

# Imaginaire et mémoire de la Grande Guerre à travers la fiction contemporaine

Raphaël COLSON

Lors de l'été 1914, une fois la guerre déclarée et la mobilisation générale décrétées, les appelés répondirent à l'appel de la nation. Radieux et plein d'allant, tous ces soldats partageaient alors le même enthousiasme et ils défilèrent en chantant, « la fleur au fusil ». Ils n'avaient pas à s'inquiéter : cette guerre serait courte et ils croyaient en la justesse de leur combat. Les états-majors avaient, pour leur part, foi en leurs stratégies célébrant la guerre de mouvement. Mais ces stratégies échouèrent et s'ensuivit une paralysie qui se matérialisa sous la forme d'une ligne de front infranchissable. De l'immobilisme naquit la nature singulière de cette guerre, une guerre de position et d'attrition<sup>1</sup> poussée dans ses logiques les plus radicales : pendant près de quatre ans, des millions de soldats s'agglutinaient dans des réseaux de tranchées fortifiées et périrent en masse au cours de vains et sanglants assauts sensés percer les défenses adverses.

En ce début de XXI<sup>ème</sup> siècle, alors que cette Grande Guerre a dévasté l'Europe voilà un siècle et que les derniers témoins directs de cette tragédie ont maintenant disparu, il va de soit que ce terrible conflit nous apparaît aujourd'hui comme un souvenir lointain relevant de l'Histoire, un événement que les jeunes générations perçoivent et étudient de la même manière que les guerres napoléoniennes. À une différence près, toutefois : la guerre de 1914-1918 fut le premier conflit à avoir été abondamment couvert par l'ensemble des médias, qu'ils soient d'expression écrite, photographique ou cinématographique. Il en découle la survivance, et la conservation, d'un fond mémoriel d'une très grande richesse.

Aborder la relation entre imaginaire et mémoire implique que nous délaissions le domaine consacré au témoignage – du récit autobiographique au film documentaire –, pour focaliser notre attention sur la fiction et à la façon qu'elle a de transmettre cette mémoire associée à la Grande Guerre. Toutefois, pour appréhender pleinement le travail mémoriel produit par la fiction contemporaine, et donc comprendre son positionnement, il nous faut procéder à une mise en perspective historique.

En premier lieu, il est indispensable de rappeler que la Première Guerre mondiale constitua une césure fondamentale. L'emploi de la science au service de la guerre brisa l'élan utopiste du XIX<sup>ème</sup> siècle, entraînant une prise de conscience immortalisée par la célèbre phrase de Paul VALÉRY : « Nous autres, civilisations, nous savons maintenant que nous sommes mortelles... » Pour les intellectuels européens, il n'est rien de dire que le choc fut traumatisant, et il leur sembla plus que nécessaire de chercher à saisir

les raisons qui avaient fait éclater l'universalité des valeurs représentée par la culture, en tant qu'utopie. Du côté de la fiction, la littérature de science-fiction va, à sa façon, exprimer ce désarroi, en basculant de l'âge utopique à l'âge dystopique, puisque la science n'est désormais plus synonyme de progrès. Le domaine de la fiction d'anticipation, en Europe, n'a plus goût à l'optimisme, car elle doit, moralement, s'interroger sur les conséquences possibles de la guerre technologique, en particulier le risque d'une destruction de la civilisation. Le courant de la littérature cataclysmique va dès lors faire caisse de résonance, d'une part, en évoquant les traumatismes directement associés à la Grande Guerre, comme la peur des gaz de combat, d'autre part, en mettant en scène des temps futurs profondément dévastés par la guerre totale, au point de faire régresser l'humanité vers un nouvel âge barbare – du roman *L'ingénieur Von Satanas* (Albert ROBIDA, 1919) au film *Things to Come* (William Cameron MENZIES, 1936).

