



The Art of War

Roblou Yann

Pour citer cet article

Roblou Yann, « *The Art of War* », *Cycnos*, vol. 21.2 (Les États-Unis et la guerre. Les États-Unis en guerre), 2004, mis en ligne en octobre 2006.

<http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/632>

Lien vers la notice <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/632>

Lien du document <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/cycnos/632.pdf>

Cycnos, études anglophones

revue électronique éditée sur épi-Revel à Nice

ISSN 1765-3118

ISSN papier 0992-1893

AVERTISSEMENT

Les publications déposées sur la plate-forme épi-revel sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle. Conditions d'utilisation : respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle.

L'accès aux références bibliographiques, au texte intégral, aux outils de recherche, au feuilletage de l'ensemble des revues est libre, cependant article, recension et autre contribution sont couvertes par le droit d'auteur et sont la propriété de leurs auteurs. Les utilisateurs doivent toujours associer à toute unité documentaire les éléments bibliographiques permettant de l'identifier correctement, notamment toujours faire mention du nom de l'auteur, du titre de l'article, de la revue et du site épi-revel. Ces mentions apparaissent sur la page de garde des documents sauvegardés ou imprimés par les utilisateurs. L'université Côte d'Azur est l'éditeur du portail épi-revel et à ce titre détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation du site. L'exploitation du site à des fins commerciales ou publicitaires est interdite ainsi que toute diffusion massive du contenu ou modification des données sans l'accord des auteurs et de l'équipe d'épi-revel.

EPI-REVEL

Revues électroniques de l'Université Côte d'Azur

The Art of War

Yann Roblou

Yann Roblou est Maître de Conférences à l'Université de Valenciennes, où il enseigne, entre autres choses, l'histoire, l'esthétique et la théorie du cinéma américain. Il est l'auteur d'une thèse et de plusieurs articles sur Stanley Kubrick. Il a également publié sur le cinéma des frères Coen, celui de Martin Scorsese, ainsi que quelques synthèses portant sur le cinéma américain contemporain.

Yann Roblou. The Art of War. Based on the analysis of five contemporary Hollywood-made films, this paper tries to underline the current trends of the multi-faceted relationship between the cinema industry, the Pentagon and the White House. The object of the demonstration is to show that there is an adequation between the fictional discourse and the official orientations given to the foreign policy of the United States. The strategies adopted by the entertainment industry in order to produce a discourse readable by as large an audience as possible range from the most traditional rhetorical devices proper to the genre of the war film, to the subtlest ideological manipulations.

Film de guerre, Art de la guerre

Black Hawk Down, Pearl Harbor, Windtalkers

La guerre offre un sujet de choix au cinéma. Elle a inspiré une multitude de cinéastes, de D.W. Griffith à Ridley Scott. Elle a couvert tous les âges : de la proto-humanité (l'une des scènes initiales du *2000 : A Space Odyssey* (2001: *L'Odyssée de l'espace*, Stanley Kubrick, 1968), met en scène la première lutte armée entre deux groupes d'individus), jusqu'à l'actualité la plus récente (l'intervention américaine en Irak, en Bosnie, ou en Somalie). Elle a investi le champ du mythe (les productions de Cecil B. De Mille, et particulièrement

ses péplums¹) comme celui de l'histoire contemporaine traitée avec le réalisme le plus cru (voir par exemple les scènes du débarquement en Normandie revisitées par Steven Spielberg dans *Saving Private Ryan – Il faut sauver le soldat Ryan*, 1998). Elle a été montrée en adoptant à peu près tous les points de vue : de celui du soldat pris au cœur de la tourmente comme de celui de l'observateur resté au pays ; de l'ironie à l'absurde en passant par la rêverie philosophique ; de la dénonciation la plus cinglante à un patriotisme tout aussi forcené².

Parmi les productions récentes (c'est-à-dire, depuis l'an 2000), cinq films méritent une attention particulière. Trois d'entre eux datent de 2001: *Pearl Harbor* de Michael Bay, *Behind Enemy Lines (En territoire ennemi)* de John Moore et *Black Hawk Down (Le Vol de Faucon noir)* de Ridley Scott. *Windtalkers (Les Messagers du vent)* de John Woo, ainsi que *We Were Soldiers (Nous étions soldats)*, de Randall Wallace, sont sortis en 2002.

Ces longs-métrages, ainsi que le suggère l'emprunt fait au titre du film de Christian Duguay (2000), forment un corpus cohérent et qui permet l'analyse de l'évolution récente des relations complexes entre Hollywood et le Pentagone. En effet, donner un sens à l'expression « l'art de la guerre » offre la possibilité d'organiser une réflexion sur le film de guerre moderne autour de trois axes. L'industrie hollywoodienne, depuis le début du XXI^e siècle, réaffirme une affinité élective entre le cinéma en tant que forme artistique et la guerre. On s'interrogera donc en premier lieu sur ce qui fait du film de guerre une forme d'art, ou du moins ce qui en fait un spectacle potentiellement attrayant.

Dans le présent contexte historique et politique international, la production de films de guerre par le pays qui s'auto-proclame le champion de la liberté et de la démocratie mérite que l'on s'interroge sur les conditions d'une réévaluation de l'image de la guerre. Une seconde interprétation du titre permet en effet un changement de polarité dans les termes : certains choix récents peuvent laisser penser

¹ On lira avec profit les remarques faites par Pierre Berthomieu sur l'influence de ce cinéaste sur la production hollywoodienne contemporaine dans son livre, *Le Cinéma hollywoodien*. Les références complètes des ouvrages se trouvent dans la bibliographie sise à la fin de l'article.

² Une intéressante « classification globale des films dans leur rapport à l'Histoire » est proposée par Marc Ferro, dans son ouvrage *Cinéma et Histoire*, pp. 224-5.

que les artisans du cinéma tout autant que les militaires trouvent des adéquations productives entre ces deux champs.

Enfin, une troisième lecture (référentielle) du titre nous rappelle qu'il est lui-même un emprunt à une théorisation de la guerre, nous amenant donc à sonder les relations qui s'établissent entre le film de guerre américain, les nouvelles tendances idéologiques qu'il diffuse, ainsi que les nouveaux enjeux dont il fait l'objet.

