



## Guerre des images et imaginaires de guerre dans le cinéma de science-fiction nord-américain

Cormier Thierry

### [Pour citer cet article](#)

Cormier Thierry, « Guerre des images et imaginaires de guerre dans le cinéma de science-fiction nord-américain », *Cycnos*, vol. 22.1 (La science-fiction dans l'histoire, l'histoire dans la science-fiction), 2005, mis en ligne en octobre 2006.

<http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/642>

Lien vers la notice <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/642>

Lien du document <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/cycnos/642.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

Revue électronique de l'Université Côte d'Azur

## Guerre des images et imaginaires de guerre dans le cinéma de science-fiction nord-américain

Thierry Cormier

**Thierry Cormier** prépare une thèse de doctorat en Etudes cinématographiques et audiovisuelles. Il coordonne pour le Conseil Régional Nord - Pas de Calais un dispositif d'éducation au cinéma et à l'image pour les enseignants et les élèves du second degré. Il a été chargé de cours en cinéma à l'Université de Caen et a notamment publié dans *Eclipses*, *Iris*, *Contrebande* et *Cinémaction*.

Depuis la guerre du Viêt-nam, le cinéma de Science-fiction Nord Américain, avec notamment des cinéastes comme John Carpenter, John McTiernan ou James Cameron et Paul Verhoeven, s'est fait l'écho de l'histoire sociale, politique ou belliqueuse du pays, à travers des systèmes d'échos, d'échanges et d'influences entre l'imaginaire et l'histoire d'une part, et entre le cinéma et la télévision d'autre part. Ces auteurs augurent moins des dérives à venir qu'ils n'énoncent des problématiques contemporaines, leurs imaginaires du futur, en se nourrissant de ces histoires inventées, nous parlent d'une histoire « en train de se faire », tout en s'inscrivant au cœur d'un questionnement sur la place de l'image dans les représentations historiques, mais aussi son rôle passé, présent et à venir dans l'évolution des sociétés modernes.

golfe, Viêt-nam, cinéma, télévision, guerre, hybridation, visuel

Faire de la présentation d'une certaine image la base de toute une politique – chercher, non pas la conquête du monde, mais à l'emporter dans une bataille dont l'enjeu est « l'esprit des gens » – voilà bien quelque chose de nouveau dans cet immense amas de folies humaines enregistré par l'histoire.

*Hannah Arendt à propos de la guerre du Viêt-nam*<sup>1</sup>

En tant que machine d'ombres et de lumières, le cinéma entretient presque ontologiquement avec le monde un rapport équivoque : « L'histoire disparaît à force d'être réécrite », comme l'écrit Francis Vanoye, à propos de John Ford.<sup>2</sup> Et pourtant, le film est aussi un document historique, en tant que photographie du contexte qui l'a vu naître.

Les représentations cinématographiques de l'histoire aux Etats-Unis se déterminent selon deux axes complémentaires : d'une part, une approche généralement non didactique de l'événement historique, autrement dit affranchie de la mission d'enseignement ; et d'autre part, l'usage d'un cadre avéré réel pour se concentrer sur les matrices idéologiques de la nation. Il n'est donc pas question de faits mais de valeurs, de l'essence même de l'idée américaine, l'Histoire devenant avant tout un cadre, voire un décor à des récits individuels capables de cristalliser des valeurs érigées en doctrines nationales. La reconstitution historique cède le pas à la construction ou à la déconstruction mythologique de l'Amérique, en évoquant, notamment, à l'intérieur d'un cinéma de genre, les fondements moraux qui ont présidé à la naissance et à l'évolution de la nation. Que ce soit le Western, le film de guerre ou le film de gangsters, les œuvres qui s'inscrivent dans ces registres participent de la tendance hollywoodienne à substituer aux yeux du public la légende à l'Histoire, l'imaginaire au réel. La conséquence en est un possible égarement vers une sorte de *Photogénie* de la réalité, image rêvée, voire idéalisée de l'Amérique, mais en tout cas presque toujours mythifiante.

