



La guerre du Vietnam dans le cinéma américain : du réalisme au fantastique

Muraire André

Pour citer cet article

Muraire André, « La guerre du Vietnam dans le cinéma américain : du réalisme au fantastique », *Cycnos*, vol. 20.1 (Métaphores. L'image et l'ailleurs), 2003, mis en ligne en 2021.

<http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/870>

Lien vers la notice <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/870>

Lien du document <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/cycnos/870.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.

Le présent document a été numérisé à partir de la revue papier. Nous avons procédé à une reconnaissance automatique du texte sans correction manuelle ultérieure, ce qui peut générer des erreurs de transcription, de recherche ou de copie du texte associé au document.

EPI-REVEL

Revue électronique de l'Université Côte d'Azur

La guerre du Vietnam dans le cinéma américain : du réalisme au fantastique

André Muraire *

1. On sait que tous les modes narratifs ont été exploités dans les films à propos du Vietnam, ce qui justifie mon refus d'utiliser une expression telle que "Vietnam (War) Movies" ou "Vietnam War Genre". Ces modes narratifs nombreux et variés signalent évidemment plusieurs façon d'aborder le problème, qui n'est pas nécessairement la représentation de la guerre elle-même, mais celle de l'Amérique dans ses soubresauts et ses perturbations. On convient désormais que la guerre du Vietnam dans le cinéma américain constitue un paradigme des représentations de l'Amérique et de la culture américaine au long d'un quart de siècle.

À ce propos, Owen Gilman dans un article consacré, il est vrai, à une thématique différente, "Vietnam, Chaos, and the Dark Art of Improvisation", (l'idée, au fond, étant que la guerre et ses implications ne sont jamais mieux suggérées que lorsque l'écriture se fragmente et échappe au contrôle initial) exprime assez bien (mais non sans excès, et donc sans nécessairement convaincre) cette polysémie caractéristique :

Nothing is guaranteed. And nothing planned makes any sense [...]. Life is given over to instincts. Everything is made up in motion through time and space ; no pattern of meaning holds from one moment to the next [...]. Such was the experiential reality of soldiers in combat in Vietnam, as countless narratives attest, though in asserting this particular reality and arguing for its primacy we must be mindful of the hazards of trying to reduce the Vietnam War to any single comprehensive theme or meaning.¹

2. Le libellé du titre pourrait laisser entendre une évolution du réalisme au fantastique, et donc un itinéraire, une évolution chronologique d'un genre ou d'une écriture à l'autre dans un film ou dans un groupe de films. Dans cette perspective, l'évolution pourrait impliquer un jugement de valeur, le "réalisme" précédant le fantastique,

* Université de Nice-Sophia Antipolis. E-mail : <muraire.andré@wanadoo.fr>.

¹ Michael Anderegg, ed., *Inventing Vietnam. The War in Film and Television* (Philadelphia : Temple University Press, 1991), pp. 231-250.

ce qui laisserait imaginer un passage obligé, non seulement dans la narration, mais dans l'écriture de cette narration.

Pour autant, dire par exemple, pour parodier Valéry, que tout fantastique suppose un réalisme antérieur, serait évidemment erroné. Cela peut se produire dans certains films, en général à la fin, mais relève de la suggestion d'un processus initiatique et non de l'écriture. Il s'agit dans ces cas de la perte d'innocence, *leitmotiv* par excellence du film de guerre. Il peut aussi exceptionnellement se produire qu'un film entier relève du mode fantastique.

3. Le terme "fantastique" prête bien sûr à discussion, sinon à confusion, même si Todorov, et Bozzetto plus tard, ont considérablement défriché le terrain. Pour simplifier, et parce qu'il s'agit ici prioritairement d'une étude idéologique, on considèrera comme relevant du fantastique ce qui échappe volontairement ou non au rationnel et à la narration du rationnel, et qui recouvre donc le fantastique, non seulement dans le sens désormais classique où le percevait Todorov quand il parlait d'"ambiguïté" et d'"hésitation" face à l'inconnu, mais aussi ce que l'on qualifie de "gore" et de "gothique". Ce qui regroupe sans doute en grande partie ce que les Anglo-Saxons appellent plus généralement "Fantasy"².

Dans cette perspective, on peut distinguer trois directions essentielles :

- D'abord, l'utilisation du genre (fantastique) comme métaphore du Vietnam.
- Ensuite, la guerre ou ses conséquences exploitées comme moteurs d'une action traitée sur le mode fantastique.
- Enfin, plus fréquemment, le passage au sein d'un film, ou en fin de film, du réalisme au fantastique, comme si l'expérience de l'horreur conduisait à la découverte d'un autre monde. On pense évidemment aux films majeurs : *Apocalypse Now*, *The Deer Hunter*, *Platoon*, *Full Metal Jacket*.

1. Utilisation du fantastique comme métaphore du Vietnam

L'exemple classique que l'on propose en général est celui de *Night of the Living Dead*, que, dans un article souvent mentionné, Sumiko

2 Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique* (Paris : Seuil, 1970) ; Roger Bozzetto, *L'obscur objet d'un savoir. Fantastique et science-fiction: deux littératures de l'imaginaire* (Université de Provence, 1992).

Higashi qualifie de “A Horror Film About the Horrors of the Vietnam Era”³.

La thèse d’Higashi est claire : le film de Romero, qui paraît sur les écrans en 1968, peut être interprété dans cette perspective comme “part of the process of cultural production registering both repression and resistance during the sixties”.

La démonstration de la thèse est plus problématique. Sans doute soucieux d’éviter le piège du calque (film = société) qui renverrait au concept trop confus de “reflet” plaqué sur le film, Higashi fait d’abord rapidement appel à Lacan revu par Robin Wood, à Althusser (“to explain film reception in terms of spectator positioning”), puis à La Capra (historien fortement inspiré par Foucault) pour évoquer les relations entre le psychologique et le social (“the question of the extent to which what is repressed or suppressed historically and socioculturally tends to return as the repressed in psychology”⁴.)

Le tout, en définitive, pour retrouver la problématique de l’Autre, tant évoquée à propos des films de science-fiction des années cinquante. Ben, le Noir de service dans le film, devient, suivant cette interprétation, le représentant des divers mouvements de libération des minorités. “Despite Romero’s assertion that Duane Jones was cast in the role of Ben because he auditioned well, not because he was black, the hero’s color provides the film with strong political overtones”⁵. Thèse plausible si l’on tient compte du fait qu’il faut effectivement attendre les années soixante-dix pour voir le Noir acquérir un statut de personnage à part entière.

