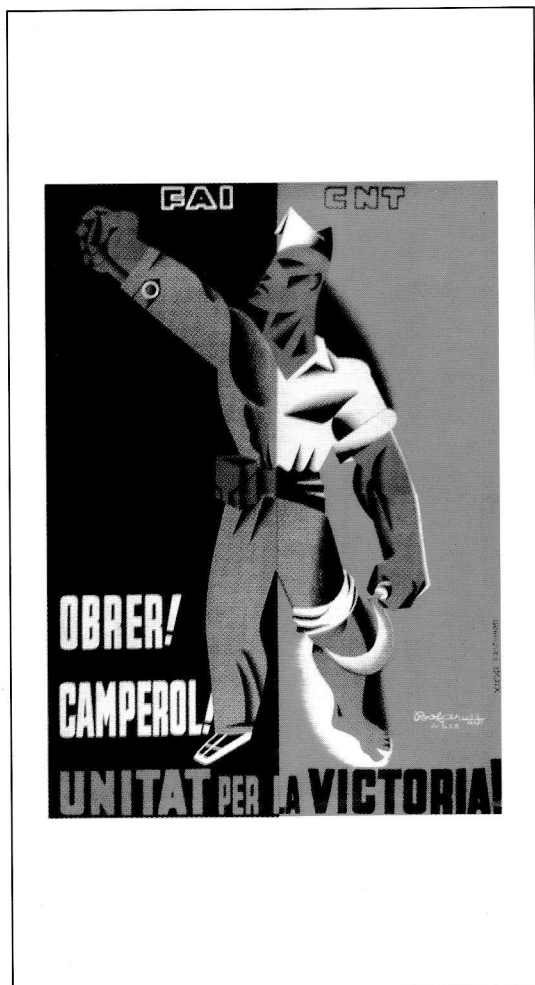


L'historien  
et l'image

# LA GUERRE IMAGINÉE



sous la direction de  
Philippe Buton

*Seli Arslan*

# Du rire à l'épouvante La guerre dans le prisme de trois films iconoclastes

Hélène Puisseux

---

## Un corpus et deux points de méthode

Les films retenus sont des petits pavés contre la guerre, éclats qui surgissent sur quarante ans, à propos de conflits faussement imaginaires, et dans des couleurs de genre qui vont du burlesque des Marx Brothers à l'épouvante chez Bob Clark, en passant par l'hyperréalisme de Godard, terme qu'il conviendra de discuter en fin de course.

Voici tout d'abord le résumé des œuvres analysées.

*Duck Soup* (*La Soupe au canard*, Leo Mac Carey, États-Unis, N & B, 1933, 66 min) : Firefly (Groucho Marx) est nommé chef d'État en Freedonia par la bienfaitrice du pays, une riche veuve, Mrs Teasdale, que l'ambassadeur de Sylvania en Freedonia cherche aussitôt à séduire, pour s'emparer du pays et de ses richesses. Après une série de gags, quiproquos, déguisements, ratages en tous genres, la guerre est déclarée entre les deux pays. Après treize minutes de scènes de bataille, sur un front en carton pâte, la victoire revient à la Freedonia.

*Les Carabiniers* (Jean-Luc Godard, France-Italie, N & B, 1963, 76 min) : deux jeunes gens, Ulysse et Michel-Ange, grands lecteurs de bandes dessinées, vivent dans une pauvre maison située « n'importe où<sup>1</sup> », et sont bientôt mobilisés par les carabiniers au service du Roi. Ils partent à la guerre, laissant leur mère Cléopâtre et leur sœur Vénus à l'arrière. Tout en leur envoyant une vingtaine de cartes postales, dont Godard donne le texte sous forme de cartons comme au temps du muet, ils parcourent le monde, pillent, violent, tuent, incendient. Démobilisés, ils ramènent, en guise de promesse de butin, des valises de cartes pos-

---

1. Jean-Luc Godard, « Les Carabiniers », in *Godard par Godard. Les Années Karina*, Flammarion-Éditions Champs Contre-Champs, 1985, p. 65-72.

tales. [Document 84] Lorsque la guerre reprend, ils sont fusillés comme simples gêneurs parce qu'ils réclament ce que les carabiniers leur avaient promis à la mobilisation : la richesse.