L'évocation de la Grande Guerre donna naissance à une littérature abondante, notamment au cours des années 1920-30. En France, cette voix romanesque fut pour l'essentiel l'œuvre de l'incontournable génération des « écrivains combattants », représentée par Roland DORGELÈS, Maurice GENEVOIX, Georges DUHAMEL, Gabriel CHEVALIER, Jean GIONO, Georges BERNANOS, Louis-Ferdinand CÉLINE, Pierre DRIEU LA ROCHELLE. Et il est bien ici question d'une génération qui marqua le domaine littéraire de l'entre-deux-guerres en s'imposant grâce à une double légitimité : à l'indéniable valeur artistique de leurs œuvres s'ajoutait leur engagement militaire, une expérience qui leur conféra un prestige extra-littéraire les distinguant de ceux restés à l'arrière. Que se soit avec *Le Feu* (BARBUSSE, 1916), *Les croix de bois* (DORGELÈS, 1919), *Civilisation* (DUHAMEL, 1919), *La Peur* (CHEVALIER, 1930), ou *Voyage au bout de la Nuit* (CÉLINE, 1932), ces « fictions autobiographiques » rencontrèrent non seulement un succès lors de leur publication (en plus d'être couronnées de prix), mais elles devinrent aussi au fil du temps des classiques de la littérature.

Les Français ne sont évidemment pas les seuls à évoquer le traumatisme de la Grande Guerre. Songeons aux Allemands Ernst JÜNGER (*Orages d'acier*, 1920) et Erich Maria REMARQUE (*À l'Ouest rien de nouveau*, 1929), au Britannique Robert GRAVES (*Adieu à tout cela*, 1929), ou à l'Américain Ernest HEMINGWAY (*L'Adieu aux armes*, 1929).

À cette première strate mémorielle, vient se superposer une nouvelle couche après 1945 et la Seconde Guerre mondiale : l'évocation de la Grande Guerre s'ancre désormais exclusivement dans le réalisme fictionnel. En effet, du point de vue de la science-fiction, celle-ci ne considère plus la Grande Guerre comme un événement pouvant conduire à la destruction de la civilisation, remplacée en cela par la menace de la guerre atomique. S'ajoute aussi le fait que l'imaginaire associé à la Grande Guerre ne pou-

<sup>1</sup> La guerre d'attrition, traduction littérale de l'expression anglaise correspondante, désigne une stratégie ayant pour objectif d'user les forces et les réserves adverses, la bataille de Verdun en 1916 constituant l'exemple le plus frappant de mise en œuvre de cette stratégie.

vaît rivaliser avec l'imaginaire fantasmagorique généré par la Seconde Guerre mondiale. Le fantasme consistant à imaginer une victoire nazie alimente ainsi la littérature dite uchronique – une littérature fondée sur l'idée du point de divergence historique (par exemple une défaite devenant une victoire : « et si Napoléon avait gagné à Waterloo ? » etc.). Rien de cela en ce qui concerne la Première Guerre mondiale : il faudra attendre les années 1990 pour lire une uchronie imaginant une Grande Guerre alternative, avec *Les Biplans de D'Annunzio* (1996), premier roman de l'Italien Lucas MASALI.

Ainsi donc, à partir des années 1950, l'évocation de la Grande Guerre relève du réalisme fictionnel. De ce conflit, du fait de sa singularité, nous en avons conservé une image précise : celle de la guerre des tranchées, symbole d'un immobilisme de la ligne de front dévorant la vie de millions d'individus. Jusqu'aux années 1970-80, les auteurs de fiction, du romancier au scénariste, vont faire en sorte de s'inscrire dans une démarche mémorielle exprimant un point de vue critique, en nous présentant une guerre à hauteur d'homme, pour nous rappeler à quel point le combattant fut victime de la violence et de l'absurdité de cette guerre industrielle. Au cinéma, la fresque historique donne corps à des classiques dénonçant l'inhumanité de l'institution militaire : *Les Sentiers de la gloire* (Stanley KUBRICK, 1957), *Les Hommes contre* (Francesco ROSI, 1970), ou *Johnny s'en va-t-en guerre* (1971) de Dalton TRUMBO, d'après son roman publié en 1939. La bande dessinée n'est pas en reste, avec le travail de Jacques TARDI, de *La Guerre des tranchées à Putain de guerre*, ou avec la série anglaise *La Grande guerre de Charlie* (Pat MILLS, Scott GOODALL et Joe COLQUHOUN, 1979-88). Il existe aussi un pan de la fiction où la mise en valeur de l'héroïsme persiste, notamment avec les récits consacrés aux exploits des aviateurs – ces récits aériens (mobilité) fonctionnant comme l'antithèse des récits ancrés dans le sol des tranchées (immobilité). Il n'en demeure pas moins que ce courant fictionnel demeure alors minoritaire au sein de la production générée entre les années 1950 et 1990.

