

Toiles @ penser

Cahiers d'éducation permanente de

La Pensée et les Hommes



1Le cinéma, la télévision et les jeux vidéo
illustrent la peur des conflits

Cahier n° 2006-02-023

Connaissez-vous nos publications ?

Nous publions annuellement trois dossiers thématiques et un numéro « Varia ».

Dans sa nouvelle conception, notre revue paraît annuellement sous la forme de trois livres brochés qui comptent chacun environ cent pages et regroupent le point de vue d'une dizaine de spécialistes du sujet traité.

Chaque volume ambitionne de faire le point sur une question relative à la philosophie et à la morale de notre temps ou de traiter en profondeur un sujet qui intéresse les défenseurs des idéaux laïques. Aussi, tout naturellement, nos numéros ont pris place dans la collection « Espace de Libertés » qu'édite le *Centre d'Action Laïque*.

Comment s'abonner à nos publications ?

En effectuant un versement au profit du compte :

000-0047663-36

de *La Pensée et les Hommes* Asbl

Le prix de l'abonnement annuel s'élève à 25 € (pour trois volumes thématiques et un numéro de « Francs-Parlers ») ou plus pour un abonnement de soutien. Si votre domicile implique un envoi par voie aérienne, majorez s'il vous plaît votre versement de 5 €.

1Le cinéma, la télévision et les jeux vidéo illustrent la peur des conflits

Alain GOLDSCHLÄGER et Jacques LEMAIRE

À l'évidence, le cinéma représente pour nos contemporains bien davantage qu'un passe-temps innocent et divertissant. Il répond avec rapidité aux variations intellectuelles, culturelles et sociales d'une société, et parfois même les anticipe. S'il parvient quelquefois à susciter des comportements nouveaux ou des valeurs symboliques originales, il tend la plupart du temps à renforcer les courants émergents dans les mentalités ou à actualiser des mythes éternels.

Ainsi, aujourd'hui, la majorité des films d'aventure, d'espionnage, de science-fiction, etc. comporte toujours quelques liens avec la notion de complot universel, sous la forme du rejet d'une confrérie secrète aux buts inavouables, d'une lutte à mort pour sauver la planète de visiteurs extra-terrestres, d'une résistance acharnée à un groupe de criminels ou d'espions tendant à imposer leur domination. Ces thèmes remportent un succès exceptionnel, comme en témoignent les salles remplies des cinémas et les ventes de bandes VHS ou de DVD. Ce succès populaire crée une familiarité avec de tels concepts qui pourrait devenir dangereuse.

La présence récurrente de la thématique du complot oblige les créateurs à approfondir leurs théories : ils doivent sans cesse trouver les moyens de persuader les spectateurs de la vraisemblance de leur idée de départ, fondement du complot. Plus le spectateur sera convaincu de la « véracité » des menaces, plus le film atteindra son but : créer une réalité parallèle crédible. L'art des cinéastes portera souvent sur leur capacité à instiller le doute dans l'esprit du spectateur et de lui laisser croire que la menace, évitée dans la fiction cinématographique, pourrait s'imposer dans la réalité vécue.

Si le spectateur moyen se montre en général capable d'opérer la distinction utile entre réel et fiction, une certaine catégorie d'amateurs de cinéma, influencés par une vision paranoïaque, seront sans doute disposés à établir un lien étroit entre la vie de tous les jours et le danger d'un complot, voire à soupçonner la réalisation de ce complot dans leur quotidien,

À ce sujet, l'évolution du cinéma américain – surtout du cinéma hollywoodien – a été fortement marquée par deux expériences vécues dans l'univers politique. Si, dans l'immédiate après-guerre, le gouvernement des États-Unis s'est présenté comme « benevolent and concern for the life and welfare of the citizens », l'émergence du maccarthysme a changé la perspective créatrice pour des artistes attaqués dans leurs opinions ou dans leurs créations. Aussi, après le scandale du Watergate en 197xx, l'attitude des gens de cinéma est devenue franchement hostile aux manœuvres illégales de l'administration fédérale, largement expliquées et dénoncées dans le grand public. Depuis lors, à quelques exceptions près¹, le gouvernement américain est perçu de manière négative par les représentants du septième art : les complots les plus divers rongent tous les services de l'administration et les instances supérieures de l'État, y compris les hautes juridictions ou la présidence, manquent à leurs devoirs.

