

IMAGES DE L'ENNEMI
NOUVELLES ET MOINS NOUVELLES FIGURES DU BARBARE
ET DE LA BARBARIE

RAPHAËL VILLATTE

Coordination Littérature Populaires et Cultures Médiatiques,

Limoges

raphaelvillatte@gmail.com

Résumé : Grande oubliée de l'attention internationale, l'Afrique l'est également des fictions populaires. Cependant, depuis lorsqu'elle attire les regards des créateurs, elle suscite des fantasmes et génère des fictions à la fois modernes, en ce qu'ils collent à l'actualité, et très ancrées dans les mythologies coloniales. Peut-être les unes ne sont-elles que des reflets des autres. On peut retrouver de nouvelles figures de l'ennemi et du barbare qui semblent traverser temps, genres et média.

Mots-clefs : Afrique – barbarie – imagologie – colonialisme – jeux vidéo.

Africa is not only a continent forgotten by international concern, but also by popular fiction. Since Africa draws creators' attention, it arouses phantasms and provokes both modern and colonial-mythological fiction that reflects each other, where new representations of enemy and barbarous can be found regardless time, genres or media.

Keywords : Africa – barbarity - imagology – colonialism – video games.

Lorsqu'il décida de revêtir, pour la quatrième fois, l'uniforme usé de John Rambo, Sylvester Stallone ne doutait guère de l'intérêt des fans du personnage et des trois premiers volets, et pouvait donc escompter un nombre d'entrées important. Cependant, il fallait bien inventer une histoire pour que le soldat perdu pût y exprimer ses talents. Si l'intrigue se devait d'être simple, - les *Rambo* comportent un certain nombre de passages obligés, dont un nombre important de combats à l'arme à feu et des démonstrations de techniques de survie -, il lui fallait une bonne raison de sortir de sa retraite, un ami à secourir par exemple, et avant tout, un ennemi. Un adversaire doué, rusé, compétent, susceptible de produire une telle nuisance que seul un soldat prêt à tout puisse le vaincre, John Rambo en l'occurrence.

Dans la première séquelle, l'ancien béret vert affrontait des trafiquants de drogue thaïlandais, et dans la seconde, l'armée rouge en Afghanistan, soient des ennemis contextuellement évidents, sur le plan moral ou idéologique (*Rambo III* date de 1988). À l'heure de son retour, Sylvester Stallone, assumant cette fois la réalisation du film, souhaitait trouver un autre ennemi, sans prendre de risque politique. Le personnage idéal serait un ennemi universel, susceptible d'être haï par tous les spectateurs, inspirant le dégoût autant que la crainte. De plus, à la fois parce que Rambo ne saurait se contenter d'un seul individu à affronter, et parce que l'essentiel du film se doit de comporter des fusillades et des combats de forte intensité dramatique, il convenait de fournir au héros un ennemi multiple, une faction, une petite armée, pas moins.

Cet ennemi ne devrait pas avoir de visage, ni d'individualité non plus, afin d'être une partie volontaire d'une masse criminelle indéfendable, barbare. L'ennemi, ainsi réduit à des silhouettes menaçantes, pourrait donc être tué sans état d'âme superflu.

Sylvester Stallone, pour ancrer son intrigue dans le réel, et provoquer quelque écho dans l'esprit du public, se mit donc en quête d'un tel ennemi :

Quand je cherchais une histoire, je ne voulais pas simplement faire un simple film d'action ou quelqu'un poursuivant des narco-trafiquants, choses que nous avons faites

auparavant. J'ai appelé les Nations Unies et Soldier of Fortune Magazine qui sont vraiment informés sur toutes les différentes guerres civiles et ces horribles atrocités qui se commettent sur la planète, j'ai demandé ce qui était la démonstration d'atrocité la plus sous-relatée, la plus choquante, dont personne n'entend parler, et ils ont répondu la Birmanie.

(Interview du 16 janvier 2008, accordée au site : <http://www.wwe.com/inside/superstartosuperstar/exclusives/s2smvpstallone>)

L'équation posée par Rambo est simple, mais pas aussi simpliste qu'elle peut paraître de prime abord. Stallone cherche à toucher le public, à l'émouvoir *a priori*, à faire appel à sa capacité d'indignation. Qu'il s'agisse d'un prétexte pour déployer les talents barbares de son héros est presque secondaire, dans la mesure où la franchise est ancrée dans le réel, dans l'actualité immédiate (retour des vétérans du Vietnam, découverte des activités du Triangle d'Or, invasion soviétique de l'Afghanistan, massacre des Karens en Birmanie). La sauvagerie de Rambo, nous l'avons dit, est justifiée par l'horreur des exactions commises au préalable. À l'instar du *Justicier dans la Ville*¹, exprimant sur grand écran les frustrations devant l'impunité dont bénéficieraient les criminels, Rambo châtie, dans une juste colère, les coupables impunis de crimes contre la collectivité, voire contre l'Humanité. Nous nuancions ici l'accusation de simplisme, dans la mesure où l'effort est fait par les scénaristes pour concerner le public, l'indigner, et ne jouir de la violence du héros que parce qu'elle procède de l'esprit de vengeance, et non d'un quelconque sadisme.

En revanche, il convient de rappeler que cette vision radicale s'est encore simplifiée lors des présidences Reagan, résolument défiantes à l'égard des Nations Unies et de leurs tentatives de règlements diplomatiques des conflits.

Un bon ennemi doit être un ennemi affreux

Contrairement à un cliché rhétorique de la critique, la violence est employée à contre-courant des codes du super héros de *comic book*² : selon les règles encore en vigueur - et plus ou moins respectées -, la violence graphique doit être évitée, suggérée

¹ (*Death Wish*), Winner, Michael, Paramount, 1971.

² Cf. le *Code of the Comics Magazine Association of America*, 1954, <http://historymatters.gmu.edu/d/6543/>

au mieux. En somme, le méchant est méchant intrinsèquement, ou bien des événements tragiques l'ont fait dévier du droit chemin (thème omniprésent dans les *comic books*). Dans le cadre de la fiction du Talion, la violence est utilisée à titre d'appel à l'émotion du spectateur. Horrifié par celle exercée par les méchants, il se réjouit de celle, vengeresse, que le héros applique aux méchants. Point de limite dans la violence, tant que la loi du Talion est sauve.