S'agissant de la guerre en tant qu'événement historique, toute représentation est questionnée sous l'angle du parti pris : « être pour ou être contre ». Il y a aussi des questions de l'ordre

---

1 *Du mensonge à la violence*, Paris : Calman-Lévy/Pocket, coll. Agora, 1972, p. 22

2 Francis Vanoye, *John Ford et les réécritures de l'Histoire*, Vertigo n°16, janvier 1997, p. 100.

d'une possible spectacularisation qui se posent aux représentations de la guerre : trop voir la guerre c'est risquer la banalisation ou la fascination, mais ne pas assez la voir c'est risquer la déréalisation ; ne montrer que les drames c'est oublier la quotidienneté, mais ne pas les montrer c'est nier la tragédie. Se pose également la question de la valeur de ces images, de leur rôle et de leur fonction vis-à-vis de l'événement représenté : entre information, spectacle et dénonciation. Le sujet « guerre » a ainsi atteint une dimension beaucoup plus symbolique en tant qu'il est devenu un moyen pour l'artiste d'évoquer plutôt que de raconter. Par son truchement, le cinéma questionne le médium, prenant acte du fait que la télévision est devenue l'espace privilégié de la mise en scène belliqueuse, changeant la nature de l'événement, fasciné qu'il est par sa propre représentation. Enfin, face à la guerre, l'image, qu'elle émane de la télévision ou du cinéma, ne peut plus aujourd'hui se départir de son histoire ; tant pour le spectateur que pour le producteur, l'étendue des représentations guerrières suppose une réflexivité, consciente ou inconsciente, toujours plus prégnante.

Le cinéma de science-fiction en s'emparant de ce sujet, s'inscrit pleinement dans ce que Lionel Richard nomme « l'éternisation de la guerre qui finit par nourrir l'imaginaire des artistes plutôt que leur expérience vécue, à travers une expression allégorique. »<sup>3</sup>

Bien plus que le film de guerre traditionnel, la science-fiction permet cette *éternisation* de la guerre en représentant des guerriers invincibles auxquels il faut inventer de nouveaux ennemis et défis extraordinaires puisqu'ils sont indestructibles parmi les hommes, frappant ainsi l'imagination avec son cortège d'exploits, de héros et de violences inhabituelles. Dans le cadre du cinéma hollywoodien, la science-fiction rend compte également des valeurs fondatrices et historiques qui ont présidé à la naissance et à l'évolution de la nation américaine, rejoignant ainsi cette tendance mythifiante de l'Histoire. Enfin, la Science-fiction s'impose comme un genre formel, une forme d'essai travaillant la réflexivité et réfléchissant le médium, parce que les images de guerre, qu'elles soient télévisuelles ou cinématographiques, déploient leurs ramifications à l'intérieur d'un vaste réseau d'échanges, d'échos, d'influences ou d'antagonismes.

## Hybridation des genres : le Viêt-Nam fondateur

Avant même sa possible distorsion médiatique ou culturelle, le conflit vietnamien n'était déjà plus qu'une réalité d'apparences, un réel déréalisé non seulement dans la perspective de sa future mise en images, mais aussi au regard de l'objectif essentiel de cette guerre, comme l'explique Hannah Arendt, qui était d'asseoir le prestige et l'image de la *plus grande puissance mondiale* :

L'objectif était désormais la formation même de cette image, comme cela ressort à l'évidence du langage utilisé par les spécialistes de la solution des problèmes, avec ses termes de « scénarios » et de « publics », empruntés au vocabulaire du théâtre.<sup>4</sup>

La guerre du Viêt-Nam a d'abord été une entreprise axée sur l'imaginaire. Elle tient ainsi une place essentielle dans l'histoire de la représentation, non seulement parce qu'elle fut la première guerre couverte par la télévision en quasi-direct, mais également parce qu'elle cristallise toute la dialectique à venir entre télévision et cinéma : l'une se substituant à l'autre pour montrer le « spectacle » de la guerre, et l'un subissant l'influence de l'autre jusque dans ses mises en scène. Les films sur le Viêt-nam, qui n'apparaîtront massivement que trois ans après la fin du conflit, ont dominé jusqu'au début des années 90 le genre « film sur la guerre ». Avec ces films est apparue une nouvelle manière d'envisager un tel sujet, plus allégorique, se souciant moins des batailles que du soldat, et révisant profondément les codes du genre à l'aune de la valeur traumatique du conflit. Le conflit vietnamien marque par

---

3 Lionel Richard, *L'art et la guerre—Les artistes confrontés à la Seconde Guerre mondiale*, Paris : Flammarion, 1995, p.13.

4 Hannah Arendt, *op.cit.* p.21

ailleurs l'avènement de l'information moderne et de ses attributs, comme la simultanéité et la mondialisation ou la revendication d'une télévision comme contre-pouvoir. Mais il augure également de la médiatisation outrancière du dernier quart du 20<sup>ème</sup> siècle et de sa cohorte d'écueils tels la banalisation et le voyeurisme, ou encore la complaisance et le sensationnalisme qui vont s'insinuer dans les années 80 en même temps que les perfectionnements technologiques et la multiplication des chaînes et des téléviseurs.