Quant aux Vietnamiens, dont Higashi doit malgré tout admettre l’absence, ils constituent alors selon lui “an absent presence”, une sorte de référent caché sous la multiplicité des signes qui informent le film et que Higashi s’attache à déchiffrer avec plus ou moins de pertinence.

On conviendra que la référence à ce qu’un reporter dans le film décrit comme “a search and destroy operation” contre les morts vivants connote effectivement le Vietnam. Pour autant, la lecture que propose Higashi ne peut être acceptée sans réserves, et Romero fit preuve à l’époque de la plus grande réticence : “significantly, George Romero has claimed that he was not aware of the politics of the film and that critics read too much into the creations they are studying”⁶.

3 Linda Dittmar and Gene Michaud, eds., *From Hanoi to Hollywood. The Vietnam War in American Film* (New Brunswick and London : Rutgers University Press, 1990), pp. 175-188.

4 Cité par Higashi dans *From Hanoi to Hollywood. The Vietnam War in American Film*, p. 177.

5 *Id.*, *ibid.*, p 184.

6 *Id.*, *ibid.*, p. 186.

Si l'on admet volontiers qu'un auteur est souvent mauvais critique de sa propre œuvre, l'interprétation d'Higashi demeure malgré tout au moins excessive. Il est trop facile de calquer toute violence dans les films sur celle de la société américaine des années soixante, et surtout d'y voir un appel à quelque forme d'insurrection. C'est pourtant bien ce qu'Higashi n'hésite pas à faire : "further clarification of the subject of *Night of the Living Dead* requires that the film can be read in relation to the significance of the history of both the Vietnam War and the protest movements"⁷.

C'est aussi ce que faisait Adair l'année précédente lorsqu'il déclarait "every American film made during the decade of 1965–1975 must directly or indirectly reflect some aspect of the United States' political make-up [...]"⁸.

Que dire dans ces conditions d'un film aussi conformiste que *Patton* par exemple, en 1970 ?

Night of the Living Dead est probablement le seul film de ce genre (et dans lequel ne figurent aucun Vietnamien, aucun vétéran américain, et aucune référence spécifique à la guerre) à travers lequel on a tout de même voulu voir une métaphore du conflit vietnamien. En revanche, on relève bon nombre de films utilisant la guerre et ses séquelles, en particulier la thématique du retour du vétéran, comme trame à partir de laquelle se tisse la toile du fantastique et de l'horreur.

2. Utilisation de la guerre comme moteur d'une action traitée sur le mode fantastique

On peut d'abord évoquer, en s'inspirant de Mark Walker⁹, les différents types de ressorts utilisant la problématique vietnamienne pour générer l'horreur. Ce qui permettrait de comprendre comment, au cours des années, a pu fonctionner ce filon narratif.

Walker fournit un catalogue qui ressortit à l'horreur plus qu'au fantastique. Mais les différents sous-genres qu'il distingue (entre autres science-fiction, "gore" et fantastique, mais aussi "the comedy film" ou "the melodrama") ne sont pas définis avec rigueur.

Quoi qu'il en soit, il est essentiel de constater que le lien entre le film d'horreur et le Vietnam s'opère en général par l'intermédiaire du vétéran (le fameux "Vietnam Vet"). C'est lui, présenté comme victime et innocenté par les manipulations dont il a pu être l'objet, qui engendre

7 *Ibid.*, p. 185.

8 Gilbert Adair, *Hollywood's Vietnam* (London : William Heinemann, 1989), p. 4.

9 *Vietnam Veteran Films* (Metuchen, N.J., and London : The Scarecrow Press, 1991).

l'horreur et peut éventuellement se perdre dans les limbes de l'autre monde — et en revenir. Mais il n'est jamais question, et cela pour d'évidentes raisons idéologiques, d'en faire un coupable responsable, ou une incarnation du mal. La thématique rejoint entièrement celle que l'on trouve dans les films "réalistes" traitant du retour du Vet — du genre de *Taxi Driver* par exemple. Travis Bickle et les autres, à l'inclusion de Rambo, sont d'abord des victimes, victimes d'un système ou d'un complot de bureaucrates qui les ont pratiquement contraints à perdre la guerre. On comprend à quel point il était facile pour un metteur en scène de passer du réel à l'imaginaire, à quel point le monde du Vet hirsute et drogué pouvait s'apparenter à un autre monde, puisque le Vet avait déjà glissé dans l'irréel, dans un univers autiste différent de celui de son entourage. En somme on pouvait, à partir d'une situation réelle, et, si l'on peut dire, grâce au fameux P.T.S.D.¹⁰, facilement accéder à la métaphore — et réciproquement.

L'un des tout premiers exemples de ce genre de dérive est celui de *Blood of Ghastly Horror*, en 1965, redistribué sous d'autres titres, dont *The Fiend With an Atomic Brain*, *The Fiend With the Electronic Brain*, *The Love Maniac*, *The Man With the Synthetic Brain*, et *Psycho a Go-Go!* en 1972. Le Dr. Vernard, savant dont on comprend qu'il est fou, implante dans le cerveau du Vet une cellule électronique qui va le rendre fou lui aussi. Façon de récupérer la thématique du P.T.S.D., dont on ne parlait pas, du reste à l'époque, et qui va devenir populaire dans les années soixante-dix. La thématique rejoint aussi, bien entendu celle des films d'espionnage où l'on manipule volontiers l'individu (comme par exemple dans *The Manchurian Candidate*, John Frankenheimer, 1962), et s'inscrit bien sûr dans la lignée des *Frankenstein*.

Stanley (William Grefé) en 1972, exploitant toujours la thématique du Vet fou, qui va constituer un ressort majeur dans les films des années soixante-dix et quatre-vingt, l'associe cette fois à ce que l'on pourrait qualifier d'horreur animalière. Tim Ochopee, retiré dans les Everglades et incapable d'avoir quelque relation que ce soit avec le monde habituel (ce qui anticipe évidemment l'utilisation de la thématique de la Frontière, par exemple dans *First Blood* et surtout *Distant Thunder* de Rick Rosenthal en 1988), capture des serpents dont les laboratoires recycleront le venin. Le problème c'est que Tim finit par vivre en fait non seulement avec des serpents mais dans leur monde, et que, d'une certaine manière, il se fait reptile, utilisant les serpents comme des machines à tuer. Au point que son favori, Stanley, auquel il voue un attachement sans bornes, se résoud à le tuer pour mettre fin à sa folie psychopathe.

10 "Post Traumatic Syndrome Disorder".