Puis un changement de paradigme, aux multiples implications, s'est dessiné avec les années 2000, lorsque la Grande Guerre s'est muée en un souvenir lointain relevant de l'histoire : avec le temps, l'importance accordée au réalisme critique s'est estompée, ouvrant la voie à plusieurs formes de relectures. Par exemple, le cinéma, sous couvert d'une mise en image hyper-réaliste, s'est mis à produire des films réintroduisant l'idée d'héroïsme, comme l'illustrent *The Lost Battalion* (Russell MULCAHY, 2001) et la *Bataille de Passchendaele* (Paul GROSS, 2008) – à moins d'en gommer l'horreur par le biais d'une esthétisation maniérée, comme le fait Stephen SPIELBERG avec son *Cheval de guerre* (2011).

Le changement de paradigme s'est surtout traduit par un retour de la Grande Guerre dans le giron de la science-fiction, via une relecture prenant la forme d'une fiction rétro-futuriste<sup>2</sup>. Né au début des années 1980, le courant rétrofuturiste peut se définir selon une double phrase : « l'avenir comme on le voit depuis le passé » et « le passé comme on le voit depuis le futur ». Le premier segment fait

référence à la redécouverte des représentations futuristes imaginées, du XIX<sup>ème</sup> siècle à la fin des années 1960, par les écrivains, les illustrateurs, les cinéastes, les architectes et autres publicitaires. Le second segment fait, lui, référence à la fiction qui réutilise les esthétiques et les thématiques de cette production passée, pour donner corps à une réinterprétation métatextuelle et érudite de l'imaginaire de l'époque.

L'épanouissement du courant *rétrofuturiste*, palpable depuis plus d'une quinzaine d'années, s'explique tout autant par une déception – le rêve de l'an 2000 s'est avéré moins glamour qu'annoncé –, que par une peur de l'avenir. L'imaginaire collectif envisage plus que jamais le futur avec appréhension, tant les nuages s'amoncellent au dessus de nos têtes – peur de l'effondrement de la civilisation, comme l'illustrent les nombreuses fictions post-apocalyptiques, mais aussi peur d'un futur où l'humanité sera supplantée par la machine. Il en résulte une aspiration à se réfugier dans des univers fictionnels généralement déconnectés de la réalité présente, comme l'indique le succès de la *Fantasy* (*Le Seigneur des Anneaux*), du *Space opera* (*Star Wars*), mais aussi du *Rétrofuturisme*, notamment sous sa forme dite *Steampunk*<sup>3</sup>.

La relecture rétrofuturiste mérite une attention particulière, dans la mesure où elle détermine notre rapport au passé, et donc à la mémoire de ce qui fut. Cette fiction réinterprète le passé en nous proposant un réenchantelement nostalgique de l'imaginaire futuriste, mais pas seulement. Si le *Steampunk* fait recette, c'est qu'il revisite l'histoire du XIX<sup>ème</sup> siècle et ressuscite à sa manière l'âge d'or de la culture européenne. Pour en revenir à notre rapport avec la Grande Guerre, force est de constater que plus la distance temporelle qui nous sépare de l'événement se fait grande, plus elle gomme le ressenti à l'égard du traumatisme initial. Cet estompage favorise en conséquence une relecture qui s'affranchit d'un discours qui fonctionnait jusqu'alors comme une *catharsis* – ce discours perd pour ainsi dire son sens initial, puisqu'il n'existe plus d'individus ayant directement été confrontés à cette guerre. Il en découle alors la possibilité de se saisir du contexte de la Grande Guerre pour se l'approprier de manière décomplexée. Et la relecture rétro-futuriste d'osciller ainsi entre plusieurs pôles d'attraction.