L'essence de cette guerre était donc de nier la réalité. C'est pourquoi il convient d'envisager la guerre du Viêt-Nam au cinéma comme une image de l'Amérique mise en scène et non comme une succession d'événements historiques : posture mimétique du cinéma vis-à-vis d'un conflit qui était moins une affaire de dates et d'événements qu'une affaire d'images.

Le Viêt-Nam constitue une surface de séparation qui a fait dévier la représentation de la guerre, influençant un genre classique qui a délaissé le champ de bataille traditionnel pour une préoccupation plus homocentrique et une mise en exergue du simulacre d'un pouvoir suffisant. Avec cette guerre tout est en place pour préparer le terrain à un glissement des genres cinématographiques traditionnels, mieux à une hybridation des genres entre eux, et des sources de l'image contemporaine. De ce pan de l'Histoire américaine sortiront des thèmes et des approches esthétiques qui vont nourrir l'imaginaire des cinéastes et qui trouveront leur prolongement dans la science-fiction : comme le voyage de l'homme au cœur de son animalité, l'omniprésence des écrans qu'ils soient d'information ou de contrôle, ou une narration disloquée privilégiant l'intensité de la situation à la manière d'un reportage en direct. Ce cheminement qui va conduire à trouver les échos de la guerre du Viêt-Nam dans le registre de la science-fiction cinématographique passera par une période de dix ans durant laquelle l'un et l'autre des deux genres vont subir parallèlement de profonds changements : de 1978 à 1987, de la sortie de *Voyage au bout de l'enfer*, première œuvre à aborder frontalement le conflit Vietnamien, à *Aliens* et *Predator*.

Durant cette période, faute d'acquiescer à une respectabilité artistique, à l'exception kubrickienne, le cinéma de science-fiction devient financièrement rentable, source des plus grands succès du cinéma américain et espace privilégié d'une surenchère d'effets visuels. L'intérêt mercantile et populaire pour la science-fiction croissant, la rentabilité rend dès lors le terrain du genre propice à l'arrivée de nouveaux auteurs, nés dans les années 50, influencés par le fantastique et la science-fiction découverts dans la littérature, les bandes dessinées ou les séries Z et témoins d'une guerre suivie en direct, entre les plans du « film Zapruder » sur l'assassinat de Kennedy et les premières images de l'Homme sur la Lune. De son côté, le film de guerre américain renoncera à l'esprit consensuel du récit manichéen qui vantait le courage des GI's face aux cruels nazis. Conjointement à l'émergence des films sur le conflit vietnamien des motifs propres à d'autres registres vont s'insinuer dans le genre classique, avec notamment *Voyage au bout de l'enfer*, *Apocalypse Now* et *Full Metal Jacket*, où les figures du « Fantôme » et de « l'Homme-machine », accompagnent celles du soldat.

Les films sur le Viêt-Nam connaissent des motifs récurrents et une iconographie qui leur est propre, fixant d'emblée la situation par des figures obligées : ainsi l'hélicoptère, symbole de l'infrastructure technologique américaine ; la figure journalistique (tantôt véhiculée par un personnage ou par la présence d'une caméra, voire par l'insertion d'images d'archives) qui vient rappeler le caractère originellement médiatique du conflit ; ou encore la jungle comme décor incontournable et comme espace de claustrophobie et de régression. A un second niveau d'examen, d'autres motifs, tout en dépendant des particularismes de cette guerre, investissent plus largement d'autres champs sémantiques, donnant, comme l'écrit Benjamin Stora, « une coloration particulière, onirique, fantastique au genre classique des films de guerre. Un cinéma des passions exacerbées et du romantisme noir. »<sup>5</sup> Symptomatiques, si ce n'est d'un