*Dead of Night (Le Mort-vivant*, Bob Clark, Canada, couleur, interdit aux moins de 18 ans, 1972, 105 min). Le conflit se déroule dans une forêt, au cours du pré-général. À la bande son, des appels lugubres, des cordes musicales qui hurlent, des oiseaux exotiques qui crient. Un jeune soldat, Terry, est tué et son meilleur ami, Andy Brooks, l'est à son tour. Fin de l'épisode de guerre (4 minutes 10). Mais Andy « revient », mort-vivant, dans sa ville natale ; pendant les cent minutes suivantes, il règle ses comptes à ceux qu'il juge responsable du départ des jeunes à la guerre. « Je suis mort pour vous, Doc, vous me devez quelque chose » dit-il au médecin avant de le tuer. Ce film — que sa violence interdit aux moins de dix-huit ans — est une rare dénonciation de la dette que la société se crée en envoyant ses jeunes gens à la mort.

Avant étude, je crois utile de rappeler d'abord les contraintes particulières à l'analyse de films, puis l'ensemble filmique consacré à la guerre auquel se confronte mon mini-corpus.

Avec l'image animée, par rapport aux images fixes, on change d'échelle : l'unité de base des corpus est le film, grosse machine composite, avec du son — langage, silence, bruits et musique —, avec des images — par nature aspirées et corrigées par la fuite en avant du visionnement — et avec des ellipses chargées de sens. Aussi le travail de présentation d'une unité de base — d'un film —, et à plus forte raison de quelques unités, fait-il entrer l'analyste dans une échelle de temps incompressible, constituée par le visionnement de l'œuvre entière, pour en saisir le rythme, la structure, la temporalité, examiner les rapports entre l'espace, le temps et les personnages, puis répéter ce travail sur les séquences et enfin les plans dans lesquelles l'œuvre se décompose à son tour. En présentant des analyses, on ne peut parler, faute de temps, qu'en forme de synthèse. Il faut dire aussi le double problème d'illustration : d'une part, l'image arrêtée, choisie pour un article, n'est plus du cinéma ; elle n'est qu'un des quelconques milliers de plans, et, isolée de son contexte, elle a tendance à se surcharger abusivement de sens. D'autre part, les droits de reproduction souvent élevés limitent ou interdisent la présence des photos.

Je rappelle quelques mots sur le système des films de guerre : dans l'ensemble, pour mettre la guerre en scène, le cinéma a repris les couleurs et les vieilles recettes que se partageaient avant lui l'épopée orale ou litté-

raire et la peinture d'histoire. Les films évoluent entre un penchant vers la composition épique, esthétisante et héroïsante, autour du destin du soldat ou d'un groupe de soldats pris dans une cause, dans une quête de connaissance de soi et de victoire sur soi-même à défaut de victoire tout court ; ou bien ils penchent vers la vision pathétique qui revient à esthétiser non plus le destin et ses aléas, mais uniquement la perte, la souffrance et la mort. Les deux tendances se glissent parfois dans une même œuvre et s'en partagent le champ. Mais qu'ils finissent bien ou mal pour l'individu-héros, qu'ils condamnent l'idée de la guerre et le malheur de l'individu qui est pris dedans, ou qu'ils en célèbrent l'aspect formateur, ces films constituent dans notre imaginaire un répertoire de plans, de situations, de types de paysages, de combats, d'attentes, une sorte d'encyclopédie de l'image de guerre, qui a la capacité de pouvoir cristalliser en mythe, bref, de composer des mythologies, qui servent, à leur tour, des idéologies et des utopies : pour ou contre la guerre, pour ou contre la gloire, pour ou contre tel belligérant. De *L'Iliade* au *Soldat Ryan*, les images, dites ou filmées, ont leur part dans l'acceptabilité de la guerre, en la construisant comme une figure de puissance, destructrice en même temps que créatrice<sup>1</sup>.

