

**Zeitschrift:** Revue Militaire Suisse  
**Band:** - (2017)  
**Heft:** 2

**Artikel:** La guerre du bluff  
**Autor:** Klen, Michel  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-781540>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 15.10.2024

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**



Un leurre gonflable à la forme du M4 Sherman utilisé lors de l'opération Fortitude. Les alliés en alignent des milliers dans le sud-est de l'Angleterre et permettent aux avions de reconnaissance allemands de le photographier. Combiné avec un intense, mais faux trafic radio et la personnalité du général Patton à la tête de ce 1<sup>er</sup> groupe d'armées US, les alliés trompent le commandement allemand sur la réelle cible du débarquement. Même après celui-ci, Hitler croira que l'attaque principale n'a pas eu lieu et ordonnera à ses meilleures divisions de rester dans le Pas-de-Calais.

International

## La guerre du bluff

**Michel KLEN**

Ancien officier français spécialiste du renseignement. Docteur en lettres et sciences humaines

**L**e bluff est une action destinée à faire illusion. Dans ce jeu subtil où l'imagination reste sans limites, il s'agit de faire croire à une situation qui n'existe pas. Cette technique insidieuse est employée depuis la nuit des temps dans les affrontements militaires. Par une série de montages de vrais faux événements, ce stratagème vise à déstabiliser un adversaire et donc à le conduire à prendre des mesures contraires à ses intérêts. C'est l'un des paramètres essentiels de la surprise, cet élément fondamental qui permet de retourner des conjonctures délicates.

Pour remporter une victoire, le chef militaire doit bluffer. Au IV<sup>e</sup> siècle avant J-C, le stratège chinois Sun Tzu nous avait prévenu dans *L'art de la guerre* : « *La guerre repose sur le mensonge. (...) Attirez l'adversaire par la promesse d'un avantage. (...). La guerre c'est l'art de duper...* » Plus d'un millénaire après, Charles de Gaulle a confirmé ces principes en insistant sur le rôle majeur de la surprise : « *La surprise, il faut l'organiser non seulement grâce au secret observé dans leurs propos, ordres et rapports par ceux qui conçoivent et décident, ou par la dissimulation des préparatifs, mais aussi sous le couvert d'un voile épais de la tromperie. (...). La ruse doit être employée pour faire croire que l'on est où l'on n'est pas, que l'on veut ce que l'on ne veut pas.* »<sup>1</sup>

Pendant la Deuxième Guerre mondiale, Churchill, pour qui le bluff était une véritable religion, a été le grand maître de cet art de la désinformation. Avec l'aide des Américains, ses services ont orchestré des séquences de tromperie qui ont berné Hitler sur les lieux exacts de débarquement des forces alliées. Jusqu'au matin du 6 juin 1944, le *Führer*, abusé par l'opération bluffante (FORTITUDE), est resté persuadé que l'assaut des troupes alliées en Europe occidentale à partir de l'Angleterre se produirait dans le Pas-de-Calais et non sur les plages de Normandie. De la même façon, le dictateur du

III<sup>e</sup> Reich a longtemps été convaincu que le débarquement anglo-américain en Méditerranée aurait lieu dans le Péloponnèse et non en Sicile (juillet 1943). Pendant la guerre du Golfe (1991), les forces coalisées ont grugé Saddam Hussein en lui faisant croire à l'imminence d'un débarquement allié sur les côtes du Koweït. Le stratagème a consisté à mettre en place des unités de *Marines* américains au large de Koweït City, entraînant ainsi la concentration de forces irakiennes dans un espace différent de celui prévu pour l'offensive alliée. Cette simulation, appelée opération de déception, a permis de soulager le front terrestre et facilité la manœuvre d'enveloppement menée par les troupes alliées dans le Sud de l'Irak à partir de l'Arabie saoudite.

### L'art de la mise en scène

Les scénarios ingénieux encadrés par des mises en scène judicieuses constituent toujours des ingrédients intéressants pour bluffer un adversaire. Les opérations de libération d'otages ont souvent employé cette technique. L'action époustouflante (juillet 2008) qui a permis la libération d'Ingrid Betancourt, prisonnière des Farc (Forces armées révolutionnaires de Colombie) pendant six ans, est digne d'une superproduction d'Hollywood. Le coup de force a consisté à hélicoptérer dans la jungle colombienne une vraie fausse mission humanitaire accompagnée d'une soi-disant équipe de télévision pour une prétendue rencontre avec des hauts responsables Farc.

La large couverture médiatique promise à cet événement devait fournir une grande publicité au mouvement révolutionnaire. L'orgueil des dirigeants rebelles les a empêchés de flairer la ruse. Les acteurs du détachement humanitaire et journalistique étaient en réalité des commandos des forces spéciales venus récupérer la captive franco-colombienne. Leurrés par la longue dynamique de mise en confiance des services colombiens, deux soldats des Farc ont embarqué dans l'hélicoptère

<sup>1</sup> Charles de Gaulle, *Vers l'armée de métier*, 1934.

avec les otages menottés. Pendant le vol, les deux combattants de la rébellion ont été neutralisés par les militaires colombiens.