L'intérêt du film est évidemment de lier les deux thématiques (le monde animal et le monde des Vets, ou plutôt le Vet et le film d'horreur) et de mettre en place (en scène) l'image qui deviendra récurrente, du vétérinaire psychopathe tourmenté par des visions et des cauchemars. Et surtout de bien montrer l'existence d'un monde à part dans lequel seul le Vet peut vivre, monde de fantasmes ou du fantasme, généré par la folie de celui qui s'y réfugie — en somme le serpent se mord la queue.

On remarquera de surcroît que le décor du Sud (marécages et "Spanish moss") se prête parfaitement au mode onirique ou cauchemardesque. En 1981 dans *Southern Comfort* (Walter Hill), ce sont les bayous de Louisiane qui seront mis à contribution. Le film se situant en 1973, la métaphore y est volontaire, les Cajuns tenant lieu de Vietnamiens, avec d'autant plus de vraisemblance qu'ils sont en général invisibles, dissimulés dans le tissu de la jungle dont ils font, comme les Vietnamiens dans la leur, intimement partie. Cette appropriation du décor constitue une pratique fréquente, en général efficace, dans la mesure où elle permet justement le transfert dans un monde proche et pourtant différent.

On pourrait aussi évoquer un autre sous-genre : une sorte de mélange entre fantastique et science-fiction, dans lequel le Vietnam apparaît parfois en métaphore, dans la mesure où l'un ou plusieurs des protagonistes ont participé soit à la guerre du Vietnam (explicitement mentionnée) soit à une guerre (diégétique) profondément traumatisante. Mais l'accent est alors en général plus nettement mis sur la peur de l'Autre, sur la science-fiction plus que sur le fantastique. En 1973 sort un autre film de Romero, qui, à juste titre, ne connaît pas de succès : *The Crazies*, ou *Code Name : Trixie*. Film confus, métaphore possible du Vietnam : un produit hautement toxique se répand dans une petite ville de Pennsylvanie. Sa propriété est de rendre les gens fous. Les officiels s'empressent immédiatement de couvrir l'affaire, et envoient l'armée, évidemment peu expérimentée, et donc inefficace, à laquelle un groupe de victimes, dont des Vets, va s'opposer.

On sait combien la contamination, particulièrement biologique, est un ressort fréquemment utilisé dans la science-fiction. Elle va aussi constituer l'un des leitmotifs de nombreux films liés au Vietnam dans les années quatre-vingt, évidemment en raison de l'Agent Orange, auquel par exemple il est fait allusion au début de *First Blood*. Romero est probablement le premier à l'exploiter en rapport avec la thématique du Vietnam, puisque le film est parcouru d'images (les Américains utilisent volontiers le terme d'icone, et à juste titre ici tant elles sont familières) qui connotent le Vietnam : immolation par le feu, hélicoptères, exécution sommaire d'un soldat dans la rue, qui ne peut que rappeler le célèbre épisode du général Nguyen Ngoc Loan exécutant un suspect viêt-cong en pleine rue.

Le lien entre Vietnam et science-fiction est rarement aussi évident. Mais on peut estimer que les films comme *The Terminator* (James Cameron, 1984), *Predator* (John McTiernan, 1987), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Aliens* (James Cameron, 1986) pourquoi pas, et même *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1990), dans lesquels figurent des vétérans, pouvaient connoter pour l'Américain des ces années-là l'épisode vietnamien. Contrairement aux films précédemment évoqués, il ne s'agit pas de calques, et les métaphores sont rares, et pas nécessairement explicites. Mais il est vrai que le paysage dévasté que l'on nous donne à voir en début de *The Terminator* par exemple n'est pas sans rappeler pour le cinéphile le décor relativement stylisé de la seconde partie de *Full Metal Jacket*.

Quant au *Predator*, la référence est explicite, puisque le major Alan "Dutch" Schaeffer (Schwarzeneger) et ses compagnons ont combattu au Vietnam. Idéologiquement, *Predator* n'est pas dénué d'intérêt : on y trouve un mélange d'anticommunisme classique (risque présumé d'invasion par les Soviétiques), de guérilla latino-américaine, et d'un Godzilla reformaté descendu du ciel par vaisseau spatial, et qui a pour caractéristique essentielle de prendre la forme du décor qui l'abrite. Ce qui permet de spectaculaires effets de "morphing" dans la forêt d'un pays latino-américain non identifié. Comme toujours dans ce type de film, l'armure la plus coriace ne résiste pas au grain de sable qui s'y glisse, et il suffit que "Dutch" s'enduisse de boue pour échapper au radar ultra sensible qui devrait rendre le monstre invulnérable. On mentionnera pour mémoire que Rambo à sa manière échappe à ses ennemis en s'assimilant totalement au paysage, comme bien sûr le faisait "Charlie" (surnom attribué au Viêt-cong), dont l'invisibilité n'avait d'égale que la traîtrise.

On conçoit donc très bien que la thématique vietnamienne ait pu s'associer aux motifs de science-fiction. Inconnu, invisible, redoutable, pratiquement invulnérable sur son terrain, cet "Autre" n'est qu'une réédition, une mise à jour des monstres des années cinquante qui menaçaient d'envahir les États-Unis et la planète.

Dans cette catégorie, un troisième groupe de films tient davantage du film d'horreur, particulièrement démoniaque, accessoires compris (croix, crucifix, eau bénite, par exemple). On part toujours du même point, à savoir du vétéran et de son inadaptation. Mais dans ce cas (extrême), le Vet revient des morts et harcèle les vivants.

On note essentiellement trois exemples, *Deathdream* en 1972, *House* en 1986, et *Jacob's Ladder* en 1990.

Deathdream (Bob Clark), autrement appelé *Dead of Night*, *The Night Walk*, ou *The Veteran*, consiste en une variation sur le thème du vampire. L'hésitation entre plusieurs titres suggère, comme toujours, des

difficultés commerciales. On redistribue le film sous un autre titre, notamment en vidéo. Il est vrai que nous sommes loin du chef d'œuvre. Rappelé du monde des morts par sa mère, Andy, Dracula moderne, soutire le sang du camionneur qui l'a pris en auto-stop, celui de son ancienne "girl friend", celui de l'ami de sa sœur, celui de jeunes footballeurs. Les seuls qu'il épargne sont en fait les responsables de sa malédiction : son père, qui l'a incité à s'engager, et sa mère, qui a invoqué le monde des ténèbres.

Avec le recul du temps, l'intérêt que l'on peut attribuer à ce film réside dans le fait qu'il annonce la déferlante d'un genre renouvelé, qui fait maintenant recette depuis le début des années soixante-dix, et qui a vu notamment *The Exorcist* (William Friedkin) en 1973, puis *The Omen* (Richard Donner) et *Carrie* (Brian de Palma) en 1976, suivis d'innombrables "sequels" et "remakes", entre autres de *Dracula* (on appréciera le caractère ludique des titres : *Dracula's Dog*, Albert Band, 1978, par exemple, ou *Love at First Bite* de Stan Dragoti en 1979), et de la veine lycanthropique (*An American Werewolf in London*, John Landis, 1981).