“All warfare is based on deception” Sun Tzu, I-18

Il faut se rendre à l'évidence : il y a quelque chose d'éminemment visuel dans une scène de bataille. Ce qui peut expliquer l'attraction de l'artiste (pas nécessairement belliciste) pour une violence qui demeure esthétique dans son rendu à l'image, à l'écran. La multitude des fresques, tableaux et autres films en témoigne³.

Le film de guerre américain de ce début de siècle ne s'écarte en rien de cette longue tradition. L'armement et l'équipement modernes offrent, qui plus est, des possibilités visuelles qui semblent enthousiasmer les cinéastes⁴. Ainsi, outre les explosions en tout genre, les cascades plus ou moins réalistes, l'emploi de ralentis, une exposition de l'action sous des angles surprenants,⁵ ce qui se dessine comme l'une des caractéristiques du film de guerre moderne, c'est la volonté de placer le spectateur au centre du spectacle, au cœur de l'action. Plasticité des corps, chorégraphie du carnage, le massacre considéré comme un des beaux-arts ? Tentative d'abolir la frontière entre la mort et le spectacle de celle-ci (d'où le sang sur l'objectif, les caméras à l'épaule) ? Toujours est-il que l'on trouve de manière récurrente un travelling avant vertigineux qui nous plonge véritablement dans l'œil du cyclone. On pense ici à l'emblématique

³ *The Art of War* de Sun Tzu, traité traduit du chinois par Lionel Giles (1910).

⁴ Quitte à jouer sur un effet paradoxal de juxtaposition d'une pyrotechnie moderne dans un contexte historique « classique », comme dans le *Windtalkers* de John Woo.

⁵ John Woo, encore lui, pousse cette logique à l'extrême, puisque plus d'un tiers de son film repose sur une débauche d'effets spéciaux « explosifs », véritable « surréalisme sensoriel » (Berthomieu, 42). On ne peut s'empêcher de penser que ce recours *ad nauseam* qui seyait à ses films d'action made in Hong Kong devient ici inutile, vide de sens, d'une gratuité problématique.

chute d'une bombe larguée par un avion japonais dans le film de Michael Bay, *Pearl Harbor*.

Il n'est pas inopportun d'observer par ailleurs que si l'utilisation symbolique des couleurs qui pérennise les grandes dichotomies classiques du cinéma (rendant aisée la distinction, par exemple, entre les bons et les méchants) est toujours de mise, apparaît, dans le même temps, une tendance marquée à l'embellissement, une volonté délibérée de rendre la guerre visuellement recherchée, et donc séduisante. Le grain de l'image de *Black Hawk Down*, et sa photographie, signée Slavomir Idziak, participent de cet effet. De même l'aspect métallique, bleu et froid de l'image (résultat du travail de Brendan Galin), de *Behind Enemy Lines* semble décrire en écho l'Europe centrale, théâtre des opérations, comme un espace déshumanisé dans lequel évolue (régresse ?) une société inhumaine.⁶

Mais un rapprochement quasi-naturel entre les films de guerre contemporains et les situations de conflit modernes ne saurait se justifier uniquement du point de vue artistique. Ainsi que le fait observer en substance un militaire américain,⁷ il n'y a plus de nos jours de grandes batailles permettant l'élaboration d'une mise en scène plastique, mais plutôt une micro gestion des conflits : les interventions sont ponctuelles et erratiques, et, en ce sens, relativement peu cinégéniques.

Pour conserver le souffle de la mise en images épique auquel le genre nous a habitué, Hollywood semble avoir recours à plusieurs subterfuges. N'existerait-il pas, tout d'abord, un effet de transfert, ou de regroupement, entre le film de guerre et le film d'action et d'aventure, en ce sens que le premier intègre l'élément exotique du second, tout en lui adjoignant des composantes purement militaires ?⁸ C'est ainsi que pourrait se résoudre le paradoxe de la modernité des films qui s'appuient sur des conflits anciens, et plus particulièrement ceux qui ont un ancrage géographique *ad hoc* (l'île de Saïpan, dans

⁶ Comme en témoigne l'une des premières scènes du film au cours de laquelle un aviateur américain est froidement abattu au mépris des règles édictées par la Convention de Genève.

⁷ Dans le film documentaire de Maria Pia Mascaro, *Hollywood et le Pentagone - les liaisons dangereuses*, réalisé en octobre 2003 et diffusé sur Canal Plus ce même mois dans l'émission *Lundi Investigation*.

⁸ Thèse que développe Pierre Berthomieu dans *Le Cinéma hollywoodien*.

Windtalkers, ou la vallée de Ia Drang, dans *We Were Soldiers*, par exemple).

Toutefois, quelques remarques supplémentaires méritent d'être faites. D'une part, les fictions cinématographiques récentes semblent avoir intégré cette donnée importante qu'est la fragmentation de l'action et, avec elle, les infortunes de son manque de spectacularité. Afin d'éviter au spectateur en salle d'avoir à subir les reportages de piètre qualité (tant du point de vue de la forme que du contenu) des journalistes « embedded » que lui offre le petit écran⁹, le film crée l'apparence de la continuité de l'action. Le sentiment d'unité entre les différents moments du déroulement des opérations naît de leur adjonction, de leur montage bout à bout. Fondamentale, l'ellipse est une figure de style toujours aussi efficace, qui se signale physiquement sur la pellicule par le passage des heures, véritable scansion de *Black Hawk Down*.

