opéré un rapprochement avec la littérature, en rappelant par exemple le caractère démiurgique d'un auteur comme Tolkien. Plus largement, les activités de *storytelling* qui permettent d'échafauder des œuvres-mondes plongent leurs racines dans les pratiques d'écriture, qu'il s'agisse de romans ou de scénarios, comme en atteste le vocabulaire relevé dans la série : *narratives*, *script*, etc. Mais si le parc à thème doit être envisagé comme une métaphore d'univers fictionnel, la figure de style ne vaut pas seulement pour traiter du processus de création. De façon connexe, elle prend en charge la question de la réception, en soulevant des interrogations fondamentales autour de l'idée d'« immersion fictionnelle ».

Le plaisir des œuvres-mondes réside dans la possibilité pour leurs récepteurs de s'y « plonger » intensément et durablement. Sur le plan littéraire, par exemple, cela est permis par le déploiement d'un univers imaginaire à travers un grand nombre de tomes organisés en cycles ; dans le cas de films ou de séries, les dispositifs audiovisuels nécessaires à leur visionnage contribuent à opérer un basculement, un passage de la perception de l'environnement qui nous entoure à une représentation mentale. Très concrètement, l'immersion passe par un « oubli » du monde réel, expliquent Dominic Arsenault et Martin Picard :

Comme la réalité quotidienne nous parvient sous forme de données qui sont interprétées par les sens, nous entrons dans une situation d'immersion lorsque l'écran de télévision (ou de cinéma) nous empêche de percevoir les images en périphérie de notre champ de vision, lorsque le monde fictionnel dépeint dans un roman nous fait momentanément perdre conscience du nôtre, ou lorsque nous adoptons un ensemble de règles (un système) pour décrire une situation, indépendamment du système qui régit une situation similaire dans d'autres cas (Arsenault et Picard, : 2).

Pour Jean-Marie Schaeffer, c'est la « feintise ludique » qui a pour fonction de *créer un univers imaginaire et d'amener le récepteur à s'immerger dans cet univers* (Schaeffer 1999 : 156) : il s'agit, pour adhérer entièrement au régime de croyance instauré par l'œuvre, de « faire semblant » (*mimicry*), à la manière des enfants qui inventent des histoires dans le cadre de leurs jeux (Besson, 2015 : 14).

À travers le dispositif unique mis en place à l'intérieur de sa diégèse, dont j'ai avancé qu'il constituait un « fantasme fictionnel absolu », *Westworld* apporte une matérialisation concrète à des pratiques qui, dans le cas de la littérature ou de la fiction audiovisuelle, relèvent uniquement d'activités cognitives. Lorsqu'ils endossent leurs costumes, avant de pénétrer dans le parc, les *newcomers* réalisent

leur rêve d'enfant, qui fait écho à l'époque où ils « jouaient aux *cow boys* », déguisements à l'appui. Une fois le seuil (symbolique et littéral) franchi, la « plongée » dans l'œuvre-monde qu'est le « Westworld » est bien réelle. Ce faisant, les visiteurs transcendent leur rôle de consommateurs de fictions, de spectateurs, pour devenir ce que Jean-Louis Weissberg nomme des « spectateurs » (Weissberg, 2000), capables d'intervenir dans les *narratives* conçues par les employés de Delos et de faire naître eux-mêmes de nouveaux embranchements fictionnels parmi les possibilités infinies qui s'offrent à eux.

Chez Weissberg, le terme de « spectateur » s'applique aux personnes qui se plongent dans des « mondes virtuels » développés grâce aux nouvelles technologies numériques, jeux vidéo et notamment MMORPG, jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs. De fait, si j'ai jusqu'à présent avancé que le « Westworld » concrétisait la métaphore du « monde fictionnel » en m'adossant à des rapprochements avec la littérature ou l'audiovisuel, il est non seulement pertinent mais désormais absolument nécessaire d'évoquer sa parenté avec d'autres fictions qui relèvent des cultures de l'imaginaire. Parce que le dispositif du parc invite non seulement à l'exploration, mais à l'interaction directe, il opère une convergence entre toutes les médiacultures fictionnelles pour offrir aux visiteurs le plus haut degré de ce que Mélanie Bourdaa nomme *une narration augmentée engageante et immersive* (Bourdaa, 2013 : 7). Si la série présente, via son recours au « méta-storytelling », le fantasme d'une fiction absolue, c'est en empruntant autant à la littérature, au cinéma et à la télévision qu'au jeu vidéo et au jeu de rôle, sur table ou « grandeur nature » (GN). En plongeant ses récepteurs dans son immense hétérotopie, *Westworld* concrétise le phénomène d'*immersion totale* évoqué par Arsenault et Picard au sujet du jeu vidéo, selon lequel *le joueur a une forte impression d'être présent dans l'univers du jeu, par exemple par une forte identification au(x) personnage(s) ou un intense ressenti provenant de l'atmosphère du jeu. Lorsque le joueur atteint ce niveau, il est coupé de la réalité et le jeu devient la seule qui l'affecte* (Arsenault et Picard, 2008 : 5).

