



HAL
open science

Traitement médiatique de l'Amérique Latine par le pure player français : mise en évidence de la violence pour une actualité stéréotypée

Charlotte Maury

► To cite this version:

Charlotte Maury. Traitement médiatique de l'Amérique Latine par le pure player français : mise en évidence de la violence pour une actualité stéréotypée. Sciences de l'information et de la communication. 2023. dumas-04343165

HAL Id: dumas-04343165

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04343165>

Submitted on 13 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Mémoire de Master 1

Mention : Information et communication

Spécialité : Journalisme

Traitement médiatique de l'Amérique Latine par le pure player français Mise en évidence de la violence pour une actualité stéréotypée

Responsable de la mention information et communication
Professeur Pascal Froissart

Tuteur universitaire : Lisa Bolz

Nom, prénom : MAURY Charlotte

Promotion : 2022-2024

Soutenu le : 07/06/2023

Mention du mémoire : Très bien

Remerciements :

Je tiens à remercier Lisa Bolz, ma tutrice universitaire, pour son accompagnement précieux, ces conseils méthodologiques et bibliographiques, qui ont permis de faire émerger et évoluer mon travail de mémoire.

Aussi, je tiens à remercier Arnaud Le Gal, mon tuteur professionnel, pour sa confiance et son intérêt pour ce sujet. J'ai compris, grâce à lui, la pertinence de mon projet et ai pu avancer avec assurance.

Sommaire :

Introduction	p. 4
I)- Systématiser l'anonymat : quand la masse accentue la violence	p.6
1.1 Dissimuler l'identité : une violence symbolique	p.6
1.2 Le langage et l'appartenance de groupe	p.10
1.3 Le portrait comme miroir du collectif	p.12
II)- Faire du son un vecteur d'émotion	p.14
2.1 Le registre musical : une source de tension	p.14
2.2 Le bruit évocateur de lutte	p.16
2.3 Le silence comme catalyseur de souffrance	p.18
III)- Récurrence et ambivalence de l'image : choquer par le symbole	p.20
3.1 Brutalité des images et banalisation de la violence	p.20
3.2 Les protagonistes : des symboles partagés.....	p.25
3.3 L'ambivalence symbolique comme source de violence.....	p.31
Conclusion	p.34
Bibliographie	p.36
Annexes	p.38
Résumé	p.40
Mots-clés	p.41

Introduction :

Narcotrafic, féminicides ou encore *lutte armée*. Voici les thèmes qui apparaissent lorsque le nom « Mexique » est entré dans la barre de recherche de la plateforme *Brut.*, un média pure player français. Des mots relatifs à des situations d'extrême violence et que les médias sur internet semblent clairement mettre en avant. Les pure players sont en effet des médias qui exercent leur activité exclusivement sur Internet. La journaliste Sonia Devillers, dans son émission *l'instant M* sur France Inter, présente les pure player comme des médias à « *l'économie plus que fragile et entièrement basée sur la capacité d'une vidéo à retenir l'attention ou susciter l'émotion* »¹. Soumis aux logiques du web, la ligne éditoriale de ces pure players est souvent dénoncée comme *sensationnaliste*, soit qui est volontairement destiné à faire sensation². *Brut*, *Spicee*, *Vice* ou *Loopsider* mettraient donc en avant des sujets qui convoque l'émotion, afin d'attirer l'attention. Jean-François Tétu admet alors que « des événements qui mettent en scène des thèmes comme les questions de vie ou de mort, l'accident, la perte de contrôle, l'échec, ou la dégradation, pourraient paradoxalement susciter la fascination ». Ainsi, les situations de violence suscite un réel intérêt chez l'auditeur et semble devenir un prisme du traitement médiatique des pure players. La violence correspond au caractère de ce qui se manifeste, se produit ou produit ses effets avec une force intense, brutale et souvent destructrice³. Comme nous prouve l'exemple en ouverture, la violence qui gangrène les sociétés sud-américaines n'échappe pas à l'empreinte médiatique des médias sur internet, qui se sont emparé de leur couverture médiatique. Dans un même élan, les autres domaines d'actualité, qu'ils soient culturels ou sportifs, se voient être abandonnés par les pure players français. Avec cette sélection d'informations, la réalité du terrain de l'Amérique Latine devient biaisée. L'Amérique Latine correspond à « l'ensemble des pays de l'Amérique du Sud et de l'Amérique centrale (plus le Mexique) qui ont été des colonies espagnoles ou portugaises »⁴. Ces pays ont en partage des caractéristiques sociales et culturelles, dont les préjudices du trafic de drogue, de la corruption et des violences faites aux femmes. Ces trois thèmes sont prédominants dans les sujets proposés par les pure players français sur cette région. De fait, la violence qui émerge des formats vidéos est véhiculée de façon similaire : tout comme *Brut*, les médias *Loopsider*, *Spicee* ou encore *Vice vidéo* usent des mêmes symboles ou codes sémiotiques, pour créer une unité et une omniprésence de la violence en Amérique Latine.

¹ Propos de Sonia Devillers, recueillis dans l'émission « Brut : nouveau journalisme ou nouveau sensationnalisme ? », France Inter, 24 juin 2019.

² Larousse, 2023

³ 2023, Larousse

⁴ 2. Amérique latine (2011) Dans *Le Petit Larousse illustré*, Paris : Larousse

L'objectif est donc de mettre en évidence un traitement médiatique commun de l'Amérique Latine par ces quatre pure players, aux logiques éditoriales et modes de diffusions partagées, accentuant des faits de violences stéréotypés. Le stéréotype peut lui être défini comme « caractérisation symbolique et schématique d'un groupe qui s'appuie sur des attentes et des jugements de routine ».⁵ Il fait donc appel aux normes intégrées et socialement partagées. Dans un sens, il s'agit d'observer le contenu audiovisuel proposé par ces quatre pure players, soit dans leur utilisation précise du son et de l'image, pour véhiculer une information brutale, qui répondent à une violence socialement admises. Ainsi, de quelle façon les formats vidéos des pure players français rendent-ils compte d'une actualité violente de Amérique Latine ?

Pour relater cette violence, il s'agira de démontrer que les pure players use des mêmes codes symboliques, sémiotiques et cognitifs. Ils favoriseraient ainsi l'effet de masse, jouent sur les sens auditif et visuel, et présentent une récurrence et une dichotomie des symboles, à la base du sentiment de violence.

Pour mener ces recherches, cette analyse d'image et de discours s'appuie sur les différents formats vidéos proposés par les pure players Brut, Vice vidéo, Spicce et Loospider. Un corpus de 24 vidéos, allant de la période de 2018 à 2023, sera notamment conjugué à un panel de littérature de recherche, comprenant des articles de revues, des dossiers et ouvrages universitaires, qui compléteront mes propres analyses.

Après avoir recensé l'ensemble des vidéos liées à l'actualité de l'Amérique Latine sur ces quatre plateformes d'information, seuls les contenus relatant des actualités violentes ont été sélectionnés, afin d'établir les codes sémiotiques que ces médias ont en partage. Il s'agit de plus des trois quarts du contenu informatif proposé sur cette zone géographique pour ce type de média. Trois formats vidéos des pure players seront analysés : les documentaires, reportages et formats courts, à destination des réseaux sociaux. Dans les trois cas, la violence est relatée de façon comparable. Il s'agira notamment de se focaliser sur quatre pays, tels que le Brésil, le Mexique, la Colombie et le Chili. Ces pays sont ceux dont l'actualité est la plus couverte par les pure players, et dont les logiques de violence à l'image sont les plus présentes et semblent les plus communes.

Dans un premier temps, il s'agira de montrer que l'usage systématique de l'anonymat à l'image favorise un contenu informatif violent. Dans un deuxième temps, il importera de considérer le rôle du son en tant que vecteur d'émotion. Dans un dernier temps, il sera question de la récurrence et de l'ambivalence des symboles de violence à travers l'image.

⁵ Larousse, 2023

I)- Systématiser l'anonymat : quand la masse accentue la violence

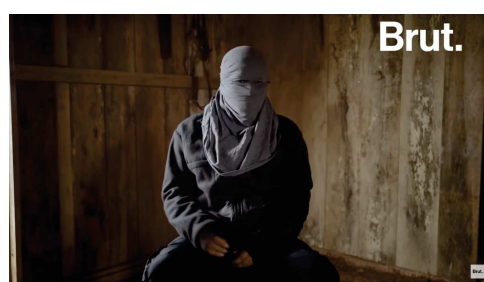
Du port de la cagoule jusqu'à la mise en scène des masses, anonymiser les protagonistes est un des attributs partagé par les pure players. Dissimuler l'identité de ceux qui font l'actualité est presque systématique à l'image, et reste une façon commune de relater la violence. Dans son article *Définir la violence ?*, Yves Michaud souligne que « Vue uniquement en tant que transgression des règles et des normes, la violence fait entrevoir la menace de l'imprévisible. »⁶ En dissimulant les visages, le protagoniste n'est plus visible et représente une menace. Les logiques d'anonymisation sont très largement comparables entre Brut, Loopsider, Vice et Spicce. Ces dernières passent par l'illustration, le discours et l'utilisation du portrait.