---

5 Benjamin Stora, *Imaginaires de guerre – Algérie – Viêt-Nam, en France et aux Etats-Unis*, La Découverte, 1997, p.209.

genre à part entière, en tout cas d'une cohérence d'ensemble, certains motifs inhérents au Viêt-Nam viennent interférer sur la représentation traditionnelle de la guerre, la poussant en effet aux limites du fantastique. Cette dimension particulière apportée à la mise en scène de la guerre, sans être ostentatoire, s'appuie nettement sur des occurrences réelles, diffusant cette impression d'inquiétante étrangeté. Le sentiment de fantastique dans les films sur le Viêt-Nam progresse par l'entremise de figures telles que celle du « Français » qui fait refluer le passé d'une autre guerre perdue, celle d'Indochine, et témoigne d'un enfermement dans un cycle de désastre. Dans la séquence, visible dans *Apocalypse Now Redux* (2001), dite de la « plantation française », on peut voir un groupe de militaires français surgissant du brouillard à la manière de morts vivants, puis en costumes de soirée discutant autour d'une table apprêtée pour le repas. L'ensemble forme une scène atemporelle, où le temps et les gens paraissent s'être arrêtés dans une ambiance onirique, « une sorte de vision fantomatique de l'après-coup », comme l'explique Coppola dans *Hearts of Darkness*<sup>6</sup>. Dans *Voyage au bout de l'enfer* (1978), Cimino utilise quant à lui le personnage du Français, ancien colon demeuré à Saigon, comme une figure faustienne ; il est le tentateur pour Nick, le soldat traumatisé interprété par Christopher Walken, celui avec lequel il va signer un pacte le condamnant à errer sans âme dans l'enfer des bas-fonds de Saigon. De cet enfer, le Français paraît être le guide et toute la dernière séquence vietnamienne du film s'apparente à une relecture du mythe d'Orphée aux Enfers. Michael (Robert De Niro) est cet Orphée qui revient chercher son ami Nick, demandant au Français de le mener vers lui. Après avoir payé ce Charon, il le suivra dans une barque, alors que Saigon est en flammes, agonisant sous les coups des Vietcongs. Toute cette séquence relève du poème fantastique, la mise en scène privilégiant le regard mythique plutôt que le discours historique ; c'est une fantasmagorie en acte de la défaite américaine au Viêt-nam.

D'une façon générale, les films sur le conflit vietnamien usent d'une dialectique fantastique qui relève du principe de *dissimulation-monstration* et le motif de la bataille y est au tout premier chef concerné. Les scènes de batailles n'ont une existence que dans le hors-champ, parfois montrées dans l'après, mais la plupart du temps filmées sans contrechamp, n'épousant que le point de vue du soldat américain qui semble affronter, mieux qu'un ennemi invisible, une jungle hostile. Une partie du fantastique au cinéma repose sur le principe d'une subtilisation au regard du spectateur d'actions ou de personnages, et sur la dissimulation d'une menace incluse dans un processus d'*apparition-disparition* spontané. Dans *Assault* (1976), John Carpenter démontre que la conjugaison de ces deux règles appliquée à une situation dépouillée de tout autre élément surnaturel – en l'occurrence l'attaque d'un commissariat isolé dans un ghetto urbain – draine une irréalité qui submerge tout au point de rendre fantastique un contexte, aussi authentifié soit-il. De là vient l'une des impressions de fantastique laissée par la représentation de cet ennemi vietnamien toujours dérobé à notre regard. Le Vietcong et la jungle forment alors une entité quasi-surnaturelle, privée de matérialité. L'ennemi étant tantôt une ombre furtive, tantôt un être difficilement discernable, parfois flou ; il semble n'avoir d'existence que par son accouplement avec la flore. Radicalisant dans la science-fiction cette idée déclinée dans la plupart des films sur le Viêt-nam, John McTiernan avec *Predator* (1987) fera s'interpénétrer la jungle et un chasseur extraterrestre à l'intérieur d'un cadre évoquant les « Rambo » et autres « Portés disparus ». Projet formaliste avant tout, ce film se propose de montrer une flore en mouvement, où les arbres et les feuillus semblent se déplacer pour attaquer le commando américain. McTiernan dépasse ainsi le stade d'une simple dissimulation de l'ennemi pour atteindre à l'essence même d'un mal bicéphale, mi-homme mi-jungle. Tout comme McTiernan, James Cameron avec *Aliens* (1986) reprend la trame des *Missing in Action*, en faisant se rencontrer une section de

---

6 *Hearts of Darkness*, film documentaire sur le tournage d'*Apocalypse Now*.

Gi's avec les Aliens du titre sur une planète en cours de colonisation humaine. A la jungle du Viêt-Nam se substitue ici un enchevêtrement d'infrastructures métalliques et de parois souterraines suintantes aux reliefs expressionnistes, desquelles émane l'ennemi monstrueux. Pour James Cameron aussi les corps et les décors font corps, les organismes extraterrestres se dissimulant dans cette nouvelle jungle coloniale du futur, prêts à jouer sur la scène de la science-fiction le combat revanchard d'une nation humiliée. Dans *Aliens*, la guerre du Viêt-Nam résonne tout autant dans ces navettes spatiales qui ont remplacé les hélicoptères que dans ces plans de destruction au lance-flamme qui évoquent les nombreuses images d'archives des Gi's « pacifiant » des villages vietnamiens. Mais au-delà de ces signes réels d'une guerre repris dans le champ de la fiction, Cameron s'attache à en représenter sa valeur traumatique et ses fondements idéologiques et politiques. Non seulement il filme une technologie militaire orgueilleuse aux prises avec un ennemi invisible, mais il rend compte également du célèbre « complexe militaro-industriel » d'Eisenhower en décrivant une armée au service d'un consortium interplanétaire.

