

# Good Kill

## Ennui et colère à Las Vegas

Maxime Labrecque

---

Numéro 297, juillet 2015

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/78761ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer ce compte rendu

Labrecque, M. (2015). Compte rendu de [Good Kill : ennui et colère à Las Vegas]. *Séquences : la revue de cinéma*, (297), 15–15.

# Good Kill Ennui et colère à Las Vegas



Lever le voile sur une pratique guerrière singulière

Il y a près de 30 ans, Tony Scott réalisait **Top Gun** et exposait au monde le sentiment grisant de piloter un jet. Andrew Niccol s'inscrit en faux contre cette vision en présentant des pilotes qui ne quittent jamais le sol. Un portrait de la nouvelle guerre, celle qui se fait dans le confort d'une salle climatisée.

Maxime Labrecque

Andrew Niccol possède sans doute de nobles intentions en souhaitant exposer une certaine tendance empruntée par l'armée américaine depuis quelques années. Certes, la facilité déconcertante avec laquelle il est possible d'exécuter des « ennemis » à distance, en appuyant sur un bouton, soulève un débat moral. En ce sens, le réalisateur parvient à bien montrer le travail machinal de ces soldats qui fixent un écran pendant des heures, campés dans un *container* à Las Vegas. Les amateurs du jeu *SimCity*, qui se plaisent à faire usage de leur pouvoir destructeur, pourront possiblement établir certains parallèles. Pourtant, dans un discours à saveur patriotique, le Colonel Jack Johns prévient les recrues : leur travail n'est pas qu'un jeu vidéo sans conséquences. Or, malgré l'intérêt que présente le sujet du film et la richesse du débat qu'il provoque, celui-ci insiste trop sur le message qu'il souhaite véhiculer.

Ce faisant, **Good Kill** présente une enfilade de scènes souvent trop démonstratives, ponctuées de dialogues pauvres. Les personnages, monolithiques à souhait, ne servent qu'à incarner les différentes opinions au sujet de l'utilisation de drones dans un contexte de guerre. Zoë Kravitz, dans toute sa douceur, pleure inmanquablement, alors qu'elle exécute des ordres qu'elle considère injustes. D'autres membres de l'équipe, au contraire, vantent les avantages de cette guerre propre, ciblée et sécuritaire. Évidemment, ils sont dépeints comme des abrutis insensibles. Ainsi, même si le réalisateur tente d'ouvrir le débat sur la question des drones, il ne présente véritablement qu'un seul point de vue, le sien. Ou plutôt, celui du Major Thomas Egan, interprété par Ethan Hawke qui conduit apparemment la même voiture *vintage* dans tous ses films. Cet homme taciturne, qui souhaite retourner sur le terrain – là où se passe la « vraie guerre » –, est bien entendu tourmenté par des problèmes conjugaux et développe une dépendance à l'alcool. Ce faisant, la dimension psychologique du personnage se résume à ses problèmes qu'il cache à peine.

Plutôt que de laisser au spectateur le loisir de développer sa propre opinion sur la question, tout, dans le film, vise à dénoncer

l'utilisation de drones. En soi, ce n'est pas bien problématique : ce n'est certes pas la première fois qu'un long métrage met de l'avant un message peu subtil. Le problème se situe plutôt dans l'approche, voire dans le rythme, et l'on se demande ce qu'il est advenu du réalisateur de **Gattaca**.

Or, malgré les critiques que l'on pourrait formuler sur la progression narrative cahoteuse, le réalisateur néo-zélandais demeure somme toute fidèle à lui-même car il a toujours mis en scène diverses préoccupations éthiques et autres dilemmes, changeant simplement le contexte, touchant tantôt à la guerre, tantôt aux technologies ou au divertissement. On n'a qu'à penser à **51m0ne**, **Lord of War** et **The Truman Show**, dont il a signé le scénario. La force motrice, dans tous ces exemples, réside dans deux axes principaux, soit le sens du devoir et la notion de contrôle. Dans **Good Kill**, ces deux aspects sont évidemment abordés avec, comme corollaire, la question centrale et problématique de la distance. Distance des sujets tués à l'autre bout du monde, d'abord, mais également distance des ordres donnés aux soldats. Dans sa manière de filmer les scènes où, par le biais du haut-parleur du téléphone, un administrateur de la CIA donne froidement des ordres apparemment déconnectés de la réalité, la prise de position de Niccol est claire. En outre, ce dernier parvient à relativement bien mettre en scène l'ennui dans une ville où, paradoxalement, les gens se rendent précisément pour le fuir.

Exploiter davantage cette veine aurait pu être intéressant, mais dans le cas présent, en s'efforçant de montrer le détachement déconcertant provoqué par ce type de guerre, un effet pernicieux se produit : on peine à s'attacher aux personnages. Les prétextes scénaristiques mis en place pour approfondir leur psychologie ne convainquent pas et c'est tout le film qui en souffre. Malgré tout, Niccol a le mérite d'avoir levé le voile sur une pratique guerrière singulière qui alimentera certainement le débat sur la question.

**Cote : ★★**

■ **DRONES** | **Origine** : États-Unis – **Année** : 2014 – **Durée** : 1 h 42 – **Réal.** : Andrew Niccol – **Scén.** : Andrew Niccol – **Images** : Amir Mokri – **Mont.** : Zach Staenberg – **Mus.** : Christophe Beck – **Son** : Rodney Gurule – **Dir. art.** : Guy Barnes – **Cost.** : Cassidy Zachary – **Int.** : Ethan Hawke (Major Thomas Egan), Bruce Greenwood (Lt Colonel Jack Johns), January Jones (Molly Egan), Zoë Kravitz (Airman Vera Suarez) – **Prod.** : Mark Amin, Nicolas Chartier, Zev Foreman – **Dist. / Contact** : Remstar.