Si *Deathdream* est donc vraiment très modeste en tant que film d'horreur, on notera cependant une fois de plus que le thème central, à savoir le retour du Vet sous forme de zombie en quête de sang frais, prête aisément à métaphore. Au fond, ce zombie, comme la guerre qui l'a engendré, détruit la famille et l'âme américaines, et, d'une certaine manière, amène la guerre au cœur du pays. Au médecin qui veut l'examiner, Andy déclare : "I died for you, Doc. Why shouldn't you return the favor ? You owe me something, Doc. You owe me this !" "This" étant le sang, qu'Andy va boire avec avidité. Il s'agit bien d'une dette de sang.

Entre *Deathdream* et *House* en 1985, si les films d'horreur se succèdent, aucun semble-t-il ne met en scène de loin ou de près le Vietnam ou le Vet. Sans doute parce que l'imaginaire s'accommode mal d'une réalité douloureuse. Sans doute aussi parce qu'il est toujours idéologiquement trop délicat de mettre en scène une image monstrueuse du Vet.

House appartient à la même veine, mais l'intrigue, et la mise en scène de Steve Miner, qui a dirigé *Friday 13th Part 2* et *Part 3* en 1981 et 1982, sont plus complexes : le personnage principal, Roger Cobb, est un romancier à succès à la Stephen King qui se retrouve seul, son fils ayant disparu et sa femme l'ayant quitté. Il décide de relater son expérience au Vietnam et s'installe dans la vieille maison, évidemment victorienne, de sa tante, qui vient de se suicider. On devine en gros la suite : la maison s'éveille et s'agite, les cauchemars se succèdent ; Roger entre en contact avec son ami Ben tué au Vietnam, et qui, en fait, retient

son fils en otage dans ce monde de zombies. En définitive Roger devra annihiler Ben pour libérer son fils et le ramener au monde des vivants.

Ce synopsis ne rend pas tout à fait justice à la complexité de ce film qui sait parfois aller jusqu'à la parodie et à l'humour. Le scénario obéit aux lois du genre, mais sait s'en détacher suffisamment pour produire des effets spécifiques à propos d'une thématique qui ne manque pas d'originalité. Cela dit, les références génériques et les rappels du Vietnam donnent au film des tonalités baroques, sinon grotesques, que l'on perçoit déjà, mais dans une moindre mesure, ou plutôt à un autre niveau, dans *Apocalypse Now*.

Mais le film le plus intéressant et le plus achevé dans le genre est incontestablement *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990), qui utilise avec succès le thème classique du retour du Vet affecté par le syndrome vietnamien (cauchemars, *flashbacks*) et par les effets d'une drogue qui lui a été injectée à son insu, pour créer une atmosphère totalement paranoïaque à la Polanski, de façon à ce qu'il soit extrêmement difficile au protagoniste, et par ricochet, au spectateur, de faire la part du réel (évidemment diégétique) et du surnaturel, ou de ce qu'il est conduit à concevoir comme tel.

La manipulation, intra et extra-diégétique, est donc totale, et le spectateur est plongé dans ce qu'il perçoit comme un chaos indéchiffrable, dans lequel justement, les chiffres, la chronologie, sont bouleversés, jusqu'à ce que le dénouement lui donne la possibilité de reconstituer l'ensemble du puzzle. On reconnaît là l'une des lois fondamentales du genre.

Un synopsis rapide se présenterait de la façon suivante : en 1971, Jacob Singer, au Vietnam, est grièvement blessé en plein combat. Il se réveille quelques années plus tard dans le métro new-yorkais. Menacé à plusieurs reprises par des créatures démoniaques qui veulent manifestement le supprimer (et dont on ignore bien entendu si elles appartiennent au réel ou si elles sont le fruit de son imagination), il est conduit à se demander s'il est ou non en vie, dans la mesure où son dossier médical a disparu et où une diseuse de bonne aventure ne peut trouver de ligne de vie sur sa paume. Après maints allers et retours entre New York et Vietnam, présent et passé, Jacob se rend compte qu'il n'est pas seul à souffrir d'hallucinations et à ne pouvoir distinguer le réel de l'irréel. Au bout du compte, il apparaît qu'il appartenait à un bataillon auquel a été injectée une drogue mystérieuse stimulant la violence des hommes jusqu'à la folie la plus meurtrière, au point qu'ils finissaient par s'entretuer. Pour éviter le scandale, l'armée a décidé d'éliminer tous les survivants. On finit par comprendre que Jacob est bien mort.

Une fois encore, le synopsis ne rend pas compte de la richesse technique du film, qui est par ailleurs d'une violence rare. L'essentiel

réside dans les imbrications constantes entre les deux mondes et la recherche par Jacob mais aussi évidemment par le spectateur, d'une rationalité qui ne cesse de lui échapper. Cette quête du rationnel et cette dérive constante au milieu de la démence, qui s'inscrivent dans la narration du fantastique, pourraient aussi se comprendre comme une quête d'explication quant aux causes de la guerre et aux motivations ambiguës de la bureaucratie militaire et de la politique américaine. Mais il est évident qu'Adrian Lyne n'utilise la guerre que pour motiver la création, puis la fascination du fantastique, et l'entreprise à cet égard est une totale réussite.

Nous avons jusqu'ici examiné les relations parfois étroites qui se manifestent entre ce que l'on pourrait considérer comme deux genres : le fantastique et le film de guerre, ou plutôt, la façon dont le fantastique peut absorber une thématique donnée (la guerre en l'occurrence, et le retour) pour s'en servir comme support, au pire comme prétexte, d'une intrigue qui obéit ensuite à d'autres lois.

Pourtant, la relation entre fantastique et Vietnam n'est jamais meilleure (à l'exception sans doute de *Jacob's Ladder*) que quand la narration de la guerre, initialement ancrée dans le réalisme, lui échappe, pour donner au film une autre dimension, qui rejoint le fantastique, et éventuellement le sublime. On remarque à cet égard que les plus grands films consacrés à la guerre du Vietnam atteignent cette dimension, comme si cette dernière venait logiquement compléter ou exacerber les effets du réalisme.