1.1 Dissimuler l'identité à l'image : une violence symbolique

Que ce soit pour traiter des groupes armés, du narcotrafic ou des mouvements féministes, les logiques d'anonymisation sont semblables : les visages sont cachés et la voix est bien souvent modifiée. L'illustration des masses alimente notamment la violence du traitement médiatique de l'Amérique latine. Mais tout d'abord, lorsqu'un protagoniste est mis en avant, il est bien souvent cagoulé. La cagoule est un des éléments les plus utilisés par les pure players. Plus qu'une simple façon d'anonymiser, la cagoule est un symbole de violence dans l'imaginaire collectif. Elle est l'accessoire du bandit, et son apparition à l'écran crée en elle-même un sentiment d'insécurité :



Feminicidios, 0:56 min, documentaire **BrutX**, Mexique, 2020



Colombie : au coeur de la guérilla armée des FARC, 24:56 min, **Brut**, Colombie, 2022

⁶ Michaud, Yves. « Définir la violence ? », *Les Cahiers Dynamiques*, vol. 60, no. 2, 2014, pp. 30-36.



Criminal planet : Un nouvel empire de la cocaïne, épisode 1, saison 1, 0:3 min, **Vice**, mars 2022



Mexique : Le féminicide de trop, 1:07 min **Loopsider**, Mexique, 2020

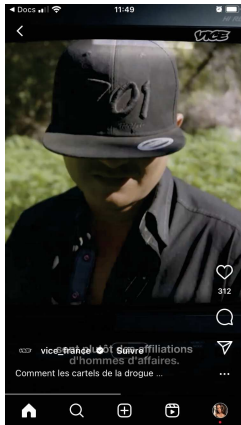
Ces quatre images, provenant des plateformes Brut, Vice et Loopsider, relatent de faits d'actualité très différents. Pourtant, le port de la cagoule est à chaque fois mis en avant. L'utilisation commune de cet accessoire révèle un traitement médiatique semblable. Le documentaire *Femicidios*, de la plateforme BrutX, couvre les mouvements féministes au Mexique. De fait, même pour illustrer des mouvements d'émancipation de la femme, les pure players font prévaloir le port de la cagoule à l'image. Ce symbole de banditisme et de violence est donc visible dans tout type d'actualité, y compris celles qui ne sont pas liées à la lutte armée ou à la drogue. Denise Jodelet, dans *Dynamique sociale et forme de la peur*, souligne que « chaque groupe [social] dispose d'un répertoire propre de représentations qui servent de symboles du mal, du diabolique, de la brutalité ou de la méchanceté ». ⁷ La peur est donc articulée autour des systèmes de représentation partagés par les membres d'un groupe, et ceux-ci sont convoqués pour relater la violence. Ainsi, la cagoule étant un objet associé au banditisme, les pure players la mettent en avant pour symboliser cette croyance partagée, et ainsi raconter la violence.

Mais imager la violence au travers de l'anonymat ne dépend pas seulement de l'usage de la cagoule. D'autres techniques d'anonymisation existent à l'écran. En effet, créer la violence ne résulte pas uniquement du symbole de la cagoule, mais aussi du simple fait de cacher un visage. Lorsque l'interlocuteur n'est pas identifiable, cela crée un sentiment d'insécurité : un visage couvert provoque un manque de repère et donc une méfiance pour le spectateur. C'est notamment ce que retiennent les chercheurs J. et L. Gibb en 1967. Tout deux connus pour avoir défini les dynamiques sociales de la peur, il affirme que « Nous avons tendance à redouter les événements, les gens, les stimuli pour lesquels nous estimons ne pas avoir de réponse adéquate (...) Toute incertitude accroît la peur et les participants s'efforcent par tous les moyens d'éliminer cette incertitude ». ⁸ Pour rendre un

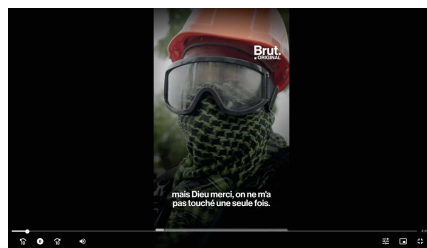
⁷ Jodelet, Denise. « Dynamiques sociales et formes de la peur », *Nouvelle revue de psychosociologie*, vol. 12, no. 2, 2011, pp. 239-256.

⁸ GIBB J. et L. : Une théorie humaniste de la croissance des groupes, dans BUGENTAL J. : *Psychologie et libération de l'homme*, Marabout, Verviers 1973 (traduit de l'anglais 1967), ch. 17, p 214-225.

visage non identifiable, d'autres alternatives sont utilisées : le port d'un bandana, le floutage ou recouvrir le visage de boue... Mais dans la totalité des vidéos analysées, au moins une personne est rendue anonyme, quel que soit le format (reportage ou vidéo à destination des réseaux-sociaux) et quelque soit le média.



The war on the road, The Mexican Cartels
Vice, Mexique



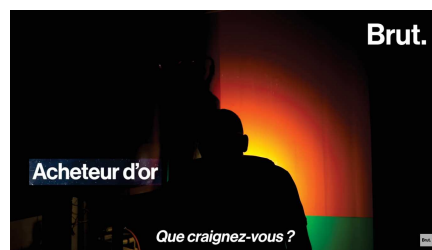
En Colombie, la police tire à balles réelles sur les manifestants, 0:03 min, 0:03 min, **Brut**, Colombie



Des centaines de Mexicaines dans la rue contre les violences sexuelles
0:04 min, **Loopsider**, Mexique,



Au Mexique, des enfants luttent contre les narcotrafiquants, 1:10 min, **Brut**, Mexique



Munduruku : Pillage en Amazonie, 13:36 min, **Brut**, Brésil, nov 2022



Criminal planet : nouvelle empire de la cocaïne, Ep1, 0:07 min, **Vice**, Colombie, juil 2021

Enfin, lorsqu'il ne s'agit pas de portrait, une seconde logique d'anonymisation prévaut : la présence des masses. Les protagonistes sont souvent rendus indifférenciables par la présence des foules à l'image. Gustave Le Bon dit des foules que « La personnalité consciente s'évanouit, les sentiments et les idées de toutes les unités sont orientés dans

une même direction ».⁹ Les membres d'une masse sont donc amenés à se confondre avec l'unité de groupe, ne faisant plus qu'un avec celle-ci.



Mexique : *Le féminicide de trop*, 2:01 min, **Loopsider**, Mexique



En Colombie, 19 morts en 6 jours dans des manifestations, **Brut**, Colombie, mai 2021



Le violeur c'est toi, 8:28 min, **Spicee**, Chili, 2020



En Colombie, l'indignation générale après la mort d'un homme victime de violence policière, 1 : 03 min, **Loopsider**, nov 2020

Cette massification est rapidement interprétée comme un danger par Gustave Le Bon. L'auteur et précurseur de la psychologie sociale souligne ainsi le caractère dangereux des foules dans son ouvrage *Psychologie des foules*. Selon lui, une fois unis, les membres d'une foule deviennent irraisonnés et donc dangereux : « peu aptes au raisonnement, les foules sont au contraire très aptes à l'action ». Celles-ci sont décrites comme une unité, voire une personne, qui n'est plus apte à réfléchir et qui agit sous la pulsion. Alors que la dangerosité des foules est encore bien ancrée dans l'imaginaire collectif, elles apparaissent de façon extrêmement violentes au travers des images des pure players. Comme le montre les images ci-dessus, l'observation de Gustave Le Bon sur l'effet de masse s'applique tout à fait au traitement médiatique de l'Amérique latine par les pure players. En plus d'être rendu anonyme, les individus apparaissent comme dangereux : ils hurlent, courent, frappent... En montrant à l'image les violences verbales et physiques que commettent les individus au sein des foules, les pure players montrent la dangerosité des événements. Cela pourrait-être simplement lié à l'évolution des mouvements sociaux ces dernières années en Amérique Latine, mais dans près de chacune des vidéos, une référence à ces foules est faite. Informer

⁹ Le Bon, Gustave, *Psychologie des foules*, 1895, pp.12

en ayant très souvent recours à ces masses humaines démontre que les pure players use aussi de l'anonymisation par l'effet de groupe pour relater la violence.

Rendre les gens non identifiables provoque donc un effet de violence, que ce soit par le port de la cagoule, la projection de foules ou tout autres procédés, largement utilisés par les pure players. Mais cette anonymisation s'observe aussi dans le langage utilisé par les protagonistes. Dans les différentes vidéos analysées, ces derniers transmettent presque systématiquement leur affiliation au moyen du langage, ce qui participe directement à effacer leur unicité vis-à-vis du groupe représenté.

1.2 Le langage et l'appartenance de groupe

L'effet de groupe s'observe aussi au travers du langage. L'un des procédés les plus évident est l'utilisation du champ lexical du groupe, presque systématique dans les prises de paroles des interviewés par les pure players. Ainsi, l'effet de masse est accentué et les spécificités de chacun sont encore effacées. Ce constat a notamment été fait par Yves Bodart, chercheur en psychologie des groupes et organisation. Selon lui, « quand l'emploi du « nous » se généralise au sein du groupe, c'est à ce moment que la pression de conformité a le plus de poids »¹⁰. Cette utilisation du « nous » se retrouve dans les trois types d'actualités les plus couvertes, que ce soit pour le narcotrafic, les luttes armées ou les mouvements féministes.



