

Extrait du El Correo

<http://www.elcorreo.eu.org/L-art-de-transformer-nos-jeunes-et-nos-enfants-en-assassins-avec-plaisir>

L'art de transformer nos jeunes et nos enfants en assassins avec plaisir.

- Réflexions et travaux -

Date de mise en ligne : lundi 11 février 2013

Copyright © El Correo - Tous droits réservés

La nuit la plus obscure

Après avoir abandonné la présidence, en janvier 1961, Dwight Eisenhower avait prévenu les Usaméricains sur le risque de l'expansion du complexe militaro-industriel pour leurs libertés. Cet avertissement du général victorieux dans la Deuxième Guerre mondiale est tombé dans le vide. Comme le développe le journaliste Nick Turse dans le livre « [The Complex. How the Military invades our everyday lives](#) », aujourd'hui il existe un nouveau complexe entrepreneurial omniprésent, un système de systèmes occulte avec habileté. « *Ce complexe militaro-industriel-tecnologique -de loisir-éducatif -scientifique -mediatique- d'Intelligence, surveillance et sécurité nationale, s'est emparé des États-Unis.* »

La même entreprise qui, avec le financement du Pentagone, produit des robots tactiques avec armes lourdes que les troupes ont utilisés pendant l'occupation de l'Irak et de l'Afghanistan, fabrique quelques sympathiques aspirateurs domestiques. Comme l'a dit avec candeur le prince britannique Harry, son plaisir pour les jeux vidéo avec sa PlayStation et sa Xbox lui ont donné une grande dextérité dans le maniement des systèmes d'armes des hélicoptères avec lesquels il a tué à beaucoup de talibans en Afghanistan. Cela n'arrive pas par hasard, et le Pentagone entretient un registre des adolescents les plus habiles avec le joystick pour les recruter quand ils seront plus grands. La similitude de maniement du jeu vidéo et des armes létales est délibérée et la même chose existe avec le dessin des uniformes.

Ces jeux sont créés par les spécialistes militaires, qui reproduisent des épisodes réels comme l'assassinat des enfants de Saddam Hussein, et servent à préparer les futurs soldats. L'un des créateurs du fameux jeux-vidéo « [Doom](#) », David Bartlett, a été directeur de Defense Modeling and Simulation Office du Pentagone, qui est le bureau principal d'entraînement sur ordinateur. « *La technologie des jeux a facilité une révolution dans l'art de la guerre* », a-t-il dit en 2006 au *Washington Post* [« [Virtual Reality Prepares Soldiers for Real War](#) »]. Dans le même article un vétéran de l'Irak a dit que les jeux vidéo lui ont permis de décharger sa mitrailleuse calibre 50 contre un ennemi humain. « *je sentais que c'était un jeu vidéo. Cela ne m'a même pas perturbé. je tirais par instinct naturel. Bum, bum, bum. Cela ne semblait même pas réel, mais c'était réel* ». Et le lieutenant colonel Scott Sutton, directeur de la Division Technologie dans la base navale de Quantico, a ajouté qu'il est probable que les soldats de cette génération aient moins d'inhibitions pour pointer leurs armes contre quelqu'un. « *Cela nous donne une meilleure base pour travailler* », dit-il. La pénétration l'industrie du loisir précède le discours d'Eisenhower.

En 1915, au début de la Première Guerre mondiale, le Ministre de la Guerre John Weeks a fourni mille soldats de la cavalerie et une fanfare au pionnier du cinéma muet D. W. Griffith pour son film épique « *Naissance d'une Nation* » et un sous-marin, une canonnière et l'usage de la base navale de San Diego pour « *Le Sous-marin pirate* » (1915), dirigé la même année par Syd Chaplin, le frère de Charlie.