En toute logique effectivement. Car les films de guerre ne sont jamais meilleurs que quand ils s'efforcent de donner un sens à la guerre, et, par le biais de la guerre, un sens à la destinée humaine. C'est dire à quel point on passe du réalisme au philosophique. Et c'est ce qui se produit, à des degrés divers, avec *The Deer Hunter* (1978), *Full Metal Jacket* (1987), *Platoon* (1986), et *Apocalypse Now* (1979).

3. Du réalisme au fantastique

On sait combien ces quatre films majeurs ont pour prétention de s'ancrer dans le réel, et combien chacun a donné lieu à discussion quand il s'est agi d'évaluer la dimension ou même simplement la signification de son idéologie. On a par exemple, et à juste titre, beaucoup travaillé sur l'ambivalence de *Apocalypse Now* et sur le conservatisme de *The Deer Hunter*.

Il n'est pas question ici de revenir sur ce conservatisme. Par de nombreux aspects, *The Deer Hunter* (Michael Cimino) est effectivement un film raciste, portrait de l'Amérique et de la petite ville américaine plus que de la guerre, que l'on ne fait qu'apercevoir. Le "God Bless

America" clôt le film sur une note relativement optimiste, puisque l'on sent bien que la communauté, effroyablement blessée après l'épreuve, trouvera tout de même les moyens de se reconstruire.

Mais justement. Le film est très nettement partagé entre deux mondes, celui du réel (la petite ville) et celui du Vietnam, qui a pour particularité de ne pas appartenir au réel. Comme de nombreux films de ce type, *The Deer Hunter* est construit de manière à opposer la réalité de la communauté américaine au cauchemar d'une épreuve vécue comme un rite de passage, et évidemment comme une perte d'innocence, dans un univers fantasmatique totalement étranger. À cet égard, le film manquerait d'originalité s'il n'était pratiquement le premier à mettre en relief ce contraste.

C'est particulièrement l'épisode de la roulette russe qui retient l'attention, et qui mérite effectivement discussion. On sait que cet épisode, pourtant donné comme inspiré du réel, n'a jamais existé, y compris à Saïgon, du moins dans la pratique des Nord-Vietnamiens ou du Viêt-cong. L'impression de réalité provient sans doute de sa vraisemblance dans la trame du film, ou, si l'on veut, de son adéquation à la diégèse. Or c'est pourtant à ce moment-là que la narration bascule dans un monde qui n'est plus celui de la guerre, et qui, à la limite, n'est même plus celui du Vietnam. Le déchaînement de violence, les hurlements, sont autant de manifestations de la folie qui a envahi cet espace claustrophobique. Et l'apparition de Nick avec son ruban rouge de condamné ou d'élu et le regard perdu des zombies nous renvoie dans cet univers incontrôlable du fantastique et de l'horreur où se jouent comme en coulisses les destinées humaines. L'ironie est ici que le spectateur ressent une impression de réel et de vécu alors qu'il est précipité dans un monde totalement imaginaire auquel il n'a pu avoir accès que par procuration, au prix du long parcours de Mike, auquel il s'identifie comme naturellement. Parcours nocturne, secret, que baigne une eau noire d'une lourdeur bachelardienne.

Ce lieu de passion et de mort est bien l'aboutissement de la quête, où viennent se perdre les âmes faibles (celle de Nick par exemple). C'est bien le lieu de toutes les pertitions et de tous les renoncements, métaphore de l'enfer et de la guerre, c'est bien lui, lieu sacrificiel, lieu mythique, qui s'oppose comme un négatif aux paysages de Clairton, la petite ville de Pennsylvanie, au nom évocateur de lumière et de paix.

Partant de cette essence métaphorique, H. Bruce Franklin dans *Vietnam and Other American Fantasies* opère un rapprochement audacieux tout autant que justifié entre l'image de la roulette russe — le pistolet que le condamné présente à sa tempe — et celle, trop célèbre, du général Nguyen Ngoc Loan, chef de la police du Sud-Vietnam, exécutant un suspect Viêt-cong en pleine rue à Saïgon en 1968, épisode auquel il a déjà été fait allusion. L'image a fait le tour du monde, et, comme celle du

chemin creux de My Lai jonché de cadavres, ou celle de Phan Thi Kim Phuc, la gamine nue qui court en pleurant sur une route, a fini par s'inscrire dans la mémoire collective d'une génération. Au point que l'inconscient la reconnaît même quand elle est, comme dans *The Deer Hunter*, inversée de manière à réécrire la vérité pour transformer le message. Ainsi Franklin fait-il apparaître la nature profondément conservatrice, réactionnaire, de ce film qui manipule la vérité pour implanter dans la mémoire des Américains des images idéologiquement inversées :

The reimagining was blatant, though most critics at the time seemed oblivious to it. The basic technique was to take images of the war that had become deeply embedded in America's consciousness and change them into their opposites [...]. In the movie the American captives are kept in tiger cages, another image that reverses reality; the actual tiger cages, also overseen by General Loan, were used by the Saigon government to torture thousands of Vietnamese political prisoners.¹¹

Et Franklin démontre à quel point ce film encensé, “this celluloid displacement of reality with illusion”, a réussi à transformer l'image de la guerre pour les Américains dès 1978 : “*The Deer Hunter* succeeded not only in reversing key images of the war but also in helping to canonize U.S. prisoners of war as the most significant symbols of American manhood for the 1980s, 1990s, and beyond”¹². C'est tout simplement, cinq ans seulement après la fin de la guerre, la mise en place de l'un des mythes les plus constants — celui des POW (*Prisoners of War*) et MIA (*Missing in Action*) que Braddock et Rambo iront chercher respectivement en 1983 (*Uncommon Valor*, de Ted Kotcheff) et 1985 (*Rambo : First Blood Part 2*, de George P. Cosmatos).

Full Metal Jacket est totalement différent à tous égards, et l'on sait combien la structure du film pose problème. Le lien entre les deux parties (entraînement à Parris Island, S.C., puis guerre sur le terrain) n'est pas aussi évident qu'ont voulu le souligner certains critiques, même si, évidemment, la thématique fondamentale (réflexion kubrickienne sur la violence — mais il y aurait beaucoup à en dire) est commune. On ne niera pas que les deux parties se correspondent et, d'une certaine manière, se complètent, même si chacune aurait facilement pu donner lieu à un film spécifique. Mais le ton de chacune est différent.