Par ailleurs, se pose le problème de la réactivité du cinéma. Il est intéressant de noter que le cinéma comble progressivement son retard par rapport à l'actualité internationale. La peur d'être « en retard d'une guerre » est évidemment un problème dont ne souffrent pas (ou plus) les chaînes de télévision d'actualité en continu (CNN, bien sûr, mais aussi, et particulièrement pendant la seconde Guerre du Golfe, Fox News). Ni les départements fiction des grands groupes de télévision qui sont plus à même de réagir à l'événement parce que plus souples que la lourde machinerie hollywoodienne. Ainsi NBC a diffusé *Saving Jessica Lynch* le 9 novembre 2003, un téléfilm s'inspirant du fameux « sauvetage » de la femme soldat éponyme blessée pendant le récent conflit en Irak.¹⁰

Enfin, les scénaristes de films ne rechignent pas à se reposer sur des recettes à l'efficacité maintes fois éprouvée. On retrouve, en effet, des

⁹ Andrew O'Hehir rappelle dans sa tribune publiée dans *Sight and Sound* au mois de mai 2003 que si la première Guerre du Golfe était la première guerre virtuelle, la seconde est placée sous le signe du « panopticon insignifiant ». Avec cette expression, O'Hehir suggère que la démultiplication des caméras et des écrans cache mal l'absence de matière à enregistrer et à projeter à cause justement du contrôle exercé, en amont, par les militaires américains.

¹⁰ On en trouve un éloquent compte-rendu dans l'article « Mensonges d'Etat », signé Ignacio Ramonet, paru dans le numéro du mois de juillet 2003 du *Monde Diplomatique*.

allusions récurrentes à un genre quasi-défunt mais aux contours toujours aussi bien définis et présents à l'esprit du spectateur : le western. À cet autre intertexte prégnant, on trouve des références explicites dans *We Were Soldiers* : le personnage interprété par Mel Gibson prend la tête du 7^e de cavalerie aéroportée ; il est fasciné par Custer au point de se considérer dans une situation semblable à celle dans laquelle se trouvait le Général à Little Big Horn au moment de l'assaut final... Allusions à peine moins explicites dans *Black Hawk Down*. Il y a dans ce film des Rangers un fort à protéger, une colonne de véhicules encerclée en territoire ennemi... Et, au cours d'un échange verbal entre un prisonnier africain et le général américain qui dirige sans grand succès les opérations, le règlement de comptes à OK Corral sert de référence commune.

Au reste, les fictions qui nous occupent présentent des paradigmes dramatiques, classiques eux aussi, quoiqu'évidemment plus fréquemment observables dans le genre du film de guerre qu'ailleurs : l'officier supérieur paternaliste, le sergent-chef dur à cuire, les jeunes recrues novices qui font leur baptême du feu avec plus ou moins de réussite, l'individualisme de la tête brûlée qui finit par rentrer dans le rang, l'absurdité de la hiérarchie par rapport aux réalités du terrain, l'amour du drapeau, la foi, la famille, l'exemplarité, le sacrifice, le sens du devoir, la loyauté.

“In war, practice dissimulation, and you will
succeed”, Sun Tzu, VII-15

Les traits récurrents notés ici semblent permettre à Hollywood, devenue la “mémoire visuelle” de l'Amérique, d'éluder les dangers des relectures des conflits passés. Ainsi, la Seconde Guerre Mondiale (*Windtalkers*, ou *Pearl Harbor*) ou le Vietnam (*We Were Soldiers*), lorsqu'ils sont présentés sous un jour moderne, le sont, comme la plupart des productions qui mettent en scène des situations internationales complexes, sur le mode de la simplification du discours.

On peut juger du degré d'introspection sur les réalités sociales, politiques, humaines, religieuses qui entourent un conflit, sur sa nécessité et ses conséquences mêmes, à l'aune de la réponse que le Lieutenant Colonel Moore (dans *We Were Soldiers*) fait à sa fille

lorsqu'elle lui demande ce qu'est la guerre: "War is... hum... well it's... It's something that shouldn't happen but it does and... hum... It's when some people in another country, or in any country, try to take the lives of other people, and then soldiers like daddy have to, you know it's my job to go there and stop 'em." La dramaturgie qui entoure cette déclaration mérite qu'on s'y arrête un moment. Le personnage interprété par Mel Gibson (une valeur symbolique □ à la ville il est père d'une famille nombreuse, donc il sait l'importance que revêt une question d'enfant □ et marchande □ c'est une superstar dont la présence garantit à elle seule le succès du film) est sur le point de partir au Vietnam. Il vient de lire une histoire à sa fille cadette et s'apprête à quitter la chambre. La tension dramatique du moment (probablement aussi saisissable par le spectateur que par la petite fille - c'est elle, après tout, qui interpelle son père), l'intimité entre eux, renforcée par la demande implicite de réconfort de la fillette, sont censées donner une valeur quasi-évangélique à la parole du père.

Dans la mécanique d'un divertissement de masse, ce type de mise en scène constitue un redoutable outil de justification de l'idéologie interventionniste américaine. D'autant que les faits historiques semblent étrangement malléables à l'envi et qu'ils peuvent servir des fins diverses : avant tout celles du commerce, mais aussi, et de manière non négligeable, une dangereuse et problématique tendance au révisionnisme.¹¹

Un film comme *Pearl Harbor* soulève plusieurs questions, de par les libertés qu'il prend avec la vérité historique et la résurgence de vieux stéréotypes xénophobes. Le film montre, par exemple, un médecin asiatique, avec pignon sur le port militaire américain, qui fournit des informations stratégiques au Japon, ou un groupe de faux touristes nippons qui espionne la base de la Navy pour le compte de Hiro-Hito. Sans parler du raid de représailles sur Tokyo, mené par des chasseurs

¹¹ Le spectacle d'un héroïsme de bande dessinée, tel qu'il se matérialise dans le film de Michael Bay, est confondant de nationalisme infantin. S'il est concevable que les discours des vainqueurs sur les vaincus tende à déformer les faits pour les adapter à sa vision de l'histoire, cela devient véritablement problématique lorsque l'on passe au discours des vaincus sur leur défaite. C'est ce genre de déviations d'un discours qui s'érige en discours officiel que dénonce, entre autres, l'historien américain Howard Zinn, dans son *A People's History of the United States*, Harper and Collins, 1980.

américains! Ou un bombardement de civils, transformé ici en « frappe chirurgicale », sur des objectifs au départ strictement militaires. C'est donc une version légèrement expurgée que les producteurs de *Pearl Harbor* ont destinée aux spectateurs allemands et surtout japonais : ont été coupés les “sales Japs” et autres écarts de langage dans la bouche des boys de l'US Air Force et de la Navy.

