

Le spleen de la matraque

Christian Monnin

Volume 40, numéro 6 (240), décembre 1998

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/32124ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Collectif Liberté

ISSN

0024-2020 (imprimé)

1923-0915 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Monnin, C. (1998). Le spleen de la matraque. *Liberté*, 40(6), 129–139.

En toute liberté

CHRISTIAN MONNIN

LE SPLEEN DE LA MATRAQUE

L'adaptation par Terry Gilliam de *Fear and Loathing in Las Vegas*, le plus célèbre livre de Hunter S. Thompson¹, offre l'occasion de s'interroger sur quelques idées-forces de ce qu'il est convenu d'appeler la contre-culture.

D'abord publié en deux parties dans *Rolling Stone*², *Fear and Loathing in Las Vegas* est un exemple de journalisme gonzo, version trash et psychédélique du nouveau journalisme (celui par exemple du Tom Wolfe de *The Electric Kool-Aid Acid Test*) qui adopte le même parti pris fictionnel (une bonne fiction est plus vraie que n'importe quel reportage) à la différence que le journaliste y est transformé en héros principal. Dès lors, l'histoire du reportage passe à l'avant-plan et devient aussi importante que le reportage : l'expérience vécue, puis transposée dans un univers plus ou moins fictionnel par le reporter-témoin est censée rendre compte d'un état de fait ou d'un événement avec la caution d'une subjectivité affichée et assumée. Par conséquent, et pour respecter les caractéristiques de ce mode d'écriture, il sera surtout question ici du cadre narratif qui donne forme au propos de Thompson.

1. Traduit en français par Philippe Mikriammos : *Las Vegas parano*. Une équipée sauvage au cœur du rêve américain, Paris, 10/18, 1994 (1977 chez Henri Veyrier).

2. Dans les numéros 95 et 96, respectivement du 11 et du 25 novembre 1971.

Fear and Loathing in Las Vegas est une chronique de la fin de l'âge d'or des années 60, le constat de pourrissement d'un grand rêve et des idéaux qui l'ont nourri pendant un peu plus d'une décennie. Rappelez-vous (moi j'étais pas né) : tout avait commencé une fois de plus sur la route, carrefour incontournable de l'histoire et de l'imaginaire des États-Unis. En 1957, Jack Kerouac rajournissait le mythe de la conquête de l'Ouest, avec toutefois cette innovation considérable qu'il l'amputait de sa finalité. Dans *On the Road*, ses personnages se ruaient dans une quête qui ne pouvait aboutir parce qu'elle débouchait littéralement sur un non-lieu : il n'y avait plus de terres à découvrir, l'Ouest avait déjà été conquis et sillonné de routes et de voies de chemin de fer. Sous l'œil fasciné du narrateur, le héros, Dean Moriarty, était une sorte de capitaine Achab du XX^e siècle, parcourant les mers sans plus de baleine à pourchasser.

Dépourvue de fin, l'action tendait à s'émanciper de l'enchaînement causal qui en faisait traditionnellement un moyen. L'essence de la contre-culture réside tout entière dans cette forme de gratuité qu'inaugure l'absence de but extérieur à atteindre. Devant cet espace de liberté, il ne restait plus à ces nouveaux pionniers qu'à arpenter dans une agitation frénétique un territoire déjà balisé, pour jouir de l'ivresse que procure le pur déplacement. Dès lors, les seuls paysages à explorer étaient intérieurs, les limites à repousser étaient les siennes propres, la quête allait s'accéléralant, sans autre but qu'elle-même, sans autre destin que l'intensification de l'expérience, ultime valeur. En ce sens, le journalisme gonzo de Thompson était parfaitement en phase avec son époque.

