

## **Topologie et théâtres de guerre**

Pierre Boudon

Volume 7, numéro 1, 1983

Guerres et stratégies

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/006115ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/006115ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Département d'anthropologie de l'Université Laval

ISSN

0702-8997 (imprimé)

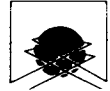
1703-7921 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Boudon, P. (1983). Topologie et théâtres de guerre. *Anthropologie et Sociétés*, 7(1), 135–178. <https://doi.org/10.7202/006115ar>

# TOPOLOGIE ET THÉÂTRES DE GUERRE



**Pierre Boudon**  
Département des communications  
Université de Montréal

*« Tout à coup on partit au grand galop. Quelques instants après, Fabrice vit, à vingt pas en avant, une terre labourée qui était remuée d'une façon singulière. Le fond des sillons était plein d'eau, et la terre fort humide, qui formait la crête de ces sillons, volait en petits fragments noirs lancés à trois ou quatre pieds de haut. Fabrice remarqua en passant cet effet singulier; puis sa pensée se remit à songer à la gloire du maréchal. Il entendit un cri sec auprès de lui : c'étaient deux hussards qui étaient tombés atteints par des boulets; et, lorsqu'il les regarda, ils étaient déjà à vingt pas de l'escorte. Ce qui lui sembla horrible, ce fut un cheval tout sanglant qui se débattait sur la terre labourée, en engageant ses pieds dans ses propres entrailles; il voulait suivre les autres : le sang coulait dans la boue.*

*Ah ! m'y voilà donc enfin au feu ! se dit-il. J'ai vu le feu ! se répétait-il avec satisfaction. Me voici un vrai militaire. À ce moment, l'escorte allait ventre à terre, et notre héros comprit que c'étaient des boulets qui faisaient voler la terre de toutes parts. Il avait beau regarder du côté d'où venaient les boulets, il voyait la fumée blanche de la batterie à une distance énorme, et, au milieu du ronflement égal et continu produit par les coups de canon, il lui semblait entendre des décharges beaucoup plus voisines; il n'y comprenait rien du tout. »\**

*« Il fut un temps où la guerre était considérée comme un jeu de gentil-hommes et où l'on s'y conduisait comme au jeu. Certaines positions étaient considérées « intenables » et, lorsque des armées s'y trouvaient acculées, elles se rendaient. Si aucune des deux parties n'arrivait à prendre l'avantage, on entamait souvent des négociations qui se terminaient généralement par*

---

\* Stendhal, *La Chartreuse de Parme*, Livre premier, chapitre III.

*l'acceptation du statu quo. Ces attitudes se reflétaient aussi dans le traitement des prisonniers, particulièrement lorsqu'ils étaient gentilhommes.*

*Certains philosophes pensent que cette morale, caractéristique des guerres du XVIIIe siècle, était supérieure à la morale moderne de la « guerre totale ». D'autres prennent le point de vue opposé (...).*

*De telles attitudes étaient courantes en Russie depuis l'invasion napoléonienne. On peut s'étonner que les envahisseurs allemands furent surpris de la trouver en 1941. Les comptes rendus allemands des premiers mois de cette guerre disaient simplement que les Russes ne savaient pas qu'ils étaient vaincus. C'était pour les militaires allemands (qui continuaient à concevoir la guerre en termes de jeu et qui allaient très rapidement changer d'attitude) une immoralité grave, un affront analogue à celui fait au joueur d'échecs dont l'adversaire refuse de reconnaître qu'il est battu. Une telle attitude peut devenir et devient généralement une rationalisation pour la partie qui se considère victorieuse : il est jugé immoral de verser du sang « sans nécessité », c'est-à-dire sans avantage stratégique. Les Russes ne pensaient pas ainsi. Pour eux la guerre n'était pas un jeu mais une bataille, entièrement dominée par une haine inextinguible pour l'ennemi. Les considérations stratégiques étaient, bien entendu, importantes pour la conduite de la guerre, mais elles ne devaient pas l'être pour la réponse à la question de savoir s'il fallait continuer à combattre. »\*\**

*« L'Amérique, du Nord et du Sud, est aussi un continent de violence diffuse. Et aussi un continent militariste, ce qui ne va pas nécessairement de pair. Son histoire est celle du conquistador et du cow-boy, mais également celle des armées professionnelles, formées à l'école de la France ou de la Prusse. Elle offre aujourd'hui le modèle le plus complexe de savoir-faire politique violent.*

*Au lieu d'opposer le Nord et le Sud, il serait plus juste de distinguer, au Nord comme au Sud, deux traditions, ou plutôt deux logiques stratégiques hétérogènes. La logique de la frontière et celle de l'empire. La première est dominée par des réseaux acentrés où les groupes d'égaux se reconnaissent par cooptation. Dans la seconde, la hiérarchie, les castes de dignitaires superposés détiennent leur autorité, par délégation, du souverain, de l'armée professionnelle ou de la conscription universelle.*

*Ces deux univers stratégiques correspondent à deux logiques mathématiques fort différentes : les conduites impériales s'appuient sur la théorie des jeux, sur des matrices décisionnelles qui confondent par convention l'intérêt et la personne du jeu. La frontière s'organise plutôt selon la mathématique*

---

\*\* A. Rapoport, *Combats, Débats et Jeux*, Chapitre 8 « signification de la stratégie », pp. 107-108 (Dunod 1967).

*des réseaux, des labyrinthes et des automates acentrés (1). Sur la frontière, l'économie, c'est la rapine ou la production comme spéculation commerciale. Dans l'empire, c'est l'approvisionnement des castes selon leur rang.*

*Les États-Unis sont rentrés dans une phase où dominent à nouveau les pouvoirs frontaliers. En mettant fin à la tradition keynésienne, à l'État-providence, au New Deal, voire aux relations de bon voisinage, le président Reagan enterre la morale impériale et cherche explicitement le retour à une morale frontalière. L'augmentation des crédits militaires n'est plus, comme dans les années 60, le moyen d'une relance de l'économie par l'État, mais celui d'une politique militaire agressive au-dehors, en particulier sur les mers. »\*\*\**

Trois citations, trois points de repère rhapsodiques que nous aurons extraits d'une littérature abondante, ouvrent diversement cette recherche : le champ de bataille, ses actions, ses limites plus ou moins floues (on y rentre, on y sort, tour à tour); le jeu et ses règles, le territoire et sa carte que toute armée conquérante finit par confondre (jusqu'à parfois se perdre dans cette confusion), ce qui ne veut pas dire que tout plan de guerre est inefficace. Deux logiques hétérogènes, celle de l'empire (de sa centralité) et celle de la frontière, sur lesquelles nous reviendrons souvent, qui ne sont pas tant le propre dans l'exemple cité d'un conflit armé ouvert que d'une « société en guerre » substituant à des rapports « civils » des rapports militaires<sup>1</sup>.

Première question : comment préciser une notion de conflit armé ? Requiert-il espace, temps, comportement, clairement distinguables d'autres, complémentaires ?

Autre citation que nous voudrions faire mais laquelle est beaucoup trop vaste pour que nous puissions la donner entièrement, même par bribes : *De la Guerre* (Vom Kriege) de C. von Clausewitz<sup>2</sup> dont cet essai n'a pas la prétention de reprendre dans sa totalité les grandes articulations qui ont

---

\*\*\* A. Joxe, « L'Amérique et ses modèles », *Le Monde diplomatique*, janvier 1982; la note (1) se réfère aux travaux de P. Rosenstiehl : « Automate asocial et systèmes acentrés » (en collaboration avec J. Petitot) *Communications* 22, 1974; « Réseaux et résistance », étude présentée à la conférence de l'OTAN sur les conflits, Athènes 28-30 septembre 1981; A. Joxe, *Le Rempart social*, Galilée 1979; G. Deleuze et F. Guattari, *Rhizome*, Éd. de Minuit 1976 (repris dans *Mille Plateaux*, 9-37, idem 1980).

<sup>1</sup> N'y a-t-il pas alors interchangeabilité structurale entre la guerre, la politique et le commerce telle que Clausewitz l'affirma : « la décision par les armes représente pour toute opération de guerre, grande ou petite, ce que le paiement en espèces représente dans les transactions financières. Si vagues que soient ces rapports, le règlement ne saurait faire totalement défaut, même s'il est rare », *op. cit.*, p. 79.

<sup>2</sup> Traduction de D. Naville, éd. de Minuit 1955.

déjà fait l'objet par ailleurs de nombreuses réflexions<sup>3</sup> : action militaire et action politique, forces morales et forces physiques, moyens et fins, défense et attaque, guerre absolue et guerre réelle, ... Œuvre dont on a déjà dit qu'elle se situait à la charnière, historique et théorique, de deux périodes : la guerre traditionnelle, encore empreinte de chevalerie et qui s'achève avec le XVIII<sup>e</sup> siècle, et la guerre que l'on peut nommer moderne; nationale avec la Révolution française, impériale sous Bonaparte, partisane (la résistance espagnole de 1809, la campagne de Russie en 1813), celle-ci marquant les confins d'une logique de la conquête. Pensée instauratrice d'une nouvelle conception des rapports du militaire et du politique au sens où l'on en retrouve l'inspiration chez deux des plus grands stratèges de la révolution au XX<sup>e</sup> siècle, Lénine et Mao Tsé Toung, dont l'oubli des grands principes, aux dires de C. Rougeron<sup>4</sup>, fut fatal aux armées soviétiques en 41 (sous la direction de Staline) et allemandes.

Deuxième question : parmi les nombreuses lectures que suggère *De la Guerre*, en particulier du fait que ses grandes articulations forment un tout, quelle est celle que nous privilégierons, laquelle sera une entrée en matière ?

Notre titre en précise les limites : cet essai portera sur une définition du conflit armé dans ses rapports à une inscription territoriale<sup>5</sup>, l'expression « théâtre de guerre », ou « théâtre d'opérations », caractérisant au départ certaines localisations qui peuvent toujours s'étendre à un ensemble; cette extension étant, comme le notait déjà Clausewitz, le propre de la guerre lorsqu'elle n'est pas assujettie à d'autres considérations. Par « opérations », nous entendrons la mise en place d'un dispositif d'agression dont le duel est la forme première mais aussi d'une « organisation » lorsqu'il s'agit de groupes et bien sûr d'ensembles dont il existe, certes, une grande variété de formes mais dont on peut cependant extraire des rapports que nous caractériserons comme « topologie »; *analysis situs* en un sens strict, associant une conformité territoriale et un mode conflictuel.

En particulier, notre réflexion portera sur la définition de la « totalité » (*das Ganze*), concept central dans la pensée clausewitzienne<sup>6</sup>, configurant

---

<sup>3</sup> Citons par exemple : R. Aron, *Penser la Guerre, Clausewitz*, deux tomes, Gallimard 1976, A. Glucksmann, *Le Discours de la Guerre, théorie et stratégie*, L'Herne 1967.

<sup>4</sup> Dans « Actualité de Clausewitz », prologue à l'édition française de *De la Guerre*, pp. 9-18.

<sup>5</sup> Dont se souciait beaucoup l'auteur comme le mentionne R. Aron (*op. cit.*, tome I, p. 89) : « de plus, l'espace figurait, dans sa pensée, un des facteurs de l'équation stratégique : la nature du terrain, montagnes, fleuves, marais, forêts, influent non pas seulement sur la tactique, la manière de combattre, mais sur la stratégie, la disposition des troupes concentrées ou dispersées, en avant ou en arrière de ces obstacles naturels ».

<sup>6</sup> « Le combat en guerre n'est pas le combat d'un individu contre un autre, c'est un tout organisé, composé de nombreuses parties. Dans ce vaste ensemble, on distingue deux sortes d'unités : l'une déterminée par le sujet, l'autre par l'objet. Dans une armée, les effectifs combattants se groupent toujours en unités nouvelles qui, à leur tour, constituent les membres d'un ordre supérieur. Le combat de chacun de ces membres constitue donc également une unité plus ou moins distincte.../

les notions d'espace, de déploiement, de corps, de parties et de tout en interaction dialectique, soumis à l'épreuve d'une temporalité déstabilisatrice, à des rythmes discordants : notion de hiérarchie ou son absence; de distribution des forces, concentrée ou dispersée; de chemins comme lignes d'opération divergentes ou convergentes; d'additivité ou non d'une suite de combats; de polarité comme violence mutuelle; de projectivité comme assignation de fins spatio-temporellement définies, ... soit divers aspects d'une disposition dont une scansion temporelle serait inscrite à trois niveaux de généralité, ou mieux, d'échelle : rapports tactiques comme combats partiels; suite (additive) de ces rapports tactiques définissant un déploiement<sup>7</sup>; rapports stratégiques comme choix cruciaux entre différentes lignes d'opérations, différentes compositions des groupes et des ensembles; différents objectifs.

L'emploi que nous faisons ici de l'expression « stratégie » est donc limité au « terrain » (non pas donné géographiquement mais construit par celle-ci); les buts que nous désignons ne sont pas ceux de la guerre (*Zweck*) dans son rapport au politique selon la fameuse formule<sup>8</sup> mais ceux dans la guerre (*Ziel*) dont le principal choix relève toutefois d'un tel clivage : l'attaque (la conquête) ou la défense (la résistance) d'un territoire.

Troisième question : désirons-nous produire un registre de règles permettant la conduite des opérations ou bien décrire un ensemble de dispositions, offertes ou provoquées ? Pouvons-nous distinguer si facilement une topologie d'une praxéologie ?

Le fil conducteur de ces analyses sera donné par une série de rapports formels mettant en place de telles dispositions spatio-temporelles en fonction desquelles des règles à valeur prédictive peuvent être arrêtées; on a déjà noté<sup>9</sup> l'analogie qui existe entre la théorie clausewitzienne et celle, contemporaine, des jeux. Toutefois, ce n'est pas dans ce sens qu'iront nos propositions, et pour cela, nous distinguerons « règle » et « opération ».

La règle est une forme d'énoncé à valeur prédictive exprimant un choix dans un certain contexte d'énonciation; ces règles ne sont donc pas celles d'une grammaire (indépendantes d'un certain contexte) mais d'un jeu dont les matrices ont pour objet d'évaluer les chances de réussite.

---

/... De plus, le but du combat, et par conséquent son objet, constitue par lui-même une unité » (*op. cit.*, p. 77).

<sup>7</sup> Puisque « la guerre ne consiste pas en un seul coup sans durée », point 8, Livre I, chapitre I, p. 56.

