

Du casque au casque : le combat d'infanterie.

2e partie

Autor(en): **Richardot, Philippe**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Revue Militaire Suisse**

Band (Jahr): **148 (2003)**

Heft 1

PDF erstellt am: **26.04.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-347085>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Du casque au casque: le combat d'infanterie (2)

Napoléon voyait dans l'infanterie la «reine des batailles». Une constante de l'histoire fait qu'elle a toujours formé les «gros bataillons» et subi les plus fortes pertes. Le port du casque, un moment occulté à l'ère du fusil, caractérise le fantassin sur la longue période historique; il continue à s'imposer aujourd'hui.

■ **Philippe Richardot**

1939: les armes du fantassin

Le fantassin de la Seconde Guerre mondiale change peu par rapport à la Première: uniformes presque similaires au début, mêmes grenades et mêmes fusils (*Lebel*, *Mauser*, *Lee-Enfield*). Les tireurs d'élite (*snipers*) avec fusil à lunette se développent. Les Américains introduisent une carabine (20-40 coups/minute) et un fusil semi-automatiques (20-25 coups/minute). Toutes les armées généralisent et perfectionnent les armements mis au point lors du précédent conflit: pistolets-mitrailleurs (PM), peu précis au-delà de 50 mètres, fusils-mitrailleurs (FM), lance-mines démontables de 37, 60 et 81 mm, canons d'infanterie démontables et sans recul (50 et 75 mm).

Le plus efficace des FM est la *Spandau MG-34* ou *42*, d'une cadence théorique de 800 à 1100 coups/minute, alimentée par bande: c'est en fait la puissance d'une mitrailleuse donnée à un FM. Cette arme, rebaptisée *MG-3*, est toujours en service dans de nombreuses armées. Elle permet d'ouvrir le feu à 600 mètres contre un ennemi déployé en terrain ouvert.

Les lance-mines sont incomparables pour traiter des fantassins cachés derrière un masque et fournir un appui de feu immédiat. Leurs obus, qui rebondissent souvent sur le sol avant d'éclater, sont inefficaces contre des objectifs durcis. Les armes lourdes sont regroupées dans une section de la compagnie.

Les Allemands surclassent leurs adversaires grâce à la combinaison des *MG-42* et des lance-mines de 81 mm: la puissance de feu de 100 Allemands équivaut à celle de 120 Anglo-Américains et de 160-200 Soviétiques. Les armes légères causent près de 30% des blessures contre moins de 20% lors de la Première Guerre mondiale. L'artillerie reste la principale menace pour l'infanterie mais ne cause que 55 à 60% des pertes.

La diffusion des radios, en particulier des *Talkies-Walkies* dans l'armée américaine, permet à l'artillerie de tirer des feux de barrages d'opportunité (*Final Protective Fires*). Il en va de même pour les chasseurs-bombardiers grâce à la présence de *Forward Air Controller*.

La section-type comporte 2 PM, 1-2 FM, 4-8 fusiliers. Dans le combat décentralisé, seul 1 homme sur 4-5 fait feu.

A cela deux raisons: on entend l'ennemi sans le voir; on craint de se signaler par un tir à l'aveuglette. Par contre, les armes automatiques collectives fonctionnent, encouragées par l'esprit d'équipe tireur/pourvoyeur et la présence d'un sous-officier.

L'augmentation des troupes blindées et de la traîne logistique diminuent la part de l'infanterie, qui continue d'encaisser les plus fortes pertes, respectivement 20% des effectifs pour 80% des pertes dans l'armée américaine.

1939-1945: Les blindés, véritables armures collectives

En 1939-1945, le combat d'infanterie est plus mobile qu'en 1914-1918, ce qui s'explique par la généralisation des blindés qui constituent une force de rupture pourtant réduite (1-2% des forces). Les Allemands réinventent le combat monté avec les *Panzergranadiere* (grenadiers de chars) qui progressent à l'abri de véhicules blindés semi-chenillés, sorte d'armures collectives, et qui débarquent pour l'assaut. Ils sont protégés, ils ne sont plus fatigués par de longues marches d'approche et bénéficient de l'appui de feu de leurs

véhicules. Cette mobilité entame la notion de front linéaire; en terrain fermé, elle généralise les «dents de scie» de 200-300 mètres sur le front occidental, les saillants (Tcherkassy, Falaise), les poches isolées, et la confusion.