Avec son acuité et son acidité habituelles, Pauline Kael, qui manifestement n'a guère apprécié le film, souligne bien les contrastes entre les deux parties et la supériorité de la première : “This section is

11 H. Bruce Franklin, *Vietnam and Other American Fantasies* (Thomson-Shore, 2000), pp. 15-16.

12 *Ibid.*, p. 15.

basic training stripped down to a cartoonish horrorshow ; it's military S&M. Kubrick seems to know exactly what he's doing here [...]. This can easily be taken for the work of a master director". On devine qu'il n'en est pas de même dans l'évaluation de la seconde partie : "After the first part reaches climax, the movie becomes dispersed, as if it had no story". Et suit une attaque en règle, qui n'est pas imméritée. Kael critique d'une part ce qu'elle considère comme un manque constant de spontanéité (et il est vrai que le spontané n'est guère l'apanage de Kubrick) et d'autre part le gouffre qui s'est creusé entre un metteur en scène devenu quasiment autiste et une société américaine en crise, à laquelle il est logique qu'il ne puisse plus rien comprendre : "It's very likely that Kubrick has become so wrapped up in his "craft" — which is often called his "genius" — that he doesn't recognize he's cut off not only from America and the effects the war had on it but from any sort of connection to people"¹³.

Ce que Kael reproche à cette seconde partie fait écho aux critiques fréquentes : elle paraît extrêmement artificielle, surtout après une première partie fortement ancrée dans le documentaire (qui rappelle nettement le *Basic Training* de Wiseman). La pauvreté du décor, le peu de soin apporté à la restitution de la jungle vietnamienne, ce ciel anglais dans lequel s'agitent au gré du vent ou du souffle des explosions quelques palmiers étiques que l'on massacre davantage, tout cela dément la volonté réaliste de la première partie et le soin apporté à la reconstitution de l'atmosphère qui peut régner à Parris Island. À propos d'atmosphère, et il est vrai par ailleurs que les combats sont supposés se dérouler lors du siège de Huê, et que, ni la poignée d'hommes que nous voyons combattre, ni le décor d'usine désaffectée, ne restituent ce que l'on peut imaginer (et que l'on trouve dans d'autres films) d'une bataille devenue historique. Une fois encore, Kael met les choses au clair : "We don't get the image of a handful of black and white intruders in a land of Asians ; it's a handful of Asians who are the intruders".

Explication logique : "It must be ideas that Kubrick is trying to get at". C'est bien sûr l'essentiel. À travers cette stylisation insolente du décor, Kubrick entend bien pénétrer dans un autre monde, et, qu'il le veuille ou non, amorce un autre film. Le problème provient du fait que toute cette seconde partie est bâtie sur l'effet de surprise qui se produit à la fin — le fait que le "sniper" soit une femme. Ce qui dérange à la fois les Marines comme le spectateur, et ouvre le film à une autre thématique, celle de "gender" bien sûr mais aussi celle de la souffrance et de la détresse de l'humanité entière, hommes et femmes.

13 Pauline Kael, "Full Metal Jacket" in *For Keeps. 30 Years at the Movies* (Penguin Plume, 1996), pp. 1141-1144.

Il n'est guère ici utile de s'attarder sur la pertinence ou sur l'originalité de cette thématique. On voudra bien simplement considérer qu'en fait Kubrick délaisse le réalisme au profit du symbole, et crée une atmosphère qui s'apparente par bien des traits au fantastique. Lieu clos, anonyme, presque abstrait, lieu de violence dont on ignore d'où elle provient exactement — éventuellement d'un jouet qui traîne dans des ruines. Et surtout, à la fin, ce plan où la créature (la femme, l'"alien") explose en un éclair avant d'agoniser au pied des Marines passablement surpris, auxquels elle réclame la clémence de la mort. La séquence est brève, après les péripéties de l'attente et de l'attaque. Mais on sent bien à quel point Kubrick a voulu nous faire aborder d'autres rivages plus proches malgré tout de ceux de *2001* que de la guerre elle-même.

Au fond, ce qui pêche probablement dans cette seconde partie c'est l'hésitation qui se manifeste entre le fantastique (ou l'horreur à proprement parler) et le réalisme, comme si Kubrick n'avait pas su, ou pu, choisir. Car en l'occurrence, s'il est difficile d'adhérer à un réalisme techniquement limité (le siège de Huê dans une usine désaffectée), il est aussi difficile de suivre la philosophie kubrickienne quand elle énonce ou met en scène des abstractions devenues évidentes puisqu'elles traînent dans bon nombre de films de guerre — du type "we're killing fine human beings". Que le "sniper" soit une femme constitue une originalité qui correspond à la réalité de ce que nous savons de l'engagement des femmes vietnamiennes dans la guerre, et surtout, remet en cause les clichés habituels. On devine que les féministes n'ont pas manqué de gloser. Mais cela ne suffit pas à donner assez d'épaisseur au film, et à lui conférer son unité, même si l'on dépasse les seules données du réel.

Le cas de *Platoon* est encore différent. Il n'est pas question d'y voir un film fantastique. La volonté réaliste est manifeste, et totalement crédible. R. Corliss dans *Time* résume fort bien la situation : "Viet Nam, the way it really was, on film"¹⁴. Et le film est considéré par la plupart des vétérans comme la représentation la plus fidèle de ce qu'ils ont connu. Par la plupart seulement, car, la représentation du réel étant toujours aléatoire, n'échappe pas à l'idéologie, et les plus conservateurs des Vets, tout en appréciant les qualités du film, déplorent qu'il puisse apparaître comme la représentation d'une réalité où la drogue et la violence gratuite sont données comme étant le lot quotidien. Michael Lee Lanning par exemple, lieutenant-colonel en retraite, déclare en 1994 : "What is a shame for the viewer and an insult to every Vietnam veteran is that the vast majority of those who see it [le film] believe it is the ultimate true story of what really happenend in the war" et conclut :

¹⁴ *Time*, 27 Janvier 1987.

Image autorisée seulement pour l'édition papier

“unfortunately, a little truth and good film making still result in what may be the unkindest movie yet made about the Vietnam War”¹⁵.

Voilà donc *Platoon* taxé de révisionnisme gauchisant. Mais, au-delà de considérations idéologiques, ce qui importe dans le film c’est que le courant réaliste se double d’un discours symbolique appuyé, qui appartient à une autre écriture, et nous immerge dans un autre monde. Le discours christique est si évident que l’on en arrive parfois à se demander si la réalité profonde du film n’est pas la métaphore biblique, elle-même doublée de lourdes connotations psychanalytiques. On ne s’étonnera pas que Kael, encore, apprécie peu : “Stone’s got back to a literary preppy”¹⁶.

Or, tout le film, depuis l’entrée dans la jungle au moment où Chris évite de peu un serpent, jusqu’à sa désespérance au moment où l’hélicoptère l’emporte, peut s’interpréter comme la perte du paradis, perte collective mais aussi individuelle, Chris soulignant en fin de film : “we weren’t fighting the enemy; we were fighting ourselves”.