Bien qu'elle soit profondément productrice d'irréalisme, la construction de cette mythologie bipolaire passe le plus souvent à travers des œuvres qui forment un vaste ensemble aux fausses couleurs de réalisme, qu'il vaudrait mieux qualifier de pseudoréalisme, dans le sens où ces films gardent dans leur récit les éléments sentimentaux et sociaux qui donnent l'illusion d'une histoire plausible, mais le débarrassent, avec les ellipses, de tout ce qui gêne la mythification. L'une des recettes du pseudoréalisme est de prendre pour cadre des conflits appartenant à l'histoire, récente ou non, dans la familiarité d'une histoire qui aurait pu être celle de votre grand-père, ou la vôtre, sorte de caution de réalité.

Si le principe même du film, dans son temps limité, ses lumières, ses ellipses et ses cadrages étudiés, l'empêche à tout jamais de transcrire la réalité de la guerre, il faut beaucoup de travail pour le faire échapper à la construction mythologique. Périodiquement, des auteurs tentent le coup de la subversion avec des œuvres où la guerre est détruite en tant que puissance de référence et objet de révérence. Parmi les nombreuses œuvres contestataires, les trois films cités plus haut, par leur diversité et

---

1. Cf. Hélène Puiseux, *Les Figures de la guerre, représentations et sensibilités, 1839-1996*, Gallimard, 1997, coll. « Le Temps des Images ».

leurs points communs, permettent de suivre comment se mène une guerre d'images : entre les images de guerre produites dans *Duck Soup*, *Les Carabiniers* et *Le Mort-vivant* et celles du grand réservoir mythologique, la différence du discours vient du détournement, du passage d'un code à un autre, ce qui met en pleine lumière la plasticité de l'image animée et de son sens. On verra que la provocation vient moins des images elles-mêmes que de la manière dont elles sont montées et utilisées : le brouillage des données, la place du conflit dans le système particulier de chaque film, la place offerte à la mort, la « couleur » des genres filmiques permettent à des images de combattre les sens imposés aux mêmes images dans la plupart des films de guerre.

### Des conflits faussement imaginaires et vraiment tabous

En mettant en scène des conflits historiques, les réalisateurs de films de guerre recueillent le bénéfice d'une légende, terrain déjà ensemencé auquel les films donnent une représentation partageable, étendant leur force émotionnelle à une audience considérable, se prêtant à la constitution de véritables cycles, qui font du conflit pratiquement une aire sacrée. Nos trois films refusent cette mise en système qu'ils critiquent ; aussi feignent-ils chacun de mettre en scène un conflit imaginé. Mais pour que la critique porte, ils fournissent une série d'indications qui le font entrer en forte résonance avec un conflit réel, lisible pour le spectateur, sans pour autant tomber sous le coup des censeurs, officiels ou non, pour irrespect à la mémoire des morts.

Dans *Duck Soup*, les indices renvoient à la première guerre mondiale, la mythologie mise en place s'étant magnifiée pendant le conflit lui-même et régnant depuis plus de quinze ans à la sortie du film (1933). Les noms et les images des deux pays donnent la clé. La Freedonia : son nom seul évoque la liberté (*freedom*) et renvoie aux États-Unis, où règnent l'argent et la bonne conscience incarnés par la riche Mrs Teasdale. Au Parlement, joyeuse image de la démocratie, tous les éléments purement américains des comédies musicales, autour du thème « To war, to war, to war, we have to go, good bye », sont repris par députés et majorettes. Les plans consacrés à la Sylvania renvoient à l'Allemagne, ses forêts de sapins, ses petites maisons bien léchées du style Forêt Noire. Une deuxième série d'indices se trouve dans les dialogues pendant la scène de l'attaque, avec la reprise de tous les *topoi* de la Grande Guerre, tranchées, cotes,