De nouvelles horreurs

Les conflits qui ont ensanglanté l'Afrique dans les années 1990 et 2000 ont fait leur chemin sur les écrans d'actualités mondiaux. Les actes de génocide au Rwanda ont choqué par leur rapidité et le nombre de victimes. Les mutilations ont rendu la guerre civile sierra léonaise tristement célèbre. La famine organisée en Somalie et au Darfour ont choqué les esprits et mobilisé la solidarité internationale. Les images de montagnes de cadavres, de fosses communes, d'ossuaires gigantesques se sont imprimés dans les mémoires, et un nouveau paradigme de l'horreur s'est fait jour au tournant du siècle passé. La démesure de ces exactions, leur brutalité, la terrifiante organisation de ces massacres, ont rendu difficile la compréhension de leurs motifs. La misère, la corruption, le pillage des richesses et des matières premières, associées à des rivalités haineuses et ancestrales, parfois orchestrées par les anciens colonisateurs, comptent parmi les facteurs qui ont engendré ces conflits complexes. Entre l'émotion et la compréhension, un déséquilibre vertigineux s'est installé pour ne jamais vraiment se résorber.

En revanche, des responsables ont pu être désignés, et assez fréquemment jugés, et il est frappant de trouver, nonobstant la partie du continent où ils ont pu opérer, des types de criminels très ressemblants les uns aux autres.

Vu d'occident : une typologie du mal

Au sommet de la pyramide sociale se trouve généralement le dictateur, souvent ancien opposant au dictateur précédent, ou des présidents refusant de quitter le pouvoir malgré leurs défaites aux élections. Charles Taylor en Sierra Leone en est un exemple, son entêtement à conserver le pouvoir pris par la force menant directement à nombre de massacres. De même, Omar Hasan El Béchir a fait régner la terreur au Soudan.

Alternativement, une vacance du pouvoir a pu mener aux mêmes résultats. La Somalie a notamment été fréquemment représentée comme un *no man's land* politique, abandonné à des factions, des clans et des chefs de guerre. La réalité peut être à nuancer, dans des régions où le système clanique constitue le squelette plus ou moins visible du système social. Les généraux ont également occupé des postes particulièrement en vue, comme toujours, lors de tels événements, qu'il s'agisse de généraux d'armée régulière ou de généraux auto-proclamés de factions plus ou moins organisées. Fait relativement nouveau, certains média se sont trouvés en accusation lors des conflits, notamment au Rwanda, la Radio Mille-Collines se rendant sinistrement fameuse en appelant au meurtre généralisé des Tutsis. Dans l'ordre hiérarchique des pouvoirs, les différentes guérillas et milices ont sans doute offert le visage le plus terrifiant des conflits africains. Certaines se sont radicalisées à partir d'anciennes formations (à l'instar des Kamajors de Sierra Leone ou des Janjawids du Darfour), d'autres furent créées de toute pièce pour l'occasion (les Interahamwe du Rwanda). Cette catégorie a sans doute frappé le plus fortement l'imagination du reste du monde, non seulement par la dimension et la diversité des atrocités commises, mais aussi en raison de leur utilisation fréquente des fameux enfants-soldats. Ces derniers, bien que ne constituant guère une nouvelle manière de faire la guerre, ont attiré l'attention des médias du monde entier. Ils symbolisent l'absence de perspectives d'avenir des pays concernés, vivants paradoxes de candeur et de dangerosité.

Tous les types de combattants cités dans cette courte liste ont fait les gros titres de l'actualité durant les conflits africains. Figures nouvelles ou anciennes de la guerre plus ou moins conventionnelle et de ses dégâts collatéraux, ils ont provoqué indignation, dégoût, effroi et pitié, provoqué le débat au sein des plus hautes instances internationales, et fait couler des rivières d'encre. Tandis que les documentaristes s'attachaient à décrire et donner à comprendre les enchaînements causaux qui avaient mené aux conflits, le cinéma de fiction, simultanément, s'appropriait les événements à sa manière.

Du type au stéréotype

De nombreux observateurs se sont inquiétés, depuis une quinzaine d'années, de ce

que l'Afrique n'attirait guère l'attention des média internationaux que lorsque les pires atrocités étaient à décrire. En termes imagologiques, on peut penser que la priorité fut donnée à cette face sordide du continent, et que ces choix éditoriaux révèlent la vision que l'Occident se fait *a priori* de l'Afrique. En termes critiques, on peut observer l'apparition de stéréotypes, à partir d'un nombre assez important d'individus ou de groupes tristement célèbres, permettant comparaisons et renvois dos-à-dos. Nul doute que la qualité de l'information, peut-être insuffisante, assurément noyée dans le flot général, a contribué à ce résultat. Les stéréotypes annoncés par les types que nous venons d'exposer passèrent pour relativement nouveaux au seuil des années 90, à l'exception des dictateurs sanguinaires et de leurs milices. Les atrocités commises par des groupes insurrectionnels, comme au Liberia, ne correspondent guère à l'image traditionnelle des luttes des années 1969 et 1970, où l'on voyait s'opposer des partis démocratiques et pacifiques (le MNC/L de Patrice Lumumba, par exemple) à des dictateurs prêts à tout (le maréchal Mobutu), voire parfois cliniquement fous (Idi Amin Dada). Il nous semble que ces nouvelles formes de la terreur ont connu un sinistre « succès » auprès des média occidentaux *précisément* en raison de leur nouveauté. Les enfants-soldats, notamment, passeraient presque pour des inventions sierra-léonaises, alors que des cas d'enrôlement ont pu être observés de tout temps, et au plus près de nous, durant la seconde guerre mondiale.

Pis qu'une vision paternaliste, ces lieux communs reflètent une incompréhension presque totale des événements, et autant de ceux qui les commettent que de ceux qui les subissent. Ces nouveaux stéréotypes renvoient plutôt à l'exotisme sombre du *Cœur des Ténèbres* de Joseph Conrad. Dans ce fameux roman, le thème de la sauvagerie est étroitement lié à la fascination sensuelle exercée par l'Afrique sur l'occidental. Les « nouveaux barbares » d'Afrique susciteraient le même mélange trouble et ambigu d'attraction et de répulsion totale sur des occidentaux blasés, et on verrait se confronter une forme de néo-primitivité et le post-modernisme.

Cette rencontre a fait naître des élans de solidarité considérables, mais a aussi généré une nouvelle génération de personnages de fiction, dans deux cadres significatifs, deux média notoirement consommateurs et générateurs de stéréotypes, le cinéma et le

jeu vidéo.