La progression de combat (en tirailleurs, en essaim, en colonne) épouse le terrain pour que le fantassin puisse s'abriter et tirer. S'il n'est pas abrité, il combat couché, bien que Russes et Japonais en tiennent toujours pour la charge à la baïonnette, les premiers en tirillant. A la dispersion du terrain ouvert répond l'entassement derrière les blindés ou des pans de mur.

Ce rythme mobile et flexible diminue la valeur des fortifications de campagne. Même les

grandes fortifications bétonnées ont toutes été tournées ou percées (lignes Maginot, Staline, Siegfried, Mur de l'Atlantique). Sur la défensive, les Allemands multiplient les réseaux décentralisés de *blockhaus* de campagne. Le général Patton y voit une perte d'énergie. *Blockhaus* et tunnels permettent aux Nippons de s'accrocher formidablement sur quelques kilomètres carrés d'îles du Pacifique, avant d'être anéantis. Les Soviétiques se font une spécialité des trous d'homme rapidement construits, méthode que tous les belligérants vont utiliser et qui s'avère efficace, tant contre l'artillerie que dans le combat antichar. Villes et villages s'avèrent les meilleures fortifications que seuls des grenadages de détail parviennent à nettoyer.

L'infanterie joue le premier rôle dans les combats de fixation: grands sièges (Stalingrad, Leningrad), combats de montagne (Italie), débarquements (Normandie, îles du Pacifique). La percée de Sedan, en mai 1940, est d'abord une bataille où l'infanterie allemande ouvre la voie aux chars.

1939-1945: innovations dans l'infanterie

La Seconde Guerre mondiale apporte des changements tactiques et matériels comme les troupes aéroportées, la tenue camouflée, les pièges, les fusées antichars et le fusil d'assaut.

En 1940, les parachutistes allemands, créant la surprise, s'emparent de ponts et de fortifications hollando-belges. Les assauts allemands sur la Crète (1941) et anglais sur Arnhem (1944) montrent toutefois que des aéroportés, livrés à eux-mêmes, subissent de très fortes pertes (de 30 à 79%). La tenue camouflée, d'abord utilisée par les *Waffen SS*, puis par les parachutistes de toutes les nations, devient saisonnière avec les surtouts blancs hivernaux soviétiques. Le maquillage facial, principalement nocturne, est une innovation. Les pièges que favorisent les combats dans les zones urbaines et dans la jungle, ainsi que le développement des mines causent jusqu'à 3% des blessés américains.

L'armement antichar est d'abord constitué de canons surbaissés dont le calibre augmente avec le conflit: 25-



50 mm en 1939, 57-75 mm en 1944. Pourtant, plusieurs coups au but sont nécessaires pour détruire un blindé. Les Russes emploient toujours des fusils de 14,5 mm. Les Finlandais improvisent des bouteilles incendiaires remplies d'essence («Cocktails Molotov»). Les mines magnétiques, qu'il faut accrocher à la paroi d'un char, sont souvent fatales à ceux qui les posent. Tous ces moyens sont insatisfaisants, si bien que, dès 1942, les Allemands mettent au point le *Panzerfaust*, canon sans recul qui tire une charge creuse de 150 mm, entre 25 et 100 mètres. Dans le même temps les Américains lancent le *Bazooka*, dont la fusée de 66 mm porte à 250 mètres. La tactique est de tirer entre les chenilles puis de se retirer le plus vite possible. Ces armes efficaces rendent nécessaire la protection des chars par l'infanterie.