Mexique : Brut a rencontré un tueur à gage,
2:10 min, Brut, Mexique, mars 2020



Mexique : la réalité derrière le narcotrafic,
0:08 min, Brut, Mexique, avril 2020

La plupart des premières prises de parole des personnes interrogées s'apparente à un discours de masse. L'individu, par le lexique qu'il utilise, s'inclut à chaque fois dans un groupe. C'est ainsi qu'un tueur à gage rencontré par Brut, dans une vidéo intitulée *Mexique : Brut a rencontré un tueur à gage* et datant de mars 2020 s'exprime en disant « nous ne

¹⁰ Bodart, Yves. « Les phénomènes de groupe », *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, vol. 117-118, no. 1-2, 2018, pp. 119-146.

connaissions pas les gens que l'on tue ». Dans la seconde vidéo, provenant aussi du média Brut, un jeune se présente comme « cuisinier » comme d'autres, en ajoutant « on tue aussi ». C'est ainsi que dans l'épisode 1 de *Criminal planet : nouvelle empire de la cocaïne* sur Vice, qu'un jeune trafiquant colombien affirme « on doit suivre les règles » ou encore « on le fera avec notre sang », « qu'on nous a laissé », « si on nous manque de respect »... Ou qu'une féministe chélienne, dans le reportage *Le violeur c'est toi*, sur Spicce, déclare « c'est puissant pour nous », « c'est beaucoup pour nous » ou encore « nous avons quelque chose à proposer ».

Aussi, selon Yves Bodart, au « *le sentiment du collectif* s'ajoute la pression de conformité ». Pour être « conformes » aux normes du groupe, il y a naturellement le respect du vocabulaire partagé. Les individus conformes utilisent donc des expressions qu'ils comprennent et partagent entre membres d'un groupe, ce qui prouve aussi leur appartenance. L'auteur insiste sur le fait que « la communication crée des relations » : elle maintient les liens et reste fondamentale dans la constitution et la reconnaissance d'un groupe. Ainsi, « Ce que quelqu'un dit dans un groupe, la manière dont il le dit, le choix de ses destinataires privilégiés, tout cela va faire en sorte qu'une relation d'un tel type s'établira entre l'émetteur et certains de ses destinataires, tandis que cette relation sera d'un genre différent avec d'autres destinataires chez lesquels l'impact des messages ne sera pas le même. »¹¹ Ce lexique partagé entre les membres du groupe est aussi très présent dans les prises de paroles relayées par les pure players. Pour reprendre l'exemple de l'image d'au-dessus, avec le jeune qui se présente comme « cuisinier », ce dernier fait l'usage d'un langage propre au gang et au trafiquant de stupéfiant.

Cette façon propre de s'exprimer pour un groupe, de nombreux sociologues l'ont mise en lumière. L'un d'eux a même souligné l'importance de ces normes dans les groupes perçus comme « délinquants ». Il s'agit de William Foote Whyte dans son livre intitulé *Street Corner Society*¹². Au travers d'une immersion dans les quartiers italo-américain de Boston des années 1940, le sociologue explique l'existence d'une réelle organisation sociale, dans un milieu jusqu'ici perçu comme déviant et non conforme à la société. La particularité du langage en tant que norme du groupe est notamment évoquée. Ainsi, les jeunes qui adhèrent au gang ont recréé une « société miniature », où les rôles sont clairement établis et le vocabulaire est propre et partagé. Dans les vidéos des pure players, le respect du langage comme celui des normes d'un groupe, qui plus est déviant, apparaît de façon centrale. Avec des expressions telles que « cuisinier », les protagonistes apparaissent clairement comme membres d'un groupe délinquants, en marge de la société mais aux

¹¹ Id Bodart, Yves. « Les phénomènes de groupe », *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, vol. 117-118, no. 1-2, 2018, pp. 119-146.

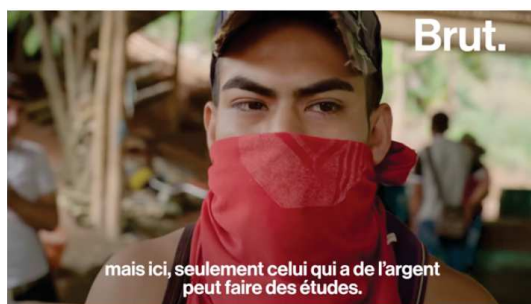
¹²Whyte, W.F. (1943). *Street Corner Society*. University of Chicago Press: Chicago.

normes et valeurs très existantes et partagées. Tout en respectant l'image du groupe déviant, les individus exacerbent leur appartenance aux groupes en utilisant un vocabulaire bien particulier : ils sont ainsi tout aussi semblables que *déviant*s et donc dangereux.

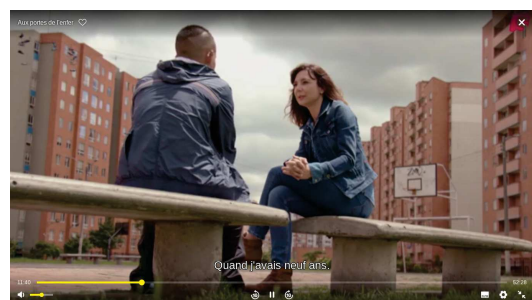
Le contenu langagier de ces vidéos participe donc à supprimer l'unicité des personnes rencontrées, tout comme les techniques d'anonymisation à l'écran. Mais un troisième processus est entretenu par les pure players pour accentuer l'effet de masse : le portrait. Ce genre journalistique est aussi très présent dans le contenu des pure players, bien souvent directement intégrés au reportage. Le portrait est une technique qui peut être assimilée à un miroir du collectif.

1.3 Le portrait comme miroir du collectif

De façon paradoxale à l'illustration de la masse, le portrait est très souvent utilisé par les pure players. En réalité, partager une individualité participe aussi à refléter la réalité de toute une communauté. Un portrait sert à témoigner de la véracité d'une actualité. Pour cela, il doit répondre à une logique précise : selon Dominique Mehl, sociologue et directrice de recherche au CNRS, « le témoignage privé, individuel et particulier n'accède à la scène publique que pour autant qu'il permette d'ouvrir à la généralité ou, au moins, qu'il est vocation à évoquer une situation ou un problème globale »¹³. Ainsi, pour qu'un témoignage ait du sens vis-à-vis de l'actualité couverte, il faut qu'il corresponde à ce que vit plus largement un collectif. D'après l'auteur, « La publicisation d'un cas privé ne prend de sens que lorsque, par delà le *je*, se profile le *on* ». Cette logique se vérifie dans les portraits présentés par les pure players : à chaque témoignage, le récit individuel est le reflet du collectif.



Colombie : j'ai rencontré les cultivateurs de coca, 8:39 min, Brut, Colombie, mars 2022



Colombie : enfance brisée, 11:40 min
Spicee, Colombie, 2018

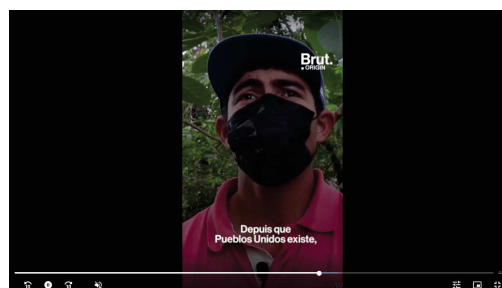
¹³ Mehl Dominique, « La figure anonyme du témoin », pp.125 *Figure de l'anonymat : médias et société*, Frédérique Lambert, L'Harmattan, 2001

Les portraits de jeunes trafiquants en sont un exemple clair. Le plus souvent, ces derniers confient être tombés dans le trafic de drogues par manque de moyens et qu'ils ne peuvent pas en sortir malgré leur volonté. Dans la première vidéo de Burt ci-dessus, ce jeune « cuisinier » de cocaïne de 19 ans avoue rêver de devenir avocat, mais payer une licence est trop cher en Colombie. Dans la seconde vidéo, un jeune de 17 ans confie appartenir à un gang depuis ses neuf ans. Tout comme le premier, c'est pour pouvoir ramener de l'argent dans son foyer qu'il a commencé le trafic. Presque au même âge, leurs témoignages sont similaires, et ils sont loin d'être une exception dans les reportages des pure players. Leur individualité n'est en réalité que le reflet d'une réalité commune : il ne parle donc plus en leur nom, mais pour tout un groupe.

Aussi, dans les deux cas, leurs noms ne sont pas connus. Pour cause, « L'anonymat constitue un des ressorts du glissement vers la généralité » d'après Dominique Mahl.



La colère des favelas de Rio contre les stups brésilien, 0:50 min, **Loopsider**, Brésil 2021



Au Mexique, ils ont créé un groupe armé pour protéger leur production d'avocats, 1: 30 min, **Brut**, Mexique sep 2021

Très souvent, pour accéder à cet anonymat, les noms sont effacés. Par exemple, lorsqu'une mère de famille s'exprime dans la vidéo de Loopsider *La colère des favelas de Rio contre les stups brésilien*, elle est simplement présentée comme « la femme qui habitait là ». Même à visage dévoilé, l'anonymat est assuré par l'invisibilisation du nom. C'est aussi le cas pour le producteur d'avocat de la seconde vidéo : son nom ni son prénom n'est évoqué dans la vidéo. Cette logique efface aussi les individualités et rend les protagonistes interchangeables.