Mais il faut suivre plus loin la logique de ce paradigme culturel. L'absence de finalité impliquait que tout ce qui était à vivre devait l'être ici et maintenant. L'action n'ayant plus d'autre objectif qu'elle-même, l'accomplissement consistait à lui faire atteindre sa

plénitude, pour l'élever au statut d'expérience autosuffisante et autolégitimée. Du coup, la jouissance devenait sur-le-champ un mode de vie et non plus un but, subordonné à des moyens et différé. C'était le règne du principe de plaisir, érigé en liberté fondamentale. Dans le même élan, tous les raccourcis étaient encouragés, en particulier le recours à la drogue, vecteur par excellence de l'exploration des espaces intérieurs. Il fallait refuser de se concentrer sur un objectif, rester ouvert, disponible, pour vivre toute expérience avec le moins d'entraves et le maximum d'intensité possibles.

Fear and Loathing in Las Vegas, pour y revenir enfin, repart du mythe de la route. Accompagné du Dr Gonzo, son avocat, Raoul Duke prend la route en direction de Las Vegas où il doit couvrir une course de motos pour le compte du journal qui l'emploie. Mais la virée tourne en saoulographie psychotropique et cauchemardesque. C'est que le mythe fondateur n'est pas seulement réactif, il est mis sous perfusion, *dopé*, pour être parcouru une ultime fois.

Dès le départ, en effet, les protagonistes ont conscience que le rêve est moribond, sinon tout à fait mort. Ils n'ont alors le choix qu'entre deux alternatives : le renoncement ou la surenchère. Ils optent bien sûr pour la seconde. Dans une tentative sans espoir pour y croire encore, ils sont obligés d'en faire plus, c'est-à-dire trop : ils ne font plus de l'auto-stop, ils voyagent à bord d'une puissante décapotable (de location) ; ils ne se contentent pas de quelques joints ou buvards d'acide, ils sont armés d'un véritable arsenal de stupéfiants. Ils préparent la recette du rêve avec les mêmes ingrédients de base, mais en multipliant les proportions jusqu'à en faire une grotesque pantomime : preuve en est que le gentil auto-stoppeur vaguement hippie qu'ils embarquent en plein désert, figure cliché de la contre-culture, est littéralement terrorisé par ces jusqu'au-boutistes.

Or, justement, et contre toute attente, les personnages de *Fear and Loathing in Las Vegas* arrivent à destination, atteignent le bout de la route. « Contre toute attente », non seulement parce qu'ils sont gravement défoncés, mais surtout parce qu'ils ébranlent au passage le paradigme (contre-) culturel que j'ai brièvement décrit et qui se caractérise par la perpétuelle suspension de son achèvement. La surenchère pratiquée par Duke et son avocat en respecte pourtant parfaitement la logique, mais elle la pousse à bout.

De fait, les deux personnages de Thompson *aboutissent* très rapidement à Las Vegas. Car c'est bel et bien à un terme que les deux protagonistes veulent conduire la quête, le rêve, prisonniers qu'ils sont de cette fuite en avant qui tourne à vide, qui se singe elle-même grotesquement. Mais à un terme en forme de renaissance, d'innocence retrouvée, de ressourcement. À leurs yeux, Las Vegas est précisément « le nerf » du rêve américain. Par conséquent, ils y reviennent en même temps qu'ils y aboutissent, et avec le fol espoir d'un nouveau départ. Géographiquement, ils prennent ainsi la route en tournant le dos à l'Ouest, comme s'ils revenaient sur leurs pas pour mieux retrouver le fil de leur chemin et éviter les fausses pistes. Il s'agit pour eux de renouer avec une pureté originelle fantasmée, à partir de laquelle tout serait à nouveau possible. C'est un retour aux sources, qui révèle la nature ambiguë des idéaux de la contre-culture : entreprise subversive qui s'apparente moins à une révolution qu'à une restauration des vraies valeurs de l'Amérique, perverties par l'étroitesse d'esprit et l'appât du gain. Tel est le versant naïf, ou idéaliste, de l'épopée de Duke et du Dr Gonzo.