Les combats font apparaître le besoin d'une arme capable de faire barrage à 300 mètres et d'être utilisée en pistolet-mitrailleur à moins de 50 mètres: c'est le *Sturmgewehr* 43 et 44 de calibre 7,92 mm, archétype des fusils d'assaut. Le *Panzergranadier* de 1944 préfigure le combattant de la deuxième moitié du XX^e siècle: tenue camouflée, arme antichar sur l'épaule, et fusil d'assaut en main.

1965: le feu ramène l'armure individuelle à l'ère du fusil d'assaut

La guerre du Vietnam (1965-1975) est la première où s'affrontent des infanteries équi-



pées de fusils d'assaut (AK-47 *Kalashnikov* soviétique et M-16 américain). La cadence de tir pratique (60-70 coups/minute) s'ajoute à celle des fusils-mitrailleurs alimentés par tambour ou par bande (150-200 coups/minute). Grâce à cette puissance de feu, les Américains inaugurent lors de la bataille de Ia Drang (Vallée) la «minute folle». Les compagnies font feu une minute sur tous les couverts. Lors du premier essai, 40 Nord-vietnamiennes sont débusquées et deux *snipers* dégringolent des arbres. Le «vide du champ de bataille» est vaincu, presque tous les hommes participent au tir.

La diffusion de lunettes infrarouges sur affût, bien qu'elle soit encore limitée, modifie le combat nocturne. Les armes antichars deviennent de l'artillerie légère en appui direct (RPG-7 de 85 mm soviétique),

tandis que les Américains développent des lance-grenades de 40 mm dont la portée atteint 350 mètres au maximum. Les armes d'infanterie causent 36% des pertes américaines. A cause d'un terrain propice, les pièges, qui vont de la mine aux pointes en bambou, provoquent jusqu'à 10% des pertes. Pourtant, l'artillerie viet est la cause de plus de 40% des pertes américaines.

Par conséquent, on dote les G.I. de gilets pare-éclats utilisés par les équipages de bombardiers en 1944-1945: les *Flak Jackets*. Cette «armure personnelle» est adoptée par les autres armées à partir des années 1980, dans les opérations onusiennes de maintien de la paix, ou au cours de la guerre menée par les Soviétiques en Afghanistan. La proportion blessés/tué passe de 4:1 à 6:1.

Le fusil d'assaut, surtout la *Kalashnikov* (plus de 70 millions d'exemplaires) se généralise, en particulier dans le Tiers-Monde. Les pays occidentaux préfèrent le fusil d'assaut de 5,56 mm qui permet un emport double en munitions, mais avec une pénétration inférieure au 7,62 mm OTAN ou au 7,62 mm court de l'AK-47, d'où des combinaisons entre le FM de 7,62 mm pour le tir de barrage à longue portée, le fusil d'assaut et le fusil-mitrailleur (SAW, *Minimi*, *Ameli*) de 5,56 mm.

Les capacités de l'infanterie en armes antichars et antiaériennes se renforcent. Les canons antichars sont remplacés par des missiles filoguidés (*TOW*, *Sagger*, *Milan*), dont la portée va de 1000 à 3000 mètres.

Dans les années 1990, les roquettes antichars comprennent des «charges tandem», capables de contrer les blindages réactifs, qui peuvent être tirées à partir d'un espace clos en *soft launch*. Cependant, la tendance est à l'attaque contre le toit des blindés (*Javelin*, *Predator*, *TOW-2B*). Le fantassin vaut un canon antichar ou antiaérien de la Seconde Guerre mondiale. Des missiles antiaériens portables (*Stinger*) comme les mitrailleuses lourdes de 12,7 mm sont dangereux pour les avions volant en-dessous de 1000 mètres.

Avec une tactique héritée de la Seconde Guerre mondiale, l'infanterie lourde dépend de l'appui des blindés, de l'artillerie et de l'aviation. Son arme principale, la radio, lui fait perdre toute mobilité tactique et elle tend à s'enterrer dans des points d'appui. Au Vietnam et en Afghanistan, l'infanterie légère, dépourvue ou mal pourvue d'appui de feu, subit, dans un terrain défavorable (jungle, rizières, montagnes), des pertes supérieures (10: 1). Les combats de Grozny (décembre 2000) montrent qu'une infanterie légère, retranchée dans une ville, peut tenir un mois face à un assaut aéro-blindé, voire parvenir à replier 7-8000 hommes.