Le néo-barbare à l'écran : dénonciation, appels à la conscience et jungle-western.

En dehors d'une veine plus ou moins indépendante des grands studios américains, la production hollywoodienne grand public s'est distinguée en s'inspirant des drames africains récents pour en faire le cadre et le thème de fictions majeures.

On peut distinguer trois tendances principales, la première vouée à la dénonciation de faits avérés, et brodant une intrigue fictive au sein d'un conflit réel, la deuxième s'attachant à la reconstitution de faits, romançant au minimum l'intrigue principale, et la dernière situant les intrigues au cœur de pays imaginaires, mais ressemblant assez à des pays et des situations réelles pour pouvoir être reconnus aisément.

Engagement à Hollywood.

Blood Diamond est sans conteste le film « africain » de Hollywood ayant rencontré le plus grand succès ces dix dernières années³. Portée par l'un des acteurs les plus en vogue du moment, Leonardo Di Caprio, l'œuvre d'Edward Zwick a attiré l'attention du plus grand nombre sur la question épineuse du commerce de diamants en provenance d'Afrique. L'intrigue évoque la rédemption d'un ancien mercenaire blanc de Rhodésie tandis qu'il vient en aide à un ancien esclave des exploitations diamantifères. Parallèlement, le spectateur assiste au parcours sinistrement initiatique du fils de cet esclave échappé, embrigadé dans une milice d'enfants-soldats.

Par son traitement équitable des sujets politiques réels et de l'intrigue, ne négligeant aucun des deux, *Blood Diamond* a su trouver son public, et véhiculer un message d'appel à une prise de conscience collective. On a vu l'ensemble de l'équipe, lors de la campagne de promotion⁴, évoquer en priorité les thèmes touchant à la filière

³ Les entrées américaines en salle auraient rapporté 57,312,489\$ (USA) (1 April 2007)
(source :IMDB.<http://www.imdb.com/title/tt0450259/>)

⁴ <http://movies.about.com/od/blooddiamond/a/bloodez112806.htm>

diamantaire, aux enfants-soldats ou à la guerre civile sierra-léonaise, voire à l'injustice du sort fait à l'Afrique. Cela étant, il convient de nuancer l'apparent militantisme de l'équipe⁵. Il faut distinguer en cela les visées de *Blood Diamond* et celles de *Hotel Rwanda*⁶. Si ce dernier appartient au courant d'un cinéma-vérité politique radical, comparable aux œuvres plus engagées de Costa-Gavras⁷, appelant à l'indignation internationale du public, le but de *Blood Diamond* semble se limiter à attirer l'attention du public sur des points très précis de leur comportement de consommateurs : « Achèterai-je jamais un autre diamant? Si jamais j'achète un autre diamant, je m'assurerai de ce qu'il vient d'une zone sans conflit, et je ferais certifier cela par le vendeur, vous pouvez en être foutrement sûr! »⁸

L'équipe semble donc se satisfaire d'un « public responsable », ou « *consciencious audience* », pour reprendre une terminologie propre aux campagnes de promotion du développement durable et du commerce équitable. Les connotations de ce type de campagne, visant un public éduqué, responsable mais modéré dans ses actes, sont laissées à dessein dans notre choix de libellé. En effet, il nous semble crucial d'insister sur la différence fondamentale qui oppose les deux publics, ou plus précisément les deux visées. Le cinéma engagé a pour but d'indigner, et peut-être de contribuer à des changements politiques majeurs, tandis que le cinéma « responsable », dans le cas de *Blood Diamond*, se contente d'encourager les spectateurs à exiger des certificats d'authenticité lors de leurs prochains achats de diamants.

Ces deux films, comme d'autres précédemment cités, emploient quelques figures-types de la barbarie. Dans le cas de *Blood Diamond*, le gardien-chef du gisement de diamants ou le chef de la milice d'enfants-soldats correspondent à un ensemble de traits physiques et comportementaux que nous retrouverons fréquemment : grands,

⁵ Leonardo Dicaprio semble plutôt embarrassé à l'heure de prendre une position tranchée sur la question, et s'abrite derrière un argumentaire plutôt timide. <http://www.ugo.com/ugo/html/article/?id=16206>. Edward Zwick, bien qu'un peu plus engagé, demeure assez politiquement correct dans son propos : http://www.moviesonline.ca/movienews_10613.html.

⁶ GEORGE, Terry, 2004.

⁷ Le propos du film n'est pas sans rappeler *Missing*, Costa-Gavras, Universal, 1982.

⁸ Interview de Leonardo Dicaprio au site IndieLondon, 2003 : <http://www.indielondon.co.uk/Film-Review/blood-diamond-leonardo-dicaprio-interview>

particulièrement musclés, le crâne généralement rasé, vêtus d'un amalgame d'uniformes et d'accessoires civils (écharpes, couvre-chef, bracelets, colliers) et de trophées éventuels. Leurs actes et leur manière de s'exprimer sont évidemment des plus brutaux.

Il est même à noter que ce type de personnage, le garde-chiourme ou le sous-officier (qu'il fasse partie d'une armée régulière ou non) n'a généralement que quelques lignes de dialogue dans la plupart des longs-métrages étudiés. On peut supposer que leur quasi-mutisme correspond à un choix permettant d'induire des traits de personnalité (brutalité, stupidité), d'obéissance aveugle à un chef ou à une idéologie, et susciter une forme d'angoisse de la part du spectateur, en ce que le silence ou le laconisme de ces personnages les rend difficiles à comprendre, ou plutôt les place à distance. De fait, ces rares mots en font d'inquiétantes silhouettes, des êtres déshumanisés, en totale opposition avec les héros, dont le spectateur aura pu apprécier la façon depuis le début du film.

En résumé, ces sous-officiers représentent une figure de la barbarie avec laquelle on ne discute pas, face à laquelle tout raisonnement ou réflexion sont inutiles. Il est intéressant de noter qu'au-dessous d'eux se trouvent généralement des soldats à l'apparence similaire, mais moins remarquables - car moins mis en valeur par le scénario -, et souvent réduits, littéralement, à des silhouettes dans le viseur des héros ; ainsi que les fameux enfants-soldats, généralement représentés fortement intoxiqués et endoctrinés, et encore plus déshumanisés de ce fait.