gaz, évoqués sans respect : « Creusons des tranchées », propose un officier, « Pas le temps, achetons-les toutes faites », réplique Firefly ; un général se plaint d'une attaque de gaz, Firefly lui propose du bicarbonate. Troisième série d'indices : les plans et les décors de la séquence du front sont d'abord un rappel des décors de théâtre populaire du XIX<sup>e</sup> siècle, qui abondait en pièces militaires ancêtres de nos films de guerre. Mais ils renvoient surtout aux photos de tranchées ou aux plans de films à la gloire de la Grande Guerre : casemates, télégraphes manuels, sacs de sable de derrière lesquels on tire, qui constituent l'ordinaire des films et des magazines dès 1914 et les souvenirs d'anciens combattants, sont ici dans la lumière du rire.

*Les Carabiniers* jouent avec la deuxième guerre mondiale, terrain solidement mythifié dès la Libération, politiquement et filmiquement. Là aussi, des indices sont fournis, parfois par des plans d'archives — piqués de Stukas, manœuvres de chars, villes détruites —, mais beaucoup proviennent de la correspondance de guerre de Michel-Ange et Ulysse, entre récits, textes de propagande et instructions de guerre<sup>1</sup> ; la guerre dure plus de quatre ans, ils font partie de la Légion Condor, ils se battent en Italie, en Silésie, en Égypte, en URSS, bref, partout. Les soldats du Roi, comme les membres de la Gestapo, roulent en 11 CV Citroën et en moto side-car. À l'arrière, on retrouve les personnages des films français sur la deuxième guerre, comme le planqué qui fait du marché noir et vient faire danser Cléopâtre en attendant le retour de ses fils. La Résistance est symbolisée par une jeune fille à cheveux blonds déguisée en jeune maquisard, qui récite du Maïakovski avant d'être fusillée par un peloton où se trouvent Michel-Ange et Ulysse. L'épuration n'est pas oubliée : un plan montre Vénus en passe d'être tondu.

Avec *Le Mort-vivant*, il ne s'agit plus d'un conflit fraîchement passé et déjà mythifié, mais d'un conflit en cours — on est en 1972 —, porteur de contestations sociales et idéologiques et qui formera le moment venu — après coup — un très grand cycle mythique : la Guerre du Viêt Nam. Les signes sont accumulés dans le début du film, par les plans de forêt, une forêt elle-même assez banale, mais saturée de cris d'oiseaux exotiques, un monde végétal et piégé, bruité de hurlements, d'armes automatiques, éclairé par des brusques incendies, où tâtonnent deux soldats perdus entre coups de feu, napalm et ennemi invisible. Il y a là

---

1. Certaines sont de vraies citations d'Himmler, cf. J.-L. Godard, « Les Carabiniers », art. cité, p. 71.

une question de regard, de montage et de suggestion dans la manière de filmer une forêt tempérée comme une jungle, en jouant sur les éclairages et les sons, qui provoquent des associations fausses mais efficaces<sup>1</sup>. Les 4 minutes 10 de scènes de guerre sont un condensé de l'imagerie que développera le cinéma américain après 1975 et que les actualités télévisées, quelques fictions de propagande<sup>2</sup> et tout le stock des guerres précédentes dans le Sud-Est asiatique avaient déjà mise en place.

## Techniques de camouflage et extension du discours

Pour éviter les censeurs et pour passer au stade d'un discours universel sur la guerre, les réalisateurs ont utilisé deux types d'artifices : d'une part, chaque auteur réalise un camouflage, sonore ou visuel, en saupoudrant des éléments hétérogènes, voire hétéroclites, sur le conflit de base ; d'autre part, chacun adopte le parti d'un monde stylisé, avec la réduction des personnages et des situations à des signes, si bien qu'un conflit camouflé et brouillé peut valoir pour tous les autres.