La Grande Guerre peut être désormais repensée sous un angle purement esthétique et ludique. Le film américain *Sucker Punch* (Zack SNYDER, 2011) illustre par exemple une attitude apolitique, en concevant sa séquence rétrofuturiste de la Grande Guerre sous un angle strictement esthétisant – une démarche qui ne peut que susciter le scepticisme, tant ce choix formaliste conduit à une déconnexion entre fiction et réalité. Autre forme de démarche désinhibée, celle de l'industrie du jeu, puisqu'elle a pour mission de développer des Premières Guerres mondiales alternatives qui se doivent d'être ludiques : l'objectif consiste avant tout à proposer un contexte pour jouer à la guerre. La ligne de front devient dès lors un terrain où nous prenons plaisir à faire s'affronter des armées rétrofuturistes, que ce soit sous la forme d'un jeu vidéo (*Iron Storm*, 2002), où de

2 *Rétro-futur !*, ouvrage dirigé par Raphaël COLSON, Les moutons électriques, 2012.

3 *Tout le Steampunk*, Étienne BARILLIER et Raphaël COLSON, Les moutons électriques, 2014.

jeux de plateau, comme *Tannhäuser* (2007) et *Rivet Wars* (2013) – jeu au contraste saisissant entre ses figurines au style *cartoon* et ses règles permettant aux joueurs d’avoir recours à une arme comme le gaz de combat pour repousser l’adversaire.

Toutefois, la fiction rétrofuturiste – en particulier du côté de la bande dessinée et de l’animation –, conserve comme ligne d’horizon la nature singulière de la Grande Guerre. Le recours au motif de la super-science – compris comme une science en avance sur son temps –, permet d’introduire dans cette Grande Guerre revisitée une machinerie militaire où les figures anciennes, telles les forteresses volantes, côtoient des figures récentes, tels les robots de combat, inspirés par le concept japonais de *mecha*<sup>4</sup> – machinerie très présente dans les jeux. Mais cette super-science permet aussi de s’interroger et de critiquer le rôle joué par la science lors de la Grande Guerre, qui sert de laboratoire pour les expérimentations technologiques menées par une industrie militaire en plein essor. Le film animé *Steamboy* (Ôtomo KATSUHIRO, 2004) s’en fait l’écho, en nous montrant, dans le générique de fin, l’apparition de puissantes armes électriques employées sur la ligne de front. Deux bandes dessinées francophones ont, pour leur part, choisi la voie du surhomme pour nous en parler. Dans *La Brigade chimérique* (Serge LEHMAN, Fabrice COLIN et GESS, 2009-10), les armes nouvelles expérimentées sur le champ de bataille ont donné naissance aux « mutants du radium », une génération de surhommes, mais aussi de chimères, qui vont symboliser une époque nouvelle, mais dont les querelles finiront par provoquer une autre guerre, encore plus cruelle et dévastatrice que la précédente. *Les Sentinelles* (Xavier DORISON et Enrique BRECCIA, 2008) met en scène une *super-science* et ses applications militaires, avec l’apparition de super-soldats partiellement mécanisés au sein de l’armée française, ce à quoi l’Allemagne répondra avec la création d’un « *Urbemensch* ». Le combat entre surhommes aurait-il changé quelque chose à la tournure des événements ? Non, dans la mesure où les scénaristes prennent soin de nous rappeler que la fiction ne saurait rivaliser avec la sinistre réalité de cette guerre.