Toujours dans cette idée que les figures et thématiques vietnamiennes appartenaient déjà au registre de la science-fiction avant même leur future mise en images, vient se superposer un troisième niveau de réalité à ceux de l'atavisme et de l'invisible, celui de « l'Homme-Machine ». Dans *Apocalypse Now*, Coppola plonge l'homme au cœur des ténèbres technologiques. Les personnages familiers du *nec plus ultra* de l'armement militaire de l'époque n'en sombrent pas moins dans la sauvagerie, comme si les hélicoptères, le napalm, les armes ou les avions à réaction, ne faisaient qu'accélérer la régression. Stanley Kubrick avec *Full Metal Jacket* (1987) va encore plus loin en montrant l'assimilation du guerrier à la machine. Dès le générique où les nouveaux arrivants au camp de Parris Island se font tondre à la chaîne leurs cheveux, c'est déjà le processus de formatage qui s'enclenche. Il s'agit de rendre l'humanité mécanique, de faire des hommes des machines à l'identique et de leur imposer une nouvelle réalité, où les surnoms se substituent à leurs noms, où les armes remplacent les femmes. Et le meurtre de l'instructeur, puis le suicide du soldat Baleine sont plus la marque d'un dérèglement que l'ultime tentative de retour à la réalité. D'ailleurs la seconde partie du film fait pénétrer définitivement ces « hommes-machines » dans l'imaginaire, celui d'un Viêt-Nam institué en une vaste entreprise de négation de la réalité. C'est ainsi que tout le film repose sur ce principe de déréalisation qui commence par rendre l'homme conforme aux machines qu'il devra utiliser. De cette transformation symbolique, un film comme *Aliens* en propose une mutation presque génétique. Les Marines naissent, comme l'héroïne Ripley au début du film, de cocons synthétiques (les caissons d'hibernation). Ils vont devenir des « hommes-caméras » et des « hommes-armes », jusqu'à revêtir une peau de machine pour mieux combattre l'ennemi. A l'hybridation des genres, entre guerre et science-fiction, répond une mise en scène qui s'attache à l'hybridation du soldat et de la machine, mais également à celle des écrans (télévision, cinéma et ordinateur) et des instruments (l'arme et la caméra).

## Ethique des écrans

En 1882, Jules-Etienne Marey invente le fusil chrono-photographique – instrument scientifique pour comprendre la décomposition des mouvements – mariage de l'arme à répétition et de la photographie à répétition. Cet objet qui cristallise la dialectique à venir entre guerre et image met en lumière la notion de visée : *voir pour savoir et voir pour tuer*. L'optique incite à confondre l'arme et la caméra, et les perfectionnements techniques de l'un et de l'autre à interchanger leur fonction première. L'image est ainsi devenue un outil au service de la guerre, à la fois comme relais indispensable à l'action militaire et comme vecteur de désinformation. Albert Speer, architecte d'Hitler, écrit à propos du centre de transmission du quartier général du Führer que « plus la situation se dégradait, plus cet instrument de la

technique moderne contribuait à accentuer le divorce entre la réalité sur le terrain et la fantaisie qui présidait à la conduite des opérations à cette table.»<sup>7</sup> L'incursion fracassante du visuel dans la conduite des conflits entraîne ainsi une déréalisation de la guerre où un flot d'informations ininterrompu se substitue à la confrontation directe avec le réel. C'est par écrans interposés que les stratèges et les responsables militaires dispensent les ordres d'attaque, enfermés dans des bunkers envahis de moniteurs ou de cartes gigantesques, rejouant sur la scène du réel les apprentis *Docteur Folamour*. Les soldats tuent alors sans voir car d'autres se chargent de voir à leur place, et l'ennemi n'est plus qu'un signal électronique sur un écran radar loin des champs de la bataille, ou, comme l'explique Régis Debray, « l'idée qu'une mort non filmée est encore une mort, ou qu'un missile Tomahawk n'est pas qu'une signature radar sur un écran de contrôle, n'est plus évidence à l'ère visuelle (aussi n'a-t-elle déjà plus aucun impact). »<sup>8</sup> Après la vérité, écrit Paul Virilio, aujourd'hui « la première victime d'une guerre c'est le concept de réalité »<sup>9</sup>. Là intervient le problème de la place du spectateur, dont la connaissance d'une guerre passe aujourd'hui nécessairement par l'image, car il est le premier à subir, plus que les généraux, le syndrome d'une perte de réalité.