<sup>8</sup> « Nous voyons donc que la guerre n'est pas seulement un acte politique, mais un véritable instrument politique, une poursuite des relations politiques, une réalisation de celles-ci par d'autres moyens », p. 67.

<sup>9</sup> Par exemple, A. Glucksman dans son article CLAUSEWITZ de *L'Encyclopædia Universalis*, vol. 4, pp. 608-611.

L'opération se situerait en deçà de cette valeur estimative comme mise en place d'un certain dispositif (toute bataille est une forme de piège) de contextualisation obligé, lequel précise alors la nature des règles que l'on peut en induire qui ne se réduisent pas entièrement aux intentions de chaque commandement : dans une certaine situation, on peut provoquer l'adversaire (attaque), attendre de pied ferme ou se replier; on peut feindre une attaque et porter ses coups ailleurs; on peut attaquer en un seul point ou en plusieurs simultanément, etc... Les règles ne sont donc pas un corps de doctrines offert *a priori* et que l'on appliquerait quasi automatiquement (la règle ne serait alors qu'une « recette ») mais un ensemble varié de réponses au sein duquel on opère un choix; soit des règles *a postériori*.

Par ailleurs, la différence entre un jeu de société et une situation militaire réside dans le fait qu'au premier répond un cadre limité d'application des règles, celui-ci étant défini une fois pour toutes (soit la spécification d'un « hors-jeu ») alors que la seconde change constamment, les règles comportant des limites d'application variables. Bien souvent, c'est un jeu dont les règles consistent à transgresser (cf. à déjouer) d'autres règles.

À propos de la description de ces situations, il existe à l'heure actuelle un courant de pensée mathématique, représenté par exemple par les travaux de P. Rosenstiehl<sup>10</sup>, qui retient d'une théorie topologique non des règles de résolution de conflit comparable au jeu mais des propriétés « délimitatives » des différentes conditions conflictuelles pouvant engendrer une série de réponses possibles. Soit une définition du système, et non de la grammaire ou du jeu, dont l'aspect culturel n'est pas sans en évoquer d'autres : l'usage de la langue, les divers symbolismes (mythes, bricolage, esthétiques), et plus largement, toute logique à caractère sémiotique. C'est pourquoi nous nous permettrons quelques rapprochements avec ces divers autres aspects.

## ▣ Quelques notions formelles préliminaires (I)

Poser les conditions d'une description formelle de la guerre, c'est d'une certaine façon définir sa nature comme Clausewitz l'admettait dans son Livre I. Dans une théorie générale sémiotique, nous dirions que ce seront les conditions de l'opposition (relations d'altérité et d'adversité) que l'on définit comme privative, contrastive et contradictoire, sérielle et proportionnelle.

Toutefois, dans une théorie de la guerre comme dans la théorie générale sémiotique, ces relations analytiquement simples forment en fait des « paquets de relations » qui les combinent; on va voir également que celles-ci

---

<sup>10</sup> Cité par A. Joxe (voir note \*\*\*).

forment une « économie » comparable à certaines caractéristiques de la théorie cybernétique (où les relations sont à la fois logiques et physiques).

a) L'opposition la plus simple est remplie par la relation privative : **A** et  $\emptyset$ , ou présence et absence d'un terme; cette absence, dans la théorie de la guerre, peut être l'anéantissement d'un groupe, d'un ensemble, d'une fuite rapide (« disparaître sans laisser de trace » comme dans le combat de guérilla); bref, marquer une trêve dans les affrontements.

b) L'opposition la plus marquante, dans une théorie de la guerre et dans la théorie générale sémiotique, est représentée par la relation de contrastivité : **A vs B**, où deux termes distincts sont mis en présence à l'exclusion d'autres (lesquels formeraient une pluralité oppositionnelle).

On peut également parler d'une relation polaire et le fait que ces termes agissent en réciprocity (le duel) évoque ce que les mathématiciens appellent « relations en miroir » ou *palindromie*. L'opposition définit non seulement une adversité entre des termes mais une « fermeture » du champ polaire que l'on symbolisera par des parenthèses :

.... [ **A vs B** ] ....

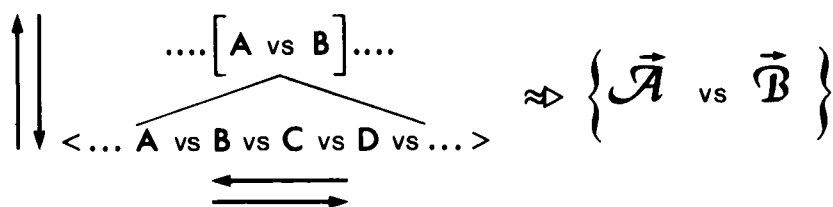
Ce rapport d'une délimitation et d'une opposition crée une tension centrifuge et centripète dont l'inscription territoriale définit la notion de « théâtre de guerre »<sup>11</sup>.

b') Nous venons de parler d'exclusivité dans la relation adversative; toutefois, celle-ci n'a de sens que parmi d'autres formes d'opposition que nous devons rapprocher pour spécifier un « système » de rapports topologiques. Considérons le schéma suivant :

---

<sup>11</sup> Citons Clausewitz : « En fait, ce terme désigne toute partie de l'ensemble de la zone de guerre dont les limites sont protégées, et qui possède de ce fait une certaine indépendance. Cette protection peut consister en forteresses, en importants obstacles naturels, ou encore dans la distance considérable qui sépare cet emplacement du reste de la zone de guerre. Une telle partie n'est pas une simple portion du tout, mais représente elle-même un petit ensemble; et elle l'est plus ou moins selon que les changements qui se produisent sur d'autres points de la zone de guerre n'ont pas une influence directe, mais seulement indirecte, sur elle. Si l'on voulait se servir d'une caractéristique exacte, il faudrait la voir dans la possibilité de concevoir une avance dans l'une de ces parties, tandis que se produirait dans l'autre un recul, ou une opération de défense dans l'une, tandis que dans l'autre on procéderait à une attaque. Une définition aussi nettement tranchée n'est pas toujours applicable; elle ne sert ici qu'à mettre l'accent sur l'essentiel », *op. cit.*, p. 306.





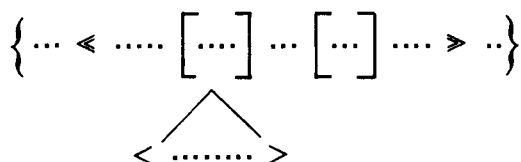
Nous venons de dire que la relation d'adversité crée une tension entre une délimitation (parenthèses) et une opposition (signe vs); toutefois, l'unité de ces termes A et B peut être diffractée en une série de rapports conflictuels particuliers, A, B, C, D, ... représentant par exemple une série de combats partiels, simultanés ou successifs.

Inversement, cette pluralité peut être subsumée dans l'unité d'une « bataille » générale.

Nous avons ainsi deux séries de rapports dynamiques : ascendant et descendant dans ceux de combats particuliers à bataille générale, gauche et droite dans ceux d'une adversité unitaire et multiple, dont l'ordre n'est pas nécessairement linéaire.

On notera ainsi les différences fondamentales d'annotation d'une délimitation : si les parenthèses expriment un conflit entre deux termes unitaires, les crochets l'expriment par contre entre une pluralité diversifiée selon des rapports spatio-temporels. Si nous rangeons ces deux aspects complémentaires dans une notion de rapports tactiques, par contre, les accolades signifieront des rapports stratégiques correspondant non à un théâtre de guerre mais à une zone entière. Les flèches sur chacun de ces méta-termes  $\vec{A}$  et  $\vec{B}$  se rapportent à des expressions vectorielles unifiant une série de combats partiels en une bataille, une série de batailles en une campagne. Ces vecteurs sont ainsi des forces résultantes d'une pluralité spatio-temporelle de conflits.

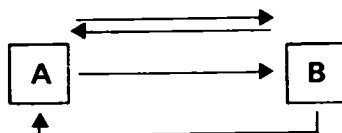
Entre ces trois modes de l'engagement, nous avons un développement sériel possible selon une hiérarchie de rapports tactiques et stratégiques. Par exemple,



aux accolades correspond l'extension maximale d'une zone de guerre; aux crochets externes à des parenthèses, une suite de combats ou de batailles; aux parenthèses enserrant des crochets, une notion de théâtre d'opérations, unitaire ou multiple. Cette hiérarchisation définit un ordre militaire : le plan de campagne spécifiant places et fonctions des troupes et de l'armement. L'objection essentielle que l'on peut lui faire, c'est qu'elle ne correspond qu'à un ordre traditionnel, celui du temps de Clausewitz par exemple, mais non à un ordre contemporain où intervient un armement (artillerie à longue portée, aviation, missiles) qui transgresse ces délimitations en niveaux emboîtés. L'effet de surprise venait de leur emploi sur un théâtre de guerre conventionnel, toutefois, lorsque les deux armées adverses disposent du même armement, des rapports similaires sont rétablis sauf qu'ils ont « changé d'échelle ».

Cette intervention de moyens inédits dans une hiérarchie conventionnelle entre rapports tactiques et rapports stratégiques recoupe différentes questions que nous aborderons successivement : la dissymétrie entre l'offensive et la défensive, par exemple, le fait que la transgression de cet ordre conventionnel « par le haut » (c'est le cas de l'emploi de nouveaux missiles) ouvre une transgression parallèle « par le bas » (la guerre conventionnelle fait place à la guérilla).

b'') On ne peut terminer cette présentation de la relation adversative sans parler de ses rapports au schéma de base de la cybernétique entre actions et rétroactions (*feed back*) que bien des passages du texte clausewitzien évoquent.



en cybernétique, cette polarité est appelée homéostasie; toutefois, celle-ci n'est qu'un cas particulier où la rétroaction est définie négativement, ayant pour effet une minimisation de la différence conduisant à un processus d'équilibration des deux entités. *A contrario*, une rétroaction positive amplifie cette différence, pouvant conduire à un déséquilibre. Si l'application de ce schéma a davantage concerné la première (études des propriétés d'équilibration organique, écologique) définissant des rapports de *concordance*, inversement, la guerre développe des rapports de *discordance* : à la fois, rapprochement d'entités (principe d'une délimitation), adversité (principe d'une opposition) et destruction (et non conservation).

L'importance de ce schéma est venue du fait qu'il déconstruisait le principe linéaire du causalisme, cher aux sciences du XIXe siècle, y substituant un couplage entre causes et effets formant des cycles, ceux-ci une « économie » générale des ensembles : à toute action succède une rétroaction qui

devient action dans un second temps, ce processus régissant à la fois des entités de même niveau et entre niveaux.

Mais, à propos d'un *choix* stratégique entre offensive et défensive, on doit toutefois parler des rapports complexes entre cette cyclité et une linéarisation exprimée selon des objectifs « éloignés » dans l'espace et dans le temps. Par ailleurs, entre agir en un premier temps et agir en un second (rétroaction) il y a une dissymétrie irréductible puisque la seconde action se règle d'une certaine manière sur la première. C'est pourquoi nous devons spécifier un tel sens primaire (mentionné par les deux vections possibles) qui ne relève pas directement de la logique du couplage des deux forces; celui-ci, livré à lui-même dans un combat où attaques et contre-attaques se succèdent, mène à un épuisement réciproque sans véritable « décision » finale; une attaque massive permet par contre de « l'emporter », de sortir de ce cycle infernal dans lequel s'enferment certains conflits (par exemple, la guerre des tranchées en 14-18). Ce schéma de polarité doit donc être accompagné de principes finalisants, ce qu'expriment les méta-termes  $\mathcal{A}$  et  $\mathcal{B}$  précédents.

c) À la suite de cette définition fondamentale de la relation d'adversité, nous considérerons trois types de relations qui lui sont intimement liées : c') ceux d'une délimitation du champ (cf. du champ de bataille); c'') ceux d'une opération de négation laquelle, comme on va le voir, est toujours associée au rapport d'une attaque et d'une défense; c''') ceux enfin associés à un terme complexe que nous appellerons « médiation » dont nous aurons à préciser le statut par rapport aux termes propres à la relation d'adversité.

c') Dans la notion de combat, nous avons introduit un principe de fermeture générale correspondant au lieu commun où s'affrontent des adversaires, ce qui les sépare irréductiblement étant une « ligne de front » (virtuelle et changeante) comparable à un « diamètre » variable topographiquement<sup>12</sup>. Dans le cas d'un siège, cette ligne de front s'assimile à une délimitation interne à ce champ (fortifications, par exemple), protégeant l'un des adversaires et que l'autre doit surmonter pour pouvoir le « déloger ».

La parenthésisation que nous utilisons auparavant sépare ici ce qu'elle englobait là,

.... A [ B ] .....

---

<sup>12</sup> Cette expression est approchée; en termes dynamiques, la ligne de front correspond à un « seuil de catastrophe » (de déferlement) entre deux feuilletts topologiques dans la théorie des catastrophes de R. Thom.

d'où l'aspect dissuasif que revêt toute forme de retranchement. On peut en spécifier deux sortes : l'une avant le combat, et même, avant la guerre (c'est le rôle défensif des places fortes); l'autre, pendant et après le combat.

En termes de dispositifs militaires, nous aurions ainsi deux types de localisation, conduisant à deux types de réseau, cristallisant des affrontements : d'une part, fixes et préventifs, mais ce que des places fortes acquièrent en protection elles le perdent en mouvement (elles peuvent toujours être contournées); d'autre part, libres et à découvert, correspondant aux rapports entre des manœuvres et des engagements.

c'') Dans la définition précédente du rapport d'adversité, nous n'avons pas spécifié le rôle central que joue l'opération de négation; logiquement, c'est elle qui définit la différence entre contraires et contradictoires, les premiers acceptant un tiers refusé par les seconds.

Nous devons l'introduire toujours selon deux modes opposés : l'attaque et la défense. Dans l'attaque, la négation correspond au désarmement de l'adversaire, et à sa mort. Dans la défense toutefois, la négation peut être l'art de se cacher, de ne pas se montrer, afin de surprendre. Dans un cas, la négation agit sur l'autre terme, dans le second, sur soi :

$$\left\{ \begin{array}{l} A \Rightarrow \text{non } B \Rightarrow \emptyset \\ \quad \quad \quad (\text{désarmement}) \quad (\text{mort}) \\ B \Rightarrow \text{non } A \Rightarrow \emptyset \end{array} \right.$$

ces deux actions étant réciproques

par contre,

$$A \Rightarrow \text{non } A \dots \Rightarrow A$$

ne signifie pas s'annihiler mais disparaître aux yeux de l'ennemi (et réapparaître au moment opportun); la possibilité de conversion est bien sûr déterminante puisqu'elle départage une prise (être désarmé, être prisonnier) d'une disparition temporaire.

