

Les parachutistes dans la pop culture

Par Jean-Baptiste Clais

Résumé

Cet article cherche à situer la place des parachutistes dans la culture populaire de masse. Il conclut que, même si l'imagerie guerrière y est omniprésente, cette place est limitée car ils sont plus associés à la puissance du collectif qu'aux héros individuels que valorise le public (raison pour laquelle il leur préfère le soldat des forces spéciales, plus aisément individualisable, qui met en œuvre des technologies suscitant des fantasmes de toute-puissance, et auquel il peut plus facilement s'identifier).

Abstract

This article seeks to assess the place of paratroopers in popular culture. It concludes that, even if war imagery is omnipresent in it, their place is limited because airborne troops are more associated with the power of the collective than with the individual heroes that the public relishes (which is why it prefers the more easily individualized special forces soldier, who uses technologies that arouse fantasies of omnipotence, and with whom it can more easily identify).

Mots-clés : Parachutistes ; forces spéciales ; culture populaire de masse ; romans ; films ; bandes dessinées ; mangas ; animes ; super-héros ; puissance collective ; individualisation.

Keywords : Paratroopers ; special forces ; pop culture ; novels ; cinema ; comics ; anime films ; super-heroes ; collective power ; individualization.

Citation

Clais, Jean-Baptiste, "Les parachutistes dans la pop-culture", *Res Militaris*, an online social science journal, hors-série "Parachutistes", 2^{de} Partie, février 2022.

Auteur/Author

Jean-Baptiste Clais, ethnologue, est conservateur du patrimoine au musée du Louvre, Département des objets d'art.

Jean-Baptiste Clais, *an ethnologist, is a curator with the Department of works of art at the Louvre Museum.*

Texte intégral

Cet article a pour objet d'interroger les imaginaires véhiculés sur les parachutistes dans les productions de divertissement le plus consultées par le grand public, celles que l'on regroupe usuellement sous le terme de "pop culture".

Une présence plutôt rare...

Disons-le immédiatement, les parachutistes y sont peu présents, que ce soit au travers des personnages principaux ou comme sujet. Il n'y a pas de grand *héros pop* qui soit parachutiste de métier. Troupes aéroportées et parachutages tendent plus à apparaître

dans des moments particuliers d’une histoire impliquant un déploiement de troupes ou dans certaines productions très spécifiques, tels les jeux de tir à la première personne. Le caractère très limité de ces représentations est à comparer avec le nombre considérable de productions *pop* présentant des héros issus des forces spéciales. Ce sont les raisons de cette représentation raréfiée que le présent article va s’attacher à explorer pour essayer de comprendre les mécaniques à l’œuvre.

La pop culture est constituée d’un ensemble de films de cinéma, de films d’animation, de jeux vidéo, de bandes dessinées franco-belges, de *comics* américains, de BD japonaises, les mangas et leurs dérivés télévisuels, les “animes”. On peut y ajouter un ensemble de productions littéraires au statut incertain, romans d’aventure, de guerre. Cette pop culture n’est pas définie par ses supports, mais plutôt par un trait commun, le fait de proposer des histoires avec des personnages extraordinaires et surhumains. Cela va la distinguer de genres plus documentaires, plus proches de la réalité.

Ainsi sans qu’une classification formelle soit établie, par intuition, un amateur de pop culture aura tendance à considérer les œuvres les plus connues du grand public parmi celles qui présentent des parachutistes (*Le jour le plus long*, 1962 ; *Un pont trop loin*, 1977 ; la série *Band of Brothers*, 2001), comme relevant d’un autre champ, celui du récit de guerre réaliste.

...malgré des thématiques guerrières abondantes

En effet, si la pop culture intègre fréquemment des imageries militaires, elle est l’héritière moderne non pas des récits de guerre, mais des contes, fables et autres gestes héroïques, ses principaux représentants en ce moment sont les films de *super-héros* *Marvel*, mélange de *fantasy* (histoire présentant des pouvoirs magiques et des forces surnaturelles) et de science-fiction.

Super-héros individuel *versus* puissance collective

Les films d’action relèvent pour l’essentiel aussi de la pop culture en ce qu’ils présentent des héros surhumains. Un exemple classique est la série de films *Die Hard* (1988, 1990, 1995, 2007, 2013) où le personnage incarné par Bruce Willis, John McClane, aurait dû mourir cent fois si son corps avait vraiment subi toutes les blessures reçues à l’écran. On peut aussi citer dans le domaine du western *Mon nom est personne* avec Terence Hill (1973) où le héros peut tirer à une vitesse surhumaine.