Avant que « La guerre moderne », à partir de la Guerre du Golfe (17 janvier – 28 février 1991), ne transforme « tout regard en visée », et que les images ne deviennent « des images-cibles »<sup>10</sup>, le cinéma de science-fiction américain avait déjà posé les bases de l'hybridation médiatico-militaire du regard et de la visée. De l'androïde de *Terminator* au cyborg de *Robocop*, les nombreux plans en caméra subjective révèlent un monde projeté sur les écrans intérieurs de ces robots, qui le redessinent en l'affublant de cibles, de grilles et de données. L'écran de contrôle et l'écran de visée ne forment qu'un, ne proposant plus qu'une *image-cible* du réel, où le regard ne sert plus qu'à viser, où la réalité est analysée et bornée aux limites de ce visible. L'acquisition futuriste de la cible à abattre par des « hommes-machines » est sans hors champ, à l'instar d'une télévision qui borne l'événement aux limites d'un cadre tout autant spatial que temporel. Avec le gros plan, le plan fixe règne sans partage sur l'information, et cette rigidité concerne autant l'approche que la représentation. La fixité, c'est la concentration systématique sur l'instant et sur l'événementiel, négligeant l'avant ; c'est aussi le mimétisme d'une réalisation qui prône une image nette et stable imposant un point de vue d'autorité et une norme sécurisante. Dans *Robocop* (1987), les écrans intérieurs du personnage de Murphy, flic mi-homme mi-robot, renvoient les mêmes images propres, froidement analysées et envahies de logos ou de données, que celles dispensées par les écrans de télévision. En ponctuant ainsi le film de flashes d'information ou de publicités, Verhoeven met en évidence, par ce montage, le filtre machinique qu'appose la télévision sur l'événement : celui du visuel. Le visuel, écrit Régis Debray, se fonde sur un principe métonymique, il « indique, décore, valorise, illustre, authentifie, distrait mais ne montre pas. Il est destiné à identifier le produit en une seconde, et non à être regardé pour lui-même. L'image déstabilisait, le visuel sécurise. »<sup>11</sup>

Ainsi dans *Robocop*, le retour de l'image provient de la mémoire, des lambeaux d'une vie passée comme autant d'images non programmées, non maîtrisées, qui viendront déstabiliser le visuel. John McTiernan avec *Predator* propose quant à lui la vision subjective d'un guerrier extraterrestre. Sa vision thermique du monde et de ses futures cibles humaines, crée une impression d'acquisition totale du vivant, d'une complétude dont le logo serait la mire

---

7 Albert Speer cité par Paul Virilio, *Guerre et cinéma I - Logistique de la perception*, Cahiers du Cinéma, coll. Essais, 1991, p. 134

8 Régis Debray, *Vie et mort de l'image - Une histoire du regard en occident*, Paris : Gallimard, 1992, p. 327

9 Paul Virilio, *op. cit.*, p. 44

10 Vincent Amiel, *op. cit.*, p. 325

11 Régis Debray, *op. cit.*, p.325.

triangulaire qui lui sert à viser. C'est une représentation d'un archaïsme post-moderne que Debray évoque à propos du visuel, et dont le logo et le cliché sont les gardes-fou.

En temps de guerre, le visuel accentue la déréalisation de l'événement, et que sa source soit militaire ou journalistique, il reste sans contrechamp. Durant la Guerre du Golfe, le point de vue ethnocentrique imposé par les journaux télévisés a conduit le téléspectateur à épouser la place du coalisé, surtout américain, via des images tournées par les caméras des missiles ou des avions. Dans cette captation télévisuelle il manquait l'*Autre*, principe de déréalisation qui a finalement conduit vers une irréalité de la guerre. Ce regard unilatéral a fait dire à Serge Daney<sup>12</sup> « qu'il a existé pendant cette guerre une véritable image manquante, celle de Bagdad sous les bombes. »