De fait, *Westworld* tient beaucoup - entre autres héritages - du genre vidéoludique MMORPG, fondé sur la participation collective et caractérisé par ses « *univers persistants* » dont l'activité se poursuit lorsqu'un joueur se déconnecte (Meyer, 2015 : 36). La différence fondamentale réside ici dans le fait que les *newcomers* n'ont pas l'impression d'être dans le jeu. Ils s'y trouvent physiquement, en prise directe avec le sensible, ce qui donne corps à la perspective envisagée par Benjamin Lesson selon laquelle *la culture [...] s'éprouve. Elle n'est pas seulement affaire d'érudition ; elle est, avant tout, affaire d'expérience* (Lesson, 2013 : 29). Ce « retour au sensible » établit des passerelles entre jeux de rôle en ligne et jeux

de rôle dans le « monde réel », ou « grandeur nature », à l'occasion desquels les participants se réunissent physiquement (situation de co-présence), en costumes, et doivent *fournir une série d'efforts que d'autres dispositifs fictionnels ne lui demandent pas* (Kapp, 2013 : 12). Toutefois, tandis que les GN se déploient à l'échelle de quelques jours, le « jeu » de *Westworld* a la permanence des métavers numériques, de sorte qu'un visiteur peut y rester aussi longtemps qu'il le souhaite, à supposer qu'il soit assez riche pour cela.

Westworld réalise par conséquent une sédimentation et une hybridation de toutes les pratiques ludo-fictionnelles qui sont à notre disposition, en s'accaparant les paramètres immersifs les plus saillants de chacune. C'est par ce biais que la série parvient à rendre concrète la métaphore de l'« œuvre-monde » propre aux cultures de l'imaginaire. Or dans notre réalité, ce qui permet de réaliser *une collision, un mélange entre médias, un pont, une abolition de frontières* (Peyron, 2008), c'est le *transmedia storytelling*. In fine, le fantasme d'immersion absolue que propose *Westworld* grâce à son appartenance générique repose sur une *convergence* littérale de pratiques médiatiques, pour accéder de manière instantanée et durable à l'univers ainsi construit. La dimension participative de ce *nouveau paradigme de la culture* qu'est le transmédia (Lesson, 2013 : 29) est extrêmement prégnante, puisque l'on sait que les visiteurs du parc s'investissent personnellement dans les *narratives* élaborées par les concepteurs du « *Westworld* », de sorte que les intrigues empruntent une infinité de bifurcations en fonction des interactions entre les *newcomers*-récepteurs et les *hosts*-personnages.

L'engagement des récepteurs dans l'univers construit dans *Westworld* est d'autant plus important que le dispositif du parc escamote la médiation des « avatars », ces personnages normalement incarnés par les joueurs dans le cadre des jeux vidéo ou de rôle. En l'absence de tout alter ego ludique, les *newcomers* restent eux-mêmes pendant leur expérience immersive, ce qui provoque un brouillage des frontières entre fiction et réalité. Cette porosité soulève le questionnement du rapport que l'on entretient avec les cultures de l'imaginaire à l'ère des « œuvres-mondes », du numérique et du transmédia.

L'hypothèse souvent avancée avec plus ou moins d'alarmisme, notamment au sujet des jeux vidéo, est que leurs univers offrent des occasions de « fuir la réalité » : les romans, films et autres pratiques issues des cultures de l'imaginaire auraient la même vocation. Le postulat de *Westworld* va toutefois renverser le propos. L'idée est rendue explicite par William et l'Homme en noir, lesquels se révèlent être la même personne à trente ans d'intervalle (*The Bicameral Mind*, S01E10). Antérieurement dans la saison, dans l'épisode *Trompe l'œil* (S01E07), William explique à Dolores qu'il a été un enfant solitaire et triste, qui se réfugiait