Ainsi quand la pop culture se saisit de sujets militaires, elle le fait principalement à travers non pas des récits d’action collective mais plutôt des aventures solitaires de héros surhumains.¹ Ce type de production est aujourd’hui regroupé sous la notion de “*one-man army*”, un film où un homme seul est capable de défaire une armée entière. Le prototype est fourni par les films de *Rambo* (1982) avec Sylvester Stallone.

¹ Il existe un autre genre de films de pop culture à thématique militaire que nous ne commenterons pas ici, les films parodiques ou humoristiques qui relèvent d’une autre forme de distance à la réalité.

Ce genre s'oppose au film de guerre classique, qui vise – sans toujours y parvenir – à rendre compte de la réalité de la vie des soldats (*Nous étions soldats*, 2002 ; *La ligne rouge*, 1998).

Le principe du *one-man army* domine en pop culture les productions de genre militaire comme d'ailleurs le film policier d'action depuis les années 1980.² Cette décennie correspond à un moment particulier dans l'histoire des imaginaires politiques et du cinéma aux États-Unis. Se développe alors une idéologie individualiste dans le sillage du néo-libéralisme reaganien. L'idée centrale est l'échec du collectif, de la structure, de l'État, des organisations et le besoin d'hommes d'action guidés par leur "bon sens" pour lutter contre des injustices face auxquelles le collectif est inefficace. On voit alors apparaître, la figure du héros franc-tireur, courageux, viril, puissant physiquement que l'on oppose au gratte-papier, souvent incarné par un acteur petit, gros et chauve qui incarne la lâcheté.

Il n'est pas surprenant dans ce contexte que les *one-man armies* se focalisent non pas sur des soldats comme les parachutistes dont la spécialité, si respectée soit-elle dans le monde militaire, reste partagée par un grand nombre d'hommes, mais plutôt sur les forces spéciales perçues comme l'élite de l'élite, plus individualisées dans l'imaginaire collectif.

Par ailleurs, du point de vue de la construction d'un récit, la spécialité du parachutiste est de sauter, ce qui constitue une activité très brève. On imagine difficilement un film présentant de nombreux sauts : la narration deviendrait répétitive et s'en trouverait dégradée. Même un film de parachutisme civil comme *Point Break* ne présente qu'un nombre restreint de sauts. D'un point de vue narratif, un membre des forces spéciales offre une plus grande diversité d'activités et donc d'options pour le scénariste : déplacement silencieux, maniement des armes blanches, compétences de snipers, démolitions, nage de combat...

Ainsi, un très grand nombre de personnages militaires incarnés par des acteurs de films d'action comme Chuck Norris, Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Kurt Russel ou Steven Seagall sont des anciens de différentes forces spéciales : *Navy Seals*, Béréts verts, *Delta Force* ou autres... Ceux-ci n'interviennent pas seuls en permanence, bien sûr, mais leur effet sur l'ennemi relègue leurs alliés au rôle de décor de fond. On songe à la scène la plus célèbre de *The Delta Force* (1986) où Chuck Norris seul sur une moto équipée de mini-missiles et de mitrailleuses met en déroute une colonne entière de véhicules remplis de dizaines de combattants.

Il n'y a donc pas d'imaginaire de héros parachutiste tout simplement parce que le parachutiste intervient généralement en groupe. Il existe en revanche un riche imaginaire du parachutage en tant que technique et en tant que moment.

Fantasmes technologiques

Celui-ci relève d'une autre construction imaginaire de la chose militaire : celle de la puissance par la technologie. Depuis l'apparition de l'avion et des différentes armes

² Là un policier seul éradique des gangs entiers de voyous, la mécanique est la même.

aériennes ou aéroportées, ils sont devenus les symboles de la puissance d’une armée. Dans les dernières décennies, les frappes de missiles ou de drones ont été le vecteur principal de cet imaginaire. Elles tendent à produire une idée de pouvoir quasi divin d’une armée qui, telle la foudre divine, frappe ses ennemis partout et sans prévenir.