JFK

Le film *JFK* (1991) d'Oliver Stone joue de manière habile sur les diverses conventions de l'art cinématographique. Sous le couvert du genre nouveau du « docu-drama », il se présente comme une réactualisation d'un événement historique qui ne prend de libertés avec l'histoire qu'en raison de la transposition au cinéma. Pour renforcer le

¹ Nous songeons notamment à *Saving Private Ryan* de Steven Spielberg, dont l'action se situe dans le passé mythifié de la seconde guerre mondiale : le gouvernement y mène une guerre morale et, à titre exemplaire, se soucie du destin d'un simple soldat.

Le cinéma, la télévision et les jeux vidéo illustrent la peur des conflits sentiment d'authenticité historique de son récit, Stone y intègre quelques documents d'archives (newsreel footage) relatifs à l'actualité de 1963. L'ouvrage se présente aussi comme une lecture intelligente des événements, et dépasse ainsi les limites d'un simple documentaire. L'histoire de la mort du président Kennedy, revue et corrigée par Hollywood, dégage un certain charme, mais bouscule pour le moins la vérité. Selon les propos mis dans la bouche de l'acteur Kevin Costner, New Orleans District Attorney Jim Garrison, who is used as the film central character, sets the tone by declaring : « The key to the whole case is through the looking glass. Black is white and white is black. I don't want to be cryptic, but that's the way it is. » Le scénario du film tend à simplifier les dimensions juridiques de l'événement et de ses suites, mais il contraint le spectateur à lire l'histoire en noir et blanc, c'est-à-dire à partager le monde en deux camps : ceux qui croient à l'existence d'un complot (et qui sont dans le vrai) et ceux qui tentent de museler la vérité des faits. Une telle simplification aboutit à l'établissement d'un dualisme radical : les associés de la conjuration ou les partisans du vrai, les méchants ou les bons, eux ou nous. Le développement de l'argumentation adopté par Oliver Stone obéit à la méthode coutumière des complotistes : le cinéaste livre pour l'essentiel les éléments qui corroborent la théorie d'un complot à la base de l'assassinat du président et rejette comme des balivernes, ou pire comme les preuves de l'existence effective d'un complot, toutes les objections qu'on lui adresse.

Ainsi, le film *JFK* aboutit à une constatation habituelle dans l'univers mental des complotistes : la réalité telle qu'elle est habituellement montrée doit absolument être mise en cause et, en fin de compte, les événements portent une signification inverse à celle qui est communément adoptée par la population. Dans le contexte politique, la vision du cinéaste instille l'idée selon laquelle divers complots régissent le monde et que les dirigeants participent tous, consciemment ou non, de manière active ou passive, à une vaste entreprise d'asservissement des masses.

Il nous importe peu de relever ici toutes les interprétations

contestables contenues dans *JFK*, les faits purement imaginaires présentés par le film ou ses séquences fictives fortement émotionnelles ; compte davantage pour nous le fait que le thème du complot y est en permanence sous-jacent et que cette vision implique une désaffection peut-être injuste à l'égard des autorités publiques. On doit aussi s'inquiéter de l'utilisation que l'on fait de nos jours du cinéma, ou des œuvres de fiction en général, dans l'enseignement de l'histoire. Les étudiants, parfois rebutés par la présentation des faits historiques dans les salles de classe, se tournent volontiers vers les adaptations cinématographiques qui rendent compte du passé et risquent donc de recevoir une lecture de l'histoire qui fasse une part trop belle aux explications par le complot. À ce titre, le film *JFK* a en quelque sorte fixé de façon définitive la crainte que la vérité sur l'assassinat du président Kennedy n'a pas été établie, autrement dit que le gouvernement d'alors ou certaines agences gouvernementales n'ont pas dit tout ce qu'ils savaient du crime perpétré à Dallas, autrement dit ont beaucoup de secrets à cacher. Dans le quotidien, une crainte de ce genre tend à accroître de manière inadéquate la méfiance des citoyens à l'égard de leurs gouvernants.