Mais Las Vegas est un cirque obscène (voir, par exemple, la séquence dans laquelle des trapézistes miment un accouchement), une galerie de monstres et de fantômes captifs du jeu (qui est peut-être la véritable

essence du rêve américain: la possibilité de la réussite instantanée). Bref, le cauchemar climatisé, dont l'horreur (mais aussi le ridicule) est exacerbée aux yeux des deux larrons en foire par l'abus pantagruélique de toutes les drogues imaginables, qui montrent leur ambivalence: vecteurs à la fois de la recherche d'une nouvelle réalité (ou d'un nouveau regard sur elle) et de la fuite d'un monde insupportable. Ainsi, après une série d'étapes ascendantes, l'ultime défonce à l'adrénochrome est une absence, un blanc d'une durée indéterminée, dont on ne nous donne à voir que la dévastation qui en résulte. *Fear and Loathing in Las Vegas* est une gigantesque gueule de bois: c'est l'histoire d'un *down*, d'une inéluctable descente d'acide qui est à la fois repoussée et vécue à fond par l'ingestion de toujours plus de drogues. Un réveil amnésique après la fête, dont il ne reste qu'à constater les ravages avec effroi. À cet égard, les deux héros sont aussi les héritiers modernes de Rip van Winkle.

Où a donc conduit le grand rêve qui a illuminé les années 60? Le film propose deux images de sa déroute, à travers deux personnages qui croisent le chemin de Duke et Gonzo, deux adolescents qui n'ont pas vécu l'âge d'or, mais en sont les premiers héritiers. Il s'agit d'abord de l'auto-stoppeur, un gentil jeune homme aux cheveux longs qui ne choque plus personne et offre l'image de la normalisation, de la banalisation inoffensive du rêve. Plus tard, la jeune fille qui dessine des portraits de Barbara Streisand illustre le revers du culte de l'expérience lorsqu'il n'a plus de portée subversive. Le rêve dégénère en une mascarade ridicule (elle va dans l'Ouest pour offrir ses dessins à son idole), en laquelle la croyance est d'autant plus forte qu'elle échappe *a priori* à la critique: chacun a le droit le plus strict de vivre son *trip*, quel qu'il soit et comme il l'entend, en dehors de tout jugement de valeur. Cette souveraineté de l'individu atteint son paradoxal accomplissement quand elle repose sur une bonne

foi naïve et sans défense, offerte, disponible, prête à expérimenter jusqu'au bout n'importe quoi, à la merci, donc, de tous les abus.

Dans les deux cas, ces personnages sont d'abord les victimes (plus ou moins) consentantes d'une sorte d'enlèvement (dans une voiture ou dans une chambre d'hôtel) de la part de Duke et de Gonzo, qui essaient de les enrôler dans leur tentative de régénération du rêve. Mais, chose plus intéressante encore, chacun de ces adolescents se retrouve une seconde fois (et de manière littérale) *sur la route* des deux héros, les contraignant à faire demi-tour dans une panique indescriptible, en un mouvement de rejet horrifié (et non plus d'annexion). Cette panique suscitée par deux jeunes gens a une double signification. À un premier niveau, Duke et Gonzo sont bien sûr terrorisés par ce qu'ils leur ont fait directement (et qui s'apparente à du détournement de mineur). Mais ne tombent-ils pas en arrêt également devant le poids de leur responsabilité dans la dégénérescence du rêve, incarnée par ces adolescents ?

Il est à noter d'ailleurs que ces deux rencontres surviennent quand l'un ou l'autre des personnages essaie de quitter la ville. Ils ont abouti à Las Vegas comme dans un cul-de-sac et ils semblent bien en être prisonniers. Prisonniers des chambres d'hôtel dans lesquelles ils se retranchent comme pour soutenir un siège, et qu'ils finissent par saccager. Prisonniers de cette ville dont Duke ne parvient pas à s'enfuir, échouant dans le trou du cul du monde, au milieu d'un cimetière de voitures, avant de rebrousser chemin. Tout se passe comme si une force les enchaînait à Las Vegas, source hideuse et vérité dernière du rêve qui les anime ou peut-être plutôt les hante, tel un démon à exorciser. C'est donc surtout de ce rêve qu'ils sont en même temps les forçats et les forcenés, si bien qu'il nous faut y revenir.