Dans ces deux films, au-dessus de ces sous-officiers, on trouve des officiers supérieurs ou parfois directement des généraux, mais l'essentiel du message politique de *Blood Diamond* tient à faire le lien entre ces brutes et les hommes d'affaires d'Anvers, et de là, à montrer au spectateur qu'il constitue lui-même un autre maillon de la chaîne.

Ajoutant au dégoût qu'inspire la hiérarchie militaire ainsi dévoyée, une hiérarchie des tarifs de corruption se distingue : dans *Hotel Rwanda*, le capitaine qui menace d'exécuter les protégés de Paul Rusesabagina se laisse acheter par de l'argent et quelques bières, son supérieur exige une caisse de whisky et des garanties pour l'après-

guerre. Cette manière de présenter la corruption en lien avec les atrocités commises par les militaires ou les paramilitaires rappelle celle employée par Oliver Stone dans *Salvador*⁹ lorsque le cinéaste souhaitait dépeindre l'écroulement de la société centro-américaine. La continuité dans l'emploi du procédé nous permet de lier ces œuvres dans une visée commune, mais aussi de constater que le procédé lui-même est devenu un effet scénaristique classique. Soulignons que ces scènes de corruption permettent généralement à un héros fragile de gagner du temps face à la barbarie, prouvant de ce fait la supériorité de la ruse sur la force brute tout en remettant en cause la profondeur des convictions des tortionnaires¹⁰.

Il s'agit donc non seulement de donner des visages à la barbarie, mais aussi de l'expliquer, de montrer ses différentes facettes, voire sa part d'humanité (ainsi en est-il des attermolements et des allers-et-retours de l'un des employés de P. Rusesabagina, prêt à dénoncer et à aider ce dernier selon les circonstances, principalement par lâcheté et incapacité de comprendre les enjeux de la situation qui l'entoure. Sans déresponsabiliser les divers maillons de la chaîne de violence, les films du Hollywood engagé souhaitent montrer ceux qu'ils considèrent comme les vrais coupables, ainsi que les responsables originels, même si ces derniers peuvent se révéler faire partie du public.

Le Jungle-western, ou Joseph Conrad à la portée de tous.

La force du *Cœur des Ténèbres* tient notamment à sa capacité d'évocation, et à la part d'inexpliqué cultivée par l'auteur. Qui est vraiment Kurtz ? Comment en est-il venu à devenir le chef d'une étrange tribu ? Quels actes a-t-il effectivement commis ? Qu'est-ce donc qu'il appelle « L'horreur » en rendant son dernier souffle ?

Ce que nous appellerons le « jungle-western » s'attache à reprendre cet angle, sous une forme narrative plus satisfaisante pour le cahier des charges de la fiction populaire. À la dénonciation subtile de Conrad se substitue un contexte consensuel (un conflit forcément barbare et condamnable), dont les causes politiques sont moins

⁹Metro Goldwyn Mayer, 1985.

¹⁰ On se souviendra, sur ce point, des gardes-frontières en train de trinquer avec Richard Boyle (James Woods), qu'ils venaient de menacer de castration et de tenter d'exécuter (*Ibid.*)

expliquées que dans les films que nous avons évoqués précédemment. Nous choisissons le terme de « western » parce que le genre originel avait su s'affranchir, à son heure de gloire¹¹, de trop longues explications historiques autant que de justifications idéologiques ou politiques. Les westerns se déroulant durant les guerres indiennes fonctionnaient sur le ressort de la peur de l'Indien, de sa sauvagerie supposée, et de la mort qu'il administrerait automatiquement à tout colon blanc s'il tombait sous son couteau. L'autre pilier du western résidait alors dans l'apologie d'un certain « esprit pionnier », teintée de la nostalgie d'une époque supposée simple et franche, où tout problème trouvait sa solution immédiate, fût-ce dans le sang. Ainsi les pionniers « civilisés » s'opposaient-ils diamétralement aux « sauvages » Peaux-Rouges. De la même manière, certains films et jeux vidéo reprennent cette peur de la sauvagerie de l'ennemi lorsque leurs intrigues ou leurs contextes ont l'Afrique pour toile de fond. Qui plus est, à l'instar du western sériel¹², ces œuvres semblent plus profiter de l'attrait du public pour le cadre proposé que véritablement amener ledit public à une réflexion politique, ou à un engagement.

Dans *Les Larmes du Soleil*, la star du film, Bruce Willis, n'insiste guère sur le contexte politique du film, bien qu'il ait pu se réclamer çà et là d'une volonté de mettre en lumière les difficultés chroniques de l'Afrique¹³. Le film, entièrement tourné à Hawaï, ne saurait revendiquer le niveau d'engagement politique des œuvres précédemment citées. Tout juste le réalisateur Antoine Fuqua argue-t-il de ses bonnes intentions quant au choix de prendre le Nigeria pour toile de fond, et non un pays africain imaginaire :

La première fois que j'ai lu le script, il s'agissait d'un pays fictif, avec un nom inventé. Cela me met toujours en rogne, car ce n'est pas nécessaire. Vous pouvez choisir

¹¹ Soit avant les années 1960, où l'on dénombreait des dizaines d'œuvres du genre sur les écrans chaque année.

¹² Les westerns produits massivement, en série, pour le grand et le petit écran, jusqu'aux années 60, où le genre prend une tournure différente, représenté essentiellement par des artistes qui s'approprient les codes du genre, alors que la production de masse décroît progressivement. Rieupeyrou, Jean-Louis, *Le western ou le cinéma américain par excellence*, Editions du Cerf 7^e art, 1953, Bellour, Raymond, *Le Western, sources, mythes, auteurs, acteurs, filmographies*, Union Générale d'éditions, Paris, 1966.