James Bond

Probably the best known savior with Superman of the world as we know it. Les films dont Bond est le héros proposent souvent une confrontation avec *Spectre*, organisation criminelle qui tente d'asservir les gouvernements par le chantage. Il est intéressant de constater que, dans les premiers épisodes, la récompense ultime du crime se mesure en argent ; dans les épisodes plus récents, la suprématie politique ou technologique deviennent les récompenses de l'acte criminel. En tout état de cause, James Bond apporte toujours son sauvetage à l'humanité entière et non à la seule Angleterre ou à l'honneur de la reine. Comme les criminels agissent au niveau mondial, nous sommes invités à considérer l'action aux dimensions de la planète.

Le cinéma, la télévision et les jeux vidéo illustrent la peur des conflits

L'évolution dans l'intrigue des différents films révèle bien comment la notion de complot se modifie et change de couleur. Dans les cinq premiers épisodes, le but des conspirateurs vise à s'enrichir dans des proportions gigantesques. Dans les épisodes suivants, c'est la domination du monde qui est envisagée : parfois par le rêve fantasque d'un individu mégalomane, prêt à déclencher une bombe atomique pour provoquer un conflit mondial dont il profitera ; parfois par des gouvernements terroristes qui poursuivent d'identiques visées criminelles de domination. Les individus pervers qui cherchent à satisfaire leur obsession ou une revanche particulière (même s'ils participent aux opérations d'un groupe criminel spécifique comme *Spectre*) se voient progressivement remplacés par des comploteurs plus ambitieux, qui visent davantage qu'un simple chantage financier, puisqu'ils entendent exercer leur contrôle sur des événements politiques par la guerre afin de réaliser un nouvel équilibre entre les puissances mondiales. Comme la vision des conspirateurs embrasse un plus large projet, la menace engendrée par le complot acquiert un caractère absolu.

La fascination du spectateur procède de la complexité de l'intrigue, mais aussi de l'incroyable subtilité mise en œuvre par les comploteurs. Dans un premier temps de préparation, ces conjurés malfaisants parviennent à s'infiltrer dans les rouages les plus secrets de l'État ; puis, ils arrivent à corrompre les organismes internationaux qui servent de couverture à leurs activités criminelles, à assujettir les gouvernants, c'est-à-dire à tromper la planète entière et à l'emprisonner de façon définitive. Par bonheur, James Bond arrive à sauver la mise du monde 007 secondes avant la conflagration.

La série des films où James Bond fait figure de héros fait office de prototype : de très nombreux films calquent leur intrigue sur un développement de même genre. Les variantes entre les productions portent moins sur la situation narrative de base que sur les effets visuels, les intrigues amoureuses, etc. Il existe toujours un complot à déjouer. La vraisemblance du complot dépendra pour beaucoup de son extension dans l'espace : limité à une aire réduite (une ville, une région, un pays), il sera intellectuellement acceptable ; étendu aux dimensions

de la planète, il perdra en crédibilité.

On remarquera que les traits spécifiques des criminels campés dans les films du type de James Bond ne sont pas sans rappeler les traits utilisés pour décrire les sectateurs du complot ourdi par les Juifs, les francs-maçons et les *Illuminati*. Ces conjurés sont intelligents, mais totalement dénués de scrupules ; ils disposent de moyens financiers sans limites ; ils entretiennent des réseaux d'informateurs dans les plus hauts cercles des gouvernements ; ils forment surtout une société secrète strictement hiérarchisée où s'impose une obéissance aveugle aux ordres reçus. Comme ils possèdent une vision claire et univoque de leurs manipulations, rien ne les arrête et ils sont souvent à deux doigts de réussir...