Une mise en scène tout aussi audacieuse avait été organisée onze ans plus tôt pour libérer une centaine de diplomates nippons pris en otage par le mouvement *Tupac Amaru* à l'ambassade du Japon au Pérou. La crise a duré cent-vingt-six jours, le temps de construire des tunnels reliant l'ambassade à un bâtiment adjacent mais invisible du lieu de détention et qui servira de plate-forme de départ pour les forces d'assaut. Les bruits provoqués par les travaux de construction des souterrains étaient couverts par de la musique diffusée par hauts-parleurs. Les preneurs d'otages ont ainsi été complètement surpris par le lieu d'arrivée des commandos péruviens venus du sous-sol pour libérer les prisonniers.

Dans ces deux exemples de coups de bluff, la réussite des opérations a reposé sur deux éléments essentiels : d'un côté, une préparation minutieuse basée sur une répétition méticuleuse de l'action durant plusieurs semaines dans un camp militaire situé à plusieurs kilomètres de l'opération, de l'autre une volonté politique très ferme pour oser imaginer des solutions originales mêlant grains de folie, éclairs de génie et utilisation des moyens adaptés à ce genre de situation. Le parfait bluffeur doit en effet posséder les qualités d'un metteur en scène inventif et d'un bon comédien.

### Les moyens de communication au service de la ruse de guerre

Les images représentent un vecteur de communication très efficace dans les opérations de bluff. Leur pouvoir affectif procure une plus-value incontestable à l'information en flux continu qui submerge notre société depuis le développement exponentiel des technologies modernes. Avec leur habillage émotionnel, elles participent activement à la guerre de l'information et agissent fortement sur les fibres ultra sensibles de l'émoi, de l'enthousiasme, de l'excitation et de la passion. Tous ces accélérateurs des processus psychiques sont aussi utilisés par les professionnels de la tromperie qui se lancent dans des opérations de manipulation. Les images ne sont pas seulement des instruments indispensables dans la communication, mais elle sont aussi des accessoires pratiques de la désinformation et du bluff. Le théâtre agité du Proche-Orient offre des exemples significatifs.

Sur des images, on voit souvent des femmes en train de pleurer auprès de bâtiments détruits, accentuant de la sorte le caractère dramatique et le choc psychologique qui émeut l'opinion. Il s'agit souvent d'un leurre. Il est en effet établi que le Hamas et le Hezbollah emploient fréquemment des « pleureuses professionnelles de service » dont la fonction consiste à sangloter sur ordre devant les caméras pour exciter la pitié des masses et la haine à l'encontre de l'Etat hébreu.

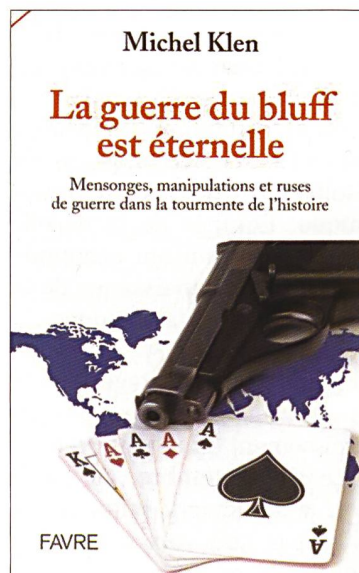
Les actions de désinformation prospèrent aussi grâce à Internet. Creuset précieux de connaissances et d'échanges

tous azimuts, le réseau numérique se transforme aussi en un réceptacle confus où peuvent agir les imposteurs, les bluffeurs, les pervers et les malintentionnés de tout poil. Dans ce registre, l'exemple des « cyberbluffeurs » russes (appelés *trolls*) est significatif. Ces internautes à la solde du Kremlin sont particulièrement actifs sur les réseaux sociaux. Leur objectif est de perturber les débats dans les forums et de vanter la politique de Moscou. Les *hackers* russes ont fait la une de l'actualité à l'occasion de la dernière élection présidentielle américaine. Des investigations ont conclu que des pirates informatiques appartenant aux organisations *Cozy Bear*, le « cyber-bras » armé du FSB (le successeur du KGB), et *Fancy Bear* qui travaille souvent pour le renseignement militaire russe, ont fourni à la plate-forme *wikileaks* des courriels piratés sur les sites du parti démocrate dans le but de nuire à la candidate Hillary Clinton.

Quel que soit le degré de participation du Kremlin dans cette affaire, une chose est sûre : les intrusions néfastes dans les réseaux numériques peuvent avoir des effets dévastateurs dans la sphère politique. Le piratage informatique s'avère un outil à faible coût et impact (très) élevé. Il peut représenter une véritable « cyberpuissance » susceptible de s'imposer comme une arme idéale : économique, difficile à voir venir et à attribuer à ses auteurs.

Le bluff reste un facteur déterminant pour dicter sa volonté. Il demeure un atout capital dans ce grand jeu qui consiste à feindre ses sentiments et à se livrer à des machinations pour masquer ses véritables ambitions. Ce grand jeu s'appelle la comédie humaine. Et sur la scène de ce théâtre de la duperie, le rideau ne tombe jamais. Depuis des lustres, cette forme de manipulation des esprits apparaît souvent en fond de tableau dans une multitude de conflits qu'ils soient d'ordre (géo)politique, militaire, économique ou social. A ce titre, la guerre du bluff est éternelle.

M. K.



Michel Klen est auteur de *La guerre du bluff est éternelle - Mensonges, manipulations et ruses de guerre dans la tourmente de l'histoire*, (383 p.), publié aux éditions Favre en janvier 2017.