### *Des conflits camouflés*

Une première carte est jouée avec les uniformes. Dans *Duck Soup*, soldats et officiers portent des costumes différents à chaque séquence : des uniformes de la guerre d'Indépendance ou de la guerre de 1914-1918, en passant par la guerre de Sécession et les westerns, sans compter quelques tenues de pure fantaisie, renvoyant *Duck Soup* à un musée de la guerre devenu fou. Chaque carabinier de Godard porte un seul type d'uniforme, mais composite : casquette d'officier tsariste, bottes de partisan yougoslave, etc.<sup>3</sup>. Bob Clark, lui, banalise : les deux soldats du *Mort-vivant* portent le treillis vert et beige, uniforme passe-partout des guerres contemporaines du XX<sup>e</sup> siècle.

Le brouillage s'opère surtout au plan de l'espace et du temps, que les réalisateurs pavent d'allusions, d'images ou de textes renvoyant à

- 
1. Lothar Baumgarten, dans le film *The Origin of the night* (1986) a présenté deux heures de « jungle amazonienne » uniquement composée de plans de la Forêt Noire : cf. Serge Gruzinski, *La Pensée métisse*, Fayard, 1999, p. 29. Le même travail est opéré par John Guillermin dans *King Kong II* (1986), où le singe géant, pourchassé par l'armée, se réfugie dans une forêt des Appalaches, filmée à l'exotique, comme par contagion.
  2. Par exemple *Les Bérets Verts*, John Wayne, Ray Kellog, États-Unis, 1968.
  3. J.-L. Godard, « Les Carabiniers », art. cité, p. 66.

d'autres guerres, qui se superposent. Ainsi dans *Les Carabiniers* pour les champs de bataille ; le texte de la cinquième carte postale pourrait être signé par Fabrice Del Dongo depuis Waterloo : « On voyait mourir sans un cri des grenadiers, des généraux, le ventre ouvert, les yeux troués. » La treizième carte, envoyée d'Égypte, évoque l'expédition de Rommel par celle de Bonaparte : « Du bas de ces Pyramides on a regardé les quarante siècles d'histoire qui nous contemplaient. » Chacun des textes renvoie à une double ou triple lecture historique. Godard poursuit le travail de brouillage en mêlant ses propres plans de fiction avec des plans de guerres historiques provenant d'archives de l'armée de terre, de mer et de l'air. Et il barre le chemin à toute identification en attribuant aux carabiniers des traits de comportement aussi bien nazis que français. Dans *Le Mort-vivant*, la guerre arrive surtout par les souvenirs des autres : Andy revenu dans la ville doit subir ceux des anciens combattants de la deuxième guerre mondiale, les récits de la mort de leurs compagnons sur les fronts asiatique et occidental : ces mots sur la guerre, pour Andy équivalente à la mort, agissent sur lui comme autant d'injonctions au meurtre. Si Godard, avec le système des prénoms, fait remonter l'idée de la guerre jusqu'à l'Antiquité — Ulysse et la guerre de Troie, Cléopâtre et les guerres de conquêtes romaines, Vénus, compagne de Mars —, *Le Mort-vivant* l'étire jusqu'au futur extrême et dans tout l'univers : dans le drive-in de Brooksville où Andy tue sa sœur, sa fiancée et un ami, on diffuse un film de guerre fantastique, *Death in space and the spationauts*.

### *Des mondes schématiques*

L'extension à une réflexion critique est aidée par le choix de personnages simplifiés, évoluant dans des mondes réduits. Ce minimalisme concentre la vivacité des propos échafaudés contre la guerre et les images convenues qui lui sont associées. « Le Roi » dans *Les Carabiniers* est une « pure entité » comme le dira Godard<sup>1</sup> ; de même, « le soldat », l'« espion », le « résistant », selon les films, se réduisent à des types.