Cette attention pour l'image militaire n'a pas décliné dans la décennie effervescente de 1930, et il s'est accentué avec la nouvelle conflagration mondiale. Même dans les délicieuses comédies musicales de Fred Astaire il manquait rarement une des trois Forces Armées dans un rôle proéminent : « *En suivant la flotte* », de 1936, où le *grillon léger* dirige en uniforme de marin une classe collective de danse pour ses camarades sur le pont d'un destroyer ; la Force Aérienne dans « *La Grande Farandole* », de 1939, et dans « *The Sky's the limit* », de 1943, dans lesquels pilote un avion de la Première et un autre de la Deuxième Guerre mondiale ; l'Armée dans « *L'Amour vient en dansant* », de 1941. Là, on danse avec la Rita Hayworth incomparable dans une base militaire, où s'écoule un film moyen. Une exception lumineuse et en même temps sombre, est « *Chercheuses d'or de 1933* » (*Gold diggers of 1933*), où le chorégraphe étonnant et le directeur Busby Berkeley monte le numéro « *Mon homme oublié* » [*The Forgotten Man*], un long numéro de chant et la danse collectif dans lesquelles les soldats mutilés dans la Grande Guerre se mettent à être les marginaux sans emploi de la Grande Dépression, avec l'esthétique et l'amertume des tableaux d'Otto Dix

et de George Grosz en Allemagne de Weimar. Aussi en 1941, Gary Cooper est apparu dans « *Le sergent York* » de Howard Hawks.

John Huston, Frank Sinatra, Humphrey Bogart ont participé à quelques films de propagande et la visite sur le front d'acteurs musicaux et de sportifs fut un rituel que seul Muhammad Ali a remis en cause, affrontant la persécution la plus vile pour se refuser à agresser un peuple qui, comme il a dit du peuple Vietnamien, n'avait rien fait aux noirs usaméricains. A l'inverse, John Wayne fut celui, qui en 1968 a filmé « *Bérets Verts* », une apologie des commandos, pour laquelle le gouvernement a apporté un million de dollars d'alors.

En 2001, la première mondiale de « *Pearl Harbor* » fut réalisée sur le pont d'un porte-avions nucléaire. En 2007, un des producteurs du film à succès « *Transformers* », Ian Bryce, il a dit que le film aurait été très différent sans le superbe soutien militaire. « *Quand l'approbation du Pentagone a été obtenue, nous sommes tous gagnants. Nous voulons coopérer avec le Pentagone pour les montrer sous la lumière la plus positive, et ils veulent nous donner tous les moyens s pour que nous puissions le faire* ». Cela inclut l'accès à des milliers de millions de dollars en chars, en chasseur-bombardiers, en sous-marins nucléaires et en porte-avions. Nick Turse souligne que tandis que le complexe militaro-industriel dénoncé par Eisenhower était gris olive, le nouveau Complexe est imprégné dans la culture pop, ce qu'il lui permet « *de submerger les jeunes dans un monde monde de distraction militarisée* ». C'est pourquoi, cela ne vaut pas la peine de perdre du temps en se demandant pourquoi Kathryn Bigelow a inclus une scène de torture dans « *La nuit la plus obscure* » (*Zero Dark Thirty*), sur la partie de chasse et l'assassinat d'Oussama Ben Laden. Le Complexe invite le monde à croiser cette ligne sans retour et à accepter l'inacceptable avec un geste distrait. Le film a été produit par la multinationale Sony, le même groupe qui fabrique la *PlayStation*, pour que tuer soit un jeu d'enfants et que les jeunes deviennent des assassins avec du plaisir de surcroît.

Horacio Verbitsky pour *Página 12*.

Titre originale : « [La noche más oscura](#) » (La nuit la plus obscure)

[Página 12](#). Buenos Aires, le 10 février 2013.

Traduit de l'espagnol pour [El Correo](#) par : Estelle et Carlos Debiasi

[El Correo](#). Paris, le 11 février 2013.

[\[Contrat Creative Commons\]](#)

Cette création par <http://www.elcorreo.eu.org> est mise à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 Unported](#).

Post-scriptum :

* **Horacio Verbitsky**, né à Buenos Aires, est un écrivain et journaliste argentin. Il préside aujourd'hui le *Centre d'Etudes Légales et Sociales* (CELS) à Buenos Aires.