

L'horreur de la politique

Damien Detcheberry

Numéro 192, septembre 2019

L'horreur politique

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/91958ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Detcheberry, D. (2019). L'horreur de la politique. *24 images*, (192), 128–133.

L'horreur de la politique

PAR DAMIEN DETCHEBERRY

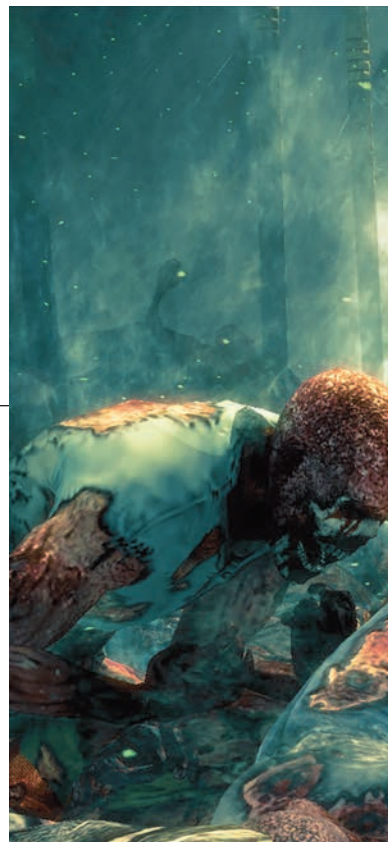


Tom Cruise, Winnie l'ourson et George Orwell nous aident à poser les vraies questions. Par exemple : y a-t-il une place pour la politique dans l'industrie du divertissement ?



↑ Kingdom Hearts III (Square Enix, 2019)

Pendant que vous batifoliez dans les eaux azurées d'une plage paradisiaque, loin des soucis du quotidien, vous avez probablement manqué un tournant majeur de l'histoire du cinéma : devant une foule en délire lors du Comic-Con en juillet dernier, Tom Cruise a renfilé son célèbre blouson en cuir et dévoilé la bande-annonce de *Top Gun 2*. « Enfin ! », se sont écriés les nostalgiques des grands mélodrames homo érotiques filmés avec la grâce d'un Boeing dans un magasin de porcelaine¹. Pendant ce temps sur la Toile, quelques observateurs attentifs ont quelque peu gâché la fête en remarquant que les écussons des drapeaux japonais et taiwanais qui ornaient jadis ledit blouson ont disparu dans la nouvelle bande-annonce. Derrière ce détail en apparence anodin, ils ont dénoncé l'influence discrète mais incontestable d'un des principaux financiers du film, Tencent Pictures, qui n'est autre que la filiale cinéma du tentaculaire groupe médiatique chinois Tencent, réputé proche du gouvernement du président Xi Jinping.





↑ Spec Ops: The Line (Yager Development, 2012)

L'APOLITIQUE DE L'AUTRUCHE

Si cette intervention du gouvernement chinois dans un produit culturel a priori dénué de contenu politique² a tant fait grincer des dents, c'est parce qu'elle est la dernière manifestation d'une ingérence de plus en plus remarquée et critiquée, allant même parfois jusqu'à l'absurde : quelques mois plus tôt, le célèbre jeu vidéo *Kingdom Hearts III*, qui réunit dans une même aventure l'ensemble des personnages de l'univers Disney, est notamment sorti en Chine amputé grossièrement de Winnie l'ourson, l'inoffensif ursidé étant interdit dans le pays en raison de sa ressemblance peu flatteuse avec le chef de l'État³.

L'influence de la politique dans l'industrie du divertissement n'est évidemment pas un fait nouveau. Mais puisque rien n'échappe désormais au Web, ce type de révélation fâcheuse rend d'autant plus flagrante aujourd'hui la fragilité d'Hollywood et de l'industrie du jeu vidéo face à la question politique. L'art délicat de ne froisser personne, dans l'espoir de toucher tous les publics et ainsi de rentabiliser les sommes colossales dépensées pour la production de blockbusters ou de AAA, devient nécessairement, dans un contexte mondialisé, de plus en plus complexe à maîtriser.

Difficile alors de ne pas éprouver une fascination malsaine à observer avec quelle ardeur, et avec quelle débauche de circonvolutions sémantiques, de grands studios de jeux vidéo tels qu'Ubisoft ou Activision tentent de nous convaincre de l'absence de propos politiques dans des jeux de guerre aspirant au réalisme et à l'authenticité. C'est par exemple ce qu'ont déclaré récemment Taylor Kurosaki et Jacob Minkoff, les développeurs américains de la très populaire série de jeux *Call of Duty*, à propos de leur prochain opus, *Modern Warfare*, en insistant sur le fait qu'il ne s'agit pas d'un jeu politique « puisque Trump n'y apparaît pas » : « nous évoquons des concepts tels que le colonialisme, l'occupation militaire, l'indépendance et la liberté. Mais un jeu situé pendant la révolution américaine pourrait toucher ces mêmes thèmes. Abordons-nous des sujets qui touchent à la géopolitique actuelle ? Oui, complètement. Mais évoquons-nous spécifiquement un gouvernement en particulier ? Non. »⁴ Un argumentaire aussi solide que le mur de Berlin, à méditer à l'aune de la phrase de George Orwell, pour qui « l'idée même d'un art n'ayant rien à voir avec la politique est en soi une prise de position politique. »

THE HORROR... THE HORROR...