C'est peut-être dans les discours à valeur de réévaluation, de justification, imbriqués dans le discours plus large de la fiction militaire, que se développe une orientation du film d'action « au service de la nation, de la démocratie, de la liberté » avec lequel fusionne, en contrepoint, celui de la glorification moins de l'Amérique que de son armée.

À travers les figures emblématiques des héros guerriers mis en scène, semble s'affirmer une véritable promotion, par sa visibilité même, de la puissance de l'armée américaine. De sa valeur intrinsèque (elle est d'une efficacité redoutable, même dans la défaite) mais aussi des valeurs qu'elle défend. De sa formidable capacité à jouer le rôle du seul vrai *melting pot* (par opposition à celui qu'est censé être la société civile, mais dont on peut voir toutes les limites, semble dire le film de guerre sur un ton narquois et satisfait de soi).

Il est alors fort logique d'observer que l'armée s'est efforcée, depuis quelques années, de trouver dans les médias (essentiellement la télévision et le cinéma, mais aussi, et en quantité non négligeable, les jeux vidéo et les parcs d'attractions) un moyen non seulement de rectifier son image, mais également de diffuser celle-ci et, dans le même temps, d'en faire un accélérateur de recrutement.

Ainsi, avec *Top Gun* (Tony Scott, 1986), l'armée voit survenir un changement radical de ton de l'industrie à son égard : les décennies précédentes avaient été extrêmement critiques vis-à-vis des militaires (engagement au Vietnam oblige). Avec la fin des années quatre-vingt, naît une ère de relations plus amènes entre Hollywood et la Grande Muette. Se resserrent des liens, autrefois étroits, nés en 1942 avec la création du Bureau de Liaison du Film. On peut rappeler ici que cette relation entre la Californie et Washington a trouvé son point d'orgue avec la série de films intitulés *Why We Fight* et réalisés entre 1943 et 1945 par Frank Capra.

À partir de cette période, se met en place une réciprocité fort intéressante entre le Pentagone et Hollywood. Lorsqu'un studio désire

l'assistance des forces armées, il lui faut signer un contrat dans lequel l'armée peut exercer un droit de regard sur le contenu du film, dans la mesure où l'image de cette dernière est impliquée. Ainsi, en plus de facilités de location de matériel (allant du simple fusil-mitrailleur au porte-avions, en passant par les véhicules terrestres et aériens tant anciens que modernes) et, le cas échéant, de personnel, la production obtient un « seal of approval » tacite.¹² Il va sans dire que le studio concerné trouve ainsi un moyen de ne pas grever son budget : la facture détaillée n'est certes pas disponible, mais il semble bien que son montant total soit en tout cas moins élevé que celui d'une location classique de matériel.

Néanmoins, les mânes généreux et les bons auspices ont une contrepartie. Selon le *Making Movies Guide*¹³ de l'armée américaine, « The production should help Armed Forces recruiting and retention programs. [...] The production company agrees to consult with the DoD Project Office in all phases of pre- production, production and post production that involve the military or depict the military. »

La frontière est bien mince entre l'assistance au réalisme d'un film et son contrôle, tant du point de vue historique, factuel, qu'idéologique. Il n'est donc pas inintéressant d'observer que les films qui bénéficient du soutien logistique de l'armée américaine ont une orientation plutôt éloignée d'une perspective documentaire.

Dans ce contexte, on ne s'étonnera pas d'entendre l'opinion, partagée par plusieurs responsables des forces armées, selon laquelle la description la plus respectueuse des faits historiques serait d'un ennui mortel. On ne s'étonnera pas non plus d'une relecture héroïque de certains épisodes des engagements armés récents, telle la bataille de Mogadiscio d'octobre 1993 présentée dans *Black Hawk Down*, où l'on ne trouve ni mise en perspective politique des relations entre l'Afrique et les Etats-Unis, ni présentation des enjeux stratégiques pour la communauté internationale, ni, *a fortiori*, exposition du point de vue des Africains sur le conflit.

¹² Après plusieurs lectures critiques des scénarii, l'officier responsable du service consacré aux divertissements, basé à Los Angeles, donne son aval à la réalisation d'un film militairement « réaliste ».

¹³ Le texte intégral du guide en question se trouve à l'adresse suivante : <http://www4.army.mil/ocpa/community/makingmovies/guide.html>

Interrogé au sujet des pressions éventuellement exercées par l'officier chargé de la lecture du script, le scénariste de ce dernier film, Ken Nolan, évoque des modifications mineures (néanmoins imposées par l'armée). Il cite, notamment, celle concernant le nom d'un des personnages du film, incarné par Ewan Mc Gregor. Le soldat qui lui a servi de modèle, bien qu'il ait eu un comportement héroïque pendant les événements, a également été condamné pour viol sur enfant lors de son retour au pays. Ne voulant pas le glorifier, l'armée a demandé que son nom d'origine, Stubbins, soit transformé en Grimes¹⁴, dont la sonorité et la connotation sont plus aisément identifiables pour un spectateur anglophone.

Plus problématiques sont les deux scènes coupées évoquées par Kathleen Ross, l'une des responsables de l'interface entre les deux mondes. Dans l'une, un soldat au comportement héroïque ne prend pas en compte les ordres émanant de sa hiérarchie ; dans la seconde, est mise en scène la tension existant entre deux corps d'armée, les Rangers et les Commandos Spéciaux. Selon Ross, la dramatisation d'un événement doit se plier aux règles d'une vision positive de l'armée, au sein de laquelle il ne saurait y avoir d'individualisme que s'il obéit à un ordre, ou de dissension, de rivalité entre composantes d'un grand tout uni et solidaire.

Par conséquent, les projets qui ne s'harmonisent pas avec cette volonté de glorifier et de lisser l'image que l'armée souhaite donner (et voir donner) d'elle-même n'obtiennent pas son soutien. Ainsi de *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), dont le personnage-titre paraissait trop simplet, comme de *The Thin Red Line* (*La Ligne rouge*, Terrence Malick, 1998) qui présente des soldats en proie au doute, d'*Independence Day* (Roland Emmerich, 1996) à la fin duquel la situation est, aux yeux des décideurs, par trop caricaturale¹⁵ – à moins qu'il ne s'agisse de l'attitude globale des militaires, décrits comme têtus et jusqu'au-boutistes.

