

# American Apocalypse

Georges Privet

Number 63, Winter 2016

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/80613ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

L'Inconvénient

ISSN

1492-1197 (print)

2369-2359 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Privet, G. (2016). American Apocalypse. *L'Inconvénient*, (63), 51–53.

# AMERICAN APOCALYPSE

Georges Privet

Si le cinéma américain d'aujourd'hui a une qualité (il ne lui en reste malheureusement plus beaucoup), c'est celle d'incarner clairement, avec une candeur désarmante et la folle démesure de ses moyens, les obsessions qui hantent l'inconscient collectif de son époque.

Qu'il montre des justiciers masqués faisant régner l'ordre en brisant, la nuit, les lois qu'ils disent faire respecter le jour, ou qu'il crée des êtres luttant pour leur survie sur une planète qui est l'avatar de la nôtre, le cinéma américain reflète – par la bande mais constamment – les craintes d'une époque qui ne semble plus avoir le courage de les regarder autrement.

Entre ces cortèges de superhéros qui détruisent des villes entières pour préserver l'*American way of life* et ces armées de robots géants qui écrasent chaque été une nouvelle partie de l'Asie ou du Moyen-Orient dans une métaphore de la mondialisation, l'une des obsessions les plus troublantes du cinéma américain actuel est l'idée d'une jeunesse condamnée à participer aux jeux de la mort – un thème qui se trouve au cœur de trois grandes séries de films qui déferlent sur nos écrans depuis plus de trois ans : la saga *Hunger Games*, dont

le quatrième et dernier volet, *Mockingjay – Part 2*, est présentement à l'affiche ; la série *Divergent*, dont la troisième de quatre parties, *Allegiant*, sera bientôt sur nos écrans ; et la trilogie *Maze Runner*, dont l'ultime chapitre, *The Death Cure*, sortira l'an prochain.

Ces trois séries à succès, qui totalisent onze films, sont basées sur des best-sellers de la littérature pour adolescents et ne sont évidemment pas toujours (c'est le moins qu'on puisse dire) d'un grand intérêt. Toutefois, prises ensemble, elles forment un corpus étonnamment cohérent qui révèle, de manière particulièrement forte et parfois même fascinante, les peurs et les angoisses de toute une génération. Il est d'ailleurs difficile de les voir sans en venir à certains constats incontournables.

Premier constat : l'éventualité d'une catastrophe planétaire (d'origine nucléaire, bactériologique ou autre) est désormais une chose intégrée par tous. Depuis *Planet of the Apes*, plusieurs générations ont grandi avec l'idée que notre époque connaîtra une conclusion cataclysmique, et la réalité d'une Amérique post-apocalyptique a été plus souvent documentée que celle, par exemple, de la révolution américaine ou de la guerre du Vietnam. La « fin du monde » est

*Hunger Games : Mockingjay - Part 2*



d'ailleurs une des périodes les plus illustrées par le cinéma américain, et les jeunes d'aujourd'hui la tiennent pour une réalité terrible mais inévitable, que leur cinéma les encourage à envisager avec trois certitudes rassurantes : les rescapés parleront anglais, la télévision survivra et les étrangers se feront rares.

Deuxième constat : le nouvel ordre social ressemblera essentiellement à l'ancien, mais en pire. Qu'il s'inspire de l'Empire romain (le Panem de *Hunger Games*), de l'Amérique préindustrielle (les hameaux citoyens de *Divergent*) ou des camps de scouts (le Glade où vivent les jeunes de *Maze Runner*), le nouvel ordre américain – dont le pouvoir s'assoit sur la technologie et la télévision

– reposera sur un système de classes digne de Donald Trump, où les riches seront clairement séparés des pauvres et où le gouffre entre les deux groupes sera soigneusement protégé par des barrières (physiques et légales) qui garantiront que chacun reste à sa place. Et si le pouvoir central illustré dans chacun de ces films est plus violent que celui qui siège présentement, force est d'admettre qu'il lui ressemble tout de même dans les grandes lignes, en particulier dans son recours croissant à des mécanismes de surveillance.

Troisième constat : le seul moyen d'échapper à son sort (la misère qui accable les habitants des douze districts de *Hunger Games*, le système de cinq factions qui fige le destin des citoyens de *Divergent*, ou le périlleux no man's land où vivent les jeunes amnésiques de *Maze Runner*) est de participer à une compétition, qui est en fait un jeu de la mort où le gagnant est tout simplement le dernier survivant...

Quatrième et dernier constat : la guerre larvée qui couve depuis toujours entre les générations explose dans ces films, où les jeunes servent carrément de chair à canon et à fantasmes pour une population vieillissante, qui ne

semble rien aimer mieux que de les voir s'entretuer en restant confortablement assise dans son salon.