¹³ http://www.bbc.co.uk/films/2003/09/01/bruce_willis_tears_of_the_sun_interview.shtml

n'importe quel pays d'Afrique et raconter son histoire. Le Nigeria semblait évident car quand je l'ai lu, cela disait « à l'extérieur d'une grande ville en plein chaos », et il n'y a que quelques grandes villes en Afrique qui possèdent de nombreuses cultures différentes qui me semblent avoir du sens, et je ne pouvais songer à aucun autre endroit. Alors j'ai choisi le Nigeria, pas pour m'attaquer au Nigeria spécifiquement, mais cela pourrait être n'importe quel endroit d'Afrique. Mais j'avais besoin de m'enraciner. (Interview au site Blackfilm, mars 2003, <http://www.blackfilm.com/20030307/features/antoinefuqua.shtml>)

Le cinéaste compte avant tout des films d'action et des thrillers dans sa filmographie, et le ton du film confirme cette signature artistique. Il s'agit avant tout de suivre une bande de Navy Seals décidant d'aider la population qu'ils devaient abandonner, et leur parcours au cœur de la jungle vers une frontière difficile d'accès, avec des détachements d'une armée meurtrière aux trouses. Les points forts de la narration résident bien plus dans l'alternance entre les effets de suspense et les séquences horribles montrant les atrocités commises sur des populations civiles. Au cœur de la jungle, donc, mais bien au cœur des ténèbres, pour paraphraser encore Conrad, les soldats américains affrontent une menace d'abord confuse, sans visage, lorsqu'ils viennent sauver quelques occidentaux qui refusent de quitter une mission. Lorsque cette mission est attaquée, en l'absence des militaires américains, un officier et son lieutenant, aux visages particulièrement patibulaires et aux expressions impitoyables arrivent sur les lieux. Ils incarnent à merveille les deux figures de la barbarie militaire et paramilitaire que nous avons évoquées précédemment : le sous-officier manie la machette, et quête l'assentiment de son supérieur d'un regard.

Les dialogues entre les deux ne sont généralement pas traduits, et de toute façon peu nombreux. Si l'on peut y supposer un souci de réalisme (faire parler chaque protagoniste dans sa langue natale), il est évident que le film, destiné au plus large public, reflète et souligne ici l'incompréhension de l'homme blanc face aux Africains, abondant dans le sens de clichés linguistiques connus. En un mot, la langue parlée ici par les protagonistes participe d'autant plus à leur aspect menaçant qu'elle sonne aussi lointaine que possible d'une langue connue par le grand public, ou plutôt le spectateur

moyen.

Imagologiquement parlant, cette vision de la langue de l'autre renvoie à la fois à un effet de style connu (le barbare parle une langue incompréhensible et, puisque le barbare est effrayant, sa langue est laide ou effrayante à l'oreille) et à un procédé anxiogène sans doute efficace (l'ennemi parlant une langue inquiétante, sa barbarie est d'autant plus grande). Rappelons ici l'une des étymologies possibles, si ce n'est la plus répandue, du terme *barbare*, qui veut que le mot fût forgé d'après l'imitation par les Grecs des langues étrangères entendues auprès de visiteurs étrangers¹⁴.

Il est à noter que le film d'Antoine Fuqua ne met en scène d'officier supérieur à la star du film que le cruel colonel Idris Sadick¹⁵. Absence de généraux, absence de dirigeants politiques (à l'exception du dernier descendant de la lignée royale persécutée, argument narratif du film), toute l'intrigue se déroule à hauteur de soldat, militaires contre militaires, ce dernier aspect différent cependant du film conventionnel de guerre, ou du film de guerre conventionnelle, en ce que l'une des armées se livre à des atrocités. Le choix de l'humanité est donc à faire par les héros, et les aspects moraux de l'intrigue en demeureront là.

Restent les péripéties, et le genre du film. L'affrontement final mis à part - il est gagné par l'arrivée des avions de chasse américains, telle la cavalerie -, le film voit une succession d'épisodes faisant référence tantôt aux codes du western, telle l'arrivée dans un village martyr, où les héros avancent à découvert, résolus, filmés comme les quatre cowboys de *La Horde Sauvage*¹⁶, tantôt au film dit « de monstre »¹⁷ : l'ennemi invisible, de nature inquiétante et inhumaine (cela a été établi aux yeux du spectateur par la scène

¹⁴Explication donnée notamment par Claude Yvon dans *l'Encyclopédie* de Diderot et d'Alembert.

¹⁵Bien que tentante, l'interprétation onomastique ne tient pas : son nom n'est mentionné qu'au générique, mais pas dans les dialogues, ou pas de manière suffisamment récurrente ou intelligible, et en anglais, le terme équivalent est *sadistic*.

¹⁶ Peckinpah, Sam, *La Horde sauvage (The Wild Bunch)*, Warner Bros, 1968.

¹⁷ Le film reprend ici, outre son cadre de jungle, les enjeux et les effets narratifs de *Predator* (John McTiernan, Universal, 1984), par exemple, où une poignée de mercenaires devaient déployer leur savoir-faire pour échapper à un adversaire redoutable et invisible.

du massacre de la mission), que l'on devine dans les frondaisons de la forêt ou que l'on sent aux trousseaux des héros. Le champ rhétorique du film est volontairement pathétique, induisant que la réflexion et la raison logique sont inopérants, ou ne peuvent qu'entraver l'action nécessaire aux populations menacées : les soldats choisissent de rester au côté de la population victime sous le coup d'une forte émotion, et non de leur *ethos* de militaire devant obéir aux ordres, ou encore au *logos* impliquant la mort probable s'ils suivent cette voie. Le film place d'ailleurs en exergue une citation attribuée à Edmund Burke : « Tout ce qui est nécessaire pour le triomphe du mal est que les hommes bons ne fassent rien. »¹⁸

Lorsque le personnage incarné par Bruce Willis et ses hommes font irruption dans le village, ils mettent un terme à une séance de torture épouvantable, un viol suivi de mutilations. En une manière d'illustration de la citation ci-dessus, si ces « hommes de bien » ne déviaient pas leur route pour entrer dans le village, le mal pouvait s'accomplir sans être inquiété. L'extrême violence de l'exécution des violeurs trouve un point d'équilibre respectant la loi du Talion telle que Rambo l'applique : à crime révoltant, châtement immédiat, volontiers brutal mais supposément proportionné. De plus, l'immédiateté du châtement l'apparente à la vengeance, sentiment récurrent de la culture populaire, et ressort dramatique puissant malgré ses utilisations fréquentes.