Comme je l'ai succinctement décrit, le rêve consistait en

la conquête, l'exploration, puis l'affirmation d'une liberté idéalement émancipée de toute contrainte aussi bien sociale (conformisme, bienséance, règlement) qu'individuelle (peurs, frustrations, tabous, voire hérédité). Dans *Fear and Loathing in Las Vegas*, les entraves à la liberté qu'on pourrait qualifier d'extérieures, celles qu'imposent la société et l'autorité, sont en quelque sorte dépassées ou déjouables : Duke et Gonzo arrivent à conduire complètement défoncés pendant six cents milles, à circuler non moins défoncés dans tous les lieux publics de Las Vegas, à dévaster des chambres d'hôtel et à partir sans payer, à détruire des voitures de location, etc. Leurs seules confrontations directes avec l'autorité ont quelque chose de dérisoire : simples anicroches avec des employés d'hôtel sur lesquels il leur est assez facile de prendre le dessus (soubrettes, portiers, serveurs, etc.). Ils ne défient que les plus insignifiants sbires du pouvoir, qui sinon semble les ignorer, au vu du peu de résistance qu'il leur oppose. Ainsi, par exemple, lorsqu'ils se présentent à l'entrée d'un casino, complètement envapés à l'éther et dans l'incapacité de marcher, les portiers leur prêtent main-forte pour franchir les tourniquets, au lieu de leur barrer le passage. Quoi qu'il en soit, Duke et Gonzo parviennent, avec une redoutable habileté, à agir en toute impunité.

À l'inverse, les entraves qu'on dira intérieures sont nettement plus problématiques. Par l'abus constant de drogues, Duke et le Dr Gonzo jouent avec leurs ultimes limites personnelles. Physiologiquement, ils sont au bord de l'effondrement et ne tiennent le coup qu'en se soumettant à la spirale d'une absorption sans cesse croissante de drogues elles-mêmes toujours plus puissantes. De manière significative, Duke n'aspire qu'à quelques heures de sommeil, comme à un répit, une trêve ou un arrêt de ce tourbillon qui les entraîne à toute vitesse vers une inéluctable autodestruction.

Mentalement, la quête du dépassement des barrières psychologiques et émotives en a fait des monstres hallucinés, au bord de la folie, livrés à leurs propres démons, flirtant avec les fantasmes du meurtre et du suicide, qu'ils canalisent de justesse vers la destruction symbolique de Las Vegas à travers ses chambres d'hôtel. Une fois débarrassée de ses obstacles, leur hostilité à l'égard de toute contrainte s'est retournée contre eux.

C'est ici que se dévoile le versant obscur de leur entreprise. Tout se passe comme s'ils voulaient être délivrés de cette liberté et de cette souveraineté pourtant chèrement acquises. Déboussolés par ce retour aux sources, ce bout de la route qui est une impasse, Duke et Gonzo tournent en rond comme dans une cage et ruent dans les brancards, à la recherche d'une marche à suivre ou, de manière plus trouble, d'une direction.

Car si leur conduite est sans nul doute une perpétuelle provocation à l'ordre établi, on peut en effet envisager qu'elle vise en bout de ligne à susciter une réaction de la part d'une autorité qui fait défaut, qui se dérobe à la confrontation directe. L'omission de cette composante négative reviendrait à réduire la portée de certaines scènes. Sniffer de la coke au milieu de policiers réunis en convention pour débattre des ravages de la drogue n'est pas seulement une farce rigolarde qui pousse à son sommet l'audace provocatrice. Dans l'énormité de la situation, l'outrance joue avec le fantasme de la répression, et peut-être même cherche à la déclencher.

Car pour être légitimée, voire tout simplement pour exister, la subversion a besoin de se heurter à la résistance de l'ordre qu'elle conteste. L'exagération aurait alors pour horizon non avoué la sanction. La surenchère trahirait un appel au pouvoir comme ultime recours pour mettre un terme à la dérive en redonnant une trajectoire à l'action et un sens concret au rêve. Comment interpréter sinon la scène invraisemblable dans laquelle Duke, qui

essaie de s'échapper de Las Vegas, est pris en chasse par un policier ?