dans la fiction et rêvait de se réveiller dans un roman (fantasme d'immersion). Devenu adulte, il considère sa vie comme étant *bâtie sur un mensonge*, par opposition au « Westworld » qui le fait se sentir *réellement vivant*. Il ne veut pas en sortir et recommencer, à l'extérieur, à « faire semblant » : la feintise sérieuse se substitue à la feintise ludique. L'Homme en noir, dans les passages qui le mettent en scène, répète pour sa part à l'envi que le parc révèle l'identité réelle des visiteurs. Et pour cause : c'est le dispositif fictionnel et ludique du lieu qui a fait jaillir sa « vraie nature », opérant la transition (ici très binaire !) d'un gentil William au chapeau blanc vers un homme violent et cruel sous son chapeau noir. Ce qui est vrai pour William, individu isolé, ne l'est pas moins à l'échelle de l'ensemble des visiteurs du « Westworld » et de ce que les constructions narratives auxquelles ils contribuent révèlent des rapports sociaux. Écrivant sur un autre parc d'attractions, Jean Baudrillard expliquait que le simulacre d'un tel lieu était plus réel que la « réalité » : *partout [...] à Disneyland se dessine le profil objectif de l'Amérique [...]. Toutes les valeurs y sont exaltées* (Baudrillard, 1981 : 25). Le « Westworld » dit la même chose au sujet de tous les univers fictionnels qu'il métaphorise : tandis que le monde social réel implique d'incessants faux-semblants et une retenue dans l'expression de sa personnalité, un consommateur de cultures de l'imaginaire peut, à la faveur de l'immersion et de l'engagement dans la fiction, se défaire de ces entraves pour donner libre cours à son « vrai lui ».

Conclusion

Cet article a analysé la série *Westworld* en postulant qu'elle traite de notre rapport aux cultures de l'imaginaire. Il s'agissait de montrer que cette œuvre de science-fiction concrétise, *via* une mise en abyme, plusieurs métaphores relatives à la pratique du *storytelling* contemporain dans un cadre fictionnel : celles du *world-building*, des métavers, mais aussi de l'immersion dans des espaces autres que notre « monde réel ».

Il n'est pas anodin que la série de 2016 ait enrichi l'œuvre de 1973 en introduisant la notion de *narratives* : ce faisant, elle nous renvoie au contexte contemporain dans lequel le rapport à la fiction a connu des mutations avec le développement du numérique et du transmédia. Grâce à son prétexte science-fictionnel, *Westworld* donne corps à ce que j'ai nommé un « fantasme fictionnel absolu », dans lequel un récepteur accède instantanément à un univers complet, sans avoir besoin de naviguer entre différents supports comme l'implique le *transmedia storytelling*. Dans le même temps, le parti-pris de la série sous-tend l'idée que les actions et interactions qui se nouent dans des univers fictifs partagés - notamment virtuels -, loin d'être des « simulations », sont une version exacerbée mais au moins aussi authentique que celles développées « IRL ».

Bibliographie

- Arsenault D., Picard M. 2008. Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique. [En ligne] : <http://www.le-ludophile.com/Files/arsenault-picard-immersion.pdf> [Consulté le 9 juin 2017].
- Baudrillard, J. 1981. *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée.
- Besson, A. 2015. *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*. Paris : Éditions du CNRS.
- Bourdaa, M. 2013. « Le Transmedia storytelling. Introduction ». *Terminal*, n°112, p. 7-10.
- Jenkins, H. 2006. *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York : New York University Press.
- Kapp, S. 2013. *L'immersion fictionnelle collaborative : une étude de la posture d'engagement dans les jeux de rôles grandeur nature*. Thèse de Doctorat.
- Lavocat, F. 2010. Les genres de la fiction. État des lieux et propositions. In : *La théorie littéraire des mondes possibles*. Paris : Éditions du CNRS.
- Lesson, B. 2013. « (Hi)story telling : vers un nouveau partage du sensible... ». *Terminal*, n° 112, p. 29-40.
- Meyer, C. 2015. Les métavers entre théophanie et ontophanie. In : *Les Métavers*. Paris : L'Harmattan.
- Peyron, D. 2008. Quand les œuvres deviennent des mondes : Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle. *Réseaux*, 2008/2 (n° 148-149), p. 335-368. DOI : 10.3917/res.148.0335. <http://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-2-page-335.htm> [Consulté le 7 juin 2017].
- Schaeffer, J.-M. 1999. *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil.
- Ryan, M.-L. 2006. *Des mondes possibles aux univers parallèles*. http://www.fabula.org/atelier.php?Des_mondes_possibles_aux_univers_parall%26grave%3Bles [Consulté le 10 juin 2017].
- Ryan, M.-L. 2010. Cosmologie du récit : des mondes possibles aux univers parallèles. In : *La théorie littéraire des mondes possibles*. Paris : Éditions du CNRS.
- Ryan, M.-L. 2016. Mondialités, médialités. In : *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
- Weissberg, J.-L. 2000. *Présences à distance. Déplacements virtuels et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*. Paris : L'Harmattan.

Notes

1. Le *transmedia storytelling* se définit comme un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée (Jenkins, 2006, cité par Bourdaa, 2013 : 7).
2. L'intégralité des scripts de la série est disponible sur le site : http://www.springfieldspringfield.co.uk/episode_scripts.php?tv-show=westworld-2016. [Consulté le 27 juillet 2017].