La double négation : **non A** et **non B** correspond par ailleurs à une neutralisation mutuelle (cf. combat cessant faute de combattants).

Ces opérations de négation comme résultat d'un conflit, de négation puis de restitution d'une position, nous conduisent à les envisager sous la forme d'une dialectique incessante entre combattre et vaincre, se cacher puis se montrer, cette résurgence fortuite pouvant correspondre à l'effacement de

la négation (cf. une négation de la négation). La mort de certains (que nous notons :  $\emptyset$ ) peut être l'affirmation pour d'autres d'une poursuite du combat. Bref, cette restitution d'un terme ne correspond pas à une affirmation antérieure mais à une nouvelle réassurant celle-ci; aussi, aurions-nous un schéma de la forme :  $A \Rightarrow \text{non } A \Rightarrow A'$  (et  $\text{non } A$ ). La dialectique n'exprime pas un cycle clos mais un mouvement spiralé amplificateur.

Cette dialectique est assez distincte de celle, linéaire, de Hegel dont les affirmations, négations, conservations sous la forme d'une synthèse comme nouvelle affirmation spécifient une démarche conceptuelle; dans notre cas, nous parlerions davantage d'une plurilinéarité de voies conduisant peut-être à des buts similaires (l'affirmation totale de soi comme conquérant ou sauveur) mais cependant partagée par ce rapport dissymétrique de l'attaque et de la défense. Aussi, vouloir conquérir un territoire ou le sauvegarder ne relèvent-ils pas des mêmes logiques.

c''') Passons enfin à la dernière question, celle d'une « médiation » que nous noterons ( $\mathcal{M}$ ) comme les méta-termes  $\mathcal{A}$  et  $\mathcal{B}$  précédents.

Cette dialectique esquissée opère en quelque sorte en son sein, c'est-à-dire qu'elle ne fait pas appel directement à des agents qui lui sont externes : elle se nourrit d'elle-même, comme par exemple, dans le « cycle de la violence ». Or, par « médiation », tiers intervenant, nous entendrons ici une série quelconque de facteurs indépendants de la logique conflictuelle où le hasard peut jouer un rôle déterminant, favorable ou défavorable : conditions climatiques, méconnaissance du territoire, manque de ravitaillement à temps, hostilité de la population, ... soit un ensemble disparate de conditions que l'on pourrait appeler les « ratés » du système militaire. Celui-ci peut les « compenser », toutefois, dans une certaine mesure : l'engagement d'une grande bataille peut dépendre du succès ou de l'échec de combats locaux; un renfort peut arriver à temps ou non; des conditions climatiques peuvent retarder, voire annuler, une opération. Ces multiples facteurs ne peuvent être inclus dans une définition stratégique et c'est la force d'un commandement que de savoir les utiliser sur le moment.

Cette médiation est un *pont* (expression que l'on emprunte à M. Serres) au sens où elle relie (assure ou coupe) une série de positions (manœuvres, engagements); de ce fait, elle peut contrarier ou favoriser comme un agent catalyseur l'un des adversaires, sachant par ailleurs que l'art de la guérilla consiste précisément à profiter de ces impondérables. En termes cybernétiques, nous parlerions d'une détermination contextuelle aléatoire qu'un système plus ou moins « lourd » peut intégrer; une armée est une « machine de guerre » close dont la puissance remédie partiellement aux déficiences locales, aux ratés qu'elle engendre, alors que la guerre des partisans est un système ouvert sur son contexte, dans lequel il peut trouver refuge.

Nous écrirons,

$$\mathcal{M} \left( \vec{\mathcal{A}} \text{ vs } \vec{\mathcal{B}} \right) \Rightarrow \begin{matrix} \left( \mathcal{A}^* , \mathcal{B} \right) \\ \text{ou} \\ \left( \mathcal{A} , \mathcal{B}^* \right) \end{matrix}$$

l'astérisque marque un degré de contraintes externes sur chacun des adversaires;

Dans cette formule associant des méta-termes, les parenthèses ne sont pas du même ordre que celles utilisées auparavant; il s'agit ici d'une différence catégorielle entre deux registres de faits plus ou moins liés alors qu'auparavant nous avons un principe distributionnel (entre tactique et stratégie, entre combat singulier et série) *surdéterminé* alors par ces facteurs de l'incertain – lesquels jouent à tous les niveaux.

Finalement, cette fonction médiatrice d'un contexte forme un tiers implicite dans la relation adversative; celle-ci n'est donc pas une relation de contradiction ( $\mathbf{A} = \mathbf{non\ B}$ ;  $\mathbf{B} = \mathbf{non\ A}$ ) mais de contrariété dont le moyen terme correspond à une série hétérogène.

Si le conquérant se place dans cette relation de contradiction, niant tout facteur externe, son défi s'adresse autant à un adversaire à abattre qu'à un « monde » qu'il cherche à contrôler totalement.

d) La série, comme suite de termes liés directionnellement, n'a joué jusqu'à présent qu'un rôle incident, bordant la relation duale d'adversité mais n'intervenant pas directement dans le processus d'engendrement des positions et des mouvements qui sont le fond d'un art de la guerre; nous n'en avons parlé qu'à propos d'une vectorialisation associée à une définition stratégique et d'une dialectique (lorsque nous écrivions  $\mathbf{A}'$  et  $\mathbf{non\ A}$  comme terme résurgent d'une adversité).

L'opposition sera ici spécifiée par trois aspects antithétiques dont la notion d'*ordre* est le facteur discriminatif : la série progressive et/ou régressive, la série hétérogène et la série uniforme. Donnons-en une transcription schématique :

série progressive/régressive  
 $\dots \mathbf{A}' + \mathbf{A}'' + \mathbf{A}''' + , \dots \mathbf{A}^n \rightarrow$

+ est ici un symbole de concaténation (cf. d'enchaînement)

série hétérogène

.... A # F # D # H # B # ,...

# est ici un symbole de coupure

série uniforme

... A + A + A + A + ,...

Une série sera progressive et/ou régressive, comme dans le cas des avancées ou des retraites ordonnées, suivant qu'elle offre un *terme final* correspondant à un point de convergence d'une multiplicité de déplacements dont la vitesse est proportionnelle aux moyens (troupes à pied, troupes montées). C'est cette finalité qui donne un sens et une liaison aux mouvements sinon il y a risque de dispersion fatal à l'ensemble.

Topologiquement, ceux-ci sont définis par des lignes d'opérations empruntant plus ou moins des lignes de communication existantes (routes, voies ferrées), entrecoupées ou non par des engagements ennemis cherchant à les désorganiser. Entre lignes de front et lignes d'opérations, il existe ainsi un rapport évident de continuité/discontinuité (rupture) que l'usage de l'aviation n'a fait qu'amplifier (il n'existe plus à proprement parler dans ce cas d'« arrière » à l'abri de toute intervention).

Cet ordonnancement de séries (plusieurs peuvent être parallèles) s'oppose aux deux autres qui en forment les limites antithétiques : l'hétérogénéité, dont nous avons déjà parlé à propos des facteurs externes d'incertitude, est bien sûr le résultat escompté de tout affrontement : battre l'adversaire consiste à le « désorganiser », à créer un désordre (chaos, confusion) dans ses rangs. Par définition, cette hétérogénéité est non clôturable, indéfiniment ouverte, et s'oppose soit au caractère semi-fermé d'une série convergente vers un point, soit à celui partiellement délimitable initialement du théâtre d'opérations.

Ces considérations n'ont évidemment de sens que dans le cas d'engagements réguliers (entre armées) et non dans celui de la guerre des partisans où l'hétérogénéité permet des actions clandestines (ce que nous disions du « caché » dans la défense), qui n'est pas synonyme de confusion puisque l'imprévisible rentre pour une large part dans la définition de ces actions (embuscades, attentats, sabotages).

À l'opposé, l'uniformité répond également à une série non clôturable, faute de toute contrastivité interne délimitante et à une absence de liaison spécifique puisque tous les éléments y sont interchangeables. Si toute armée régulière emprunte ce caractère, c'est, d'une part, afin d'atomiser les individus qui la composent et, d'autre part, de rejeter cette contrastivité (cette

adversité) à l'extérieur de l'ensemble qu'offre ce « corps clos » dont l'unité ou l'homogénéité est arbitraire (c'est peut-être le sens de sa discipline), formant un corps « étranger » au sein même de la société. Son existence est conçue sur le mode de la relation privative (A, Ø) : appartenir, ne pas appartenir; être, ne pas être (mourir). Son ordre est celui d'une hiérarchisation stricte en niveaux, soumis les uns aux autres, dont le sommet pyramidal correspond à la place du chef.

Si cet ordre ségrégatif (entre l'intérieur et l'extérieur, entre les parties et le tout) n'a d'efficacité que dans sa puissance de feu c'est parce que celle-ci est synonyme de massivité, de grand nombre en hommes et en matériel.

Ces trois aspects d'une sérialité ne sont pas exclusifs; comme en physique, ils représentent plutôt trois « moments » spécifiés d'une même dynamique que nous tenterons de décrire peu après, non pas sous la forme de relations résultantes mais d'opérations que seront la sommativité, la totalisation et l'agrégativité.

e) Nous terminerons ce tableau des principaux types de relations par ceux d'une proportionnalité et d'une homologie.

La proportion, que nous écrirons  $\frac{X}{Y}$ , est différente de l'adversité A vs B en ce qu'elle introduit des rapports de quantité au sein même de chacun de ces termes, distincts également des rapports entre le conflit comme affrontement global et sa diffraction en une pluralité de combats particuliers.

Si la proportion est à la base d'une distribution et se retrouve ainsi dans le rapport d'opposition, elle est surtout dans le choix qui a présidé aux types d'affrontement : tel combat, à tel moment, en tel lieu, selon telle composition des forces. Toute décision stratégique est un partage de ressources limitées au départ, entre des troupes actives ou mises en réserve, entre les garnisons et les troupes en mouvement, entre une ou plusieurs lignes d'opérations, convergeant avant l'affrontement avec l'ennemi ou après (accepter une seule bataille ou plusieurs); etc.

Schématiquement, dans tout rapport d'adversité, il y a une proportionnalité sous-jacente, indépendante du nombre, mais résidant dans la composition des forces (artillerie, troupes à pied, troupes montées, mises en réserve),

$$\frac{X}{Y} \quad \text{vs} \quad \frac{V}{W} \quad (E_a \equiv E_b)$$

où X et Y relèvent d'un camp, V et W de l'autre;



La relation d'adversité masque ici en fait une relation d'analogie entre la composition générale des troupes puisqu'une disproportion conduirait sans doute à une défaite. Si  $E_a$  représente désormais une armée et  $E_b$  son adverse, il doit y avoir une proportion relative que nous notons  $\equiv$ . La disproportion sera notée  $\neq$  et entre ces deux extrêmes, on peut avoir des relations de plus ou moins grande proportion (< « plus petit que », > « plus grand que », lesquelles sont duales).

Entre une sérialité présentée auparavant et une proportionnalité, on peut ajouter un nouveau rapport qui sera celui d'« échelle », propre à la fois aux déplacements et aux affrontements.

Abstraitement, une échelle serait construite sur la différence de termes en jeu, au sein même d'un ensemble ou entre deux; par exemple,

$$\frac{X_2 - X_1}{Y_2 - Y_1} \equiv \frac{V_2 - V_1}{W_2 - W_1}$$

Topologiquement, ces rapports sont indépendants de considérations strictement numériques (quantités métriques des adversaires en conflit) puisqu'ils représentent des *échelles d'intervalle* comme dans la définition des « utilités » nécessaires à la constitution des matrices de jeux<sup>13</sup>. On les définira donc en termes de proportions équivalentes ou non, de seuils critiques, de maximisation d'une composition, etc... Ces valeurs ne sont pas des nombres mais des différenciations comme dans la théorie phonologique reliant des phonèmes à leurs degrés d'extension phonique.

Pour terminer, nous ajouterions que l'homologie correspond, comme dans la théorie générale sémiotique, à un élargissement de la relation analogique, les rapports n'étant plus seulement entre des termes à départager mais entre des ensembles distincts; militairement, c'est le partage entre plusieurs corps d'armée dont les bases sont suffisamment éloignées pour ne pas pouvoir être réunies, couvrant par exemple des portions de territoire nécessaires à la protection de l'ensemble.

Nous venons d'établir ainsi un registre de relations formelles dont nous avons déjà dit que, concrètement, elles étaient réunies pour former des « paquets de relations » dont la logique est à la fois celle de leur domaine spécifique (la logique de l'adversité et de la négation; celle de la sérialité et de la proportionnalité; etc.) et de leur réunion puisque, sans cesse, nous avons cherché à montrer les liens qui les rattachaient, formant un « tout »

<sup>13</sup> Voir le livre déjà cité d'A. Rapoport, *Combats, Débats et Jeux*, pour une définition sommaire de cette notion d'utilité, pp. 85-93.

que l'on devait toutefois désintriquer afin d'en analyser les rapports. N'oublions jamais que ce tout est un système à multiples « entrées » et « niveaux », qu'il dispose d'une « plasticité » d'ensemble dont nous cherchons à préciser les conditions « aux limites » ; c'est pourquoi nos exemples se rapportent tant à des formes régulières qu'irrégulières du combat.

Enfin, on rappellera que nous avons fait une distinction entre règles et opérations, privilégiant ces dernières; les règles comportent une certaine part de normativité et d'arbitraire introduisant d'autres considérations mais que l'on peut toutefois référer à de tels principes logiques et/ou physiques qu'occasionnent les opérations elles-mêmes. Ainsi, prenons l'exemple d'une « manœuvre » : elle peut être celle d'un corps d'armée régulier, plus ou moins « lourd » qui ne peut donc être opéré qu'« à découvert » alors qu'un groupe de partisans peut se cacher, peut se déplacer de nuit silencieusement, profiter des « couverts » ; ne pas emprunter de routes ... Par contre, son manque d'infrastructure ne lui permet pas de disposer d'un matériel lourd.