On ne s'étonnera d'ailleurs pas d'apprendre que Suzanne Collins, l'auteure de *Hunger Games*, a affirmé que l'idée de cette série lui était venue alors qu'elle regardait la télévision : « Je passais d'un show de télé-réalité à un reportage sur la guerre quand les images se sont brouillées dans ma tête. J'ai vu des jeunes gens faire des choses inouïes pour de l'argent, et d'autres en train de mourir dans une véritable guerre. »

Historiquement, ces films appartiennent à un genre qui remonte au moins à *The Most Dangerous Game* (1932), récit d'une chasse à l'homme menée par un comte décadent, dont la prémisse a été reprise et modifiée des dizaines de fois – souvent dans des œuvres de science-fiction –, dans des films allant de *Rollerball* à *Battle Royale*.

Mais la force des films de la dernière vague est qu'ils s'appuient sur la réalité sociale d'une époque où ces jeux semblent la métaphore parfaite du capitalisme sauvage qui la caractérise, et où apparemment tout, du pire concours de chant à la moindre émission de cuisine, prend la forme d'une suite

d'épreuves éliminatoires desquelles ne peut émerger qu'un seul gagnant. Ces films poussent à son paroxysme la logique de la télé-réalité et du darwinisme social en faisant du grand gagnant le seul et unique survivant d'une compétition permanente.

Conséquemment, la vie, dans ces films, est une suite de dépossessions visant à couper l'individu de ses racines : les recrues de *Hunger Games* sont rapidement arrachées à leur environnement et graduellement transformées en tueurs appelés à exterminer les autres participants ; les jeunes de *Divergent* sont forcés de quitter leurs familles pour rejoindre définitivement la faction à laquelle leur tempérament les prédestine ; et les coureurs de *Maze Runner* sont tout bonnement largués dans un labyrinthe meurtrier après avoir été rendus amnésiques...

Là comme ailleurs, le message est clair : l'individu doit apprendre à survivre en marge du groupe, à ne dépendre que de lui-même et à supprimer l'autre sans hésiter pour assurer sa propre survie. Bref, « les jeux de la faim » justifient les moyens...

Combinant la critique superficielle d'un monde régi par l'argent à une ode simpliste aux mécanismes de la

*Divergent : Insurgent*





Maze Runner

révolte, ces récits parlent visiblement à une génération faisant face à un avenir peu reluisant, où on nous répète de toutes parts que la moindre utopie est condamnée d'avance. Les jeunes y trouvent sans doute aussi le plaisir d'une révolution par procuration ou, du moins, la possibilité de voir s'incarner virtuellement, et sans effort, une révolution qu'il semble désormais impossible d'accomplir dans la réalité.

Ces films disent d'ailleurs chacun à leur façon – et avec une constance troublante – que la « réalité » n'est qu'une illusion. Tôt ou tard, le héros ou l'héroïne du film découvre (parfois à plusieurs reprises au cours du récit) que ce qui semblait être l'épreuve finale n'était en fait qu'un palier intermédiaire – comme dans un jeu vidéo – auquel succède inévitablement un autre palier, et un autre encore...

Les adultes, et plus généralement les générations passées, sont évidemment les responsables de ce monde, le pire des mondes possibles. Qu'il s'agisse du président de *Hunger Games*, des fondateurs de *Divergent* ou des créateurs de *Maze Runner*, les organisateurs de ces

jeux de la mort punissent invariablement nos héros pour des torts qui précèdent de loin leur naissance : les jeux orchestrés par le président Snow répondent à une rébellion qui a eu lieu des décennies avant le début de l'histoire, comme le système de factions de *Divergent* ou le monstrueux labyrinthe imaginé par les créateurs de *Maze Runner*. Le message est clair (et en grande partie justifié) : nos jeunes héros doivent payer pour les fautes passées des spectateurs âgés qui ont littéralement détruit leur avenir.

Ironiquement, ces films à succès reposent sur une formule si prévisible qu'ils finissent par incarner le conformisme qu'ils prétendent dénoncer. Mais c'est peut-être là le prix à payer pour voir s'étaler au grand jour un discours dont la violence serait irrecevable s'il s'exprimait avec plus de cohérence.

Car finalement, ces films témoignent puissamment, même dans leur banalité, d'une malaise – démocratique et générationnel – immense. D'une insatisfaction du pouvoir, d'une rancœur contre une génération, du refus d'un destin sans issue apparente et, en même temps, d'une faim désespérée de changement, sentiments

qui secoueraient le monde s'ils ne se vivaient pas par procuration, dans le noir, via les images aseptisées et lisses d'un « divertissement » formaté sur grand écran.

Quand les générations futures voudront comprendre la jeunesse de notre époque, elles feront bien de se tourner parfois vers ces divertissements de masse qui répètent naïvement ce que des œuvres plus sophistiquées peinent encore à formuler, c'est-à-dire le désespoir d'une époque où la vie est devenue pour plusieurs un jeu de la mort, où les mieux nantis répètent encore et toujours : « *The show must go on.* »

Jusqu'à ce qu'on en crève.

En couleur et en direct... ■