¹⁴ Dans un dictionnaire bilingue, on trouve comme traduction à *grime* : crasse, saleté.

¹⁵ Imaginez un président des Etats-Unis remontant dans un avion de chasse après plus de dix ans de non- pratique, ou un ancien alcoolique sauvant le monde aux commandes d'un appareil que des pilotes chevronnés mettent plusieurs années à maîtriser...

Néanmoins, après le succès aux Oscars de *Platoon* (Oliver Stone, 1986), projet dont s'était dissociée l'armée américaine, le Pentagone a assoupli ses exigences concernant le contenu factuel et idéologique. L'impact des films qui ont suivi a pu se mesurer en observant les hausses spectaculaires de recrutement au sein des forces armées. C'est ce qu'un militaire, conseiller technique sur un grand nombre de projets, définit comme l'application de la « règle des 90% » : qu'importent les dix pour cent d'invraisemblance tant que l'image résultante est positive.

Les meilleurs auspices pour la réalisation d'un film sont ceux qui sont pour lesquels des producteurs et des cinéastes se montrent conciliants, dociles, voire complaisants, à l'instar d'un Jerry Bruckheimer. Ce dernier est même parvenu à vendre l'idée d'une émission de télé-réalité, *Profiles from the Front Line*,¹⁶ directement filmée en Afghanistan, promouvant l'intervention armée américaine à la suite du 11 septembre 2001. Cette série ne se distingue pourtant guère des longs-métrages qui nous occupent, dans la mesure où ce qui aurait pu avoir une dimension quasi-documentaire apparaît comme une longue publicité sans humanité, sans authenticité, ne donnant qu'une image aseptisée d'une guerre sans morts, où l'ennemi est à peine identifié, où la caméra cesse de filmer à l'approche des combats – en somme, une glorification des nouveaux héros de l'Amérique, les soldats des Forces Spéciales, qui reprennent sur le mode militaire le flambeau transmis par les pompiers new yorkais.

Si les enjeux de la communication sont primordiaux, il est également possible de sentir que certains réalisateurs se livrent à un jeu complexe de résistance face aux nouvelles exigences de l'armée. Ainsi John Woo, réalisateur hong kongais venu exercer son art (de la guerre) à Hollywood, lorsqu'il s'attaque à un épisode de la Seconde Guerre Mondiale, a dû se plier à certaines exigences. En effet, *Windtalkers* montre comment le haut commandement américain donne à deux *marines* (Nicholas Cage et Christian Slater) la mission de protéger deux Indiens navajo qui utilisent leur langue maternelle, indéchiffrable par l'ennemi, pour communiquer par radio avec leur Quartier Général. Or, il s'avère que les « gardes du corps » assignés

¹⁶ On peut consulter le site de la chaîne ABC pour de plus amples informations : <http://abc.go.com/primetime/profiles>

aux codeurs indiens ne devaient pas hésiter, le cas échéant, à tuer ceux qu'ils devaient protéger¹⁷.

On peut aisément imaginer comment l'éventualité de voir un soldat en supprimer un autre, *sur ordre*, peut avoir posé un problème d'image. L'officier chargé de la liaison entre l'armée et le studio pendant la pré-production du film a pensé résoudre linguistiquement ce délicat sujet. Aussi a-t-il été exigé que le mot « tuer » n'apparaisse pas dans les dialogues, suggérant ainsi indirectement que la décision de se sacrifier était prise par le soldat lui-même. Et de fait, lorsque Nicholas Cage reçoit son ordre de mission, son supérieur lui demande de protéger le code « at all costs » - par tous les moyens. Pourtant, dans une scène clé du film, lorsque l'un des codeurs indiens est sur le point d'être fait prisonnier et torturé, John Woo réussit à contourner cet impératif. En filmant le codeur navajo tantôt en plan moyen, tantôt en gros plan, le signe de la tête qu'il adresse à Nicholas Cage indique clairement qu'il est conscient du rôle que doit jouer son « ange gardien ». Ce dernier, malgré toute la répugnance qu'il ressent à exécuter sa mission, se résout finalement à jeter une grenade qui emporte dans son souffle le prisonnier et ses agresseurs.

“The art of war is of vital importance to the state” Sun Tzu, I-1

Comme on vient de le voir, Hollywood n'hésite pas à mettre son outil de diffusion à grande échelle à la disposition de l'armée américaine. Par conséquent, il n'est plus inenvisageable que ce soit l'armée qui se serve des studios pour faire passer des messages que l'on pourrait assimiler à de la propagande à son avantage. Mais aussi, à travers elle, l'industrie du divertissement servirait de courroie de transmission aux décisions prises par l'administration Bush.

L'axiome selon lequel “l'image informe souvent plus sur celui qui la saisit et la diffuse que sur ce qu'elle représente”¹⁸ peut effectivement décrire l'utilisation à des fins propagandistes, et avec le plein accord de celle-ci, de l'industrie du cinéma par Washington. Depuis le 11

¹⁷ Fait confirmé par les archives militaires, lorsque ce code a été rendu public en 1968.

¹⁸ Marc Ferro, *op. cit.*, p.14.

septembre 2001, les films de guerre (qu'on peut alors envisager comme l'extension des films d'action et d'espionnage) justifient également l'exportation de la guerre à l'étranger pour lutter contre le terrorisme, « éradiquer le Mal », selon les termes du président Bush. Il y a un Rubicon de franchi entre le discours de politique étrangère du leader américain et le discours fictionnel hollywoodien.

À ce titre, l'étrange perversion de la diplomatie dans le film de Christian Duguay donne ample matière à étonnement¹⁹. La vision belliqueuse, voire belliciste, du film rappelle assez explicitement que "la guerre est la continuation de la politique par d'autres moyens". La célèbre formule de Karl Von Clausewitz pourrait être reprise parodiquement et étendue au cinéma selon Hollywood : « les films de guerre sont la continuation de la politique extérieure des Etats-Unis par les moyens de la fiction ».

Mais, au juste, sur quoi repose l'éventuelle manipulation idéologique ? Dans les cinq films qui nous occupent, ceux qui concernent les conflits les plus récents (et qui reflètent le mieux la situation géopolitique actuelle) reposent sur quelques axes fondamentaux.