Cependant, on peut voir cet épisode, et quelques autres, comme des justifications rhétoriques à l'étalage de la violence. En effet, ni *Hotel Rwanda* ni *Blood Diamond* n'exposent de manière aussi graphique les tortures tristement célèbres dans les conflits africains des années 1990 et 2000. Pour autant, leur discours ne fait pas l'économie de ces éléments. Ce que nous appelons justification rhétorique pathétique tient à un mécanisme déjà observé dans la saga des *Rambo* : la nécessité de fournir une bonne raison d'indignation au spectateur. Dans le cas des *Larmes du Soleil*, la férocité de l'ennemi est largement exposée, complaisamment décrite diront certains. L'ennemi possède plusieurs visages, tous aussi terrifiants et fascinants qu'incompréhensibles. Le but des auteurs n'est pas tout-à-fait le même que dans les exemples précédemment cités :

¹⁸ « The only thing necessary for the triumph of evil is for good men to do nothing ».

il s'agit moins d'en appeler à un réveil des conscience que de susciter une horreur viscérale, un choc émotionnel puissant qui peut mener à considérer l'actualité avec une empathie plus grande pour les populations victimes.

Qu'en est-il du bourreau? Il est rejeté à la haine la plus féroce, si irrécupérable qu'il doit être mis hors-circuit aussi rapidement que possible. Le tortionnaire, le bourreau, l'enfant-soldat, drogué et endoctriné, semble irrémédiablement perdu pour l'humanité. Capable de toutes les bassesses sans plus rien éprouver pour les victimes, indifférent au monde, son regard vide, son apparente incompréhension absolue lorsqu'il tue ou fait face au canon vengeur du héros, le rapproche d'un autre mythe dont la lecture post-coloniale est lourde de sens, voire de double-sens : le zombie.

Le zombie, dans le folklore créole - principalement haïtien - n'est pas nécessairement un mort-vivant, il peut être un être humain privé de ses facultés intellectuelles par un sortilège. Capable de suivre des ordres simples, il s'agit d'une force brute, disposée à accomplir tous les méfaits d'un sorcier. La drogue et l'alcool, de même que les discours de propagande et l'endoctrinement féroce ou encore certains rites propres aux factions paramilitaires et/ou tribales, permettent d'assimiler la figure du soldat irrégulier à cette figure du fantastique ou du cinéma d'horreur. A l'instar des morts-vivants devenus populaires dans les années 70, et souvent qualifiés de zombies¹⁹, ces soldats ne sont plus que des corps sans esprit, dont la mise hors de combat est une condition de survie pour les héros. Leur élimination ne nécessite plus même une justification morale, fût-elle celle du Talion : l'appartenance à l'humanité leur est déniée.

Il est évident que les films dont nous avons fait mention jusqu'ici ne manipulent pas l'analogie avec le zombie de manière aussi explicite. En revanche, les traits caractéristiques de certains de ces soldats et paramilitaires, leur hébétude, leur cruauté mécanique, y renvoie en filigrane. En revanche, la mutation, la zombification, la perte partielle ou totale d'humanité, constituent l'argument principal de l'intrigue d'un jeu

¹⁹ Cf. les œuvres de Romero, George *La Nuit des morts-vivants (Night of the Living Dead)*, Independant, 1968, USA ; *Zombie (Dawn of the Dead)*, Laurel Group, 1978, USA, *Le Jour des morts-vivants (Day of the Dead)* UFDC/Laurel, 1985, USA, et bien d'autres.

vidéo qui suscita sa part de polémique : *Resident Evil 5*.

Pour l'essentiel, l'argument prête pourtant peu le flanc à la critique : le scénario du jeu voit deux héros, un Blanc et une Noire, batailler au milieu d'une population africaine zombifiée par le résultat de tests de substances chimiques destinées à l'industrie de l'armement. Les responsables de ces tests et les propriétaires des entreprises d'armement étant, bien entendu, des Blancs, la métaphore scénaristique est claire, et entre en résonance avec d'autres œuvres traitant de l'exploitation de l'Afrique, tel *The Constant Gardener*²⁰.

Toutefois, si l'argument de fond est clair, le support pose un autre problème. En effet, le joueur doit, pour avancer dans le jeu, abattre - par le biais des personnages qu'il contrôle -, les zombies et monstres créés par la firme maléfique. Or, même si ces monstres sont des victimes de manipulations, ils n'en conservent pas moins, pour leur grande majorité, l'apparence humaine. La polémique est née du malaise créé par un jeu qui proposait donc de mettre en scène un Blanc, efficace, civilisé, tirant sur des Noirs réduits à un état de sauvagerie inhumaine ; dans le cadre d'un jeu vidéo, la part interactive, et donc sensorielle, de l'identification du spectateur/joueur au personnage pose systématiquement problème.

De fait, la sauvagerie des personnages, une fois déshumanisés par le processus de zombification, ne gênerait sans doute pas autant le public que les séquences d'introduction, qui mettent en scène des personnages encore peu altérés par le virus, si même ils le sont. Ainsi que l'a souligné N'Gai Croal, critique de la section jeux vidéo du magazine *Newsweek*, « C'est tout le problème quand seul Chris Redfield [le héros] apparaît humain avant que [les habitants] ne se transforment en zombies l'humanité des autres personnes est en question. C'est comme si on pouvait à peine voir leurs visages, il n'interagit pas avec eux. »²¹. Ces séquences sont les premières de la longue quête des deux personnages principaux, et les mettent déjà aux prises avec des agresseurs

²⁰ Meirelles, Fernando, 2005, Universal, d'après le roman de John Le Carré, 2001.

²¹ <http://multiplayerblog.mtv.com/2008/04/10/newsweeks-ngai-croal-on-the-resident-evil-5-trailer-this-imagery-has-a-history/>

particulièrement virulents. Au cours de ce passage, on voit notamment les héros assister discrètement à une sorte de meeting improvisé, au cours duquel un orateur appelle les villageois à la lutte, sur fond de musique angoissante et martiale. N'Gai Croal note à très juste titre que cette ambiance sonore fait référence à ce qu'il faut bien appeler le standard contemporain de la musique de film de guerre, établi par Hans Zimmer pour le film *La Chute du Faucon noir*²² :

La musique qu'ils utilisent dans la bande-annonce rappelle fortement celle utilisée dans *La Chute du Faucon noir*, qui se déroulait en Afrique, en Somalie. Il s'agit précisément de l'un des éléments les plus dérangeants, parce que cela donnait envie de se demander « Wow, quelles recherches cette équipe a-t-elle faites ? Est-ce qu'ils se sont contentés de regarder *La Chute du Faucon noir* et de donner [au jeu] cette espèce de vibration? (N'Gai Croal, *Newsweek*, avril 2008 <http://multiplayerblog.mtv.com/2008/04/10/newsweeks-ngai-croal-on-the-resident-evil-5-trailer-this-imagery-has-a-history/>)