John Carpenter, quelques années avant le conflit irakien, avec *Invasion Los Angeles* (1988) (science-fiction politique sur l'ère reaganienne) décrit un monde contrôlé par des extraterrestres dans lequel un relais de télévision leur sert à masquer leur vrai visage et à asservir la population humaine. Les héros du film vont progressivement apprendre à voir grâce à des lunettes leur permettant de dévoiler la réalité et transformer ainsi le regard en instrument de lutte. En renonçant à l'innocence du regard, les personnages s'opposent à l'uniformisation des représentations, à l'idée de programmation et à la dictature du visuel. Pour Carpenter, la vision est une question d'éthique et de mise en scène, tout comme pour Norman Jewison lorsqu'il réalise *Rollerball*, œuvre post-Guerre du Golfe. Dans ce film, amputé de 30 minutes par la censure hollywoodienne, le lieu du pouvoir et de la manipulation est un jeu télévisuel où le sport cède peu à peu la place à la violence. Les écrans de *Rollerball* envahis de logos et de clichés sont devenus des copies en prises de vue réelles de jeux vidéo où tout est déréalisé. Ici les personnages apprennent à ne plus être des artefacts du visuel en découvrant les images manquantes qui sont aussi les images preuves d'une manipulation médiatique. C'est une découverte de la mise en scène et de sa puissance aussi bien révélatrice que dissimulatrice, de ce qu'elle peut fabriquer de mythologies et de manques. Tout le film est bâti sur cette idée d'une vérité délibérément occultée, et donc du contrechamp manquant. Lorsque McTiernan filme la fuite nocturne des deux héros dans un vaste paysage désertique du Moyen Orient, il fait là une prise de vue éthique. L'emploi d'une caméra infrarouge pour filmer l'ensemble de cette scène renvoie à ces plans cent fois revus des bombardements nocturnes de la capitale irakienne. Ce n'est pas tant le fait qui est ainsi cité que la forme qui est examinée. Les héros piégés sur un pont sont abattus par un tireur éloigné de plusieurs kilomètres, le champ nous montrant « l'image-cible » de la lunette du tireur, et le contrechamp les personnages victimes du tir, restituant ainsi l'image manquante. La guerre est devenue monochrome, sans l'*Autre*.

La première guerre du Golfe semble avoir révélé dans toute sa démesure une information-spectacle paradoxalement privée du « spectacle de la guerre » : les combats. C'était l'*Apocalypse show* privé de son apocalypse, une représentation de l'*Avant* sans le pendant, de l'attente sans l'action. Derrière ce manquement à l'unique réalité commune à toutes les guerres, se cache l'opposition entre le *visuel* et l'*image*, poutre d'achoppement de la critique de la télévision. Cette guerre relève d'une représentation allusive soumise à une propagande qui a suspendu à l'extrême l'image du temps de guerre remplacée par un visuel insignifiant où dominait le spectacle de la seule mise en forme de l'événement. Ce conflit devait être le premier à réaliser un journalisme total en faisant coïncider parfaitement le temps de l'événement avec le temps de sa représentation, mais comme l'explique Dominique Wolton dans son livre *War game*, même s'il a entraîné le plus de directs, les images en boucles et des remplissages cent fois revus ont seuls monopolisé les écrans. L'un des objectifs était de maintenir le téléspectateur dans la croyance que les images montrées totalisaient la guerre,

---

12 Serge Daney, « Montage obligé », *Cahiers du cinéma*, n°442, p.54.

s'appuyant pour cela sur le besoin de voir même lorsqu'il n'y a rien à voir, en jouant la carte de l'envahissante attente de l'image sensationnelle et interdite, qui n'est jamais venue : « C'était *En attendant Godot*, en simultané et à l'échelle planétaire. »<sup>13</sup>.

Dans *Signes*, M. Night Shyamalan, montre une télévision qui rend compte d'une invasion extraterrestre qui n'est visible que dans des signes. Les caméras de télévision sont incapables de capturer l'image des envahisseurs qui demeurent hors champ et donc insaisissables par la sphère du « visuel ». Dans ce huis clos, une famille se cloisonne dans sa maison et n'a plus comme relais que l'écran de télévision diffusant en boucle les mêmes plans fixes d'un ciel diurne et nuageux où se cachent les vaisseaux d'invasion. Ce sont les logos qui indiquent et authentifient l'événement à regarder, la mention de « *Live Mexico* » sur le bas de l'écran et ce plan obstinément fixe et répété sur toutes les chaînes créent l'attente fascinée du téléspectateur.

Lors de la Guerre du Golfe, les télévisions occidentales, entravées par un principe pensé de désinformation et de censure militaire, ont malgré tout tenté de donner au monde la première guerre aux allures de superproduction hollywoodienne. Et puisqu'il ne restait à regarder que la démonstration technologique des forces américaines, l'événement historique filmé est devenu une guerre imaginaire mise en scène, avec générique, musique, suspense et coloration futuriste, tant à cause de ces images qui ont fait défaut que par sa qualité de guerre ultramoderne. Lorgnant du côté du cinéma de science-fiction, s'en inspirant, la télévision a ainsi pallié l'absence d'images par une mise en forme cinématographique des seules images autorisées. Et comme ces images relevaient par ailleurs de motifs surtout connus jusque là dans les films de science-fiction – plans infrarouges, affrontements de machines, plans subjectifs aériens ou même robots d'observation volants (les drones) – c'est tout le registre du genre cinématographique qui s'est substitué aux faits : l'information devenant le simulacre du réel.