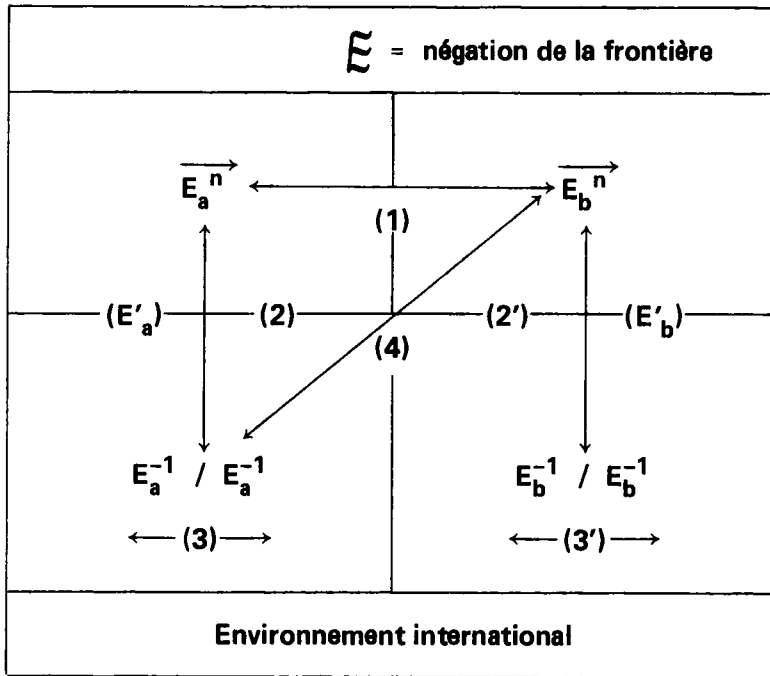
## ▣ Adversité, forces armées, milieu (II)

Dans notre introduction, nous avons clairement défini les limites de ce travail : nous n'aborderions pas directement les rapports du militaire et du politique, laissant à d'autres études ce soin. Cependant, nous ne pouvons pas définir une notion générale de territorialité en guerre, notion plus large que celle des divers théâtres d'opérations, sans les mentionner d'une façon au moins sommaire.

C'est pourquoi nous n'en évoquerons que quelques aspects strictement liés à notre sujet : abstraitement, l'adversité est associée à deux populations, deux territoires distincts, au sein desquels deux armées face-à-face puisent leurs ressources nécessaires, que ce soit dans des opérations défensives ou offensives. Le tableau suivant sera ainsi formé par des rapports de délimitation purement fictive (comme l'est, d'une certaine façon, celle d'un théâtre de guerre), indispensables à la définition des liaisons qu'entretiennent ces diverses entités disjointes ou conjointes : armées, populations, territoires, potentiels militaires, ... (Voir le schéma de la page suivante).

a) Le face-à-face de deux armées régulières est donné dans la liaison (1), transgressive d'une frontière entre deux populations, deux territoires distincts. Nous n'aborderons pas ici le cas où une partie d'une population d'un camp réside dans l'autre territoire, nourrissant et, dans bien des cas, légitimant des revendications de la partie adverse se traduisant par une conquête.

$\vec{E}_a^n$  et  $\vec{E}_b^n$  représentent chacune des totalités militaires, le signe vectoriel exprimant une projectivité comme on va le voir, le signe n, leurs effectifs.



Si l'on refuse à cette frontière le principe légiférant d'un partage, on doit alors se référer à un méta-terme polémique qui lui est supérieur. Deux cas sont toujours en présence : dans celui d'une offensive, on aura :

$$\left| \begin{array}{l} \mathcal{A} = \tilde{E} - \mathcal{B} \\ \text{ou} \\ \mathcal{B} = \tilde{E} - \mathcal{A} \end{array} \right.$$

(rappelons que  $\tilde{E}$  est supérieur à  $\mathcal{A}$  et  $\mathcal{B}$ )

dans cette réciprocité, on suppose qu'un camp revendique une partie du territoire adverse comme faisant partie du sien; c'est pourquoi l'adversaire est jugé indésirable (on le chasse ou on le soumet).

Dans le cas d'une défensive, on admet le partage entre territoires (nulle revendication n'est faite sur l'autre) et l'on se bat ainsi pour la conservation du sien; le rapport à l'adversaire est donc radicalement distinct suivant qu'il s'agit de son armée ou de sa population.

$$E = A \Delta B$$

( $\Delta$  exprime une différence symétrique)

Comme le notait Clausewitz, ce rapport entre l'offensive et la défensive est profondément dissymétrique puisque l'on ne se bat pas dans le même « but » bien que l'« objet » soit commun.

b) Chacune de ces armées entretient des liaisons de type (2) et (2') avec sa population que nous représenterons par  $E_a^{-1}$  et  $E_b^{-1}$ .

Ces symboles expriment une relation d'inversion entre armée et population, comparable au rapport iconique entre la figure et le fond sur lequel elle se détache. Si on a dit auparavant que toute armée se présente comme corps clos, homogène, il n'en est pas de même d'une population multiple-ment partagée en classes, en strates, en métiers, en statuts, ... Elle forme une totalité mais non une unité. Cette relation d'inversion est à la fois distincte d'une négation et d'une homologie, ceci étant caractérisé dans le fait que si une armée possède toujours une finalité globale bien déterminée, il n'en est pas de même d'une population laquelle forme un ensemble plus ou moins hétérogène; c'est pourquoi elle est dépourvue d'une vectorialisation spécifique.

Chaque liaison (2) peut comporter deux signes suivant les attitudes de cette population par rapport à son armée : positif, comme marque de confiance, et négatif comme marque de défiance. Cette polarité joue un rôle déterminant dans la définition des « forces morales » engagées dans le combat (une armée « découragée » est virtuellement défaite comme l'histoire l'a montré; la différence entre une guerre « juste » et une guerre « injuste » repose également sur de tels rapports).

Entre  $\overrightarrow{E_a^n}$  et  $E_a^{-1}$ , nous avons également un terme intermédiaire ( $E'_a$ ) qui représente le potentiel d'armement de chaque pays associant une production civile et une production militaire; on peut ainsi mesurer un « effort de guerre », considérable ou pas, dans cette proportion, toute mobilisation économique en ce sens précédant une mobilisation militaire conduisant tôt ou tard aux affrontements. Signalons enfin que dans la guerre contemporaine, un tel potentiel d'armement représente autant (sinon plus) des « objectifs » militaires que les théâtres d'opérations.

Entre armée et population, nous avons parlé d'une différence de nature (monde clos, monde ouvert, homogène, hétérogène) précisée par la relation d'inversion à laquelle nous associerons celle d'un partage de cette population que nous représentons par une proportion :  $E_a^{-1} / E_b^{-1}$  (soit la liaison (3) ou (3')), donc un monde non-unitaire, divisé, laquelle peut se transformer en une relation ouverte d'adversité conduisant à une guerre civile. Avant la guerre, il y a ceux qui l'admettent déjà (bellicistes) et ceux qui la refusent (pacifistes); pendant, il y a ceux qui collaborent avec l'ennemi et ceux qui le combattent; ceux qui entreront dans la résistance et ceux qui voudront rester « neutres ». Après la guerre, il y aura les héros et les traîtres. Dans chaque cas, nous avons une polarité, proportionnelle et oppositionnelle, ne définissant plus seulement des rapports militaires mais des rapports politiques.

À propos d'une guerre de partisans, nous aurons la création d'un nouveau corps militaire mais bien différent d'une armée régulière : ensemble diffracté, émergeant sporadiquement, se fondant dans la population que nous écrivons par différence :  $(\overline{A}^n) E_a^{-1}$ , soit des groupes clandestins facteurs du milieu dans lequel ils baignent.

À l'opposé, pour répondre à cette agitation armée, le conquérant devra procéder non plus *militairement* mais *policièrement* (emploi de la délation, de la surveillance constante, du crime) et nous retrouvons bien une même polarité sociale puisque la population se partage en deux camps.

c) En termes d'affrontement, ces différences radicales dans la nature d'un combat régulier ou irrégulier seront spécifiées par deux rapports dissymétriques :

$$\overrightarrow{E_a^n} \equiv -\overrightarrow{E_b^n} \quad (\text{correspondant à la liaison (1)})$$

ces deux forces étant de même nature indépendamment de considérations quantitatives; c'est pourquoi, l'une représente le négatif de l'autre (et inversement).

Alors que,

$$\overrightarrow{E_b^n} \neq -E_a^{-1} \quad (\text{correspondant à la liaison (4)})$$

représente une dissymétrie; aux combats réguliers font place des combats irréguliers (résistance, massacre de population); il ne s'agit plus d'actes militaires à proprement parler mais d'actes politiques dont l'aboutissement peut être une violence généralisée (dans la guerre contre-révolutionnaire, par exemple).

Cette dissymétrie se retrouve dans le sens d'une opération de négation; on aura,

$\xrightarrow{E_a^n}$	$(\text{non } A)E_a^n$	désarmement d'une partie de l'armée;
$E_a^n$	$\text{non } E_a^n$	désarmement total, sinon on peut toujours avoir : $\overline{\text{non } E_a^n}$ (négation de la négation) comme résurgence;
	$\emptyset$	anéantissement.

De même pour un potentiel militaire : destruction partielle, neutralisation totale et destruction complète (par bombardement des usines, par exemple).

Alors que,

$E_a^{-1}$	$\text{non } E_a^{-1}$	signifierait un enfermement partiel ou général d'une population;
	$\emptyset$	signifierait son anéantissement.

Ces deux dernières expressions sont le signe d'une barbarie où au combat fait place le meurtre délibéré d'une population désarmée, symbolisée par les nazis pendant la deuxième guerre mondiale et que les guerres coloniales ont perpétué.

d) Enfin, dans ce tableau, nous avons mentionné pour mémoire la présence d'un environnement international représentant les rapports politiques parallèles (opinion internationale, alliances, neutralités) au conflit militaire, lesquels jouent un rôle considérable que nous n'aborderons pas.

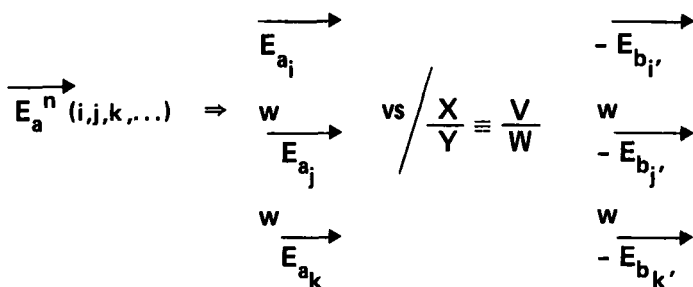
e) Revenons à des considérations portant sur un ordre régulier militaire associé à un déploiement stratégique; celui-ci suppose un principe de finalisation ayant des termes, spatiaux et temporels, auxquels aboutit une série d'engagements que l'on peut interpréter globalement de deux façons comme le note R. Aron<sup>14</sup>. Plus que d'une finalité, il faudrait davantage parler d'équifinalité à divers moments donnés, soit comme diversité de moyens en vue

<sup>14</sup> « Toute guerre constitue un tout mais les totalités présentent diverses structures. Clausewitz, nous le savons, a distingué deux types historiques qui, me semble-t-il, conservent une signification à notre époque : l'un où seul compte le dernier combat, l'autre où le résultat dépend de la somme des succès et des échecs », *op. cit.*, p. 326.

d'une même fin, soit comme diverses fins proposées selon des moyens similaires. L'arbitrage entre ces divers choix correspond assez bien aux buts que se donne la théorie des jeux.

Auparavant, nous avons défini une armée comme un corps clos, hiérarchisé, homogène et apparemment stable; toutefois l'occupation territoriale liée à une stratégie engage une dynamique des forces, donc leur répartition, qui n'est pas seulement une *décomposition* de la totalité en parties plus ou moins autonomes mais une *différenciation*, une diffraction des forces suivant divers chemins topologiques. Nous retrouvons ainsi un problème de proportions et d'homologies entre des séries associant manœuvres et affrontements selon des lignes d'opérations, associées non pas statiquement mais dynamiquement; soit un problème d'harmonie.

Nous écrivons :



aux indices  $i, j, k, \dots$  correspondent des lignes d'opérations distinctes;  $w$  est un signe d'alternative (de choix) entre celles-ci.

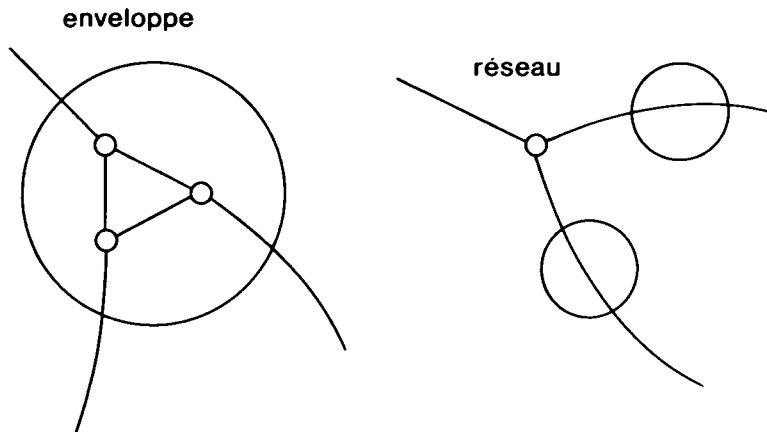
La relation globale qui oppose deux armées face-à-face est à la fois d'opposition et de proportion (relative) puisqu'une disproportion ouvrirait une « brèche » dans le système offensif/défensif adverse. Le long de chacune de ces lignes d'opérations, de nouvelles diffractions peuvent apparaître au gré des événements. La différence que nous faisons entre décomposition et différenciation consiste à dire que dans le premier cas il y a conservation de la totalité, ce qui n'est pas le cas dans le second :

<i>décomposition</i>	<i>diffraction</i>
$E \Rightarrow A + B$	$E \ni A \# B$
$E$ est conservé	$E$ est diffracté

À propos d'une différenciation, on peut également parler d'une bifurcation (dans les termes de la théorie de R. Thom), cette opération étant constitutive d'un temps sériel. Vectoriellement, il y aurait *réversibilité* des opérations de décomposition et de recomposition alors que dans une différenciation il y aurait une *irréversibilité* correspondant à un choix crucial; l'envers nécessaire, sinon elle devient explosion, serait une intégration dynamique (par convergence, on va le voir) distincte de la totalité statique.