*Duck Soup* présente le monde stylisé du pouvoir avec six ou sept personnages. Les députés réduits à des figurants de comédie musicale, la femme d'un soldat et un marchand de cacahuètes sont la population civile de la Freedonia. Dans l'épisode guerrier, les deux hommes d'État, les deux espions et la belle espionne, la riche veuve figurent à peu près à eux

---

1. *Ibid.*



seuls, comme dans les théâtres du XIX<sup>e</sup> siècle, l'ensemble des forces armées. Harpo, dans la symbolique de son mutisme habituel, est à la fois soldat de base et espion. Le film concentre sa critique sur la guerre d'une société de parade, irréfléchie, avide et ridicule, avec un peuple muet, roublard ou absent.

Chez Godard, c'est aussi simple qu'en Freedonia-Sylvania, mais à l'envers : on est au ras du sol, sous la patte écrasante du Roi et de l'ignorance. Cléopâtre et ses trois enfants sont la famille minimale avec un cerveau minimal : les personnages sont au niveau de « l'animal filmé d'un point de vue végétal, quand ce n'est pas minéral », dit Godard en parlant de ses « pauvres héros<sup>1</sup> ». Les deux carabiniers — ceux du titre du film — sont les porte-parole du Roi invisible, dont l'armée est restreinte à Michel-Ange, Ulysse et à leurs deux chefs, flanqués parfois de deux ou trois autres figurants. Ils évoluent dans des campagnes ou des banlieues anonymes et presque vides. Une poignée de villageois, victimes ou résistants, figure la population tout entière. Une ferme incendiée, une femme humiliée [*Document 85*] seront toutes les fermes, toutes les femmes.

Les ressorts du *Mort-vivant* semblent plus complexes car Andy Brooks est nanti d'une famille dotée de relations psychologiques compliquées mais schématiquement exposées. Comme dans les deux autres films, les deux soldats, Terry et Andy, représentent l'armée des États-Unis. Il n'y a personne d'autre dans la forêt. De plus, déjà hors de ce monde, Andy Brooks échappe à toute émotion, à tout contact, à toute action, sauf celle de tuer. Le jeune homme, avec la gestuelle mécanique et la voix blanche attribuées aux morts-vivants, liquide les figures emblématiques de la société de Brooksville, ville natale métonymique du soldat Brooks : les parents, la sœur, la fiancée, le maire, le docteur, la police, quelques enfants. Dans *Le Mort-vivant*, le discours est absolu ; la guerre, en tuant un soldat, tue tous les soldats et toute la société.

## Images contre images

Iconoclastes, ces films le sont par les genres adoptés qui les délivrent d'un discours convenu sur la guerre. Ils le sont aussi de manière plus originale, par leur dénonciation du pouvoir des images stéréotypées qui régissent leurs personnages.

---

1. *Ibid.*, p. 65.

## La liberté des genres

Images par images, *Duck Soup*, avec les défilés du Parlement, les compositions en pyramides des majorettes et des députés, le chant de victoire de Mrs Teasdale, etc., fait monter l'action vers un sommet : la bataille. L'ossature du genre — nécessité des gags, situations de vaudeville, en pavant le film — fait de la guerre, sans morts et montée en apothéose, le comble du ridicule. Les images du film structurées comme une épopée sont détournées par le rire et défilent, en double lecture, sur le fil du rasoir d'une réussite burlesque et d'un crime de lèse-majesté par rapport aux majuscules de la Grande Guerre.

*Le Mort-vivant* fait éclater la mort d'Andy Brooks à l'ouverture, dans un rythme bref et un cadrage serré, et conduit son récit — en dents de scie entre les attentes et les meurtres — vers une nouvelle acmé, la deuxième mort du soldat Brooks. La guerre, dans ce film, est bien plus que l'équivalent de l'épouvante : elle en est la source intarissable. Plus qu'une somme de morts sur le champ de bataille, elle est la destruction du monde, dont la société est la métonymie et qui, victime de ses propres stéréotypes, a envoyé mourir ses fils à la guerre. Ici, par la dynamique sanglante de la vengeance, la guerre ne perd pas sa puissance, elle s'étend sur le monde tout entier, passé, présent, futur. *Le Mort-vivant* participerait au discours mythologique, dans sa version épique de la perte<sup>1</sup>, s'il n'en accusait, comme on le verra plus loin, les images elles-mêmes.