Nous ne saurions clore ce bref panorama sans élargir notre focale. Aux œuvres rétrofuturistes évoquant directement l’histoire de la Grande Guerre, s’ajoutent les récits qui, au détour d’une scène, mettent en image la guerre des tranchées, comme dans la bande dessinée *Uchronique Vive l’empereur !*, le film d’animation *Le Château Ambulant*, le Comic book *Scarlet Traces: the Great Game*, le livre d’illustration *Dr Grordbort : Victoire*, ou le film *Mutant Chronicles*. Cette présence, nous en retrouvons l’écho jusque dans les détails, telle la scène du générique en animation du film *Priest* (S. C. STEWART, 2011), lorsque chars d’assaut et soldats, portant vareuse, masque à gaz et casque *tommy*, mènent une terrible guerre contre les vampires. Toutes ces séquences faisant référence à la guerre des tranchées ont pour intérêt de nous rappeler combien les représentations

de la guerre moderne s’inspirent et se nourrissent, encore aujourd’hui, de l’imagerie de la Grande Guerre dans ses dimensions industrielles et son absurdité. Dans un épisode de la série animée pour adolescents *Ben 10 Alien Force* (« *Armistice* », saison 3), nous retrouvons des soldats d’une planète en guerre portant eux aussi vareuse, masque à gaz et casque *tommy*. Ici, la démarche esthétisante a bien pour but de soutenir un propos, à savoir dénoncer l’absurdité de la guerre – les soldats passent leur temps à se taper dessus pour une raison futile le long d’une ligne de front littéralement en forme de pointillé. Le fantastique horrifique participe tout autant à cette relecture métaphorique. Dans le film *La Tranchée* (Michael J. BASSETT, 2002), c’est la terre elle-même, gorgée du sang des sacrifiés sur l’autel de la guerre, qui se venge en poussant à la folie d’infortunés soldats perdus dans une tranchée irréaliste. L’une des plus belles allégories demeure sans nul doute le remarquable court-métrage d’Ôtomo KATSUHIRO, *Cannon Fodder* (1995), long plan-séquence où la description d’une dystopie militariste et totalitaire met en exergue l’aberration du culte de la guerre associée à la puissance industrielle.

L’intérêt de l’imaginaire populaire réside dans cette fonction de miroir sur lequel se reflètent les pensées agitant la société. Cet imaginaire est aussi un miroir du temps qui passe, par le biais duquel il nous est permis de lire l’histoire des mentalités. En élargissant un peu plus notre focale, il nous paraît pertinent de mentionner l’existence d’un courant de la littérature futuriste d’avant 1914 : la « guerre-fiction »<sup>5</sup>. Apparue en 1871, avec la publication du roman *The Battle of Dorking*, de Sir George CHESNEY, ce genre littéraire très populaire anticipa avec grandiloquence le conflit à venir. Mais, de même que les responsables politiques, les écrivains n’avaient pas fait le lien entre la guerre et les progrès de la révolution industrielle. C’est ainsi qu’en 1914, des millions de conscrits se sont jetés avec optimisme dans une guerre dont ils ne soupçonnaient pas la nature dévastatrice.

Cette Première Guerre mondiale traumatisa les sociétés européennes, comme elle traumatisa le domaine de la Science-fiction – un choc si bien exprimé par la littérature cataclysmique de l’entre-deux-guerres. Un siècle plus tard, et après la longue éclipse de la période post-Seconde Guerre mondiale, cette Grande Guerre est redevenue un sujet pour la Science-fiction. Comme nous venons de le voir, nous pouvons estimer que cette période d’oubli a permis à cette science-fiction, majoritairement européenne, d’exorciser son propre traumatisme – en réinterprétant la Grande Guerre comme un objet de pure fiction. Mais elle a aussi pour mérite d’avoir su conserver à l’esprit la place qu’occupe ce conflit dans notre imaginaire collectif : la première guerre de l’âge industriel.

Raphaël COLSON

Essayiste, spécialiste de l’imaginaire populaire

---

➔ en lien avec cet article vous trouverez en dernière page une sélection d’images des références de cet auteur.

---

<sup>4</sup> Ce motif issu de la culture populaire japonaise désigne un sous-genre consacré aux récits mettant en scène des personnages pourvus d’armures robotisés. Par extension, ce terme désigne aussi tout ce qui a trait aux robots et autres cyborgs.

<sup>5</sup> Terme forgé par l’historien Marc FERRO, in *La Grande Guerre*, Folio histoire, 1969 (nouvelle édition en 1990).