L'esquive tactique, en préservant les forces, a un impact stratégique, puisqu'elle augmente la durée de la guerre. L'hélicoptère, à l'exception du ravitaillement et surtout de l'évacuation des blessés, n'apporte pas la supériorité de manœuvre décisive. En combat frontal, le différentiel tactique démarque fortement une infanterie bien



entraînée par rapport à des appelés peu motivés. En 1983, lors de la guerre des Malouines, le 2^e Para britannique subit 50 pertes pour 141 pertes et 1536 prisonniers chez les Argentins, lors d'un assaut nocturne contre une colline. L'armement genre OTAN des deux antagonistes ne diffère guère. Le professionnalisme classique paie, y compris dans le corps à corps à la baïonnette, quand les munitions sont épuisées...

2000: vers le casque intelligent à l'ère du «Robocop»?

Dans les pays occidentaux, le problème actuel est la diminution des candidats pour l'in-

fanterie dans des armées professionnalisées au format déclinant. En parallèle, le mythe du «zéro mort» s'est répandu après la Guerre du Golfe (1990-1991). Avec un renforcement de l'armure par des matériaux composites comme le kevlar et des lunettes pare-éclats, la tendance est à la «gadgetisation».

Les radars d'infanterie à partir des années 1960, le GPS (*Global Positioning System*) après 1990, les radios à oreillettes et micros, les lasers d'illumination de cibles d'infanterie, les lunettes individuelles infrarouges, les caméras thermiques sont de nouvelles victoires contre le «vide» et le «brouillard» du champ de ba-

taille. L'ennemi est localisé, même à son insu, l'ami n'est plus perdu. Toutefois cette lisibilité du champ de bataille ne doit pas faire illusion: de jour, elle reste très inférieure à celle des champs de bataille du Premier Empire ou de la guerre de Sécession. Seul le combat de nuit acquiert une lisibilité sans précédent.

Les grands pays occidentaux ont toutefois des projets de soldats bourrés d'électronique (*Land Warrior XXI*, *FIST*, *SMP*, *Félin*): caméras intégrées pour tirer dans les coins et transmettre des images, montres d'alerte vibrantes, casques intelligents intégrant un ordinateur et un écran comme pour les pilotes. La technologie permet des possibilités presque incroyables: tissus intelligents (une calculatrice peut tenir dans une cravate!), *patches* et senseurs médicaux. Aux Etats-Unis, on a même évoqué des possibilités de camouflage «caméléonique», de transmissions télépathiques, d'«exosquelettes». Des drones d'infanterie portables volant ou rampant doivent limiter les pertes pendant les reconnaissances.

Cette tendance transforme le fantassin en une sorte de «véhicule» sans mobilité tactique... à moins, comme le conseillait Robert E. Heinlein dans *Starship Troopers* de le munir de fusées, gadget d'ailleurs mis au point par la NASA dans les années 1960. Cependant, le progrès transforme le fantassin en un formidable observateur d'artillerie par la conjonction du télémètre laser, du GPS et de la radio.