Il s'agit en premier lieu de discréditer l'Europe et les Nations Unies. Les péripéties diplomatiques qui ont précédé le récent conflit en Irak transparaissent, par exemple, dans *Behind Enemy Lines*. Les deux instances qui ont formulé le plus de réserves concernant un engagement unilatéral américain reposant sur des preuves douteuses se retrouvent concaténées dans le personnage de l'Amiral Piquet (l'officier supérieur français représentant l'ONU auprès du bouillant Amiral américain Reigart).²⁰ Quand bien même Piquet invoque-t-il les traités officiellement passés entre belligérants en Bosnie, Reigart passe outre : tirer un de ses pilotes des griffes de l'ennemi est sa priorité. Et tant pis si le pilote en question a transgressé un accord de paix en violant l'espace aérien serbe. Le film justifie cette décision en insistant sur le fait qu'il y a une relation de type père-fils qui s'est établie entre les deux hommes et que, de manière peut-être plus

¹⁹ Dans *The Art of War*, Wesley Snipes est le bras armé et fantôme des Nations Unies.

²⁰ On retrouve dans ce rôle Gene Hackman, une valeur sûre d'Hollywood, en particulier parce qu'il a déjà incarné des personnages identiques (voir *Crimson Tide* - *USS Alabama*, Tony Scott, 1995).

fondamentale, le pilote a photographié une transgression antérieure de l'ennemi (ce qui constitue justification à rebours de son écart). Face à cette situation intolérable (les méchants serbes ont déjà tué de sang froid le navigateur de l'avion abattu), Reigart, agissant en bon américain avant tout, refuse l'attentisme (la lenteur, l'inefficacité, la compromission pourquoi pas) du représentant du « Machin » et prend, avec l'aide de quelques fidèles, la décision juste, rapide, et dictée par le bon sens, qui s'impose. Au final, le pilote, qui avait encore des doutes sur son utilité au sein de l'armée, est sauvé et reste dans l'aéronavale, les Nations Unies dans une impasse et l'amiral américain prend une digne retraite avec les honneurs, plutôt que d'accepter un poste administratif.

De pair avec cette tendance observée ici et ailleurs²¹, on trouve évidemment exprimé le discrédit des idéologies révolutionnaires et terroristes (ou, à tout le moins, qui justifient le terrorisme, voire qui s'en font les champions). Ainsi, dans *Black Hawk Down*, le chef de guerre local n'a guère la voix au chapitre. On sait qu'il pille les provisions fournies par la Croix-Rouge et destinées à la population sinistrée de Mogadiscio et c'est à peu près tout. Le film donne l'impression qu'il n'est qu'un chef mafieux traditionnel. Il en diffère cependant dans le fait que, dès les premières images, le spectateur éprouve le sentiment que l'immense majorité²² de la population de la ville est une masse informe, armée, belliqueuse et qu'elle prend fait et cause pour le chef de guerre.

Afin de contrebalancer la vision négative du reste du monde, le film de guerre se fait également l'apôtre d'une volonté d'action. L'Amérique intervient dans un conflit au nom de la sauvegarde de la liberté. Pour la protection des peuples opprimés, la nécessité d'une ingérence humanitaire s'impose de soi : la révolte, née de

²¹ Dans le registre relativement peu éloigné du film d'action et d'espionnage, on trouve des lignes dramatiques et structurelles identiques. Comme dans le dernier opus des aventures de Jack Ryan (l'analyste de la CIA immortalisé par Tom Clancy), *The Sum of All Fears* (*La Somme de toutes les peurs*, Phil Alden Robinson, 2002).

²² Le réalisateur n'omet cependant pas quelques plans, à la fin du film, dans lesquels les soldats survivants, tels des marathoniens épuisés, sortent au ralenti du brouillard sous les applaudissements et les acclamations d'une petite foule qui les acclame (comme des libérateurs ?).

l'impuissance à intervenir, exprimée par les soldats américains embarqués dans l'hélicoptère qui survole le lieu du pillage des vivres au début de *Black Hawk Down*, en est un exemple significatif.

Ce que cache cette justification de façade (et qui ne tient pas compte, comme le dit l'un des personnages du film de Ridley Scott, des équilibres internes des pays concernés), c'est, en réalité, une volonté hégémonique et impérialiste, sans contrepoids depuis la chute du Mur de Berlin, et qui n'avoue pas la portée économique des engagements armés : le contrôle ou le monopole de certains marchés.²³ Ces enjeux, qui sous-tendent les films, donnent l'occasion de livrer quelques scènes au comique décalé, comme dans *Behind Enemy Lines*, où le protagoniste (le Lieutenant Chris Burnett, interprété par Owen Wilson) se voit offrir assistance par un groupe de Bosniaques : l'un d'entre eux parle anglais parce qu'il écoute (et rêve de faire) du Rap américain ; une autre, pour étancher la soif et calmer la faim du pilote américain qui ne cesse de courir depuis plus de vingt-quatre heures, lui tend... une bouteille de Coca-Cola.

L'entrecroisement (l'interférence ?) entre la fiction cinématographique guerrière et la réalité politique trouve un écho supplémentaire dans certains types de jeux vidéo mettant en scène les forces armées américaines. L'arrivée de ce phénomène culturel dans le champ lexical de la politique s'est faite de manière naturelle dans la bouche de George W. Bush, le 6 février 2003, lorsqu'il s'est exclamé, on s'en souvient, "The game is over" en parlant de la fin du conflit en Irak. On pourrait voir dans cette déclaration l'officialisation d'une offensive toute linguistique orchestrée depuis la première Guerre du Golfe. Les différentes écoles de la pensée militaire américaine, assises sur une supériorité technologique absolue, ont effectivement donné naissance à des concepts politico-militaires tels que les "frappes intelligentes", ou le "zéro mort". Concepts qui trouvent une mise en œuvre dans les jeux vidéo, dans la mesure où ceux-ci participent d'une tendance à déréaliser les horreurs de la guerre : il n'y a de blessés ou de morts que virtuels.