L'utilisation du portrait, qui devient miroir du collectif, est central pour les pure players. Il est un bon outil pour relater la violence en convoquant l'imaginaire collectif. Le personnage est donc nécessairement anonyme, une logique retrouvée à travers le langage convoqué et la dissimulation de l'identité à l'image. Mais au-delà de l'anonymat pour faire état de la violence, une autre méthode est utilisée : le rôle du son et du silence.

II)- Faire du son un vecteur d'émotion

La place du son est centrale dans les vidéos des pure players et sert directement à relater la violence. Que ce soit en convoquant un registre musical particulier ou en jouant des bruits et des silences, les techniques sonores sont évocatrices de violence. Jean Vion-Dury, neurophysiologiste et docteur en médecine dit d'ailleurs que « la musique et le son, au titre individuel des habitudes d'écoutes et au titre sociétal des activités musicales, font partie, avec le langage, des plus forts moyens de cette construction du quotidien. C'est ainsi que l'on parle de l'audio-visuel et non du visuo-auditif »¹⁴ Le son est donc intimement lié à la communication, et son usage par les pure players reste une façon d'informer. Pour véhiculer une idée de violence, les sons utilisés doivent donc renvoyer à un imaginaire sonore et musical collectif.

2.1 Le registre musical : une source de tension

Dans la totalité des vidéos traitées, la musique a une place très importante. Elle rythme le montage, ponctue les entretiens, prépare aux prochains plans. Mais avant-tout, elles participent pleinement à installer une atmosphère de violence. La musique stimule cognitivement et le choix de cette dernière permet aussi d'influer sur l'état d'esprit du spectateur. La sélection musicale est donc loin d'être anodine et participe pleinement à véhiculer un sentiment de tension, de stress, ou accentuer les scènes de violence visuelle, soit la mort, les armes ou la drogue à l'image.

Dans un article de la revue *l'Année psychologique*, les chercheurs Aline Moussard, Françoise Rochette, et Emmanuel Bigand font état des lieux des expériences scientifiques qui mettent en évidence le lien entre la musique et l'émotion. Il est notamment souligné que « l'écoute musicale module aussi les composantes neurophysiologiques associées à l'état de stress ».¹⁵ La musique intervient directement dans l'état de stress de l'auditeur, capable de jouer sur la concentration de l'hormone du stress et sur le rythme cardiaque. Dans les différentes vidéos analysées, les pure players font le choix de musiques aux logiques similaires, qui plongent l'auditeur dans un contexte de tension.

La première logique musicale constatée, c'est l'alliance de notes répétitives et d'un rythme soutenu, voire haletant. L'ensemble des musiques choisies par les quatre pure players répondent à ce registre musical. Pour n'en citer que quelques une, les vidéos *Son combat contre les narcos et les politiques corrompus au Mexique en ont fait une cible*, du

¹⁴Chandès, Gérard. « Introduction. Ce que le son nous fait », *Communication & langages*, vol. 193, no. 3, 2017, pp. 25-37.

¹⁵ Moussard, Aline, Françoise Rochette, et Emmanuel Bigand. « La musique comme outil de stimulation cognitive », *L'Année psychologique*, vol. 112, no. 3, 2012, pp. 499-542.

pure players Loopsider, *The war on the road* *The Mexican Cartels*, du média Vice, ou encore *Au Mexique, ils ont créé un groupe armé pour protéger leur production d'avocats* de la plateforme Brut, sont toutes trois rythmées d'une musique largement comparable. Trois ou quatre notes de musique s'enchaînent simplement, mais sur un rythme intense.

Ces deux caractéristiques sont centrales dans la musique d'horreur de thrillers. C'est notamment ce que le journaliste de Radiofrance Léopold Tobisch met en avant dans un article intitulé *Comment créer une musique qui fait peur*, paru le 31 octobre 2019. Premièrement, la répétition des notes a un effet anxiogène : le fait que le rythme se répète sans arrêt, cela favorise une impression d'infini ou de sans-issue chez l'auditeur. Associé à une cadence soutenu, le mélange des deux provoque un sentiment d'angoisse et accentue l'accélération du rythme cardiaque. De nombreuses musiques de thrillers s'appuient sur l'association de rythmes haletants et répétitifs pour créer l'effroi, comme dans des *Dents de La Mer* de Steven Spielberg de 1976. La musique utilisée par les pure players répond aux mêmes logiques.

La seconde logique, elle aussi presque systématique chez les pure players, est celle de l'utilisation de notes aiguës. Si la plupart du temps, les basses sont très présentes dans les musiques choisies, des accords de piano, violon ou guitare viennent se superposer. C'est notamment le cas dans les bandes-son des trois vidéos citées ci-dessus. Sur un fond sonore particulièrement grave, les notes aiguës se détachent, surprennent, et entretiennent directement une émotion forte. Pour exemple, les vidéos du média Brut, *Au Mexique, ils ont créé un groupe armé pour protéger leur production d'avocats* ou encore *Mexique : la réalité derrière le narcotrafic*, les notes de piano sont hautes et se détachent des basses, particulièrement présentes. La seconde vidéo citée s'ouvre même sur une note de piano en suspension, ce qui crée la surprise et plonge directement l'auditeur dans un contexte très sérieux.

Encore une fois, ces logiques sont largement employées par les compositeurs de musique d'horreur, comme le souligne Léopold Tobisch dans ce même article sur Radiofrance. L'une des plus connue est la bande-son de la musique de l'exorciste : les notes de pianos sont particulièrement aiguës, s'enchaînent rapidement en quelques accords seulement.

Enfin, il est important de noter que les musicalités diffèrent en fonction de ce qui paraît à l'image. Par exemple, dans la vidéo *Mexique : la réalité derrière le narcotrafic*, lorsque la scène se déroule dans les champs de pavot avec des familles, l'image est accompagnée de petits accords de guitare. Une musicalité agréable, qui se réfère à l'imaginaire de la culture traditionnelle, et qui correspond à un moment de vie de famille. En

revanche, lorsque des narcotrafiquants apparaissent à l'image, cagoulés et tapis dans la jungle, la musique change. Elles deviennent plus agressives, avec un rythme haletant, des sonorités aiguës et répétitives : les mêmes logiques décrites au-dessus. De fait, la musique accompagne le récit de violence qui paraît à l'image, en changeant en fonction de celle-ci.

Ainsi, que ce soit par l'utilisation d'instruments ou de registres différents, la musique qui accompagne les vidéos des pure players répond à des logiques communes, créant le suspens, le stress ou l'effroi. Les bandes-sons participent donc à raconter la violence, en jouant directement sur les émotions. Mais au-delà de la place de la musique, celle des bruits, particulièrement explicites, provoque aussi un sentiment d'insécurité, de peur ou de tristesse. Coups de feu, cris, pleurs ... Les bruits évocateurs de lutte plongent aussi le spectateur dans une réalité qui se veut glaçante.

2.2 Le bruit comme évocateur de lutte

Des bruits bien spécifiques sont aussi mis en avant par les pure players : ceux qui correspondent à l'imaginaire collectif de la violence. On sait avec les travaux du philosophe et mathématicien Jean Petitot-Cocorda que la perception des sons est catégorielle : chaque son renvoie à un système de valeurs qui permettent de les regrouper dans des catégories.¹⁶ Une théorie qui sera reprise notamment par Jean François Bordron dans *Comment le son nous informe-t-il ?*. « On peut supposer que, quel que soit le type d'expérience sensible à laquelle on se réfère, il existe toujours une certaine catégorisation, ici celle des sons. [...] C'est ainsi que l'on obtiendrait bien l'évidence d'un système de relations ou de valeurs, y compris, quoique partiellement, pour la catégorisation de sons autres que ceux relevant de la musique et de la phonologie ».¹⁷ Il est possible d'affirmer que des sons peuvent renvoyer à un système de valeur dénotant de la souffrance ou du danger. Pour informer, ces plateformes d'information jouent des bruits pour imposer une ambiance cette ambiance violente.

Pour l'auteur, l'identification d'un son dépend de la *fonction symbolique* qu'il renferme. Celle-ci « se caractérise précisément par l'établissement d'un univers réglé. » A titre informatif, les sons mis en avant par les pure players sont des bruits reconnaissables et associés symboliquement au danger. C'est essentiellement le cas pour les formats courts de Loopsider, Vice ou Brut : les bruits de coups de feu, de cris ou de slogans de luttes se

¹⁶ Jean Petitot, *Les catastrophes de la parole, de Roman Jakobson à René Thom*, Paris, Maloine, 1984.

¹⁷ Bordron, Jean-François. « Comment le son nous informe-t-il ? », *Communication & langages*, vol. 193, no. 3, 2017, pp. 49-62.

retrouvent dans la plupart des formats. Leurs présences gardent le spectateur en alerte et accentuent la sensation de risque. Ainsi, des coups de feu retentissent dès l'ouverture des vidéos *The war on the road The Mexican Cartels*, du média Vice, et de *Le réseau criminel le plus puissant du Brésil : l'histoire du PCC* du pur player Brut. Dès la première seconde, le spectateur est plongé dans une réalité violente.