Dans cette perspective, l’univers de *Platoon*, évidemment claustrophobique dans la densité de la jungle, prend une épaisseur métaphorique dans laquelle, pour certains spectateurs, il s’englué. La photo de l’affiche, dans laquelle Elias, les bras au ciel, s’écroule à genoux au moment de mourir, rend exactement compte de la situation. Il s’agit bien d’un itinéraire christique pour le jeune et bien nommé Chris, à travers lequel nous devons imaginer l’itinéraire de tout un pays.

Une fois encore, le film fonctionne donc aussi comme une sublimation du réel (que signalent au spectateur la voix *off* souvent jugée trop présente, et l’adagio pour cordes de Samuel Barber), et la jungle se transforme alors en un lieu cathartique qui s’apparente à une cathédrale.

Mais c’est bien sûr dans *Apocalypse Now* que le fantastique prend toute sa valeur, évidemment en raison de la fusion entre la problématique contemporaine et l’héritage conradien. Plus on se familiarise avec le film et plus on comprend à quel point il a frôlé la catastrophe en frisant de très près et trop souvent le grotesque et le ridicule. Exactement ce que craignait Coppola, qui rêvait d’un opéra baroque, mais qui avait instinctivement saisi les limites à ne pas dépasser.

L’originalité de la représentation de la guerre saute aux yeux dès le début du film, avec ce paysage à la douanier Rousseau devant lequel évoluent des hélicos à peine entrevus mais dont le bourdonnement sert de fond à la chanson des “Doors”. Puis le paysage s’embrase dans une

15 Michael Lee Lanning, *Vietnam at the Movies* (New York : Fawcett Columbine, 1994), p. 293.

16 “Platoon,” in *For Keeps*, p. 1124.

apocalypse de napalm, et bientôt se surimpose le visage de Willard, ivre et drogué, que l'on charge d'une mission douteuse, celle d'aller tuer ("terminate") dans son repaire cambodgien un colonel Kurtz devenu mégalomane.

Mais là n'est que le squelette d'une narration picaresque construite en forme d'itinéraire initiatique. Les rencontres qui se succèdent nous plongent dans un monde de plus en plus aberrant, avec, entre autres, un Kirby qui attaque les villages au son de la chevauchée des Walkiries et qui se délecte de l'odeur du napalm au petit matin, Lance, le jeune champion californien qui surfe sous les obus, des "bunnies" qui débarquent du ciel au milieu de soldats frustrés, un tigre qui surgit lors d'une halte sylvestre, et des paysans que l'on assassine dans une jonque par accès de violence et de panique collectives.

La remontée du fleuve évoque avec insistance une symbolique jungienne et bachelardienne qui informe tout le film et dont Coppola et Milius, dans le sillage (lointain) de Conrad, exploitent avec bonheur les innombrables ressources. Au fil du courant, au fur et à mesure que la végétation atténue la lumière du jour et que la remplace celle des fumigènes, dans une atmosphère de plus en plus lourde, de moiteur et de mystère, on comprend que, plus l'on approche de la source du fleuve, vers le Cambodge, plus l'on s'approche inéluctablement des origines de la vie et de la mort, et que, par quelque inéluctable mystère, la source de la connaissance est aussi celle de l'horreur. Le parcours géographique devient manifestement un parcours dans le temps, une régression peut-être indispensable à la renaissance, en tout cas une descente aux enfers, jusqu'au royaume de l'absurde où seule la folie peut conduire à la sagesse, où la révélation ultime est, de la bouche du démiurge mourant, celle de l'horreur.

Ainsi se mêlent réminiscences bibliques et résonances jungiennes, sur fond d'une guerre qui n'a plus rien à voir avec celle du Vietnam. Ainsi la dernière partie du film abandonne-t-elle délibérément le réalisme pour nous immerger dans un monde dont les fumigènes mauves, rouges et bleus, et la brume constante qui enveloppe les paysages, soulignent un onirisme qui touche parfois au surréalisme. C'est le monde de l'irréel, ou du sur-réel, et le royaume des morts, que dessinent les paysages à la Altdörfer, ou à la Bosch, aux verts et ocres sombres dans lesquels se dressent, comme au Moyen Âge, les potences et les croix des pendus. C'est bien entendu l'Achéron, fleuve des afflictions, que l'on remonte, et qui charrie les barques de la mort.

Nous sommes de toute évidence dans le fantastique, qui, écrit Bozzetto, "met [...] en jeu, par la figuration archéologique, une quête

paradoxe : en apparence, il s'agit de retrouver le fil perdu de l'impensable origine, mais cette recherche n'est pas [...] le moyen d'une distanciation, c'est celui d'une régression"¹⁷.

C'est là aussi que Coppola prenait un risque énorme. Ce mélange des genres, cette accumulation de référents *a priori* disparates, cet "empiètement", comme l'appellent les spécialistes, empiètement d'un mode sur l'autre (guerre et fantastique), qui va créer des effets certes terrifiants mais qui risquent de nous égarer dans un autre genre, pouvaient conduire au désastre d'une mise en scène ridiculement *kitsch*. Mais l'audace est telle, l'ambiguïté tellement magnifique, l'horreur tellement immonde, que le spectateur accepte l'insupportable, aussi bien diégétiquement qu'esthétiquement. En somme, tant d'excès finissent par donner une impression générale d'homogénéité, et l'on est transporté vers l'indéfinissable merveilleux, justement là où le merveilleux et l'horreur se rejoignent, d'où proviennent en fait la grande ambiguïté, et probablement le succès, du film.

Mais justement, et c'est entre autres ce qu'explique clairement Bozetto, le surgissement de l'horreur est le signe du fantastique : "La réponse du genre fantastique est figurale : elle implique le surgissement des signes de l'horreur ou de la terreur devant l'impossibilité, pour la raison, de trouver du sens au surgissement à l'apparition de « la chose »"¹⁸. Or cette "chose" dans *Apocalypse Now*, ce sera, après tous les aléas du parcours, Kurtz lui-même, incarnation d'une horreur d'autant plus épouvantable qu'elle n'est pas nécessairement irrationnelle, comme si Kurtz avait déchiffré cette logique de l'horreur dans cet autre monde incompréhensible à Willard qui le fuit mais que cette horreur malgré tout contamine.

Le processus est complexe : le spectateur, par l'intermédiaire de Willard, par sa procuration, est bien déchiré entre la tentation du rationnel (fuir l'ignorance et l'horreur) et la fascination de l'au-delà de l'horreur. Ainsi que l'écrit Foucault, "la folie fascine parce qu'elle est savoir". Et il renvoie bien sûr à la *Nef des fous*, dont on peut au fond se demander si la vedette et les pauvres âmes qu'elle transporte ne sont pas une transposition, sans doute inconsciente de la part de Coppola, mais qu'évoquent notamment le masque et le comportement de Lance, et la folie qui gagne les protagonistes en général.