Star Wars

Dans *Star Wars*, la trame du complot se trouve transposée dans l'univers des galaxies, soumises à l'emprise maléfique de l'Empire. Cette entité politique a su imposer son hégémonie grâce à un complot. La perfidie sert d'arme suprême à l'Empereur, rare survivant d'une race maudite, toute dévouée à imposer « the Dark Side » face à « The Force », puissance lumineuse et positive qui triomphe en finale. L'insertion d'une telle valeur pseudo-mystique dans l'intrigue élargit le cadre référentiel du récit complotiste et introduit une dimension religieuse dans la lutte. Le manichéisme simpliste de la trame narrative indique clairement que les humains professent la vraie religion, alors que l'ennemi s'empêtre dans la violence et dans la destruction, ses uniques ressources.

La lutte s'engage ici entre les humains, aidés de quelques Ovniens décoratifs, et des humanoïdes pervers qui ont imposé leur domination sur toutes les autres formes de civilisations. Le traître du genre humain, Darth Vader, sorte de machine ambulatoire, ne reconquiert son humanité que par son retour vers la vraie force mystique du Bien et par l'abandon de son allégeance aux forces du Mal.

Le complot mis en place par les Siths, race maudite que l'on

Le cinéma, la télévision et les jeux vidéo illustrent la peur des conflits croyait disparue et totalement assujettie aux ordres de l'Empereur, a remplacé la démocratie interstellaire par un empire brutal et totalitaire qui survit grâce à la crainte qu'ils inspirent, grâce à la force qu'ils n'hésitent pas à utiliser. Par son manque absolu de scrupules et par ses dons divinatoires, l'Empereur semble exercer son pouvoir par simple plaisir ; s'il parle de paix, il s'agit d'une paix dans la terreur et dans la soumission de ses sujets.

Ces quelques exemples, puisés dans l'éventail extrêmement vaste des productions hollywoodiennes, montrent combien les amateurs de cinéma sont amenés à baigner dans une atmosphère nimbée de complots. Chez les jeunes, chez les personnes plus démunies de sens critique, une telle ambiance complotiste peut parvenir à altérer gravement la perception de la réalité, voire à faire accepter sans autre forme de procès l'image d'un monde politique qui, inspiré par de vastes et sinistres desseins, dirigerait en sous-main la destinée des citoyens.

En télévision

Les feuilletons de la télévision présentent quelquefois des dangers de même ordre. Ainsi la longue série de *Twilight Zone* a tracé la voie vers le mystère en centrant ses intrigues sur l'étrange et le paranormal. La série des *X-Files* a poussé plus loin le concept du surnaturel et a reporté un éclatant succès au cours de ses dix premières années de diffusion (avec deux cent deux épisodes diffusés sur antenne. Aujourd'hui, *X-Files* demeure un best-seller dans sa version DVD et a su se créer un public de fans qui se rencontrent dans des réunions organisées et même dans des colloques pour échanger leurs impressions et propager leurs théories. *X-Files* constitue à l'évidence une « série-culte » qui continue à diffuser sa thématique longtemps après sa disparition du petit écran.

À propos de ce feuilleton au destin exceptionnel, la question qui se pose est évidemment de savoir dans quelle mesure les amateurs y voient une production de fiction, ou quel fondement de vérité ils accordent à une création entièrement sortie de l'imagination de ses auteurs.