Par lignes d'opérations, nous ne devons pas voir seulement l'emprunt de voies de communication (routes, voies ferrées) mais un déploiement territorial ayant certaines caractéristiques que l'on peut rapprocher abstraitement de propriétés topologiques entre les notions de « régions », de « points » et d'« arêtes » selon le théorème fondamental de Descartes-Euler.

Une ligne d'opérations comporte à la fois un principe de mouvement et un principe d'extension spatiale; le premier pourrait être défini au moyen d'oppositions binaires, du genre : « approche vs évitement », « obstacle vs franchissement », « déploiement vs repliement » et « fuite (en avant, en arrière) vs retranchement ». À propos du second principe, on peut introduire une relation de réversibilité générale entre « enveloppe » et « réseau », l'enveloppe fermant une zone, une région entière, alors que le réseau n'est qu'un contrôle des voies de communication :

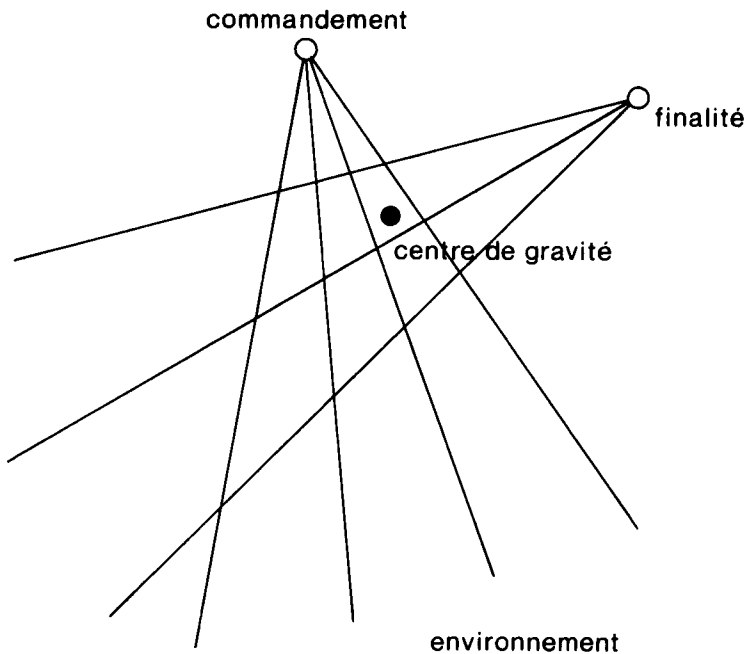


Dans le premier cas, l'enveloppe prédomine sur le réseau, comprenant toutefois des liaisons internes et externes; dans le second, c'est le réseau qui prédomine sur des enveloppes particulières. On peut envisager les formes extrêmes de cette relation de prédominance d'un cas sur l'autre en parlant, d'une part, de la « poche » comme enveloppe n'ayant plus de liaisons externes, allant jusqu'à être un « hérisson », et d'autre part, du « cordon » comme réseau réduit au contrôle des seules voies de communication. Toute occupation territoriale est bien sûr un mélange de ces différentes configurations.



f) Revenons à une formulation stratégique dans laquelle ces considérations occupent une grande place mais où elles ne sont toutefois pas décisives quant à l'assignation d'objectifs finaux. Un développement stratégique se préoccupe davantage de l'harmonisation d'une pluralité de lignes d'opérations, que ce soit dans l'offensive ou dans la défensive. Celui-ci est le croisement d'un principe de totalisation (représenté dans la figure du général en chef qui commande) – d'une totalité en marche – et d'un principe de finalisation anticipateur des points de rencontre avec l'ennemi et des issues escomptées (vaincre, ou tout au moins, ne pas perdre); autrement dit, ce serait une « projectivisation » dont la forme topologique sera celle d'un *faisceau* de séries opérationnelles convergentes.

C'est à nouveau une dualité mais à caractère temporel, l'harmonisation représentant le maintien d'un équilibre précaire (parce que fuyant) entre une répartition des forces et leurs moments de rencontre (entre elles, avec l'adversaire); elle correspond au réglage d'une anticipation et d'une rétroaction, en phase ou déphasée puisque sujette au contre-coup du « choc des armes ».

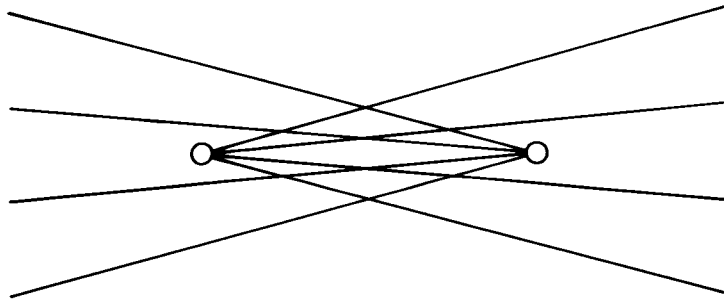


La dualité est représentée ici par un bifaisceau harmonique relevant de deux pôles spécifiés : celui d'un commandement (« le quartier général ») est celui d'une finalisation (symboliquement, les « capitales », la sienne comme celle de l'adversaire), proportions et homologues dont nous avons parlé correspondant à leur équilibre; le territoire (représenté ici par le

cercle intégrateur) en est la surface de déploiement, l'« assiette » dont un ou des « centres de gravité » comme les nommait Clausewitz représentent les lieux et les moments cruciaux où se joueront les décisions ultimes.

Ce schéma exprime une « vision du monde » propre à une armée; concernant son adversaire, retournons-le, c'est-à-dire inversons-en la désignation : la capture de l'un correspond à la finalité de l'autre et c'est pourquoi les armées se pensent entre elles dans l'offensive (elles ont les mêmes objectifs, les mêmes principes décisionnels, le même ordre).

Ce schéma est ainsi le lieu de croisement de deux stratégies antithétiques que les matrices de la théorie des jeux cherchent à contenir, la décision étant emportée, soit par la puissance de feu, soit par l'habileté du chef, le courage de ses troupes, soit par stratagèmes (ne pas faire ce que l'autre pense que l'on fera); bref, le choc des armes introduit une *rupture* dans cette double harmonie préétablie (les stratégies respectives), produit une dysharmonie (un chaos, une discordance) correspondant au théâtre de guerre comme bifaisceau *enchevêtré*,



moment d'affrontement, de rupture, de déferlement de deux forces convergeant l'une sur l'autre<sup>15</sup>.

### ▣ Rapports d'une tactique et d'une stratégie (III)

Dans ce qui précède, on aura reconnu certaines difficultés à séparer rapports tactiques et rapports stratégiques puisque, d'un côté, nous ne procédions pas au recensement minutieux de toutes les combinaisons possibles de situations de combat, leurs circonstances, leurs types de théâtre comme l'auront fait Jomini ou Clausewitz en leur temps; et de l'autre, nous n'exprimions pas le rapport étroit qui relie toute stratégie militaire à des enjeux

<sup>15</sup> Dans la classification morphologique de R. Thom, on peut rapprocher cette forme de l'« ombilic hyperbolique »; voir son tableau, p. 333 de *Stabilité structurelle et Morphogénèse*, Benjamin Inc. 1972.

politiques, sans parler des luttes idéologiques parallèles aux actions militaires.

Leur seule différence a résidé dans un rapport formel d'échelle (usage de parenthèses, de crochets, d'accolades) hiérarchisant le local (tactiques) et le global (stratégie), celui-ci étant fait d'une pluralité de celui-là dont les grandes batailles ponctuent le clivage, le passage de l'un à l'autre.

Dans ce qui suit, nous allons poursuivre ce travail d'approfondissement de tels rapports dont les différences sont à la fois de degrés, et à un moment donné, de nature; comme dans l'argumentation discursive, nous allons chercher à montrer que c'est la *place* qu'occupe tel affrontement parmi d'autres qui va déterminer son importance; placé ailleurs, à un autre moment, il peut perdre toute pertinence, ou pire, entraîner une stratégie dans sa défaite. Le rassemblement d'un grand nombre de combattants en un lieu donné n'est alors que le résultat de cet échelonnement spatio-temporel.

Parenthèses, crochets et accolades, tels qu'assemblés dans les deux schémas (I.b') précédents, spécifient des types de coupure dans un continuum spatio-temporel dont les deux modes sont les manœuvres et les affrontements, formant une chaîne d'opérations.

Ces affrontements correspondent à une cristallisation au contact de l'adversaire, définissant les théâtres de guerre proprement dits comme fixation, temporaire et mouvante, de manœuvres au sein de ceux-ci. Topologiquement, si aux manœuvres correspond une notion d'intervalle ouvert (sur son extérieur, sur un avant et un après), par contre, chaque affrontement quelle que soit son échelle introduit une notion d'intervalle fermé (borné) dont les parenthèses sont le signe. Même opéré par surprise, tout combat spécifie une délimitation virtuelle comme localisation, fixation des adversaires l'un par rapport à l'autre, bassin attracteur dans des termes thermodynamiques, qu'il s'agit de surmonter (soit, en proposer une « sortie » faute de quoi l'engagement risque de s'épuiser sur lui-même).

a) Au départ, nous pouvons caractériser ce continuum spatio-temporel par une suite indéfinie de temps formant une « horloge universelle » aux adversaires (c'est par rapport à celle-ci que l'on peut mesurer des successivités et des simultanités, des débuts et des fins). Un affrontement, prévisible ou non pour l'un des adversaires, correspond à une « précipitation » de ce temps uniforme vers le choc armé qui a un terme puisque tout combat suppose une limite assignable au-delà de laquelle l'épuisement des forces risque d'être fatal.

On aura ainsi les rapports :

$t_{n-1} < t_n < t_{n+1}$  principe d'un temps « universel », échelonnable en heures, jours, semaines, suivant la nature des opérations;

$t_{n-1} \longrightarrow t_n$  |  $t_{n+1}$  engagement comme précipitation temporelle (la flèche) vers un terme (la barre) correspondant à une issue; l'au-delà de cette barre peut correspondre à un risque (un combat ne peut être prolongé indéfiniment).

Cette barre est semblable à une mesure musicale qui scande une temporalité uniforme; elle correspond, territorialement, à l'ouverture d'un théâtre de guerre particulier.

En termes de lignes d'opérations, nous aurions les relations parallèles :

$a < x_i < b$       intervalle ouvert sur un avant, un après et un extérieur; **a** et **b** sont des bornes variables, extensibles à volonté;

$a \leq x_i \leq b$       intervalle fermé (segment topologique) correspondant à l'« ouverture » d'un théâtre de guerre dans une ligne d'opérations recoupée par une ligne de front qui la stoppe; nous retrouvons ici l'usage des parenthèses.

À partir de la définition de l'affrontement comme précipitation vers un terme et scansion temporelle, nous pouvons établir une suite d'affrontements qui vont ponctuer un espace/temps; cette suite répond à une opération de sommativité, les combats ouvrant l'accès à d'autres, leurs issues à d'autres, qu'elles soient positives pour un camp, négatives ou nulles :

$$\sum^{(+,0,-)} < T_0 \text{ ————— } T_n >$$

d'où

$$T_{n-1} < T_n < T_{n+1}$$

cette suite définit la place, l'importance, d'une bataille par rapport à des précédentes et des suivantes; deux facteurs, place et puissance, vont alors déterminer le type de stratégie retenue : dans une guerre-éclair (Blitzkrieg), on dira par exemple que les premières batailles où l'on engage le maximum de forces sont décisives quant à la suite. À l'opposé, dans une stratégie plus prudente, l'ennemi sera petit à petit épuisé par une série de batailles dont la dernière peut l'achever.

Une bataille décisive, comme dans la définition première de l'affrontement, correspond à une précipitation des forces vers un terme limite (barre) dont le suivant peut être la poursuite de l'adversaire afin de lui interdire tout regroupement, toute retraite ordonnée,

$$T_{n-1} \longrightarrow T_n \quad | \quad T_{n+1}$$

Placée au début des hostilités, cette stratégie est périlleuse puisque l'armée victorieuse peut être alors prise à revers par d'autres formations armées encore intactes.

b) Reprenons les termes de la relation d'adversité; d'une part, nous avons le rapport d'affrontement entre  $T_A$  et  $T_B$  pour chaque camp (un indice  $n$  en spécifie les effectifs) dont le « produit » — facteur d'une proportionnalité équivalente à un produit cartésien définissant une répartition des forces — sera noté «  $X$  » auquel on associera un graphe  $G$ ; d'autre part, leurs manœuvres d'approche symbolisées par  $N$ .

En (l.b''), nous avons caractérisé ce premier rapport comme une forme de couplage antithétique possédant deux directions cardinales suivant l'attaque et la défense. Globalement, à toute action (coup, attaque, offensive) correspond une rétroaction (riposte, contre-attaque, contre-offensive); toutefois, on peut avoir la possibilité d'une série d'attaques successives sans celle de leur contre-attaque, soit l'impossibilité d'une réversibilité de l'action. Dans les jeux de société, c'est la différence entre le bridge où le joueur gagnant le dernier pli rejoue (cf. « a la main ») et les échecs où l'alternance est établie conventionnellement. Nous aurions,

$$T_{A_n} \quad X \quad T_{B_n}^{(-1)} \quad \text{ou} \quad T_{A_n}^{(-1)} \quad X \quad T_{B_n}$$

à l'indice « -1 » correspond une rétroaction (facultative), dans un sens ou dans l'autre; la possibilité de contre-attaquer, de reprendre la main comme au bridge<sup>16</sup>, inverse le système d'actions que nous avons symbolisé par des directions opposées supérieures au couplage lui-même :  $T_{B_n}^{(-1)} \longrightarrow T_{B_n}$  (et réciproquement).  $T$  étant mesure d'un temps, il n'est pas nécessaire de préciser la durée et la successivité des attaques; ce qui importe dans cette relation, c'est la possibilité de *faire basculer l'initiative*.

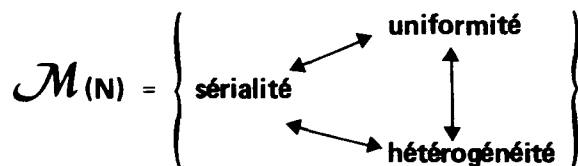
<sup>16</sup> Cette question de la première et de la seconde main, liées à l'attaque ou à la défense, a fait l'objet d'une note fort importante dans l'ouvrage de R. Aron sur les avantages respectifs qu'elles procuraient. Note XXXIX, pp. 453-456 de l'œuvre citée.