Le second type de bruit qui correspond au prisme de la violence, ce sont les cris. Un court instant, la musique est arrêtée et les hurlements explosent. "Un son brutal, une détonation par exemple, va faire intrusion dans notre ambiance sonore du moment, surprendre notre perception et lui imposer une certaine contrainte, bien différente de celle de la mélodie parce que son mode temporel sera celui de l'intensité" selon Jean-François Bordron. C'est aussi le cas dès l'ouverture de certaines vidéos : des individus clament leur souffrance dès les premières secondes des vidéos *En Colombie, 19 morts en 6 jours dans des manifestations*, de Brut. *La colère des favelas de Rio contre les tups brésilien*, de Loopsider. Dans la seconde vidéo, il est possible d'entendre "Ils ont tué mon ami. Je veux que justice soit faite", accompagner les cris de détresse.

Les sons choisis sont donc reconnaissables par le spectateur puisqu'ils appartiennent à des univers partagés. Le bruit de coups de feu ou de cris sont inclus dans une catégorie de sons, qui induisent le danger, la souffrance et de fait retranscrivent la violence. Les pure players usent de ces sons de façons précises, afin de rendre compte d'un contexte sud américain violent. La musique et les bruits sont omniprésents, mais ne pourraient entièrement faire état des lieux de cette violence sans l'utilisation des silences. Ainsi, le silence à une place très importante et partagée par les quatre plateformes Brut, Loopsider, Vide et Speccy. Il induit et même augmente l'effet de souffrance, tel un catalyseur.

2.3 Le silence comme catalyseur de souffrance

Le silence est intrinsèque à la communication : sans lui, le bruit n'aurait plus sa place. Ainsi, à travers les vidéos des pure players, il est un vrai outil communicationnel. « Le silence permet de laisser s'exprimer son interlocuteur, de faire baisser la pression, de marquer une pause, de reprendre le fil de son discours. Le silence est ainsi l'allié de toute

conversation. »¹⁸ Le silence est donc une force. Il participe en lui-même au sentiment de souffrance et le véhicule jusqu'à l'interlocuteur, tel un catalyseur. Il est donc d'abord un vecteur d'émotion : il laisse le temps aux sentiments de prendre place et à l'interlocuteur de les exprimer. Par exemple, si le bruit est évocateur de lutte, le silence aussi fait office de violence, mais dans le registre de la peine. Celui-ci est contrôlé et joue directement sur les perceptions et sentiments du spectateurs : les silences accentuent la gravité des faits.¹⁹ Le silence agit en ce sens comme un repère pour le spectateur, en évoquant des situations où l'émotion doit être très présente. Ainsi, selon Benoît Basirico, journaliste et critique musical de film, « La relation entre la musique et le silence est très importante pour exprimer au spectateur quand il doit avoir peur, et quand il doit être rassuré. » Cette fonction du silence se retrouve à travers les vidéos des pure players : alors que leur contenu audiovisuel est particulièrement bruyant et chargé, les scènes d'émotion sont les rares où il est possible de n'entendre qu'un silence. Dans la vidéo *Femincidios*, de Brut, un témoignage précis montre l'importance du silence dans le retentissement de l'émotion. Une mère de famille mexicaine se livre sur le meurtre de sa fille, quelque temps auparavant. Lors de sa prise de parole, des temps de latence sont gardés à l'image : la femme se tait, souffle, baisse ou lève la tête pour relayer un regard. Seules ses respirations retentissent. La force des *silence-respiration*, Nathalie Van Laethem et Jean-Marc Josset l'ont mis en lumière dans leur ouvrage *La boîte à outils des soft skills* : « C'est l'utilisation du silence dans son discours, pour créer du rythme, reprendre sa respiration, laisser ses interlocuteurs recevoir et comprendre les messages, donner du poids à ses arguments. »²⁰ C'est donc un choix pour le pure player de ne pas combler le vide : garder un silence c'est garder la force émotionnelle auquel il renvoie.

Aussi, le silence sert de ponctuation : il permet notamment d'annoncer le début ou la fin d'une prise de parole et rythme ainsi les échanges. Cette utilisation du silence permet notamment de donner du sérieux à la prise de parole ou d'amener l'interlocuteur à davantage se confier. Nathalie Van Laethem et Jean-Marc Josset les ont cette fois-ci nommés *le silence-écoute attentive*. En laissant ce type de silence prendre place, les médias donnent l'impression qu'il est compliqué pour l'interlocuteur de s'exprimer, tant la réalité des faits est violente. Les mots semblent encore plus durs à dire et donc à recevoir. Plus qu'un repère communicationnel, les pure players utilisent donc ces silences pour accentuer l'effroi d'un récit. C'est ce que l'on peut observer lors des échanges entre la journaliste et les jeunes qu'elle rencontre lors du reportage *Colombie : enfance brisée* sur

¹⁸ Van Laethem, Nathalie, et Jean-Marc Josset. « Outil 50. L'art du silence », , *La boîte à outils des soft skills*. sous la direction de Van Laethem Nathalie, Josset Jean-Marc. Dunod, 2020, pp. 152-153.

¹⁹ Isabelle Reck, Beat Follmi. Silence, son et langage: Expérience et esthétisation de la violence organisée aux XXe et XXIe siècles. Groupe LES:TRACES, Laboratoire des Études sur : Trauma, Art, Commémoration, Engagement, Son (ITI CREA), Nov 2021, Strasbourg, France. (hal-03522186)

²⁰ Id Van Laethem, Nathalie, et Jean-Marc Josset. « Outil 50. L'art du silence »,

Spicee. Lors de ses échanges, les instants de silence, avant ou après ses questions, ne sont pas supprimés : ils expriment la difficulté qu'ont ces jeunes à répondre à des questions complexes, qui touchent directement à leur quotidien de violence. Cela rajoute du pathétique à leur prise de parole, en elle-même déjà émouvante.

Ainsi, le rôle du son dans les vidéos des pures players est loin d'être anodin et leur utilisation s'avère être similaire. La musique, doublée de bruits évocateurs de lutte et entrecoupée de silence, participe directement à narrer la violence. Mais au-delà de des logiques partagées qui entourent l'image, cette dernière en elle-même répond à des traits communs, qui racontent directement la violence. De part une ambivalence récurrente de l'image et l'usage de symboles forts, les pure players tentent de toucher, jusqu'à banaliser la violence. Roland Barthes, dans *Rhétorique de l'image*, met en exergue la distinction entre un message *littéral* et un *message symbolique* d'une image.²¹ « Ainsi la rhétorique de l'image (c'est-à-dire le classement de ses connotateurs) est spécifique dans la mesure où elle est soumise aux contraintes physiques de la vision (différentes des contraintes phonatoires, par exemple), mais générale dans la mesure où les « figures » ne sont jamais que des rapports formels d'éléments ». Roland Barthes assure alors par que le système d'une image est structuré et notamment en faisant appel à des « connotateurs », qui sont à comprendre dans le sens de *symbole*. Pour décrypter le message d'une image, et plus précisément son « message connoté » d'après l'auteur, il faut mettre en évidence ces connotateurs, soit les symboles partagés autant dans leur convocation par les pure players que dans leur réception par le spectateur. Ici, les images ainsi que leur structure relèvent clairement de la symbolique de la violence, que ce soit par la récurrence ou l'ambivalence de ces symboles.

III)- Récurrence et ambivalence de l'image : choquer par le symbole

Dans l'ensemble des contenus des pures players analysés, l'usage répétitif et décalé des symboles est aussi une façon de faire part de la violence. Un symbole est une notion très vaste et dont le sens divise. Émilie Granjon souligne ainsi la complexité de ce concept dans l'article *Le symbole : une notion complexe*. Parmi les nombreuses définitions, toutes dépendant de la discipline qui s'y intéresse, il est possible de retenir une sous-catégorie de

²¹Barthes Roland. *Rhétorique de l'image*. In: *Communications*, 4, 1964. Recherches sémiologiques. pp. 40-51;

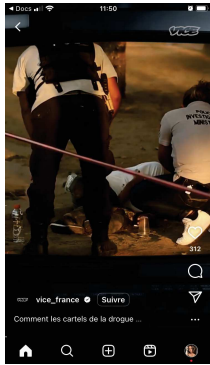
la notion de symbole, mis en avant par le lexicographe français Alain Rey et repris par Émilie Granjon : « La première [sous-catégorie] assimile le symbole à une figure ou « une personne qui incarne de façon exemplaire quelque chose [...] [et qui] en vertu d'une convention arbitraire correspond à une chose ou à une opération qu'il désigne ». ²² Le symbole, compris en tant que tel, est central dans les images des pure players, et ses représentations sont à la base du sentiment de violence. D'une part, la récurrence des images aux symboles choquants marque le spectateur et banalise la violence. Puis, l'apparition de protagonistes érigés en symboles entretient ce sentiment de violence. Enfin, l'ambivalence des images créent un décalage qui finit de toucher le spectateur.