Après avoir ajouté le refus d'obtempérer (il essaie de semer le patrouilleur en empruntant un chemin de traverse) à la conduite avec facultés très affaiblies et au convoiement d'une multitude de substances prohibées, Duke clame sa culpabilité et réclame le châtement qu'il pense être en droit de recevoir. Au lieu de ça, le policier, en rien perturbé par les canettes de bière qu'il découvre sur le siège arrière, lui reproche un banal excès de vitesse qu'il n'assortit même pas d'une contravention, lui conseille de prendre un peu de repos avant de continuer sa route, et finit par l'embrasser à pleine bouche. Abasourdi, Duke n'a guère d'autre choix que de retourner à Las Vegas : il n'a pas encore trouvé la bonne route pour s'en sortir.

Mais il faut pousser la lecture de cette scène encore plus loin. Sous des dehors paternalistes et bienveillants, l'attitude du policier est lourdement chargée de relents incestueux : le baiser sur la bouche doublé de l'incitation à une petite sieste trahissent la présence sous-jacente d'une proposition nettement plus triviale. De manière (à peine) métaphorique, Duke passe à deux doigts de se faire baiser par le pouvoir. On notera au passage que cette image trouble du pouvoir est omniprésente dans l'œuvre de Thompson. Rappelons seulement pour mémoire le rapport complexe qui le liait à Richard Nixon, dont il a couvert la campagne de 1972 : un mélange de haine, de répulsion viscérale et de fascination presque filiale.

Ce comportement ambivalent du policier indique que, à l'image de la falaise au bord de laquelle se déroule l'échange, les victoires sur l'autorité sont à double tranchant. Elles sont sur un autre plan des échecs, dans la mesure où l'impunité est simultanément une condamnation à poursuivre sur la même voie sans issue. Telle

semble donc être la stratégie du pouvoir: laisser courir (et non pas laisser la chance au coureur). Plutôt que de tendre une perche en forme de matraque, tolérer avec une trompeuse indulgence tous les excès et toutes les provocations pour leur faire perdre toute signification et toute légitimité, dans l'attente du renoncement (le retour du fils prodigue) ou, pour les plus endurcis, de l'auto-destruction. Les deux adolescents déjà évoqués sont représentatifs de l'efficacité de cette stratégie. Le jeune auto-stoppeur illustre l'innocuité d'un comportement dont le caractère subversif a été intégré par la culture dominante (en un sens, il ne part pas vraiment, puisqu'il ne s'écarte pas de ce qui est toléré; à tout le moins, son retour est programmé). Tandis que la jeune fille file tout droit vers l'autodestruction. Dans cette optique, la principale victoire de Duke et du Dr Gonzo est sans nul doute de déjouer l'attente du pouvoir en parvenant à rester en vie et à repartir de Las Vegas.

Le paradoxal coup de force du pouvoir consistait à (feindre de?) concéder aux contestataires les libertés qu'ils revendiquaient afin de les désamorcer. Coupée de ses justifications et de sa visée subversive, la contre-culture se trouvait prise à son propre jeu: elle était menacée de gratuité, ce qui la mettait à la merci... des marchands. En effet, lorsque les obstacles se sont raréfiés sur le chemin de son affirmation, le lien était rompu qui rattachait expérience intérieure et action sur le monde (culturel, moral, social et politique). Dès lors, la contestation a commencé à s'épuiser dans ses signes extérieurs de reconnaissance: icônes (écrivains, philosophes, chanteurs qu'on adule; par exemple Barbra Streisand...), mais aussi vêtements, coupes de cheveux, accessoires qui prennent valeur de symboles (la Volkswagen Coccinelle, par exemple). Bref, elle tendait à devenir une attitude. Car comment déceler l'authenticité d'une démarche avant tout intérieure sinon dans ses manifestations extérieures?

La surenchère de Duke et de Gonzo est une conséquence de cette rupture, de ce désancrage (et de la confusion subséquente) entre signes et expérience. Reproduite, caricaturée, soulignée au même titre que les signes, l'expérience était condamnée à l'exagération et à la parodie. Or, les signes ont la propriété d'être manipulables, commercialisables, en un mot exploitables. La recherche du dépassement de soi allait commencer à dégénérer en culte de la performance.