Foucault encore :

De toutes parts, la folie fascine l'homme [...]. Quand l'homme déploie l'arbitraire de sa folie, il rencontre la sombre nécessité du monde ; l'animal qui hante ses cauchemars et ses nuits de

¹⁷ *L'obscur objet d'un savoir*, p. 64.

¹⁸ *Ibid.*, p. 65.

privation, c'est sa propre nature, celle qui mettra à nu l'impitoyable vérité de l'enfer ; les vaines images de la niaiserie aveugle, c'est le grand savoir du monde ; et déjà, dans ce désordre, se profile ce qui sera la cruauté de l'achèvement final.¹⁹

Ainsi désordre et cruauté sont-ils intimement mêlés, ainsi par "l'arbitraire" de cette folie guerrière rejoint-on l'exclamation de Chris à la fin de *Platoon* : "the war was in us", ainsi s'explique le personnage colossal de Brando, concrétisation de l'horreur et de la folie tout autant que de la fascination qu'elles exercent.

C'est alors, semble-t-il, que *Apocalypse Now* prend tout son sens. Car, au-delà des effets baroques et de cette apparence de désordre, le film manifeste une grande précision, qui explique par exemple la suppression de la fameuse séquence relative à la plantation française, qui, pour intéressante qu'elle soit, casse le rythme.

La dernière partie du film, notamment, est construite avec la plus grande rigueur. Délimitée, signifiée, par le rituel des passages et des morts, elle nous conduit au fil de goulets de plus en plus étroits, à la source du fleuve, sur la berge où se trouve la révélation.

Rapidement, on notera dans cet itinéraire d'abord la mort de Clean, tué par une balle traçante qui rappelle les fumigènes avec lesquels s'amuse inconsidérément Lance. À partir de ce moment-là, la tragédie s'intensifie. Et le visage de Lance ne va cesser de se muer en un masque primitif, lui aussi rituel de mort. Passage sous la queue de cet avion encore accroché aux arbres. Cathédrale profane. On entre dans le domaine de Kurtz. "Il était tout près", déclare Willard en voix *off*, en parlant de lui, "je le sentais". Et il illustre ainsi le décrochement qui se produit définitivement par rapport à la narration de la guerre : "comme si le bateau était aspiré en amont par la jungle. Quoi qu'il arrive ce ne serait pas ce qu'avait prévu Na Trang" (le quartier général). Le spectateur doit donc s'attendre à tout, sauf à un récit de guerre habituel.

Immédiatement après la réflexion de Willard pleuvent flèches et javelots d'un autre temps et peut-être d'un autre espace, dont l'un va transpercer Chief, dont le regard au moment de sa mort exprime toute la surprise et l'horreur de cette confrontation avec l'absurde. Puis apparaît le goulet rougeâtre, le passage vers l'Ailleurs, que Lance salue avec des contorsions qui s'apparentent à une danse rituelle. Et l'on remarque évidemment au moment où le bateau s'engage dans le défilé le visage d'un bouddha de pierre qui s'incruste en surimpression dans l'image, visage que l'on retrouve ensuite dans le temple de Kurtz.

19 Michel Foucault, *Histoire de la folie à l'âge classique* (Paris : U.G.E., "10/18", sd), pp. 35 et 37.

Lentement se fait l'arrivée, en pleine lumière cette fois, sur une eau calme, plate mais boueuse et donc lourde, sur laquelle glisse en silence la vedette accompagnée par un battement profond de tambour, de tam-tam, qui souligne le silence et accentue la tension. Des hommes silencieux, dénudés, des Asiatiques mais aussi des hommes blonds manifestement de race blanche (déserteurs acquis à la cause de Kurtz), se tiennent debout sur des pirogues qui bientôt enserrent la vedette et l'absorbent comme une menace, jusqu'à ce que surgisse le photographe déjanté, Dennis Hopper, qui hurle "I am an American", et l'adjectif apparaît comme dénué de signification, grotesque, obscène, dans cet ailleurs sur lequel règne en dieu Kurtz, le guerrier poète. Le commentaire *off* souligne le malaise : "cela sentait la mort lente, là-dedans, la malaria, le cauchemar. C'était bien là [dans le temple de Kurtz] que le fleuve venait se perdre".

On pourra reprocher à cette voix *off* sa redondance, tout comme l'on pourrait reprocher l'esthétique trop travaillée de ces images. Mais la voix du narrateur extra-diégétique, en ajoutant sa distance, renforce la puissance épique de la diégèse. Et l'ordonnance, la beauté malsaine de ces ruines soigneusement construites et artistiquement enfouies dans le foisonnement de la végétation, produisent un effet sans doute baroque mais extrêmement efficace, puisqu'il suscite simultanément l'admiration et l'horreur.

Jusqu'à cette voix qui murmure "d'où êtes-vous, Willard", la voix d'un Kurtz dissimulé dans une demi pénombre, et dont le visage, qui émergera peu à peu, évoque évidemment celui du bouddha de pierre sculpté sur les colonnes du temple.

On pourrait aussi argumenter quant à la pertinence du script. On connaît la difficulté qu'ont eue Coppola et Brando à faire parler Kurtz, demiurge hiératique qui prétend énoncer des vérités en allant jusqu'au bout de l'horreur. Il est toujours difficile, au cinéma en particulier, de faire parler une divinité sans tomber dans la philosophie de bazar. En l'occurrence cependant, le monologue de Kurtz dégage bien une grandeur tragique. Car l'essentiel (et l'on peut estimer que Coppola a réussi son entreprise) est de faire parler cette bouche d'ombre en faisant bien comprendre au spectateur que de cette bouche sourdent simultanément, comme le bien et le mal mêlés, la beauté et le poison du fleuve (et de la condition humaine). Au fond, ces jardins d'apocalypse sont de la même essence que ceux de Hawthorne, où exultent ces fleurs vénéneuses dont la fille de Rappaccini, la belle Béatrice, se délecte du parfum qui la fait vivre.

En conclusion, et pour résumer, même si *Apocalypse Now* constitue un cas très particulier étant donné l'émergence au fil de l'eau, comme en filigrane, de la trame conradienne, on voit bien à quel point le conflit vietnamien a, une fois encore, permis de décliner les modalités spécifiques du fantastique et de l'horreur. Précisément évident, bien sûr, qui,

une fois encore montre combien, effectivement, le Vietnam c'est d'abord l'Amérique...