3.1 Brutalité des images et banalisation de la violence

Le choix comparable d'images entre les pure players et la récurrence de leur thème exacerbent leur caractère violent. Pour commencer, la présence de la mort en image est un peu moins récurrente mais existe tout de même dans de nombreuses vidéos, essentiellement de Vice et Loopsider. Le plus souvent, ce sont des images furtives de corps inertes ou une forte présence de sang qui est montré à l'écran. Des images particulièrement violentes, qui ne restent pas plus de quelques secondes à l'écran, s'enchaînant avec quelques autres images semblables. Cette capture de la mort par les médias, Anna-Maria Le Bris les relie à des « images-choc ». Selon elle, « Les images-choc doivent être comme fulgurantes, que l'on y soit confronté par la diffusion télévisée comme par l'image d'une couverture de magazine. Elles choquent en nous heurtant, en figeant notre regard sur ce qui y est montré et peuvent alors nous saisir d'effroi – une peur soudaine, immédiate, qui se rapproche de l'horreur représentée. » ²³ La brutalité des images parlent d'elle-même : loin d'être anodines, elles sortent de l'ordinaire de par l'exposition nette des corps et du sang. Enchaînées sur un rythme intensif, l'immédiateté de ces images semble assumée par les pure players. Si cette logique ne concerne pas l'ensemble des vidéos, c'est tout à fait le cas pour celles qui mettent directement la mort en scène. Les corps internes, des formes au sol ou du sang qui se propagent, sont des images qui se succèdent en quelques secondes : la mort est soudainement présente, furtive et donc partout à la fois. C'est un rythme qui peut donner l'impression au spectateur d'être submergé.

²² Granjon, Émilie. « Le symbole : une notion complexe. » *Protée*, volume 36, numéro 1, printemps 2008, p. 17–28. <https://doi.org/10.7202/018802ar>

²³ Anna-Maria Le Bris. *Images et peurs : l'expérience de l'événement médiatisé*. Art et histoire de l'art. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2019. Français. (NNT : 2019PA01H309). (tel-02612243)



Comment les cartels de la drogue mexicains gagnent des milliards, 0:30min, Vice, Mexique



Colombie : 19 morts en 6 jours dans des manifestation, 0:21min Brut, Colombie



La colère des favelas de Rio contre les stups, Loopsider, Brésil 2021

Au delà de l'évidence d'un corps mort ou du sang qui sétale, ce type d'image, convoque des couleurs comparables : le rouge, le noir, le gris. Ces trois couleurs largement dominantes structurent aussi l'image et jouent un rôle dans le « message connoté », selon les termes de Roland Barthes²⁴. Ce triptyque de teintes se retrouve dans les trois images ci-dessous : protagonistes sont dans la nuit et sont vêtus de noir, le sol gris est bétonné et le rouge du sang se retrouve même sur la balistique de la police. Ce sont donc des ton morbides qui sont convoquées et qui plongent le spectateur dans une ambiance sombre et mortuaire.

La mort pourrait être ainsi considérée comme le paroxysme de la violence : renvoyant directement à la propre condition humaine du spectateur, elle convoque particulièrement l'émotion. C'est notamment ce que Anna-Maria Le Bris exprime dans *Images et peurs : l'expérience de l'événement médiatisé*, en décrivant la couverture médiatique du génocide rwandais : « l'horreur représentée par l'image, c'est cette mort de masse qui effraie et repousse car elle renvoie à notre propre fin, tout autant qu'à l'imaginaire collectif de la fin des temps, de tous les hommes ».

A l'image, la mort ne semble pas qu'omniprésente dans le temps, mais aussi dans l'espace. Elle n'est pas seulement capturée dans la rue, terrain des affrontement meurtrier selon les images des pure players, mais aussi dans la campagne, ou des sépultures et corps enfouis sont aussi montrés à l'écran. Encore une fois, ce phénomène de tuerie apparaît comme un phénomène largement répandu. Comme ces deux images des médias Brut et Loopsider le suggèrent, les corps enterrés semblent très nombreux. Face à la quantité de sépultures divulguées, la violence de la situation semble extrêmement répandue.

²⁴ Barthes Roland. Rhétorique de l'image. In: Communications, 4, 1964. Recherches sémiologiques. pp. 40-51;

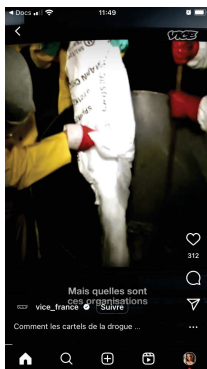


Son combat entre les narcos et les politiques corrompus au Mexique en ont fait un cible, 0:20 min, **Loopsider** Mexique



Le réseau criminel le plus puissant du Brésil : l'histoire du PCC, 1:06min, **Brut** Brésil, mars 2023

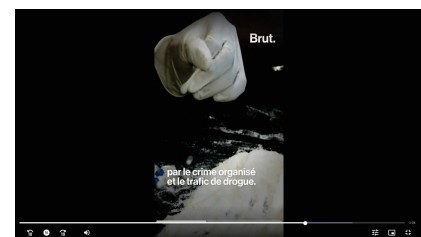
Aussi, la mort n'est pas le seul thème abordé en image par les pure players. Par exemple, la drogue et les armes sont presque systématiquement présentés comme indissociables des sujets traités.



Comment les cartels de la drogue mexicains gagnent des milliards, 0:20min, **Vice**, Mexique, oct 2021



Cartels : passer la frontière, 0:08min Episode 3, **BrutX**, Mexique, 2021

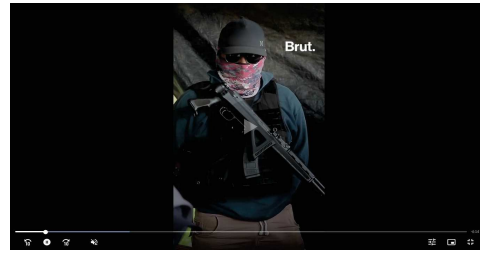


Mexique : des enfants luttent contre des narcotrafiquants, 1:04min, **Brut** Mexique, janv 2020

Le plus souvent il s'agit de cocaïne, parfois de marijuana, ou des armes colossales comme de discrets pistolets. A la différence de la divulgation du sang et des corps, la drogue et les armes à l'image apparaissent de façon assumée. Symbole du trafic et de la délinquance, elles sont mises en évidence au moyen de plans-séquence beaucoup plus longs. La drogue et les armes sont arborées, voire même au centre du propos, jusqu'à être portées clairement à l'image par les protagonistes.



Colombie : au coeur de la guérilla armée brésilien, 0:50 min, **Loopsider**, Brésil 2021
des FARC, 7:14 min **BrutX**, Colombie, 2022



Au Mexique, ils ont créé un groupe armé pour protéger leur production d'avocats, 0:19 min, **Brut**, Mexique sep 2021

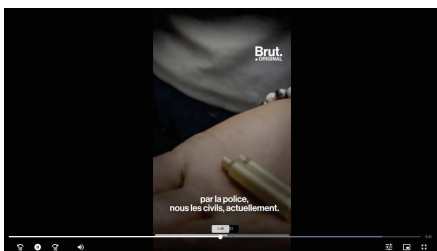


Criminal planet : nouvelle empire de la cocaïne, Ep1, 0:08 min, **Vice**, Colombie, juil 2021



Cartels : passer la frontière, Ep2, 2:15 min **BrutX**, Mexique, 2021

Sans exception, les quatre pure players convoque ces deux symboles de délinquance, qui renvoient clairement à l'imaginaire collectif du trafic et du danger. Ces médias ont ces symboles en partage, jusqu'à présenter les mêmes types de plans, comme sur les images de gros plans directement sur des balles.



En Colombie, la police tire à balles réelles sur les manifestants, 1:40 min, **Brut**, Colombie mai 2021



La colère des favelas de Rio contre les stups brésilien, 2:24 min, **Loopsider**, Brésil 2021

De par la récurrence de ces images, le spectateur est submergé par cette violence. Cette immersion devient même une violence en tant que tel pour le spectateur. Selon Yves Michaud, « Le mot « violence » vient du terme latin *vis* qui signifie force, vigueur, puissance, violence, usage de la force physique, mais aussi quantité, abondance, ou caractère essentiel d'une chose. Le cœur de signification du mot *vis* est l'idée de force – et, plus

particulièrement, de force vitale.²⁵ » Cette quantité, cette abondance d'image reste donc une violence et participe pleinement à faire état des lieux de celle-ci.

Plus que de heurter, cette récurrence d'image participe à la banalisation de cette violence : à force de la montrer à l'écran, celle-ci paraît omniprésente, incontournable et donc normale. La *banalisation* peut se définir comme "l'action de rendre banal, commun, courant quelque chose, de lui ôter son caractère rare ou original".²⁶ Mais au-delà de prendre un caractère courant, la répétition des images induit aussi leur véracité. Dans l'ouvrage *La manipulation*, de Fabrice d'Almeida, l'auteur souligne que depuis les années 1990, les sciences cognitives ont établi l'effet psychique des images sur ceux qui les visionnent. Il met ainsi une thèse en lumière : " Les sciences cognitives, en effet, ont souligné combien nous sommes enclins à croire à l'existence d'une situation quand une série d'images reprend sans cesse les mêmes thèmes."²⁷ En multipliant les symboles de violence, les pure players influent directement sur la véracité de l'ampleur du phénomène. L'agressivité des images qui circulent impose établissent donc une Amérique latine dangereuse. Enfin, leur caractère hors normes est supprimé et la violence tend à être banalisée.