Au cœur des multiples intrigues, on trouve quelques archétypes que l'on a déjà évoqués par ailleurs : l'enlèvement d'humains par des extra-terrestres, le rôle délétère d'un gouvernement corrompu qui dissimule de multiples secrets, des complots organisés à l'échelle planétaire. Dans l'imaginaire de ce type de complot, l'Amérique reste dans l'ignorance de ce qui se passe vraiment, de qui la gouverne effectivement, d'où proviennent ses vrais ennemis. Toutes les instances gouvernementales sont soupçonnées de masquer au public les événements qui se déroulent vraiment dans le pays. Des forces occultes sont supposées travailler dans l'ombre, impliquées dans les complots les plus divers et les extra-terrestres tirent les ficelles du destin de notre planète, avec l'aide de quelques humains sans foi ni loi. Comme d'habitude, rien n'est vraiment comme il apparaît et donc toute apparence doit être mise en doute.

La série *X-Files* propose de l'Amérique et de la société américaine une vision tendant à la paranoïa : ses spéculations extravagantes s'engagent dans un chemin identique à celui que nous avons vu emprunter par les théories complotistes. La maîtrise artistique – par le jeu des acteurs, le rôle de la musique, les ellipses du suspense – soutient la dimension mystérieuse du scénario et renforce l'atmosphère de danger ambiant, qui constitue l'un des attraits principaux du feuilleton. L'engouement du public pour *X-Files* montre qu'une interprétation quelque peu paranoïaque de la réalité sait trouver des résonances auprès de beaucoup de téléspectateurs.

De même, le succès phénoménal de la série *Star Trek* indique l'impact et la fascination que les œuvres de science-fiction conservent sur les habitués de la télévision. Comme dans les épisodes d'*X-Files* ou les films de *Star Wars*, la tendance au complot y dépasse les limites étroites de notre planète pour embrasser une vision galactique. La vraisemblance y perd ce que les récits gagnent en intensité, mais sous couleur de relative invraisemblance la vision complotiste de la gouvernance du monde se fraie son chemin et, au passage, sait s'attacher d'involontaires adeptes.

Le cinéma, la télévision et les jeux vidéo illustrent la peur des conflits

Aux jeux vidéo

La trame dramatique de la plupart des jeux vidéo ou des nouveaux jeux de société recourt à la thématique complotiste. De ce point de vue, une série de jeux particulièrement intéressants conçus par Steve Jackson et portant comme sous-titre la mention « the game of conspiracy » se nomment *Illuminati*, ou *Illuminati Y2K*, ou *Brainwash*, ou encore *INWO* (c'est-à-dire *Illuminati New World Order*). Le but du jeu est toujours simple : « The object of Illuminati is to take control of the world. You start with a single Illuminati card, representing your own secret conspiracy. During the game, you take over other groups... ». Ce type de jeu accepte que l'on triche (different methods are suggested in the rules), que l'on soudoie l'adversaire ou ses alliés, que l'on progresse par des attaques sournoises, que l'on utilise comme armes de guerre l'argent, la corruption, l'espionnage, l'assassinat, la manipulation des marchés financiers ou encore les fausses rumeurs. En somme, tous les coups sont permis et la négociation elle-même ne suppose pas que l'on parle en toute bonne foi. Les groupes participants incluent des mouvements comme la Mafia, la C.I.A., les féministes, la CFL-CIO, les Républicains, les Eco-Guerillas, les Copy Shops, les Moonies, le Pentagone, les Trekkies, et bien sûr les psychanalystes, les I.R.S., Hollywood, votre police locale, the Men in Black, les intellectuels et les Nations-Unies. La carte majeure du jeu, celle qui accorde tous les pouvoirs, qui autorise toutes les possessions, porte le titre de « Bavarian Illuminati ». Les joueurs utilisent donc dans une fonction ludique les souvenirs charriés par les théories complotistes qui s'appliquent aux événements réels de la vie politique et sociale.