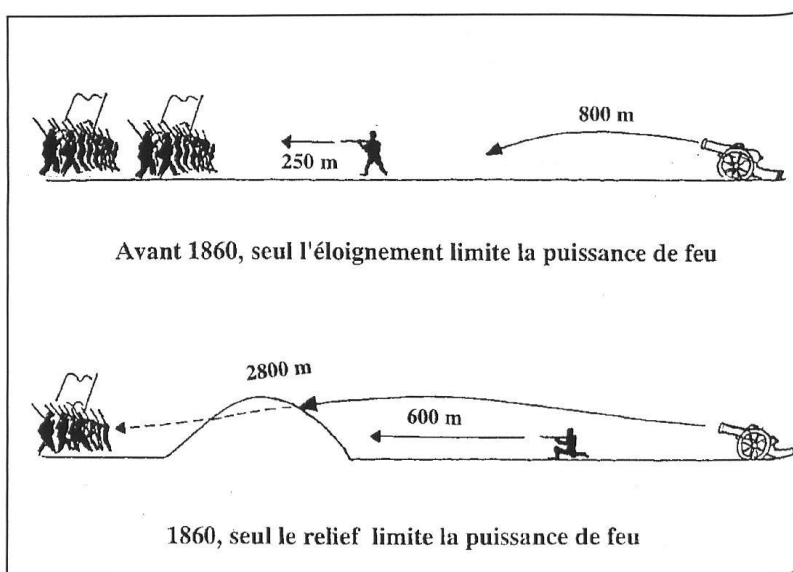
Pour une prospective modeste et rustique

Le savoir du fantassin (marcher, se positionner, tirer) reste le même qu'il y a un siècle. La campagne d'Afghanistan contre les Talibans (2001-2002) démontre l'efficacité des hommes des Forces Spéciales américaines déployés en observateurs d'aviation, pour un coût humain proche du «zéro mort». Cependant, la phase d'occupation et de nettoyage du terrain demande toujours des fantassins. Dans le sillage de l'aviation, les fantassins afghans de l'Alliance du Nord ont libéré les trois quarts du pays en moins de deux semaines, dépassant les consignes de Washington. En terrain difficile, l'infanterie reste la meilleure arme contre l'infanterie.

En 1993, les *Rangers* américains ont perdu 18 tués et plus de 70 blessés, dans une embuscade tendue par des guerriers somalis à Mogadiscio. Les *Robocops* ou les *Terminators* de

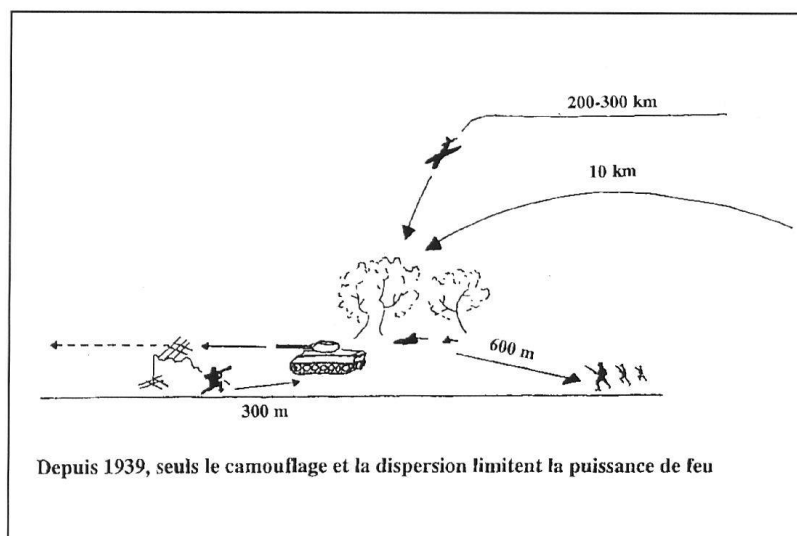
l'avenir pourront avoir du fil à retordre face aux «rats de tunnel» des combats en zones urbaines. Les succès des infanteries légères de peuples guerriers du Tiers-Monde doivent faire réfléchir sur l'entraînement à l'américaine, qui tend à briser l'individu sous le prétexte de l'endurcir. Il est vrai que, pour les guerriers tribaux, il y a peu de différence entre la guerre et la paix; dès l'enfance, ils sont habitués à la rusticité, au semi-nomadisme, à la violence des armes et à l'esprit de clan, toutes choses à créer chez le sédentaire des sociétés occidentales. Une farouche volonté et beaucoup de munitions demeurent les deux meilleurs atouts du fantassin.