« *Would you want to know more ?* », telle est la question récurrente qu'affichent sans cesse les écrans d'informations du futur, dans *Starship Troopers* de Paul Verhoeven. Armé de sa souris, un téléspectateur lambda dans sa soif d'informations dirige son curseur vers le mot « *more* » et s'ouvre alors une nouvelle fenêtre d'images et de commentaires censée le rassasier de connaissances. Mais voilà, l'interactivité n'est qu'un leurre, le libre arbitre n'existe que sur l'addition (*more*) et non pas sur la réflexion que pourrait engendrer le savoir (*know*). Ces écrans hybrides de l'avenir, mi-ordinateurs mi-téléviseurs, fonctionnent sur le modèle de la poupée russe, des objets savamment imbriqués, toujours plus finement ciselés et décorés à l'identique. Et c'est bien de cela qu'il s'agit, d'un travail de plus en plus précis, d'un croissant mouvement vers le détail guidé par un souci de reproduction maniaque. Illusoire différence et mensonge de la complétude sont les attributs du visuel, aussi perfectionné soit-il, dans ce monde futur très politiquement correct, qui de Genève à Buenos Aires ressemble à s'y méprendre aux Etats-Unis. D'emblée, le film s'ouvre sur un flash d'informations : le monde est en guerre contre des insectes géants venus d'une lointaine galaxie, c'est un postulat narratif qui fait se rencontrer deux genres, la science-fiction et le film de guerre, pour mieux traiter du vrai sujet, c'est-à-dire la place et le traitement de l'événement guerre dans les représentations médiatiques d'aujourd'hui. A ce titre, *Starship Troopers* est la première oeuvre de fiction post Guerre du Golfe, évoquant moins la guerre en tant qu'événement que les images de la guerre. Oeuvre réflexive, ce film, en empruntant tout autant au cinéma qu'à la télévision, se présente comme une synthèse raisonnée des images de la guerre dont l'ancrage référentiel fait sens. Dans ce film l'emploi de l'information participe pleinement à la structuration du récit et de la narration, brouillant les limites avec le spectacle, jusqu'à l'assimilation dérangeante du cadre de la télévision avec

---

13 Dominique Wolton, *War game - l'information et la guerre*, Paris : Flammarion, 1991, p.30.

celui du cinéma. Verhoeven souligne ainsi le potentiel totalitaire qui existe dans le « visuel », en convoquant des images qui évoquent et qui se superposent : le mot « *War* » avec une musique assourdissante qui envahit l'écran au début du film à la manière des nombreuses mises en forme de l'information lors de la guerre du Golfe ; les mêmes plans en contre-plongée sur des troupes interstellaires agencées à la manière des alignements nazis de Nuremberg, tels que Leni Riefenstahl les filma en 1935 dans *Le Triomphe de la volonté*. Les analogies esthétiques de ces cinéastes de science-fiction contribuent à faire s'interroger sur le potentiel des images, leurs valeurs et leur histoire. Ces guerres imaginaires révèlent une image télévisuelle et informationnelle où la compréhension est cachée par une fiction qui se pose comme le réel. En évacuant tout rapport traditionnel à l'Histoire (faits, dates, décisions politiques, analyse des événements), le cinéma de science-fiction n'a-t-il pas finalement rendu compte au mieux de guerres qui s'étaient détachées de toutes réalités ? Serge Daney explique à propos de la Guerre du Golfe que le téléspectateur a reconstruit le récit du conflit en montant ce qu'il voyait « avec les images manquantes, avec tous les hors-champs en vrac », <sup>14</sup> puisés dans le cinéma et l'imaginaire. Ces images mentales ayant pallié une monstration imparfaite, le *montage obligé* a conduit vers un surcroît d'irréel, et parce que « l'imagination est le fantôme de l'image, elle est notre amère victoire. » <sup>15</sup>. Le cinéma de science-fiction s'est employé à rendre visible l'imaginaire caché qui hante la production des images télévisuelles, tout en redonnant leur place aux images manquantes : l'Histoire dans le cinéma de science-fiction nord-américain est d'abord une affaire d'« Ecrans ».

---

14 Serge Daney, *op. cit.*, p.54.

15 Serge Daney, *op. cit.*, p.54.