Au produit cartésien d'une répartition territoriale des forces nous ferions correspondre un graphe **G** dont la forme serait définie par les considérations topologiques apportées en (II.e) précédent : enveloppements et lignes d'attaque, les points correspondant à des concentrations fixes ou mobiles. Un simple enveloppement correspond à un « siège » alors qu'un double enveloppement correspond à un « encerclement ». Cette dernière possibilité montre qu'il existe une délimitation générale du théâtre de guerre (marquée par les parenthèses) que l'on doit toujours surveiller pour se protéger de l'extérieur.

b') Considérons maintenant des mouvements : ils peuvent être, soit des manœuvres d'approche suivant des lignes d'opérations (cf. externes aux théâtres de guerre proprement dits), soit des manœuvres sur le champ de bataille (avancées; reculs; recentrement des positions; etc.). Nous utiliserons le symbole **N** comme genre s'inscrivant autant à l'extérieur qu'à l'intérieur d'une délimitation par rapport à laquelle une variation d'indices précisera la place.

Parler de mouvement est faire référence à une sérialité comme à une proportionnalité entre différents moments. Récapitulons (I.d) : une dynamique concerne les trois pôles antithétiques que sont la série (croissante/décroissante), l'uniformité et l'hétérogénéité dont elle emprunte diversement les caractères; une manœuvre d'approche peut être définie comme progressive et uniforme; une retraite comme une régression plus ou moins hétérogène. Etc. Dans chaque cas, une dynamique propre aux mouvements et aux affrontements doit être associée à une médiation telle que spécifiée en (I.c'') comme facteurs d'incertitude favorables ou défavorables.

En tant que système de forces en déplacement, on aurait donc :



en tant que variation d'un système d'indices autour de la notion de délimitation d'un théâtre de guerre :

**+N** ou **-N** dans un face-à-face, le signe positif exprime des avancées, le signe négatif des reculs;

**N = 2, 3, ...**, ces nombres expriment une durée de manœuvres dans les approches d'un théâtre d'opérations, calculée en jours, en semaines;

$N = \frac{1}{2}, \frac{1}{3} \dots$  par contre, leurs inverses exprimeraient un temps de manœuvre sur le champ de bataille lui-même où les temps sont plus courts, plus rapides, que ceux des approches;

**1** représente donc un indice (un différenciateur comme nous l'avons dit auparavant) caractérisant un moment : celui de la rencontre avec l'adversaire; c'est par rapport à cette borne que nous différencierons ce qui précède et ce qui suit, ce qui est externe et ce qui est interne.

$N \geq 1$  nous avons une situation d'observation, d'attente mutuelle, conduisant à un différenciel ou à une précipitation;

$N \leq 1$  soit la précipitation du moment d'attente à celui de l'attaque;

Enfin,

$N = 0$  c'est le choc des armes, l'enchevêtrement ou la mêlée dont le corps à corps représente l'expression la plus saisissante.

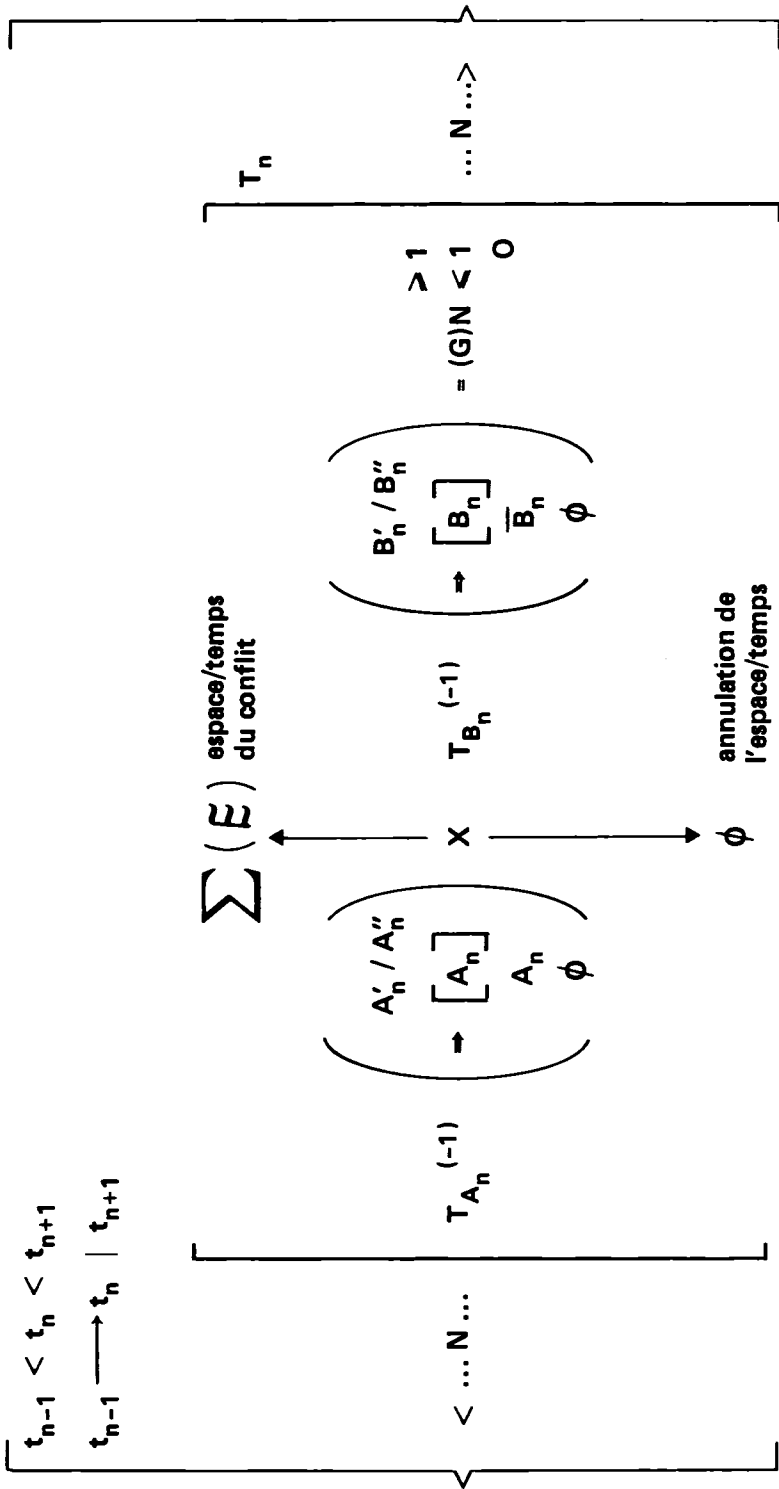
Ainsi, si les rapports d'adversité ont caractérisé des sens d'attaque et de contre-attaque, une répartition et une configuration du champ de bataille définies par rapport à la ligne de front comme fracture<sup>17</sup>, ces rapports de mouvement caractérisent une dynamique dans ses temps d'approche et d'affrontement, les seuils critiques où les décisions sont encore révocables, enfin, où les chocs se produisent. Deux bornes sont primordiales : le **1** comme moment de rencontre et d'évaluation de l'adversaire et le **0** comme empoignement.

**N** représente ainsi un principe de convergence, puisque double dans les marches respectives l'un vers l'autre, réglant les avancées et les reculs respectifs; il devient lieu commun à un moment donné.

c) Afin de rassembler ces nombreuses observations que l'on trouvera sans doute fort abstraites par rapport à toute description narrée, donnons-en une image d'ensemble sous la forme de la matrice formelle ci-jointe réunissant les conditions relevées jusqu'à maintenant et nous permettant d'en ajouter d'autres.

---

<sup>17</sup> Cette disposition contrastive n'est pas sans évoquer celle du signe comme partage entre substances, à la fois singulier et global, du symbole comme biface disjoint et conjoint.





L'espace/temps du conflit est représenté ici par une double entité : celle d'une sommativité d'affrontements :  $\Sigma^{(+,0,-)}$ , déterminée/déterminant des directions stratégiques :  $+N$  pour des avancées,  $-N$  entraînant des retraits, et celle d'une territorialité mouvante puisque sans frontière préétablie (voir nos remarques en (II.a) à propos de ce symbole).

À l'opposé, nous avons un signe d'absence ou d'abolition des conflits, conduisant aux trêves ou aux fins.

Si des lignes d'opérations sont figurées ici par des crochets où peuvent toujours apparaître de façon imprévisible des affrontements, les parenthèses expriment une certaine rencontre qui va ouvrir ou non un théâtre de guerre; prévu ou imprévu, on doit tenir compte pour celui-ci de facteurs distincts de ceux des forces en présence (effectifs, armement), tels que ceux d'une géographie où des sites sont favorables ou défavorables, de conditions météorologiques, d'une présence importante ou non de populations civiles, etc.; facteurs que nous avons associés à auparavant.

Aux accolades sont adjoints les principes d'une temporalité générale à tout conflit et d'une scansion faite de moments d'affrontement, précipitant les manœuvres en combats;  $N$ , selon ses indicialisations, est le symbole d'une dynamique à la fois interne et externe tandis que  $T_A$  et  $T_B$  sont les termes dédoublés de l'affrontement dont le produit (rapport des forces et de leur répartition) projette sur le terrain un certain type de configurations de bataille.

c') À l'intérieur des parenthèses ouvrant un théâtre de guerre, nous ajouterons les principaux types de formation qui peuvent en résulter et dont l'association combinatoire permettrait de décrire les différentes phases du combat :

$A'_n / A''_n$  représente un fractionnement des forces; celui-ci peut être décidé par le commandement ou provoqué par l'affrontement; battre l'adversaire consiste d'abord à disloquer son système d'attaque et de défense;

$[A_n]$  représente un retranchement, partiel ou non;

$\overline{A_n}$  représente un désarmement ou une prise; dans un fractionnement, celle-ci peut porter sur l'un des termes ou sur l'ensemble. Ainsi :  $\overline{A'_n} / A''_n$  spécifie que les forces  $A'_n$  sont défaits mais non les forces  $A''_n$ , lesquelles peuvent contre-attaquer.

La technique du commando consiste à séparer en différents points ses forces, ce qui permet un affrontement multiple, convergent, et non frontal; des pertes locales et non entières.

La négation peut d'ailleurs être scindée en deux, suivant qu'elle correspond à une neutralisation ou à un désarmement; dans le premier cas, nous noterons  $A_n$  et elle permet d'introduire une négation de la négation comme établissement d'une force d'attaque, ce qui ne peut être le cas dans un désarmement.

$\phi$

représente l'anéantissement, partiel ou non, suivant les conditions précédentes (fractionnements, retranchements); ce signe est distinct du  $\phi$  général au conflit signifiant une trêve ou une fuite possible (soit une annulation du conflit).

Ces types de formation étant duaux, ce que l'un gagne l'autre le perd; c'est pourquoi nous ne précisons ici que leurs formes négatives.

c") À ce niveau d'abstraction qu'offre la matrice formelle, on peut ainsi réintroduire les qualités d'une différence entre rapports tactiques et rapports stratégiques par la place qu'ils occupent les uns en fonction des autres dans une distribution spatio-temporelle, entre lignes d'opérations et lignes de front, le symbole complexe de sommativité-territorialité établissant une chaîne d'opérations dont les parties et le tout, comme en mathématique, constituent une intégration; deux symboles sont essentiels à partir desquels on peut retrouver l'ensemble de nos observations : le mouvement  $N$  et le choc armé  $O$  dont les issues sont mentionnées dans la définition de la sommativité :

< .....N...O.....N.....O....N....O....N....O....N....O....N.... >

Précisons d'une part que cette chaîne est pluralisable, c'est-à-dire correspond à plusieurs lignes d'opérations distinctes; d'autre part, qu'elle ne spécifie que des types de conflits réguliers mais non ceux apparaissant entre une armée d'occupation et des groupes de partisans.

Cette mouvance d'un espace/temps du conflit, rythmé par les victoires et les défaites respectives, est comparable au flux et au reflux des vagues dont les creux représenteraient des espaces/temps de manœuvre et dont les crêtes représenteraient ceux d'affrontement, d'entrechoquement, de dislocation et d'interpénétration des armées; espace topologique *multidirectionnellement orienté* puisque les directions principales exprimées sous

la forme de vecteurs résultants dépendent du sens des vecteurs locaux associés aux succès et aux échecs. En soi, cet espace/temps topologique ne dispose pas de finalité générale préétablie (cf. de vecteur résultant unidirectionnellement orienté) mais seulement de finalités singulières définies au gré de chaque événement, heureux ou malheureux. Aussi, une bataille peut-elle dépendre de combats locaux (une aile qui s'effondre, un renfort qui tarde, un obstacle imprévu,...) comme un plan de guerre peut dépendre d'une défaite malencontreuse. Toutefois, c'est sous d'autres aspects (politiques et non militaires) que perdre une bataille n'est pas nécessairement perdre la guerre, la résolution ou la démoralisation d'un peuple entier dépendant d'autres facteurs.

d) Revenons aux deux distinctions fondamentales que tous les analystes ont reconnu dans le texte Clausewitzien entre la guerre offensive ou de conquête et la guerre défensive, entre la guerre conventionnelle entre armées et la guerre non conventionnelle opposant une armée et des groupes de partisans. C'est de leurs différences, non mesurables, que dépendent celles entre stratégie et tactique, forces morales et forces physiques, moyens et fins.

La guerre de conquête doit être rapide, faute de quoi, tout prolongement au-delà d'un certain terme risque de lui être fatal dans les moindres revers (démoralisation consécutive à l'attente d'une fin promise mais non atteinte); et puis conquérir ne suffit pas, il faut surtout conserver les acquis jusqu'à ce que l'adversaire reconnaisse sa défaite. À l'opposé, la guerre défensive, même dans des conflits réguliers, est acceptée par un peuple puisqu'il refuse, non seulement une défaite, mais un joug prévisible. Ainsi, le terme du conflit peut-il être indéfiniment reporté, entretenu par l'hostilité que provoque déjà l'armée conquérante dans les parties conquises.

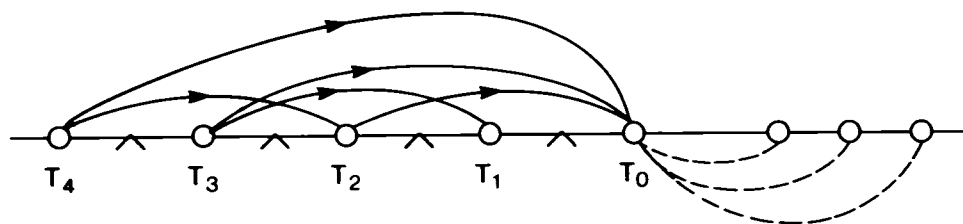
Sous certains aspects, ce rapport de finalisation est donc dissymétrique, bien que sous d'autres, comme on va le voir, il est comparable par rapport au troisième terme qui est la guerre clandestine.