Il n'en reste pas moins que l'armement, la tenue de combat, les communications, la tactique peuvent être améliorés. Le renforcement de l'«armure individuelle» et le combat urbain plaident pour un retour à des calibres de plus forte pénétration (7,62 mm): c'est la le-



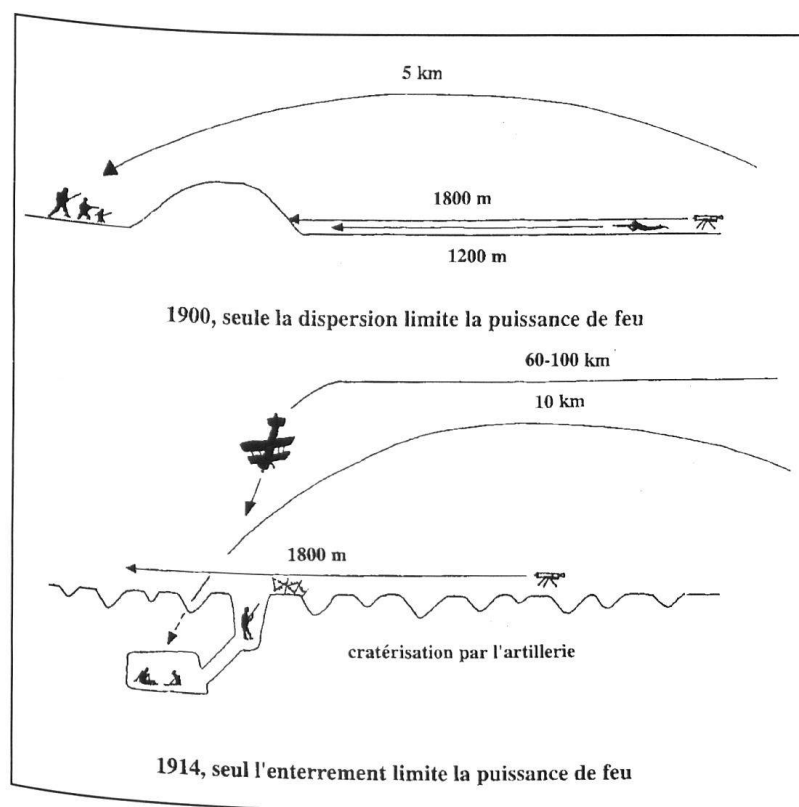
çon tirée par les Australiens de leur intervention au Timor (1999). Deux autres facteurs techniques favorisent ce retour: les lunettes de visée diminuent l'importance du tir en rafale. L'intensificateur de lumière, combiné à l'illuminateur laser et au silencieux, transforme le fantassin en un redoutable *sniper* nocturne, ce qui peut renforcer les infanteries régulières face aux guerriers tribaux.

La ville devient aussi le milieu le plus favorable pour se soustraire à l'observation aérienne. Des besoins spécifiques se manifestent dans la lutte antibunkers et le combat urbain. Aux classiques LRAC se joignent les charges thermobariques à aérosol russes que peuvent lancer les RPG-7V. La



France a développé un canon sans recul portable, le *Samourai*, qui délivre un projectile de 76 mm à 600 mètres. Des tenues de camouflage modulaires doivent permettre de passer

d'un milieu campagnard à un environnement urbain, tout en contrant la thermographie adverse. En défense, les nouvelles technologies transforment le fantassin en observateur d'artillerie mobile et invisible, qui opère par petits groupes dans la profondeur. En revanche, dans l'offensive ou la contre-attaque, le nombre reprend ses droits, car il faut associer mobilité, déception, manœuvre enveloppante, ce qui n'est guère différent de la Seconde Guerre mondiale. L'usure rapide de l'infanterie reste une donnée de base que seul le nombre peut combler.



L'infanterie finalise la conquête du terrain ou assure son contrôle par des missions de police. Au début du XXI^e siècle, elle garde les caractéristiques qui faisaient d'elle l'arme tout-terrain dès son origine, selon Végèce «la plus utile à l'Etat, la plus nombreuse et la moins coûteuse».

P. R.