Existe-t-il des jeux vidéo ouvertement politiques ? Plusieurs œuvres indépendantes proposent justement des simulations assez originales abordant de front le sujet. Parfois en revisitant l'histoire, comme l'étonnant *We, The Revolution* (Polyslash, 2019), dans lequel le joueur incarne un juge du Tribunal révolutionnaire durant la Terreur, naviguant entre petits et grands procès, intrigues politiques et dilemmes moraux. Parfois en nous mettant dans la peau de douaniers, d'informateurs ou d'espions au sein de gouvernements despotiques, avec des titres tels que *Papers, Please* (Lucas Pope, 2013), *Beholder* (Warm Lamp Games, 2016) ou encore *Orwell* (Osmotic Studios, 2016). Ces jeux minimalistes et passionnants ne permettent pas seulement aux apprentis délateurs de vivre pleinement la vie du capitaine Gerd Wiesler – le personnage principal de *La vie des autres* (Florian Henckel von Donnersmarck, 2006) – mais participent à une réflexion véritablement pertinente sur notre responsabilité envers la vie d'autrui lorsque nous sommes placés en position de pouvoir, ou encore autour de l'éthique liée à l'utilisation des nouvelles technologies.

Et puisque l'on évoquait plus haut les jeux de guerre, impossible de ne pas mentionner *Spec Ops: The Line* (Yager Development, 2012), un jeu de tir permettant, pendant un conflit imaginaire, d'incarner le chef d'une escouade de l'armée américaine chargée de retrouver la trace d'un colonel renégat, dissimulé au cœur de la ville dévastée de Dubaï. Si l'image de Marlon Brando tapi au fond de la forêt vietnamienne vous vient en tête, c'est parce que le jeu s'inspire lui aussi explicitement du livre de Joseph Conrad, *Au Cœur des ténèbres*. Et au même titre qu'*Apocalypse Now*, *Spec Ops: The Line* est une lente descente aux enfers doublée d'une représentation hallucinatoire de la folie de la guerre. En tant que soldat plongé dans une zone de conflit où se mêlent civils innocents et milices armées, le joueur est régulièrement confronté à des choix de plus en plus difficiles à assumer, jusqu'à ce que le chaos ambiant ne le pousse à commettre des actes irréparables. Dans une des scènes les plus emblématiques du jeu, il a notamment la possibilité d'utiliser des bombes au phosphore blanc, aux capacités incendiaires supérieures au napalm, pour éliminer un groupe de miliciens cachés dans les décombres de la ville basse de Dubaï. La séquence de tir se déroule alors à travers une vue aérienne en noir et blanc, évoquant les images impersonnelles vues et revues sur les chaînes d'information américaines pendant la guerre en Irak.

Mais ce n'est qu'en traversant par la suite le champ de bataille que l'on découvre que des civils se cachaient également parmi les soldats. On passe de prises de vues aériennes sans âme, captées par des caméras embarquées sur des drones, à des images glaçantes de cadavres d'hommes, de femmes et d'enfants, qui mettent soudainement en perspective tout ce que le joueur vient d'accomplir sous couvert de divertissement. Cette scène suscite d'autant plus l'effroi qu'elle fait référence à un scandale bien réel survenu en Irak en 2004, lorsque l'armée américaine s'est servie de cette arme chimique contre des insurgés lors de la bataille de Falloujah⁵. Même s'il existe peu de jeux de guerre de la trempe de *Spec Ops: The Line*, voici incontestablement une œuvre qui n'évite pas son sujet et regarde en face l'horreur de la politique. De quoi méditer un peu plus sur la proposition de George Orwell...

1. Voyez l'analyse qu'en fait Quentin Tarantino dans *Sleep with me* (Rory Kelly, 1994) : youtube.com/watch?v=ZF1LXL600sM
2. Non, vraiment, regardez la vidéo de Quentin Tarantino.
3. gamekult.com/actualite/interdit-de-sejour-en-chine-winnie-l-ourson-sera-censure-dans-kingdom-hearts-iii-3050811527.html
4. youtube.com/watch?v=87Jb5Qj5JPM
5. washingtonpost.com/wp-dyn/articles/A35979-2004Nov9_2.html?noredirect=on