En conclusion, on remarquera le nombre de caractéristiques communes entre les éléments des œuvres de fiction de la télévision, du cinéma ou des jeux vidéo et les accusations proférées par les complotistes. De part et d'autre, les comploteurs sont vus comme des personnages extrêmement intelligents, dénués de tout scrupule, bien organisés ; ils ont établi de longue date des bases solides pour leurs entreprises malfaisantes, possèdent des réserves financières apparemment illimitées, suivent un plan complet parfaitement préparé. La dimension religieuse est rarement évoquée directement dans

beaucoup de récits, mais il est indéniable certain qu'elle se dessine dans l'arrière-plan de l'intrigue, dès lors qu'il s'agit de défendre la civilisation de l'homme occidental et chrétien.

Le spectateur est ainsi invité à juger sans répit de la vraisemblance des complots, des éléments qui les rendent crédibles, de la malveillance de conspirateurs plus ou moins odieux et, de manière plus profonde encore, de leur modes de raisonnement. De façon ordinaire, les héros doivent prouver leur intelligence autant leurs qualités athlétiques, alors que leurs adversaires, des esprits inspirés par le mal, se montrent capables de concevoir des machinations extraordinairement complexes et bien articulées. Les spectateurs doivent pouvoir en même temps estimer l'amplitude de la conspiration, comprendre ses intentions, mesurer la vraisemblance de sa réussite, voire saisir la complexité de l'organisation (souvent présentée comme d'une étonnante efficacité). En fait, les œuvres de fiction présentent à leurs amateurs le défi d'évaluer l'intelligence et la magnitude du complot. Pour bien saisir le sens d'une conspiration, il faut pénétrer dans sa logique ; c'est pourquoi les œuvres artistiques que nous avons évoquées tendent à conduire le public à penser comme des conspirateurs.

Le lecteur ou le spectateur est souvent incité à mettre en cause les institutions démocratiques et à se méfier de tous les gouvernants, suspectés d'être des gredins ou de fonctionner comme des polichinelles manipulés par des forces supérieures invisibles. Si une mise en question honnête, intelligente et critique des projets présentés par les politiques et des résultats qu'ils ont obtenus fait partie de l'exercice normal de la démocratie, une attitude de suspicion et de rejet systématique (fondée sur une acceptation trop peu critique des récits de fiction) à l'égard des responsables politiques risque de miner le processus politique démocratique plutôt que de l'améliorer. Le fait de considérer – comme c'est souvent le cas dans les œuvres d'imagination – que tous les dirigeants (tant dans le domaine public que dans la sphère privée) sont des criminels sans morale et sans scrupules, uniquement préoccupés à tirer profit de l'ignorance de leurs administrés, relève d'un déficit démocratique préjudiciable à long terme pour la société tout entière.

Le cinéma, la télévision et les jeux vidéo illustrent la peur des conflits

En familiarisant un large public avec l'image d'un corps social entièrement soumis à des complots, limité à un groupe réduit d'individus ou valable pour l'univers entier, les récits complotistes de fiction ne cherchent pas à promouvoir en toutes circonstances le mythe du complot judéo-maçonnique impliquant les *Illuminati*, mais rendent acceptable et habituelle l'image d'une société entièrement dominée par des forces incontrôlables, qui soumettent les plus hautes personnalités de l'État en vue de prendre possession de l'âme de l'Amérique et de transformer ses citoyens en esclaves.

Pour de plus amples informations :

Alain Goldschläger et Jacque Lemaire, *Le complot judéo-maçonnique*, Éd. Labor/Espace de Libertés, Bruxelles, 2005.

**Vous souhaitez être tenu(e) au courant
de nos programmes d'émissions
télévisées et radiophoniques ?**

**Rien de plus simple,
Renseignez-nous votre adresse de courriel
Et nous vous enverrons mensuellement nos
programmes détaillés**



LA PENSÉE ET LES HOMMES ASBL

Avenue Victoria, 5 - 1000 Bruxelles

Tél. 02/640.15.20 - Fax 02/650.35.04

pensees.hommes@swing.be

www.lapenseeetleshommes.be

Avec le soutien du ministère de la Communauté française