Au-delà des frappes isolées, l’idée derrière l’apparition de parachutistes en nombre est celle d’une guerre-éclair gagnée par l’organisation, la technique incarnée par la capacité à coordonner différents outils et *in fine* à noyer l’ennemi sous des troupes tombées du ciel. Un bombardement écrase les troupes au sol et est parachevé par un largage massif de parachutistes auxquels les survivants ne peuvent que se rendre. C’est par exemple ce qui se produit dans une aventure de Black et Mortimer publiée en 1950-53, le *Secret de l’espadaon* d’Edgar P. Jacobs, où l’“Empire Jaune” conquiert le monde en quelques heures de cette manière.

On repère le même principe dans des productions de science-fiction plus récentes. Celles-ci font un usage fréquent des scènes d’invasion depuis l’espace inspirée des parachutages, qu’il s’agisse d’arrivée d’*aliens* ou de déploiement de troupes humaines. Là encore, les troupes aéroportées interviennent généralement en masse. Le parachute est alors fréquemment remplacé par le “*pod*”, une capsule individuelle ou collective qui a pour fonction de protéger les soldats durant l’insertion atmosphérique. Dans le cas où le *pod* est individuel, les techniques sont fréquemment des versions technologiques des largages HALO (*high altitude, low opening*). On en trouve un exemple dans un des grands succès de librairie en science-fiction de ces dernières années, *le Vieil Homme et la guerre* de John Scalzi (2005).

Dans les différentes séries animées *Gundam* japonaises, les armées déploient fréquemment par *pod* des “armures mobiles”, robots géants pilotés par des humains. Ils sont de forme humanoïde et de fait fonctionnent comme des métaphores de soldats. Dans *Mobile Suit Gundam Seed* (2002) notamment, les armures sont larguées en masse et anéantissent l’ennemi dans une mise en scène qui imite les largages de parachutistes.

Secours venus du ciel

Si l’arme aéroportée incarne la foudre divine, elle peut aussi symboliser la providence. Les largages de matériels ou de nourriture en sont une manifestation. Des années de journaux télévisés illustrant des largages de nourriture par avion sur des populations affamées, souvent africaines, ont contribué à construire ce stéréotype visuel du parachutage providentiel. Celui-ci s’observe aussi dans des univers visuellement “mignons” du type *Super-Mario* sous la forme de parachutages d’options (des objets conférant plus de puissance au personnage) ou de matériels, selon la nature du jeu.

L’armée toute-puissante par sa composante aérienne peut venir au secours de n’importe qui en tout point du globe et en un instant, en larguant, renforts, vivres, munitions ou toute forme d’outils utiles à la survie du héros. On trouve une scène de ce type dans *Transformers : Revenge of the Fallen* (2009) sous le nom d’Opération *Firestorm*, avec un déploiement de parachutistes accompagné de frappes aériennes et de déploiement de

blindés par voie de mer. La narration donne l'impression que l'armée américaine peut déployer avions, parachutistes et blindés en Égypte en quelques minutes. Ici encore, loin des réalités militaires, il s'agit d'évoquer un pouvoir quasi magique de l'armée comme collectif ou grande machine technologique.

La majorité des représentations de parachutistes ou de parachutages n'en reste pas moins, répétons-le, secondaire dans la plupart des histoires. En effet, le "moment de bravoure" du parachutiste dans les films est le moment du saut. C'est celui où oubliant la naturelle peur du vide, il va franchir la porte de l'avion. Une fois qu'il a sauté, il a rempli sa fonction narrative, le plus souvent le cadrage du film, de la case de BD ou de l'animation va changer pour montrer la masse de parachutistes. Les films où la vue subjective du héros sautant d'un avion est conservée sont le plus souvent ceux où il n'est pas parachutiste de profession, mais par besoin, parce qu'il est un héros individuel et donc que sa subjectivité compte dans l'histoire.

On comprend ainsi que ce qui intéresse dans beaucoup d'œuvres figurant des sauts, c'est le caractère spectaculaire du moment. D'où dans les productions *pop*, toujours à la recherche de nouvelles scènes d'action, de moments surréalistes en lien avec les parachutes. On peut citer une scène de *Moonraker* (1979) où James Bond saute sans parachute et récupère en plein vol celui d'un ennemi. Plus récemment, l'équipe de *l'Agence tous risques* dans le film éponyme (2010) saute à l'intérieur d'un tank et est poursuivie par des drones qui tentent de détruire les parachutes du blindé. Ils abattent les drones à la mitrailleuse et au canon avant de freiner leur chute en tirant devant eux des obus avec le canon.