Par ailleurs, on sait que le Pentagone cherche à entraîner et à recruter des soldats au moyen de jeux vidéo. S'appuyant sur le fait, d'une part,

²³ Voir l'article rédigé par Noam Chomsky, « Le meilleur des mondes selon Washington », publié dans *Le Monde Diplomatique* d'août 2003.

que jusqu'alors l'armée utilisait des simulateurs sophistiqués (des cockpits grandeur nature, équipés d'écrans vidéo couvrant toutes les surfaces et montés sur vérins hydrauliques) très onéreux (on évoque des prix en millions de dollars) et, d'autre part, que la plupart des soldats sont des enfants de l'ère du jeu vidéo (et donc savent utiliser une console de jeu), l'emploi de nouvelles technologies s'affirme comme une évolution logique.

Ainsi, en 1999, se sont ouverts à Marina Del Ray, près de Los Angeles, les bureaux de l'Institute for Creative Technologies,²⁴ organisme doté de cinquante millions de dollars par le Département de la Défense, permettant à des professionnels du cinéma (réalisateurs, scénaristes, truqueurs...) de mettre au point des outils préparant les soldats à des théâtres d'opérations potentiels. Le directeur de cet institut est l'ancien responsable des effets spéciaux de la Paramount et sa mission est de mettre au service de l'armée américaine, une expérience, un savoir-faire propres à l'industrie du divertissement (ce qui comprend évidemment Hollywood, mais également l'industrie du jeu vidéo et celle des parcs de loisirs).

À titre d'exemple de matérialisation de cette collaboration, Jarred Pair a élaboré le projet "Flat World". Ce dernier consiste en une salle dont les murs sont autant de portails virtuels permettant à un soldat équipé de lunettes spéciales de voir ce qui se passe "au dehors" en trois dimensions. Ce simulateur, déjà adopté par certaines unités pour l'entraînement au combat, donne la possibilité de tester les capacités de prise de décision des soldats.

D'autres projets ressemblent à des jeux vidéo²⁵ (à ceci près que leur technologie est plus avancée) dont les scénarii sont toujours fonction de la stratégie officielle de défense de l'armée américaine. Permettant de mettre les soldats dans des situations inattendues "sur le terrain", ces "jeux" développent leur réactivité. Un exemple, *Full Spectrum Command*, distribué à des fins d'entraînement militaire en février 2003, s'adresse à des officiers d'infanterie qui, à la tête de 120 hommes, sont placés en condition dans un environnement est européen. Ils doivent faire preuve d'un sens de l'organisation, de la

²⁴ On peut consulter le site <http://ict.usc.edu> avec profit, et en particulier ce qui concerne les simulateurs.

²⁵ Le Pentagone possède les droits de ces jeux, mais les studios y trouvent aussi leur compte puisqu'ils en commercialisent des versions civiles.

prise de décision et d'une capacité à reconnaître une menace lors d'une mission de maintien de la paix.

Le jeu vidéo a aussi des débouchés publics et, en tant que média d'expression, il faut reconnaître sa valeur d'arme de propagande. Des jeux comme *Conflict Desert Storm* (sorti en Europe le 13 septembre 2002) orientent la perception de l'engagement militaire, puisque le joueur ne peut prendre qu'un rôle, celui du soldat américain, dont l'ennemi est souvent arabe (Irakien dans le cas de ce jeu précis). Il s'ensuit que le joueur est amené à se placer dans une perspective singulière mais pas immédiatement perceptible : en devenant *de facto* un défenseur de la paix (du Bien), il se crée une adéquation entre les discours politique et idéologique, tant officiels que fictionnels.

L'expérience accumulée depuis des années par les principaux acteurs du cinéma commercial outre-Atlantique, ainsi que les étonnantes ressemblances entre fiction et réalité,²⁶ pourraient bien apporter une aide précieuse aux autorités américaines dans leur guerre contre le terrorisme, brouillant ainsi la ligne de démarcation entre les deux mondes. En effet, regroupés au sein d'un discret groupe de réflexion du même Institute for Creative Technologies, certains scénaristes et metteurs en scène hollywoodiens tentent ainsi d'imaginer, selon un des responsables du groupe, des scénarii possibles décrivant "ce qui pourrait arriver et comment les attaques pourraient être évitées", sans autre précision. D'évidence très sensible, le fruit de leur réflexion ne dépasse les murs de l'ICT que pour être directement transmis aux responsables de l'armée américaine au Pentagone, et non aux sociétés de production...

Parmi les participants à ces *brainstormings* hors du commun, on note la présence de Steven E. De Souza, le scénariste des deux premiers films de la série *Die Hard* (respectivement *Piège de cristal*, John McTiernan, 1988 et *58 minutes pour vivre*, Renny Harlin, 1990), David Engelbach, scénariste de la série télévisée *MacGyver* ou encore Joseph Zito, réalisateur de films d'action tels que *Invasion USA* (1985) ou encore *Missing in Action* (*Portés disparus*, 1984), tous deux avec l'inénarrable Chuck Norris. Plus étonnantes, la participation de David

²⁶ À la base de scénarios longtemps considérés comme délirants ou exagérés, Hollywood a vu avec stupeur ses *Die Hard*, *The Siege* et consorts soudain dépassés par la terrifiante réalité des attentats du 11 septembre 2001.

Fincher, Spike Jonze ou Randal Kleiser (réalisateur de *Grease*, 1978) et l'absence d'un Tom Clancy dont le roman *Sur ordre* présentait pourtant de troublantes similitudes avec les attentats de New York, Washington et Pittsburgh.