Les concepteurs, avant même de placer le joueur face à des ennemis impressionnants dans des cadres toujours plus inquiétants, font donc appel à une imagerie à la fois contemporaine - celle des conflits civils d'Afrique noire, ses populations embrigadées par des prédicateurs et des orateurs fanatiques, prêtes à basculer dans la sauvagerie - et très ancienne, déjà peinte par Joseph Conrad de manière aussi fascinante que problématique. Les clichés auraient la peau dure, en quelque sorte, et l'arrivée de Redfield au village rappellerait vaguement celle de Marlow au camp de Kurtz : « l'horreur » s'y devine plus qu'elle ne se voit, notamment de par le fait que le narrateur observe l'essentiel des scènes à travers une longue vue : têtes coupées ornant des poteaux, troupes d'« êtres humains - des êtres humains nus -, avec des lances dans les mains, avec des arcs, avec des boucliers, avec des regards sauvages et des gestes barbares. »²³. On peut également noter le pouvoir d'une parole quasi magique et incompréhensible, forcément barbare :

²² (*Black Hawk Down*), Scott, Ridley, Universal, 2001.

²³ CONRAD, Joseph, (*Heart of Darkness*), 1899, p.100, Bantam Classic, USA.

« À présent, s'il ne leur dit pas ce qu'il faut, nous sommes perdus », dit le Russe près de mon coude. (...) Je ne pouvais pas entendre un son, mais à travers mes jumelles je vis le mince bras tendu autoritairement, la mâchoire inférieure bouger, les yeux de cette apparition briller loin dans le crâne osseux qui hochait avec de grotesques secousses (...) C'était comme si une image animée de la mort sculptée dans du vieil ivoire avait agité les mains en guise de menaces à l'endroit d'une foule d'hommes faits de bronze sombre et étincelant. Je le vis ouvrir grand la bouche - cela lui donnait l'air étrangement vorace, comme s'il avait voulu avaler tout l'air, toute la terre, tous les hommes devant lui. Une voix profonde me parvint faiblement. Il hurlait probablement. (CONRAD, Joseph, *op.cit.*, p. 101)²⁴.

Conrad usait de ces éléments narratifs parcellaires pour jouer sur la fascination réelle du lecteur pour le « mystère africain », tout en raillant cette même fascination et l'exotisme dont il fut toujours un critique. Plus d'un siècle plus tard, nous pouvons observer une actualisation de cet exotisme sombre, usant non seulement de lieux communs presque identiques, mais aussi de la même économie narrative : dans presque tous les films et jeux que nous avons cités, un Blanc est placé face à l'étrangeté de l'Afrique, et nombre de ressorts de l'intrigue sont directement liés à ce qu'il croit comprendre des mœurs du continent, notamment sur le plan politique. Pour autant, il ne se défait guère de ce qui le caractérise *a priori* : sa supériorité technologique (armes modernes, techniques guerrières basées sur la discipline plutôt que sur la fureur combattante - éventuellement induite par des stupéfiants ou de l'endoctrinement). Suivant la trame du roman de Conrad, la plupart de ces récits mettent en scène une expédition réduite dans le temps, en aucun cas destinée à demeurer et apporter des modifications durables sur l'environnement traversé : il s'agit de commandos venus effectuer une mission et voués à quitter le terrain aussi vite que possible ; sentiment d'urgence renforcé précisément par le surnombre et la nature de l'ennemi.

Dans le cas de *Resident Evil 5*, la progression est marquée par l'évolution des ennemis. Ces ennemis portent le nom générique de « Majinis », « mot swahili désignant

²⁴ *idem*, p.99.

tout à la fois un démon ou une personne mauvaise »²⁵. Sorti du premier village, où les ennemis/cibles peuvent être vus comme des humains encore sains, ou suffisamment pour créer la polémique que nous avons citée, les héros rencontrent rapidement des personnages dont l'humanité se trouve physiquement dégradée, de manière progressive, jusqu'à ne plus ressembler que lointainement aux hommes qu'ils furent. Nous laisserons de côté les cerbères, insectes géants, vers titanesques et autres créatures qui peuvent n'avoir jamais été humains dans le bestiaire du jeu, pour noter quelques figures proches de celles que nous avons déjà mentionnées plus haut.

Entre autres personnages, des militaires renégats, au service de la firme transnationale, se trouvent à tous les points-clefs du jeu, et leur « monstruosité » semble résider principalement dans leur résistance au feu du héros - et dans les grognements inquiétants qui remplacent leur langage. Bien entendu, il s'agit plus de logique de jeu que d'une idéologie raciste, le joueur devant être appelé à faire preuve de toujours plus d'ingéniosité et de capacités pour venir à bout de ses ennemis. Cependant, le problème posé par N'Gai Croal demeure : il s'agit bel et bien d'incarner un héros blanc tuant sans hésiter une foule de Noirs. La cruauté sauvage de ces personnages est induite suivant le même processus que dans le cas des milices paramilitaires : rendus fous par la drogue ou contaminés par un virus, insensibles à la douleur, ils obéissent aveuglément, et même avec joie aux ordres donnés par un Blanc (Wesker, sorte de « super-vilain » de la saga des *Resident Evil*), à l'instar des rigolards « Gatling gun Majinis ».

On notera le caractère composite de l'attirail de ces derniers ennemis, l'uniforme débraillé, le cigare, et des bijoux (colliers et bracelets) tranchant un peu avec la tenue réglementaire. Cet attirail n'est pas sans rappeler les chefs de milice et de troupes paramilitaires que nous avons évoqués *supra*, présents notamment dans *Blood Diamond*.

Dans le même esprit, certains ennemis, les Ndipaya, plus proches de la vision conradienne, correspondent à l'imagerie tribale, mais également déshumanisés par le virus qui les a contaminés, et tout aussi incurables. Le décor de cette apparition répond

²⁵Tiré du site communautaire consacré au jeu : <http://residentevil.wikia.com/Ndipaya>

d'ailleurs à leur apparence, et comporte d'autres éléments conradiens : huttes décorées, poteaux sacrificiels, restes humains.