Comme l'exprime parfaitement Clausewitz, emporter militairement la décision sur le terrain consiste à vaincre dans une bataille jugée décisive, celle qui occupe le « centre de gravité » de l'espace/temps stratégique aux deux armées, sa localisation géographique résultant du choix de stratégie que chacun des adversaires aura retenu : dans l'offensive (ou la double offensive), ce sera celle qui « enfonce » le dispositif adverse; dans la défensive, ce sera par contre celle qui l'arrête, ou dans une retraite calculée, celle qui défera l'ennemi à la suite d'une série de combats qui l'auront épuisé graduellement. La victoire totale sera non seulement sur le champ de bataille mais dans sa poursuite afin de ne pas permettre aux forces adverses de se reconstituer à temps.

Cette notion de « centre de gravité » est d'ailleurs très instructive : non seulement dans sa référence épistémologique à la physique classique faisant de Clausewitz un contemporain de Laplace, mais également, en ce qu'elle présuppose l'homogénéité d'un espace/temps du conflit comparable à un volume dont on peut préciser le point qui est le pied d'un vecteur résultant — ici, de ce point (la bataille décisive), on « tracera » l'axe de finalisation —. On mesure également, selon la même épistémologie, l'importance du nombre : plus les effectifs seront nombreux, plus on aura de chances de l'emporter. Combat de boules de billard.

Reprenons ce que nous disions d'une suite de combats : nous utilisons un symbole de sommativité  $\Sigma (+, \circ, -)$  associé à une territorialité mouvante  $\mathcal{E}$ , et comme en physique, on peut procéder à l'intégration des divers points/moments de cette série afin de placer l'affrontement qui emportera la décision (point « culminant » de la trajectoire). Qu'il y ait une additivité progressive de combats révèle bien sûr un point de vue que n'entretient pas, par exemple, une guerre de partisans faite d'une multiplicité erratique d'« accrochages » *irréductible* à une bataille finale, massive et décisive. Comme quoi, cette autre forme de guerre ne relèvera pas des mêmes principes épistémologiques.

Considérons au départ dans ses termes classiques ce problème d'une finalisation : nous pouvons le représenter par un graphe temporel d'interactions successives et additives culminant à un moment donné et en un lieu précis de l'espace/temps stratégique,



$$\left| \begin{array}{l} T_{n-1} < T_n < T_{n+1} \\ T_{n-1} \longrightarrow T_n \mid T_{n+1} \end{array} \right.$$

Soit  $T_1, T_2, T_3 \dots$  une suite d'affrontements majeurs, successifs ou simultanés, conduisant à une bataille décisive  $T_n$ ; l'« action à distance » de ces différents affrontements est alors figurée par des flèches (supérieures) exprimant non une linéarité stricte mais une colinéarité convergente en ce point final.

Chaque  $T_i$  est défini par un graphe de configuration territoriale  $G_i$ , relié aux autres par des lignes d'opérations  $N$ ; « casser » cette finalisation stratégique consiste, soit à vaincre aux différents points  $T_i$ , soit à interrompre les lignes d'opérations  $N$  (c'est le sens des signes  $\wedge$  utilisés ici).

Principe de convergence :

$$\sum^{(+,0,-)} T_1, T_2, T_3, \dots \longrightarrow T_n \text{ (bataille décisive)}$$

Toute campagne étant préalablement définie par son terme, finaliser une suite de combats consiste à renverser un sens progressif *indéfini* vers ce terme final  $T_n$  en un sens régressivement *défini* à partir de ce dernier. C'est pourquoi, dans ce graphe, nous avons précisé l'ordre  $T_4, T_3, T_2, \dots T_0$ .

Toutefois, comme dans la formule de terminaison et de scansion temporelles, ce point optimal (en termes de puissance) et extrémal (en termes de place) ne souffre pas d'un au-delà imprévu qui risquerait de le déborder pour se retourner après coup contre lui; dans ce cas, la convergence se transforme en une divergence que nous représentons par des lignes pointillées, celle-ci exprimant une diffraction mentionnée en (II.e) auparavant. Plus généralement, chaque lieu/moment  $T_i$  de ce graphe de finalisation correspond à un point de concours *équivoque* entre une convergence et une divergence, la chaîne en son entier représentant une oscillation permanente entre gains et pertes (cf. (III.c'')), concentration et dispersion des forces figurées par des vecteurs dont le sens converge ou diverge.

Stratégiquement, les plans de guerre adverses sont duaux; c'est pourquoi la réflexion sur l'un engage implicitement les modes d'action de l'autre : un point de concours est définissable dans la mesure où il est provoqué (offensive) ou attendu (défensive), et s'il y a différence relative, celle-ci s'exprime dans des rapports de précipitation ou d'évitement locaux définissant un champ de voisinage autour de ce point de concours virtuel qui représente par ailleurs des lieux géostratégiques essentiels.

Un mouvement de retraite calculé est comparable à un mouvement offensif, sauf que le centre de gravité dans l'un et l'autre cas n'est pas pensé au même endroit du territoire; les deux pensent cependant qu'une bataille décisive constituera l'issue de la guerre. Leur terme temporel peut toutefois varier considérablement et c'est ce qui définit leur dissymétrie : l'un joue avec le temps dans sa rapidité d'exécution culminant avec la guerre-éclair; l'autre avec l'espace, sa « profondeur » sur laquelle nous allons revenir, pouvant mettre à profit des facteurs autres que proprement militaires (mobilisation de la population, par exemple). Dans un cas, nous avons affaire à un espace de convergence *fermé*, à la fois temporellement et spatialement (le conquérant ne peut véritablement occuper que les lignes de liaisons et

les centres de communication), alors que dans l'autre cas, il y a toutes les ressources d'un espace avoisinant les lignes d'opérations (harcèlement des troupes, isolement des voies et des centres de communication). Enfin, l'achèvement de la guerre n'est pas directement lié aux enjeux militaires : c'est pourquoi, son terme peut être indéfiniment reporté, le temps nourrissant l'hostilité.

e) La guerre défensive occupe un moyen terme entre la guerre offensive dont elle peut emprunter les moyens stratégiques conventionnels (armée régulière, principe de finalisation dans une grande bataille) et la guerre de partisans, laquelle forme une suite non conventionnelle à une défaite, à une occupation. C'est pourquoi, elle a toujours été considérée militairement comme un « hors-jeu », un affrontement qui ne respecte pas les règles.

C'est une stratégie à long terme (guerre d'usure), utilisant *tous* les moyens (civils et militaires), n'ayant pas de localisation précise donc pouvant recouvrir l'ensemble d'un territoire occupé, dont les affrontements sont rapides, disparates, sans infrastructures militaires conventionnelles c'est-à-dire ne permettant pas une série colinéaire d'opérations convergeant dans une bataille, massive et décisive.

Le principe d'une sommativité sous-tendant celui d'une finalisation est donc distinct du précédent comme on va le voir dans l'illustration suivante<sup>18</sup>; en nous référant aux larges distinctions faites dans le tableau (II.a) précédent, c'est également un nouveau principe de « territorialisation »  $\xi$ .

Imaginons, pour reprendre les termes d'Alexander, un système de cent lampes (cf.  $\Sigma = 100$ ). Chacune peut être dans l'un de deux états possibles : premier état, la lampe est allumée (et nous ajouterons que ceci sera le signe d'un conflit); les lampes sont construites de telle manière que chaque lampe qui est allumée a 50 chances sur 100 de s'éteindre à la seconde suivante. Deuxième état : la lampe est éteinte (soit un signe d'absence de conflit). Les connexions entre ces lampes sont telles que chaque lampe éteinte a 50 chances sur 100 de se rallumer à la seconde suivante, à condition que l'une au moins des lampes auxquelles elle est reliée soit allumée. Si celles auxquelles elle est directement reliée sont éteintes, alors elle n'a pour l'instant aucune chance de se rallumer et reste donc éteinte. Si toutes les lampes

---

<sup>18</sup> Nous l'empruntons à Ch. Alexander qui l'a lui-même emprunté à W. Ross Ashby, *De la Synthèse de la Forme*, Dunod 1971, pp. 32-34. Sans doute trouvera-t-on l'exemple artificiel et fort éloigné des préoccupations de ce travail; toutefois, il est nécessaire de préciser que, d'une part, il est assez difficile de parler de la guerre des partisans en termes d'organisation militaire puisque par définition celle-ci ne forme pas un système clos mais interpénétrant avec son milieu (social, territorial); d'autre part, l'exemple d'Alexander lui servait à définir une compréhension de la créativité sous sa forme esthétique; or, entre l'action militaire clandestine, la guérilla, et la création artistique, il y a d'étroites analogies que l'on pourrait caractériser comme ne répondant pas à des modèles formels standards (par exemple, la créativité artistique ne relève pas d'une quelconque forme de grammaire, même si par ailleurs celle-ci peut être spécifiée en termes de système).

se trouvent simultanément éteintes, elles resteront éteintes pour de bon puisque lorsqu'aucune lampe n'est allumée, aucune des lampes n'a la moindre chance d'être « réactivée ». C'est un état de neutralisation mais non de désarmement. Un peu plus tôt, un peu plus tard, le système de lampes l'atteindra.

Cette illustration par un artéfact va nous permettre de comprendre ce que peut être un « processus de pacification » d'une population; chaque lampe est une variable binaire et peut être ainsi considérée comme un groupe d'individus, une zone territoriale, etc., représentant une force partisane potentielle. L'état « lampe éteinte » correspond à une neutralisation, l'état « lampe allumée » à une insurrection locale. Le fait qu'une lampe allumée a 50 chances sur 100 de s'éteindre à chaque seconde correspond au fait que chaque fois qu'apparaît un conflit, une intervention a lieu pour le faire disparaître. Le fait que des lampes éteintes peuvent être rallumées par des lampes auxquelles elles sont connectées correspond au fait que même les zones pacifiées peuvent être à nouveau, en raison des relations entre variables, perturbées par des interventions introduites pour neutraliser d'autres zones. L'état d'équilibre escompté où toutes les lampes seront éteintes correspond à une uniformité où les variables de conflit possibles prendront toutes la valeur 0. Tôt ou tard, selon un principe thermodynamique, le système atteindra cet équilibre, toutefois, la question qui demeure sera de savoir combien de temps il mettra pour l'atteindre. Il n'est pas difficile de se rendre compte que, le hasard excepté, cela dépend *seulement du réseau de connexions entre les lampes*.

Considérons alors deux cas extrêmes.

Dans le premier, on supposera qu'il n'y a plus de connexion entre les lampes (atomisation d'une population); dans ce cas il n'y a rien qui empêche aucune des lampes de rester éteinte pour de bon, aussitôt qu'elle s'est éteinte une fois. Le temps moyen nécessaire pour que toutes les lampes s'éteignent est par conséquent seulement un petit peu supérieur au temps moyen nécessaire pour une lampe, et de l'ordre de 2 secondes ou 2 secondes 1/10.

Dans le second, imaginons un réseau d'interconnexions entre les lampes si dense qu'une seule lampe encore allumée suffise à ranimer rapidement toutes les autres et les tirer de l'état « éteint »<sup>19</sup>. La seule manière dont ce système pourra atteindre l'état de neutralisation est que par chance pure les cent lampes viennent à s'éteindre toutes ensemble au même moment. Le temps moyen qui doit s'écouler avant que se produise pareil événement sera de l'ordre de  $2^{100}$  secondes, soit  $10^{22}$  ans.

---

<sup>19</sup> C'est la théorie du rhizome chère à Deleuze et Guattari; voir *op. cit.*, auparavant.

Ce deuxième cas ne sert à rien. L'âge de l'univers lui-même n'est que de quelque  $10^{10}$  ans. Le système n'atteindra jamais les fins qu'on lui assigne. Mais le premier cas ne sert non plus à rien : dans tout système réel il y a certaines interconnexions entre variables qui font qu'il est impossible qu'aucune d'entre elles puisse s'adapter complètement isolément des autres. Construisons donc un troisième exemple.

Nous supposons dans ce troisième cas qu'il y a encore des interconnexions entre les cent lampes, mais que nous pouvons distinguer dans ce réseau 10 sous-systèmes principaux, chacun d'eux contenant 10 lampes (c'est le principe de quadrillage d'une population). Les lampes appartenant à un même sous-système sont si fortement reliées les unes avec les autres que de nouveau il faudra que toutes les 10 s'éteignent simultanément pour qu'elles restent éteintes; mais cette fois les sous-systèmes sont *complètement indépendants* les uns des autres, de sorte que les lampes d'un sous-système peuvent s'éteindre sans être « réactivées » par le fait que d'autres s'allument dans d'autres sous-systèmes. Le temps moyen qu'il faudra pour que les cent lampes s'éteignent est à peu près le même que celui nécessaire à un sous-système pour s'éteindre, c'est-à-dire  $2^{10}$  secondes, soit environ un quart d'heure.

La leçon que nous pouvons tirer de cette illustration très artificielle est cependant assez claire, sachant qu'elle fut historiquement administrée par presque toutes les guerres de libération nationale : d'un côté, une force d'occupation doit sans cesse « casser » le réseau des relations qu'entretiennent des groupes de partisans avec la population, soit en provoquant dans ce « tissu » une localisation spatio-temporelle permettant de les « couper » (les isoler) de celle-ci; en quoi elle constitue le meilleur « rempart » face à cette occupation armée dont les tâches de pacification sont quasi insurmontables, requérant une surveillance étroite et généralisée de tous ses membres (non seulement les hommes en âge de se battre mais aussi les femmes, les vieillards, les enfants, cachant les armes, les transportant, espionnant tous les mouvements militaires). De l'autre, naît alors une exacerbation de plus en plus forte, une montée aux extrêmes de la violence nourrie par une multitude de petits accrochages, d'attentats, de sabotages, conduisant à une « pathologisation » du corps militaire bien décrite par F. Fanon pendant la guerre d'Algérie<sup>20</sup> : tortures, otages, massacres gratuits, enfermement généralisé, ... Ces exactions, sans véritable objet de combat et sans véritable adversaire, ont alors pour effet une lente démoralisation dont la fin ne peut être que le retrait — défaite honteuse sans avoir véritablement livré bataille.