“O divine art of subtlety and secrecy!
Through you we learn to be invisible,
through you inaudible, and hence we can
hold the enemy’s fate in our hands.” Sun
Tzu, VI-9

Comme on vient de le voir, les enjeux de l’instrumentalisation du film de guerre sont multiples. Un fait demeure, commun aux films qui nous intéressent ici et aux films d’action ou d’espionnage : l’Amérique (et sa vitrine internationale qu’est Hollywood) n’en a pas fini d’occulter certaines réalités gênantes. Déclarer la guerre au terrorisme à l’échelle mondiale, c’est oublier que le premier attentat de masse aux Etats-Unis est celui d’Oklahoma City en 1995, et non la destruction des tours du World Trade Center. C’est aussi négliger ce que la CIA n’a cessé de mettre en avant : il y a de moins en moins d’ennemis clairement identifiés (l’affrontement direct a laissé place à ce que les analystes appellent les “zones grises” des réseaux terroristes), et de plus en plus de groupes armés non étatiques. Quant aux résultats des engagements armés menés par les Etats-Unis, ils restent pour le moins discutables, dans la mesure où, au mieux, ils amènent un changement de régime, et non le rétablissement de la paix (la situation en Afghanistan se détériore et les Irakiens attendent toujours la nomination et l’entrée en fonction d’un gouvernement de transition). Que dire, enfin, de la logique de fuite en avant guerrière introduite avec la notion de “guerre préventive” ?

Si les chaînes d’information, Hollywood et l’Office de Désinformation de la Maison-Blanche ont réussi à convaincre l’opinion publique américaine qu’une guerre en Irak était une guerre contre le terrorisme (ce que l’actualité dément au quotidien), ne peut-on envisager que la capacité du cinéma commercial (une des sources

principales d'information pour nombre de gens outre-Atlantique²⁷) à manipuler l'opinion ne devienne l'instrument d'une guerre de cultures (entre l'Islam radical et l'Occident démocratique, dont la tête de proue auto-proclamée est l'Amérique), équivalent moderne de la guerre froide ?

Quelles que soient les motivations d'Hollywood (convictions, peur de la censure, opportunisme²⁸- ces trois éléments sont étroitement imbriqués), il va sans dire que l'industrie du cinéma américaine ne peut se passer de son public. Qu'importent les compromissions tant que la Mecque du loisir filmique réussit à flatter la fibre patriotique du grand public américain, sans heurter outre mesure les consommateurs sur le vaste marché mondial.

Si l'on était cynique, on pourrait suggérer que Hollywood et le Pentagone (voire la Maison-Blanche) s'appuient sur le principe de la fugacité de la mémoire et espèrent que les films vont progressivement remplacer l'Histoire, que "le mythe [va prendre] la relève de ce qui s'est réellement passé."²⁹

Poussons la logique à son terme. Le film de guerre produit par le cinéma commercial américain a ses limites. Les films dont j'ai parlé ici ne sont pas des chefs-d'œuvre et ont recueilli un succès public et critique relatif,³⁰ surtout en Europe. Pourtant, grâce à un subterfuge suprêmement efficace, Hollywood n'attaque-t-il pas *avec les mêmes armes* là où on ne l'attend pas ?

En effet, deux séries de films sortis depuis 2001 s'appuient sur leur dimension mythique (donc non spécifiquement américaine) pour mettre en scène la guerre contre la dictature, parfois à l'échelle mondiale, et ont toutes deux emporté l'enthousiasme général. Ainsi

²⁷ Les dirigeants des studios ne répétaient-ils pas que le cinéma servait à « former les esprits des américains » ?

²⁸ Ce dont ont rêvé Ronald Reagan et Arnold Schwarzenegger, et, qu'en un sens, Hollywood n'a pas pu complètement satisfaire, c'est peut-être trouver de nouvelles manières d'influencer l'opinion publique. Si le monde de l'*entertainment* ne comprend pas celui monde de la politique aussi bien qu'il le voudrait, il est tout de même possible de concevoir que l'« access » (l'accès au pouvoir résultant des loyautés politiques) est encore et toujours à l'ordre du jour pour Hollywood.

²⁹ Ferro, p. 170.

³⁰ *Pearl Harbor* est le seul des cinq films à avoir atteint le *Top Ten* des entrées aux USA pour l'année 2001 : il se trouve à la septième place.

que le démontre fort habilement Isabelle Smadja,³¹ les deux premières aventures de *Harry Potter* (Chris Columbus, 2001, 2002) ainsi que les trois épisodes du *Lord of the Rings* (*Le Seigneur des anneaux*, Peter Jackson, 2001, 2002, 2003), à l'instar de leurs sources littéraires, "nous permettent, face à la taille imposante des fléaux qui s'accumulent sur nos écrans (et qui font que) nous nous sentons comme des enfants devant le monde des adultes, de lire ce que nous désespérons de voir dans la réalité : le combat de David contre Goliath, ou notre petiteesse triomphant des géants."

Ainsi, dans un coup de théâtre aussi spectaculaire qu'hollywoodien, l'Amérique renverse les rôles et s'attribue les qualités enfantines d'innocence et de pureté des héros de ces fictions, entraînant avec elle le spectateur rassuré et déculpabilisé sur le chemin de la liberté et de la démocratie. Quelle maîtrise de son art (de la guerre) !

Berthomieu, Pierre, *Le Cinéma hollywoodien – Le temps du renouveau*, Paris: Nathan, 2003.

Bidaud, Anne-Marie, *Hollywood et le Rêve américain*, Paris: Masson, 1994.

Ciment, Michel, *Kubrick*, Calmann-Lévy : Paris, 1987.

Devine, Jeremy M., *Vietnam at 24 Frames a Second*, University of Texas Press, Mc Farland & Cy, Inc., Jefferson, North Carolina, 1999.

Duclos, Denis, *Le Complexe du loup-garou*, Paris, La Découverte, 1994.

Ferro, Marc, *Cinéma et Histoire*, Paris: Gallimard, 1993.

Gombrich, E.H. , *Histoire de l'art*, Gallimard, Paris, 1998.

Lenne, Gérard, *La Mort à voir*, Paris: Editions du Cerf, 1977.

Monde Diplomatique (Le), numéros décembre 2002, juillet et août 2003.

Muraviec, Laurent, *La Guerre au XXIe siècle*, Paris: Odile Jacob, 2001.

Sight and Sound, numéros 3 (mars 2003) et 5 (mai 2003).

Tomasovic, Dick, *Le Palimpseste noir*, Crisnée (Belgique): Yellow Now 2002.

Tzu, Sun, *The Art of War*, New York: Barnes and Noble, 2003 (pour la présente édition).

³¹ « Le Mal et l'enfant sauveur », *Le Monde Diplomatique*, Décembre 2002, p.32.