Conclusion

La fascination pour l'Afrique est assurément l'un des lieux communs de la création artistique les plus solides, véhicule de clichés aussi nombreux que célèbres sur le terrain, ses habitants et leurs coutumes. Depuis une vingtaine d'années, on peut constater une résurgence de ces lieux communs, revitalisés après un certain temps d'abandon. Ainsi que les Formalistes russes le décrivaient dans les années 1920, l'« exotisme sombre » semble renaître. On retrouve les outils narratifs et les artefacts descriptifs au service du divertissement, d'un appel aux consciences mondiales ou les deux à la fois. Il nous semble essentiel de noter que le corpus demeure très mince : les œuvres que nous avons citées en constituent l'essentiel. En aucune façon, on ne peut conclure à un renouveau d'un sous-genre particulier, ni même dans une contamination massive des codes propres à cet ensemble d'œuvres.

En revanche, le retentissement et la réception de ces œuvres nous paraît révélateur d'un certain regard porté aujourd'hui sur l'Afrique, par le reste du monde - et pas seulement l'Occident, le producteur du jeu *Resident Evil 5*, Capcom, étant japonais - ainsi que par l'industrie cinématographique et vidéo-ludique. Ce regard nous informe sur l'ennemi tel qu'on le conçoit dans les conditions bien délimitées du cinéma de guerre, d'aventure, et du jeu vidéo. Dans ces genres ou média, la captation de l'attention du spectateur ou du joueur est indispensable et doit s'effectuer avec efficacité et rapidité. Les lieux communs que nous avons décrits et mis en perspectives semblent fonctionner, tout d'abord, parce qu'ils sont utilisés, mais aussi imités, ou utilisés de manière référentielle (cf. la musique rappelant fortement celle de *La Chute du Faucon noir*, comme le notait N'Gai Croal²⁶). L'exportation de ces lieux communs au monde vidéoludique, ou la contamination de ce monde par les clichés cinématographiques, peut être vue comme une confirmation de la bonne santé de ces clichés : ils seraient assez efficaces auprès du public pour être copiés.

²⁶ N'Gai Croal, *op. cit.*

Ainsi l'«ennemi idéal» se dessine-t-il, du moins dans le cadre africain contemporain. Imagologiquement parlant, la vision est éloquente : sitôt qu'il faut effrayer et révolter le public, les leviers nous apparaissent, évidents, communément connus, faisant partie d'un imaginaire déjà collectif, ancien et actuel à la fois, s'appuyant sur des figures-types aperçues dans les sources documentaires et les média d'information. Comme le souligne encore N'Gai Croal, « cette imagerie a une histoire. Elle a une histoire et on ne peut prétendre le contraire. Cette imagerie a toujours une histoire qui doit être appréhendée, et comprise. »²⁷

²⁷ *ibidem*.

VILLATTE, Raphaël – Images de l'ennemi. Nouvelles et moins nouvelles figures du barbare et de la barbarie
Intercâmbio, 2^a série, vol. 6, 2013, pp. 176-198

Bibliographie :

Œuvres littéraires

CONRAD, Joseph (1989). *Cœur des Ténèbres*, (*Heart of Darkness*), Bantam Classic, USA.

Œuvres cinématographiques

Cosmatos, George Pan, *Rambo II : La Mission*, 1985, Anabasis, USA.

Costa-Gavras, *Missing*, Universal, 1982, USA.

Fuqua, Antoine, *Les Larmes du Soleil (Tears of the Sun)*, Sony Pictures, 2003, USA.

George, Terry, *Hotel Rwanda*, 2004, USA/Canada.

Kotcheff, Ted, *Rambo*, 1982, Anabasis/Elcajo, USA.

McDonald, Peter, *Rambo III*, 1989, Carolco, USA.

McTiernan, John, Universal, *Predator*, 1984, USA.

Meirelles, Fernando, 2005, Universal, 2001, USA.

Peckinpah, Sam, *La Horde sauvage (The Wild Bunch)*, Warner Bros, 1968, USA.

Romero, George *La Nuit des morts-vivants (Night of the Living Dead)*, Independant, 1968, USA ; *Zombie (Dawn of the Dead)*, Laurel Group, 1978, USA, *Le Jour des morts-vivants (Day of the Dead)* UFDC/Laurel, 1985, USA.

Scott, Ridley, *La Chute du Faucon noir, (Black Hawk Down)*, Universal, 2001, USA.

Stallone, Sylvester, *John Rambo*, 2008, Lionsgate/Weinstein Company, USA.

Stone, Oliver, *Salvador*, Metro Goldwyn Mayer, 1985, USA.

Winner, Michael, *Un Justicier dans la Ville, (Death Wish)*, Paramount, 1971, USA.

Zwick, Edward, *Blood Diamond*, Warner Bros., 2006, USA.

Jeu vidéo

Resident Evil 5, Capcom, 2008, Japon.

Bibliographie critique :

Ouvrages généraux

BELLOUR, Raymond (1966). *Le Western, sources, mythes, auteurs, acteurs, filmographies*, Paris: Union Générale d'éditions.

DIDEROT & D'ALEMBERT, *Encyclopédie*.

RIEUPEYROUT, Jean-Louis (1953). *Le western ou le cinéma américain par excellence*, Paris: Editions du Cerf 7^e art.

VILLATTE, Raphaël – Images de l'ennemi. Nouvelles et moins nouvelles figures du barbare et de la barbarie
Intercâmbio, 2^a série, vol. 6, 2013, pp. 176-198

Code of the Comics Magazine Association of America (1954).
<http://historymatters.gmu.edu/d/6543/>

Articles sur les films cités

Sur *Les Larmes du Soleil*

Interview au site Blackfilm, mars 2003,
<http://www.blackfilm.com/20030307/features/antoinefuqua.shtml>).

Interview de Bruce Willis :
http://www.bbc.co.uk/films/2003/09/01/bruce_willis_tears_of_the_sun_interview.shtml

Sur *Blood Diamond*

Interview de Leonardo Dicaprio au site IndieLondon, 2003 :
<http://www.indielondon.co.uk/Film-Review/blood-diamond-leonardo-dicaprio-interview>)

Interview d'Edward Zwick : <http://movies.about.com/od/blooddiamond/a/bloodez112806.htm>

Voir aussi : http://www.moviesonline.ca/movienews_10613.html.

Sur le jeu *Resident Evil*

Site communautaire : <http://residentevil.wikia.com/Ndipaya>

Croal, Ngai, Newsweek online: <http://multiplayerblog.mtv.com/2008/04/10/newsweeks-ngai-croal-on-the-resident-evil-5-trailer-this-imagery-has-a-history/>