Comparons ainsi cette multitude de faits militaires, non accumulative (elle ne forme pas un nombre « massif ») et cependant de plus en plus insistante, à la chaîne d'opérations tactiques évoquée en (III.c'') précédent;

---

<sup>20</sup> Voir son livre *Les Damnés de la Terre*, Maspéro 1968.



nous avons une certaine scansion d'un espace/temps du conflit entre mouvements et affrontements, peu importe l'issue de ceux-ci. Nous aurions maintenant une scansion dont le caractère est tout à fait imprévisible entre des périodes de calme relatif et des moments de tension, facteur d'insécurisation. Cette chaîne d'opérations n'est plus liée à une ou plusieurs linéarités (lignes de pénétration ou de retraite) mais à une étendue indifférenciée où çà et là surgissent des actes de guerre, apparemment incoordonnés, évanescents puisque leur succès réside dans une rapidité d'exécution.

$$< \dots 1 \dots \phi \dots \frac{1}{N} \dots \phi \dots 1 \dots \phi \dots 1 \dots \phi \dots \frac{1}{N} \dots >$$

On doit voir cette série comme la réduction linéaire d'une matrice reflétant le caractère 'étendue' du phénomène; ses symboles sont :

$\phi$	moments de calme relatif;
1	moments de tension lesquels ne sont pas nécessairement liés à l'émergence d'un conflit; d'où l'anxiété permanente;
$\frac{1}{N}$	apparition d'un affrontement (embuscade, sabotage,...); cette forme est celle d'un « micro-univers » de conflit comparé à un affrontement classique, N comme auparavant, signifiant des mouvements d'approche, d'évitement, de précipitation vers le choc armé. La rapidité est bien sûr décisive étant donné le rapport des forces; il n'y a donc pas de « suivi », ce qui fait de chaque opération une ponctualité imprévisible.

Nous apporterons deux remarques finales à cette description : la clandestinité suppose une pratique permanente de la dissimulation, représentée ici par  $\frac{1}{N}$ ; elle n'est toutefois pas l'apanage des groupes de partisans puisque les armées régulières en usent sous la forme de petites formations (commando) détachées du corps. Elle révèle ainsi deux attitudes qui sont au fondement de l'acte de guerre comme stratagème, ruse ou leurre : la *simulation* qui est montrer ce qu'on ne fait pas (fausses manœuvres, fausses positions), et inversement, la *dissimulation* qui est cacher ce qu'on fait. Si celle-ci opère en dessous d'une chaîne d'opérations visibles, celle-là opère au-dessus, bien en vue, afin que l'adversaire puisse tomber dans le panneau<sup>21</sup>. Par rapport à N et  $\frac{1}{N}$ , sa symbolisation pourrait être celle du nombre « à la puissance », redoublé : montrer, c'est faire voir ce qu'on fait.

<sup>21</sup> L'origine mythologique de la guerre n'est-elle pas dans le *Cheval de Troie* réunissant ces deux caractères : simulation et dissimulation ?

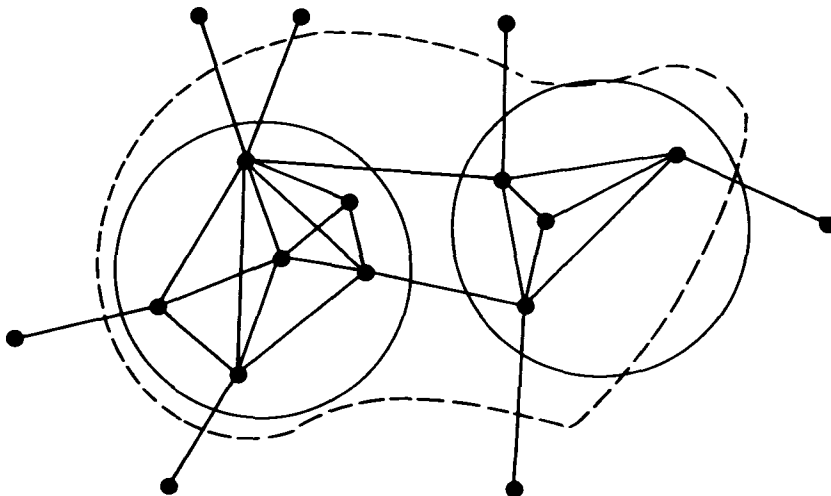
Deuxième remarque : la dissimulation engendre un espace/temps au-dessous de celui d'opérations militaires conventionnelles ou visibles, se fondant dans l'intrication des activités civiles d'une population; par définition, le partisan n'a aucun signe distinctif de reconnaissance (uniforme, insigne, papiers d'identité). Cette pratique introduit alors un « feuilletage » topologique caractérisant une profondeur, soit sociale (où le combattant se confond avec le civil), soit territoriale, utilisant la ville ou la campagne (maquis) comme refuge, protégé par l'anonymat ou la géographie.

Aussi, cette stratification en niveaux de profondeur permet-elle de montrer qu'il y a à la fois uniformité superficielle, calme relatif d'une population qui accepte apparemment l'état d'occupation et une effervescence souterraine laquelle jaillit sporadiquement.

#### ☒ Hiérarchie et hétéarchie (IV)

Revenons à des considérations portant non sur un principe de finalisation des combats mais sur ceux d'une organisation des forces combattantes dont nous avons maintenant deux exemples extrêmes : le corps d'armée et le groupe de résistants.

Nous avons déjà défini le premier (cf. (II.d) précédent) comme étant une entité close sur soi, hiérarchisée, dont les parties n'ont de fonction que par rapport au commandement unique (le sommet); à l'opposé, le second est de nature protoplasmique, ouvert sur son environnement, autonome, c'est-à-dire, dont les décisions lui appartiennent (il n'existe pas de centre unique de décision sinon politique et non militaire). La meilleure façon de reproduire cette différence irréductible sera de prendre à nouveau l'illustration que nous empruntons à Ch. Alexander; considérons le graphe organisationnel suivant :



Les points représentent diverses formations combattantes; les arêtes, leurs liaisons (en termes de commandement, de soutien logistique, d'engagement) sous deux aspects suivant leur mode de branchement définissant des rapports internes et externes. La ligne pointillée représente la limite virtuelle d'une zone d'influence.

Première différence : nous dirions que dans le corps d'armée traditionnel, l'information ne circule que dans un seul sens (du commandement vers l'exécution); donc *elle ne peut être interrompue*, faute de quoi le commandant n'a plus d'exécutant, celui-ci, plus d'ordre. C'est le principe d'une hiérarchisation. Dans un groupe de partisans, l'information circule dans les deux sens, ce qui fait de chaque membre un partenaire. Entre ceux-ci ou entre plusieurs groupes, cette information peut être interrompue sans que le fonctionnement général du réseau soit profondément perturbé. Dans de nombreux cas, elle doit être interrompue sinon le réseau risquerait de tomber entièrement; c'est pourquoi, très souvent, les groupes de partisans forment des cellules indépendantes les unes des autres dont les « relais » sont anonymes (principe des « boîtes aux lettres »).

Nous avons donc une différence radicale entre la totalité hiérarchiquement définie et le réseau (son antithèse) que nous définirions à la suite de Mc Culloch et Pitts comme *hétéarchie* (pluralité de commandements, de directions d'action, de localisations).

Deuxième différence : une hiérarchie est un ordre ségréatif, interne ou externe; son action coupe, sépare, morcelle, quadrille. Cette pratique a pour but l'évitement de toute interférence, soit le croisement d'informations empruntant une même voie de communication, au contraire du réseau qui « joue » sur l'interférence : soit comme dissimulation (du civil et du militaire, par exemple), soit comme économie de moyens. Rappelons qu'une stratégie, dans les termes de la théorie des jeux<sup>22</sup>, se déploie en arbre des possibilités qui se déduisent les unes des autres selon une chaîne partant du sommet vers ses extrémités; il ne peut y avoir de croisement entre deux arbres de commandement.

Troisième différence : un corps d'armée se comporte toujours comme une forme étrangère à la société, qu'elle soit la sienne ou celle d'un territoire occupé. Sa solidarité mécanique est fondamentalement liée à sa coupure du milieu. Ainsi, dans le graphe précédent, les branches pendantes représentent les extrémalités d'un corps figuré par ses relations internes dont le « centre » occupe la position supérieure, celle recevant le maximum d'arêtes incidentes. Par contre, dans une formation clandestine, ces branches (ou « pattes ») pendantes ne constituent pas des extrémalités par rapport à un corps interne et un milieu externe mais des points de médiation;

---

<sup>22</sup> Voir le chapitre 8 du livre d'A. Rapoport.

davantage, cette formation, en cas de situation grave, peut se dissoudre dans le milieu<sup>23</sup>, se démanteler grâce à ces points de médiation, soit une opération de réversibilité totale entre son auto-organisation relative (en tant que formation combattante) et le milieu dans lequel hommes et armements sont dispersables. Ce qu'aucune formation armée régulière ne peut réaliser dont les seuls lieux de refuge sont des casernes, des places fortes.

Ainsi, dans le cas d'une guerre clandestine, ce graphe n'est-il qu'une partie d'un immense réseau dont les points externes aux formations armées proprement dites sont aussi « actifs » que celles-ci.

Considérons alors le mode d'interaction conflictuelle entre une armée d'occupation et des groupes de partisans; comme nous l'avons déjà dit, afin de les neutraliser, celle-ci doit procéder à un morcellement territorial ou social afin de « réduire » les multiples insurrections; cette action peut être figurée par deux cercles « localisateurs » de deux sous-systèmes les rendant indépendants l'un de l'autre. Or, c'est au travers de ce morcellement que l'action clandestine va pouvoir fonctionner puisque par principe elle est composée d'une pluralité de commandements, de déplacements constants. L'anonymat qui lui permet d'une part un mode de liaison entre les formations combattantes (et tout civil peut remplir un tel rôle), lui permet d'autre part d'être étendue aux groupes eux-mêmes qui bien souvent ne se connaissent pas; d'où les exactions nécessaires de l'occupant (aveux sous la torture) afin de remonter les filières du réseau. Enfin, entre ces groupes, il n'y a jamais une voie de communication mais plusieurs, actives ou non, permettant une prévention rapide en cas de situation grave. En d'autres termes, nous dirions que l'information n'est jamais « centralisée » en un point, ce qui serait un désastre si celui-ci tombait, ou encore, que la « mémoire » du réseau n'est pas récapitulable en celui-ci; elle circule constamment entre des pôles, chacun de ceux-ci n'ayant qu'une information partielle pour des raisons de sécurité<sup>24</sup>.

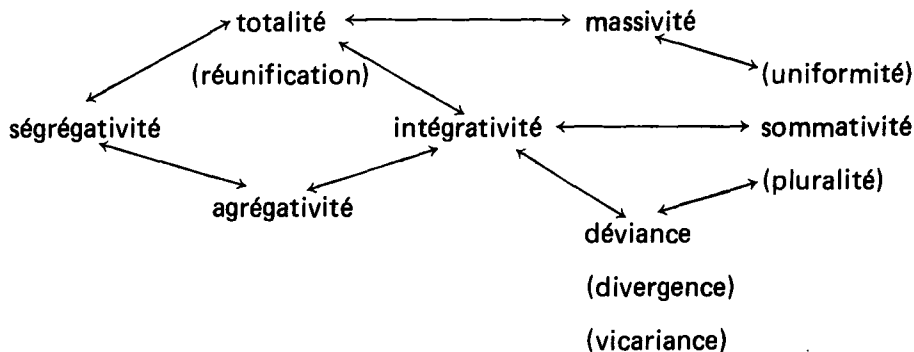
En comparant ces deux formations extrêmes, nous dirions que dans un cas nous avons un *principe de totalisation* (associé à celui d'une finalisation unidirectionnelle) conduisant à une « massification », alors que dans l'autre, nous aurions un *principe d'agrégation*; l'un est topologiquement une boule, un faisceau de lignes d'opérations ayant un principe de convergence, l'autre, un réseau à la fois dense et fractionné, « troué » et cependant tissé par une multiplicité de branchements.

---

<sup>23</sup> On ne peut aborder ici la question du rapport entre ces branches-relais sur un environnement et la notion de « médiation » telle que nous la définissons auparavant (en (I.c'''))); en particulier, la notion de *pont*, empruntée à M. Serres, permettrait de comprendre cette notion centrale de réversibilité entre un corps et son milieu, entre une cristallisation et une solution.

<sup>24</sup> Rappelons que la relation entre ces points est celle de partenaires et non de subalternes; chacun d'eux possède donc le code indépendamment de l'information transmise ou enregistrée. Dans tout ce qui précède, nous avons suivi de près le texte de P. Rosenstiehl et J. Petitot, cité par A. Joxe.

b) Nous terminerons cette présentation en récapitulant les divers points abordés sous la forme d'un tableau réunissant les « principes » qui sont à la base des divers modes opérationnels :



d'un côté, nous avons longuement parlé de celui de totalisation dont nous voulions étudier les caractères à la suite du texte clausewitzien. Celle-ci s'appuie sur deux autres principes : celui d'une ségrégation comme morcellement et celui d'une intégrativité puisque cette totalité en action déclenche des processus dynamiques ayant pour but des fins partagées entre convergence et divergence; dont elle doit à tout prix maîtriser le contrôle sinon il y a risque d'éclatement.

Cette intégrativité présuppose une sommativité ayant deux caractères possibles : celui d'une uniformité, et comme en physique, la totalité peut être reconstruite en mouvement comme corps ayant une direction générale, une enveloppe simple, spécifiable; l'autre peut être également celui d'une pluralité au sens d'une hétérogénéité qui n'est pas nécessairement une anarchie mais une complexité de formes et de directions d'orientation en patchwork, oserions-nous dire, non résumable ou spécifiable simplement.

Entre ces deux aspects de la sommativité et de l'intégrativité, nous pouvons reconnaître la différence que nous faisons entre la décomposition et la diffraction (cf. (II.e)), puisque tout dynamisme peut entraîner des déviations, des divergences, qui vont susciter de nouvelles finalisations distinctes de celle préalablement établie.

Enfin, à l'opposé d'une totalité et de ses principes d'uniformité, de sommativité résumable en une seule entité (massivité du nombre dans le choc entre armées conventionnelles), nous avons le principe d'une agrégativité comme multiplicité qui n'est pas un désordre, une soumission au hasard, mais un ordre profond, complexe, changeant.