Cette violence, transmise à l'aide de symboles, est donc partout à l'image, comme intrinsèque aux sujets touchant à l'Amérique Latine. Au-delà de la récurrence des symboles et de l'extrême violence de ce qu'ils désignent, les pure players usent d'une seconde force symbolique : celle des protagonistes. Le personnage en tant que symbole est notamment mis en lumière par Roland Barthes avec l'expression de « *dramatis personae* ». En décrivant les logiques qui interviennent dans les faits divers, l'auteur souligne la présence systématique des enfants, des vieillards ou des mères. Des personnages qui sont plus ou moins convoqués pour renvoyer aux attentes socialement construites autour de ce type d'information. Selon lui, les *dramatis personae* sont des « sortes d'essences émotionnelles, chargées de vivifier le stéréotype ».²⁸ Ces personnages, lourds de symbolique, sont largement convoqués par les pure players pour ce qui est du traitement médiatique de l'Amérique latine.

3.2 Les protagonistes : des symboles partagés

Pour faire état des lieux de la violence, les pure players privilégient des personnages aux caractéristiques semblables et qui renvoient à des aprioris socialement partagés. L'utilisation du portrait est très présente chez les pure players, voire systématique pour le

²⁵ Michaud, Yves. « Définir la violence ? », *Les Cahiers Dynamiques*, vol. 60, no. 2, 2014, pp. 30-36.

²⁶ Larousse, 2023

²⁷ d'Almeida, Fabrice. « CHAPITRE V - Manipulations collectives, propagande et désinformation », Fabrice d'Almeida éd., *La manipulation*. Presses Universitaires de France, 2017, pp. 78-99.

²⁸ Roland Barthes, «STRUCTURE DU FAIT DIVERS », in *Essais critiques*, (1964)

contenu de Spicee et Brut. D'après Adeline Wrona, « *le portrait est un genre individuel qui met en scène le collectif* »²⁹. Celui dont on présente le portrait devient en quelque sorte le porte-parole de tout un groupe, ce qui mène à uniformiser les parcours de vies qui sont derrière une actualité. En effet, avec ce format journalistique, « *les figures d'individus ont toutes chance de se voir affectées par des déterminations qui les désingularisent* » d'après Adeline Wrona. Le portrait est donc une manière d'appuyer l'actualité en faisant appel à des normes sociales. Son utilisation efface les individualités en imposant des personnages socialement construits. Ainsi, au-delà de se voir *désingularisés*, comme vu précédemment, les individus dont on fait le portrait sont déterminés. Dans une approche sémiotique, il est possible d'observer à quel point les personnages portraitisés par les pure players renvoient à des identités sud-américaines stéréotypées. Par leurs témoignages, ils répondent à des logiques culturelles et sociales directement liées à l'imaginaire occidental sur la société sud-américaine.

Pour se faire, ces médias s'appuient donc sur des perceptions partagées pour présenter des personnages socialement cohérents, afin de pouvoir jouer sur l'émotion du spectateur. Jean-François Tétu rappelle que pour créer une situation émouvante, « Il faut au support d'information quelque chose qui soit commun au groupe social : il doit représenter une situation à propos de laquelle une norme sociale (un jugement de valeur socialement partagé) met en cause dans un récit un actant qui est, en général soudainement, victime ou bénéficiaire. »³⁰ Ainsi, user des symboles partagés est incontournable pour créer l'émotion au travers l'information. Les *personnages-symboles* mis en avant par les pure players sont donc des *actants*, mais cette-fois ci victime. Quatre figures symboliques sont récurrentes.

Le jeune délinquant :

Le premier personnage est celui du jeune délinquant. Comme décrit auparavant, il est bien souvent encore mineur, ou majeur depuis très peu de temps, et s'est fait embarquer dans le trafic très jeune pour subvenir à ses besoins. Il a encore un peu de recul sur la situation mais reste fataliste quant à son futur : il est et restera trafiquant malgré son jeune âge. Si nous avons pu observer deux premiers exemples dans la première partie, il est possible d'en rencontrer de nombreux autres.

²⁹ Wrona Adeline, *Face au portrait*

³⁰ Jean-François Tétu, « L'émotion dans les médias : dispositifs, formes et figures », *Mots. Les langages du politique*, 75 | 2004, 9-20.



Mexique : la réalité derrière le narcotrafic,
7 : 53 min, Brut, Mexique, mars 2020



Mexique : la réalité derrière le narcotrafic,
13 : 03 min, Brut, Mexique, mars 2020

En prenant seulement l'exemple de la vidéo *Mexique : la réalité derrière le narcotrafic* de la plateforme Brut, deux personnages correspondent au symbole du jeune trafiquant. Le premier est encore un jeune garçon, qui vient d'une famille très pauvre de l'Etat de Guerrero, dans le sud du Mexique. Pour subvenir aux besoins de la famille, il les aide à récolter de la fleur de pavot-somnifère, à la base d'un opioïde qui sera revendue au narcotrafiquant. Un peu plus tard dans la vidéo, le trafiquant rencontré est un jeune de seulement 23 ans, qui confie une nouvelle fois avoir quitté l'école très tôt pour entrer dans un cartel. Dès ses 16 ans, il a intégré le narcotrafic. Il affirme ainsi avoir étudié « jusqu'au lycée, mais il n'y a pas d'argent pour aller plus loin ». Selon ses dires, le jeune homme aurait aimé être architecte, mais par faute de moyen, il a dû renoncer. Dans un autre sens, un jeune narcotrafiquant qui explique avoir voulu être architecte suscite la peine et exprime une injustice, à la base même de l'idée de violence.



Criminal planet : nouvelle empire de la cocaïne, Ep1, 17 : 20 min, **Vice**, Colombie, juil 2021



Criminal planet : nouvelle empire de la cocaïne, Ep1, 17 : 24 min, **Vice**, Colombie, juil 2021

Il en va de même pour le prénommé *Baby*, jeune narcotrafiquant sur l'image de gauche. Ce commandant d'un cartel colombien est entré dans le gang très jeune, à l'âge de 17 ans, et ne semble pas bien plus âgé. Les délinquants qui l'entourent aussi paraissent très jeunes, comme le stipule le commentaire « Baby est son équipe ont été recrutés très jeune ». Ils sont tous armés et cagoulés, comme il est possible de le voir sur la seconde image.

Le personnage du jeune trafiquant est une façon claire de véhiculer le contexte de violence qui règne au Mexique : c'est un personnage à la fois redouté et touchant, qui ne

laisse pas indemne. Alors que Pierre De Visscher questionne les peurs individuelles et collectives dans l'article *Craintes, peurs, insécurités*, la figure du jeune délinquant est mise en avant. Selon l'auteur, ce personnage, qui est à la base de certaines appréhension sociale, est précisément caractérisé : « Au niveau de la construction sociale de la peur, constatons que la représentation de l'individu susceptible d'un tel comportement prend le plus souvent la forme d'un homme jeune, de niveau économique faible, d'origine apparemment étrangère »³¹. Une conjonction d'aprioris, qui correspond à l'image stéréotypée de ces jeunes délinquants sud-américain.

La jeune-mère :

Le second personnage mis en avant par les pure players est celui de la jeune mère, qui elle aussi tente de sortir de la pauvreté en entrant dans la délinquance. Si elles sont moins présentes que la figure du jeune délinquant, elles partagent des similitudes dans leur représentation. Elles ont été mère très jeune et sont entrées dans d'autres types de délinquance que le narcotrafic pour subvenir aux besoins de leur enfant. Livrées à elle-même, elles apparaissent d'abord sûres d'elles, pour finalement laisser entrevoir une faiblesse.



Colombie : au cœur de la guérilla armée des FARC, 19:47 min, **BrutX**, Colombie, 2022



Colombie : enfance brisée, Ep 1 Aux portes de l'enfer, 40:40min, **Spicee**, Colombie 2018

C'est le cas du portrait de Mariana, dans la seconde vidéo nommée *Colombie : au cœur de la guérilla armée des FARC*. Cette jeune femme de 18 ans vient de s'engager auprès des Farcs en Colombie, alors qu'elle est mère d'un jeune enfant. Son histoire renvoie ainsi à un certain nombre d'a priori sur l'Amérique Latine : malgré son jeune âge, elle est déjà mère et s'engage dans la lutte armée pour sortir de la pauvreté. Une vie d'injustice, puisqu'elle souhaitait secrètement se marier avec des enfants. Le portrait dressé répond à l'imaginaire collectif de l'Amérique Latine, soit celui d'une femme de caractère, qui n'a d'autre choix que de se battre pour sortir de la pauvreté. Le second portrait, celui d'une

³¹ De Visscher, Pierre. « Craintes, peurs, insécurités », *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, vol. 108, no. 4, 2015, pp. 719-743.

jeune femme prostituée et tueuse à gage, convoque les mêmes codes symboliques. Elle est tombée très jeune dans la délinquance et souhaite s'en sortir, afin d'élever son fils loin du trafic. C'est encore une figure de femme seule, jeune et de caractère, et qui est prête à tout pour s'en sortir. Elle finit cependant par exprimer son rêve de tenir une boutique, soit de revenir à une vie normale, tout comme Mariana.