Aucun problème d'étiquetage ne se pose donc pour les deux genres très codés et surchargés de *Duck Soup* et du *Mort-vivant*. L'un et l'autre empruntent leur structure narrative à l'épopée et l'en détournent : le premier, avec l'exploitation du ridicule, se doit, pour rester burlesque, d'écarter le problème de la mort. À l'inverse, l'autre joue sur la vue de la mort sanglante dans la gamme de l'épouvante, mais aussi sur le fantastique. En revanche, quel genre attribuer aux *Carabiniers*, au style écrasé, loin de l'épopée, plein de nombreux morts si peu spectacularisés ? Les phases de la guerre — mobilisation, combats et occupations, retour chez soi, reprise des opérations, défaite et exécution — envahissent tout le champ comme une nappe d'images paralysantes qui vide les personnages

---

1. Dans un genre plus classique, ne relevant pas de l'épouvante, mais dans la même tonalité épique noire, se situe *Johnny got his gun* (Dalton Trumbo, États-Unis, 1971), où la guerre de 1914 sert de support à une réflexion générale sur la guerre, dont celle alors en cours au Viêtnam.

pendant une heure seize, juste occupés à reproduire des gestes ou des mots sans y réfléchir.

Godard, dans *L'Avant-scène cinéma*, définit son film comme « une fable, un apologue où le réalisme ne sert qu'à venir au secours, qu'à renforcer l'imaginaire<sup>1</sup> ». Il termine en citant Brecht : « Le réalisme, ce n'est pas comment sont les choses vraies, mais comme sont vraiment les choses<sup>2</sup>. » Godard, encore, à propos du même film : « Filmer n'est donc rien d'autre que de saisir un événement en tant que signe<sup>3</sup> ». Il faut donc bien prendre pour signes ces images dérisoires des horreurs de la guerre, mentalement surexposées, dans la sécheresse noir et blanc d'une pellicule dense et rapide. Signes, c'est-à-dire idées pures :

Bref, tout, décor, personnages, actions, dialogues, tout n'est qu'idées, et, comme tel, sera filmé le plus simplement possible [...], la caméra, étant, si j'ose dire, dans son simple appareil<sup>4</sup>.

Nul masque lyrique ou sentimental n'étant introduit comme dans les films pseudoréalistes, ces cailloux fragmentaires et surlignés, renforcés par les passages brusques du gros plan au plan large, images montées *cut*, font que la guerre est nue chez Godard comme l'Empereur de Chine chez Andersen. Cette forme de réalisme radical, lisible sur les cartons comme sur les images, est donc bien loin du pseudoréalisme des films de guerre classiques, qui se disent réalistes. Godard dira, dans le langage de 1963, qu'il a peint la guerre « objectivement ». À ce terme d'objectivité ou à celui de réalisme, je préférerais celui d'hypperréalisme ; un style, plutôt qu'un genre, construit tout droit par l'efficace subjectivité de l'auteur.

### *Une critique à deux étages*

Que *Duck Soup*, *Les Carabiniers* et *Le Mort-vivant* soient en guerre avec le système construit par le gros bataillon des films de guerre, cela saute aux yeux, malgré les habits d'Arlequin fournis par les genres. Mais, mieux que cela, les trois réalisateurs, pour attaquer ou tourner en dérision un système d'images, ne se contentent pas de tourner et de monter des plans. Dans le monde interne de leurs films, ils montrent les ravages produits dans le système de représentation attribués aux personnages, par la surconsommation non critique que ceux-ci font d'une foule d'images

1. J.-L. Godard, « Les Carabiniers », *L'Avant-scène Cinéma*, n° 46, 1<sup>er</sup> mars 1965, p. 65.

2. *Ibid.*, p. 66.

3. *Ibid.*, p. 68.