Jeux à la première personne

C'est cette recherche de spectaculaire qui explique à notre avis qu'un genre spécifique de production *pop* fasse un usage très fréquent de parachutages et de l'insertion atmosphérique par *pod* : le FPS (*first person shooter*) ou "jeu de tir à la première personne". Dans ces jeux en vue subjective, le joueur incarne un personnage équipé de diverses armes à feu dans un environnement où il se déplace. Il voit par les yeux du soldat. L'objet du jeu est de progresser dans un environnement en trois dimensions en éliminant les ennemis qui se présentent.

Ces jeux se sont développés depuis leur origine, à la fin des années 1980, avec pour objectif de plonger le joueur dans des univers de plus en plus riches lui permettant de se plonger dans le ressenti du personnage. Ils ont d'abord amélioré leur aspect visuel passant, à mesure que les capacités de calcul des ordinateurs le permettaient, d'une 3D assez frustrée à des environnements quasiment photoréalistes. Ils ont en chemin intégré des effets spéciaux sonores, un son spatialisé. Leurs développeurs ont aussi voulu enrichir l'expérience du joueur en lui permettant d'utiliser de plus en plus de matériels différents. D'abord des armes individuelles plus puissantes que de simples fusils d'assaut : mitrailleuses, lance-roquette, puis des véhicules : tanks, motos... Enfin, cette diversification des expériences s'est étendue aux modes de déplacement : descente en rappel, tyrolienne, saut en parachute, insertion

HALO, usage de *wingsuits*. Chacune de ces expériences permet de rompre la monotonie du déplacement horizontal de l’avatar du joueur.

Certaines séries de FPS à thématique militaire historique ont ainsi logiquement développé des chapitres sur les grandes opérations aériennes aéroportées. Market Garden est évoquée dans *Post Scriptum* (2018), le Jour J dans *Medal of Honor Airborne* (2007). Les FPS de sciences fiction ont fait un usage abondant des parachutages ou des déploiements par *pods*. Citons parmi les plus connues, les séries *Halo* (2001-2021), *Call of Duty Modern Warfare* (2019) ou encore *Mass Effect* (2007-2021). Dans tous ces cas, on retrouve le caractère technique et technologique du déploiement.

S’il faut conclure...

Pour résumer, la guerre, qui fascine tant qu’elle se cantonne à des imaginations mises à distance par la fiction et le jeu, se taille une part enviable parmi les thèmes qu’aborde la culture populaire de masse. En revanche, le déploiement de parachutistes et le largage de matériels y sont assez peu fréquents, et associés à une image de puissance de l’armée en tant que collectif par opposition à l’action individuelle du héros, plus courante et plus valorisée.

Si l’on s’élève en généralité, on peut voir dans ce dernier trait le point d’aboutissement de décennies d’individualisation des relations, des affiliations et des imaginaires sociaux. Il faut y ajouter l’attrait croissant du ludique et des univers fantasmés, en contrepoint à la réalité de sociétés où le travail demeure central pour se situer socialement (mais voit sa durée et sa portée rigide diminuer pour faire place à des temps de loisir plus larges qu’il s’agit de meubler).

La rareté relative des représentations de parachutistes dans l’industrie du divertissement peut s’expliquer. Le saut en parachute est une activité trop circonscrite et trop rigoureuse pour fonder à lui seul la trame de récits destinés au plus grand nombre, du type de ceux que recherchent la pop culture et ses *block-busters* – pas toujours soucieux de réalisme. Le parachutiste, en tant que tel, n’y intervient qu’incidemment, même si c’est généralement de façon positive. La pop culture lui préfère la figure du soldat des forces spéciales, plus polyvalent, plus facilement individualisable, plus aisément transformable en héros surhumain auquel le spectateur ou le joueur peut s’identifier, dont il peut ressentir les montées d’adrénaline, et qui se prête mieux aux fantasmes ludiques de toute-puissance par les technologies hors du commun qu’il met en œuvre...

Il reste, mais cela n’est accessible qu’à des publics fortement acculturés à la chose militaire, que le saut en parachute opérationnel est l’une des techniques de base de la formation des forces spéciales, lesquelles se recrutent souvent parmi les parachutistes. Si bien que la trace de ces derniers, si rare, incidente et indirecte qu’elle soit, n’en est pas moins souvent réelle en filigrane pour qui se donne la peine de la chercher.