4. *Ibid.*, p. 66.

visuelles ou mentales à propos de la guerre ou d'autre chose. Ils fournissent un catalogue d'images fixes — BD, cartes postales, photos, archives des théâtres, reproductions de tableaux, magazines — ou d'images animées : archives filmées, films pseudoréalistes, science fiction, télévision, comédies musicales hollywoodiennes, etc. Les trois réalisateurs montrent combien leurs personnages croient aux images, à leur capacité de « valoir pour » le réel, de découper le monde en fragments, de devenir des moteurs d'une action, d'un désir, de devenir de la mémoire spatialisée, d'être prises pour des titres de propriété sur le monde, comme le croient naïvement Michel-Ange et Ulysse revenant de la guerre avec leur stock de cartes postales, et à tout le moins des titres de connaissance. Les réalisateurs, en même temps qu'ils visent le phénomène « guerre », mettent en garde, à coups d'images, contre les images visuelles et mentales toutes faites — ces clichés, stéréotypes et fétiches que dévorent et recrachent les personnages —, si lourdes de puissance, si aptes à s'agréger en systèmes qui viennent aveugler la pensée.

On a donc affaire à ce paradoxe : ces trois films sont chacun un petit système d'images, critique, agile et actif, jouant — David contre Goliath — contre un grand système mythologique d'images, empesé dans la répétitivité, souvent esthétique, et qui séduit par le mélange de sa beauté et de sa paresse même. En face, avec une économie incisive, nos trois films démontrent en première lecture et par l'absurde la toujours présente urgence de penser la guerre, ce que ne font pas leurs personnages. Mais en deuxième lecture, ils posent les vraies questions propres aux images et mettent en scène leur nature problématique.

Aussi peut-on laisser le mot et l'image de fin au soldat Michel-Ange [*Document 86*] qui, assistant à la projection du *Bain d'une femme du monde*, faux petit primitif muet tourné par Godard pour cette séquence de permission dans *Les Carabiniers*, se jette sur l'écran pour saisir la femme dans sa baignoire : la toile lui reste dans la main et la femme recule, image accueillie provisoirement par le fond du mur de scène et prête à reculer plus loin encore.

# La guerre imaginée

Sous la direction de  
Philippe Buton

## *Les auteurs*

Anne-Claude Ambroise-Rendu

Jeannie Bauvois-Cauchepin

Annette Becker

Joëlle Beurier

Philippe Buton

Sophie Cassagnes-Brouquet

François Cochet

Joël Cornette

Philippe Dagen

Christian Delporte

Laurent Gervereau

Naima Ghermani

Laurent Guillaume

Geneviève Hoffmann

Arnaud Lamas

Jean-Marc Largeaud

Hélène Puisseux

Annie Schnapp-Gourbeillon

Eliseo Trenc Ballester

Christophe Vendries

Histoire, cultures et sociétés

La guerre se trouve toujours au centre d'un conflit de représentation. C'est le passé qui nourrit les imaginaires des sociétés scrutant les prochains conflits. Mais un passé reconstruit. D'où les immédiates distorsions opérées par les forces en présence dans la description imagée des conflits. Car loin de dire le « vrai », l'image est toujours synonyme de médiation, donc de transformation. Ainsi saisie, elle permet aux auteurs de cet ouvrage de fouiller les données politiques comme les inconscients sociaux, de l'époque reculée de la guerre de Troie jusqu'au récent conflit vietnamien. Et cette imbrication permanente de la dénotation et de la connotation perdue à l'issue des guerres, de telle sorte que l'image se retrouve également au centre des enjeux de mémoire.

Les auteurs de cet ouvrage, spécialistes d'iconographie historique, démontrent que toute guerre imagée est une guerre imaginée, que la représentation sociale est une source de choix pour l'Histoire car les images éclairent crûment, et parfois exclusivement, les non-dits des sociétés qui les fabriquent.

Centre Arpège et Équipe d'accueil  
Université de Reims

ISBN : 2-84276-040-9