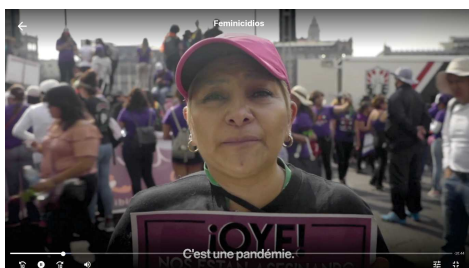
Les parcours personnels de ces deux jeunes femmes sont difficiles et viennent toucher le spectateur. Le choix de mettre en avant ces figures d'injustice participe donc directement à relater la violence de l'Amérique. Croyance partagée

D'après l'auteure, ce genre journalistique questionne le statut de l'individu présenté dans notre société car il « véhicule des normes sociales ». ³² Ainsi, lorsque le portrait nous parle de lien intime, familial ou amical. Croyance partagée p. 212

Au-delà représenter des figures stéréotypées et qui correspondent aux représentations partagées sur l'Amérique Latine, les pure players provoquent l'émotion en partageant ces portraits.

Mère inquiète :

En opposition à la jeune femme téméraire, une autre figure est souvent présente : celle de la mère inquiète. Que ce soit pour la dangerosité du narcotrafic, le fléau des féminicides ou les manquements de l'Etat, ces femmes d'âge mûre apparaissent comme une figure de sagesse, préoccupées par la vie des plus jeunes. Encore une fois, elles répondent à une certaine représentation stéréotypée de la mère sud-américain : une femme à la figure d'autorité, avec un fort caractère et un rôle central pour sa famille. Elles n'ont donc pas peur d'être au centre des conflits, bien souvent interrogées lors de manifestations. Elles apparaissent comme le relai de l'opinion publique sur les faits de violence, comme étant le premier témoin de l'injustice de leur pays.



Feminicidios, 1:27, **Brut**, Mexique, 2020



En Colombie, l'indignation générale après la mort d'un homme victime de violence policière, 2: 15 min, **Loopsider**, nov 2020

³² Seurrat, Aude. « Face au Portrait. De Sainte-Beuve à Facebook ». **WRONA Adeline**, Hermann, Paris, 2012, 444 p, *Communication & langages*, vol. 180, no. 2, 2014, pp. 131-132.

Dans *Feminicidos* de Brut, cette femme anonyme prend la parole pour partager son inquiétude quant aux femicides. Dans la seconde, c'est une mère qui traduit son inquiétude quant au manquement à la protection de la part de l'état Colombien dans *En Colombie, l'indignation générale après la mort d'un homme victime de violence* de Loospider. Tous deux parlent calmement, mais paraissent révoltés : elles n'ont pas peur des mots qu'elles utilisent et n'hésitent aucunement dans leur phrasé. Ce sont donc des femmes de caractère, habituée de cette violence et qui en deviennent, par leur sagesse, le porte parole de la famille.

Père protecteur :

Dans le respect des rôles genrés, la figure du père protecteur complète la représentation de la mère inquiète.



Mexique : des enfants luttent contre des narcotrafiquants, 2:30min, et 1 : 50 min **Brut** Mexique, janv 2020

Munduruku : Pillage en Amazonie, 13:36 min, **Brut**, Brésil, nov 2022

Dans les deux vidéos appartenant à la plateforme Brut, les deux hommes qui prennent la parole apparaissent comme chefs de village. Tous deux assument avoir la responsabilité de protéger leur "clan" ou leur famille. Le premier est même armé et donne ainsi l'impression de pouvoir protéger les femmes et enfants qui se trouvent derrière. Il en va de même pour l'homme de la seconde vidéo *Munduruku : Pillage en Amazonie*, qui est entouré dans la scène par des femmes et enfants en bas âge. De plus, il réunit les caractéristiques du chef indien : calme, âgé, le visage marqué de peinture et de ride, il répond au stéréotype du sage, protecteur du peuple autochtone. C'est aussi ce qu'il affirme être.

Ces deux personnages représentant la parentalité touchent aussi le spectateur par leur figure d'autorité et d'amour : en se préoccupant de ce qui les entourent, leurs présences

apportent une certaine tendresse. Cependant, même les figures de sagesse et d'autorités doivent se battre : la violence semble d'autant plus incontournable. Convoquer ces figures symboliques est donc une façon pour les pure players de véhiculer des émotions. Bernard Rimé, dans *Le partage social des émotions*, souligne que ce qui peut être anxiogène pour l'être humain peut convoquer l'intérêt du spectateur. Selon l'auteur, « des événements qui mettent en scène des thèmes comme les questions de vie ou de mort, l'accident, la perte de contrôle, l'échec, ou la dégradation, pourraient paradoxalement susciter la fascination ».³³ Aussi, pour les quatre types de profil présentés, il y a une perte de contrôle sur leur propre vie ou celle de leur famille : les plus jeunes n'agissent pas comme des personnes de leur âge et les plus âgés n'ont plus de prise sur les faits. L'injustice semble partout et est directement relayées par ces figures stéréotypées. D'après l'auteur, ce rapport à la violence aurait un effet cathartique, et ces individus, qui répondent aux normes sociales de ce qu'ils doivent représenter, apparaissent comme réels. Face à des individus qui vivent une réalité autre, constituée de craintes partagées, cela assouvirait une certaine curiosité, une envie de faire face à des histoires qui sortent de l'ordinaire pour le spectateur.

Un ensemble de personnage-symboles se retrouvent donc dans les vidéos des pure players. Ils ont une apparence et un récit commun, qui répondent aux aprioris socialement construits des spectateurs. Ils renvoient chacun à des réalités d'injustice, en incarnant une sorte de figure martyr, victime de la société violente dans laquelle ils évoluent. Mais afin d'aller un peu plus loin encore dans le récit de violence, les pure players ne convoque pas seulement des figures socialement admises : à travers leurs images ils jouent aussi d'une certaine ambivalence des symboles. Cette dualité des représentations réaffirme un décalage de réalité et accentue la violence des situations.

3.3 L'ambivalence symbolique comme source de violence

Présenter une image en jouant des décalages de symboles est une énième façon de créer un sentiment de violence. Les deux situations les plus fréquentes sont d'allier la figure innocente de l'enfant aux symboles agressifs du trafic et de la débauche. Cette opposition renvoie à situation d'immoralité, voire de perversion, qui fait ainsi état de cynisme. La morale est un concept intrinsèquement lié au social. D'après Eirick Prairat dans *La déontologie enseignante*, « Le mot « morale » vient du latin mos/mores qui est la traduction du terme grec êthos ; ces deux termes – le latin et le grec – désignent ce qui a trait aux

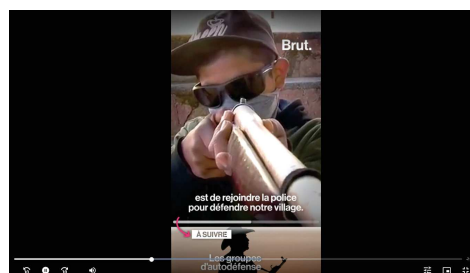
³³Rimé, Bernard. « Chapitre 4. Le partage social de l'émotion », , *Le partage social des émotions*. sous la direction de Rimé Bernard. Presses Universitaires de France, 2009, pp. 85-110.

mœurs, aux coutumes et plus largement aux comportements humains »³⁴. Celle-ci se réfère donc à des normes et valeurs socialement admises, qui guident les comportements individuels et collectifs en société. Le fait d'aller à l'encontre de la morale dérange, heurte voire choque. C'est ce qu'illustre les pure players en opposant des symboles drastiquement différents, créant ainsi un décalage immoral.

L'un des exemples les plus flagrants est celui de l'alliance d'un symbole mortuaire et avec un autre particulièrement vital : une arme tenue dans les mains d'un enfant. Cette scène revient de nombreuses fois dans les vidéos des pure players, comme sur ces deux exemple ci-dessous :



Criminal planet : nouvelle empire de la cocaïne, Ep1, 0:08 min, **Vice**, Colombie,



Mexique : des enfants luttent contre des narcotrafiquants, 2:00min, **Brut** Mexique, juil 2021

L'effet de violence est d'autant plus grand que l'enfant est assimilé à un délinquant expérimenté : il reprend les codes physiques des narcotrafiquants en dissimulant son visage et en tenant fermement l'arme. L'image est particulièrement choquante, puisque le garçon semble viser l'écran derrière lequel se tient le spectateur. Tout en gardant son sang froid, la saine figure de l'enfant devient celle du tueur. Jean-François Tétu met d'ailleurs en évidence les thématiques médiatiques reprises pour susciter l'émotion. Pour synthétiser cette sous partie de *L'émotion dans les médias : dispositifs, formes et figures*, il conclut avec ces mots : « Ces grands axes thématiques : la fracture et l'excès, l'asocial et l'inhumain fournissent ainsi des figures renouvelées sans cesse et permettent la mise en œuvre de procédés rhétoriques récurrents. » La division des normes est donc la première technique rhétorique citée par l'auteur : ainsi, démonter une fracture en alliant la figure d'enfant à l'utilisation de l'arme est un procédé pour créer l'émotion. Selon lui, une dichotomie peut donner l'impression qu'un quotidien est menacé.

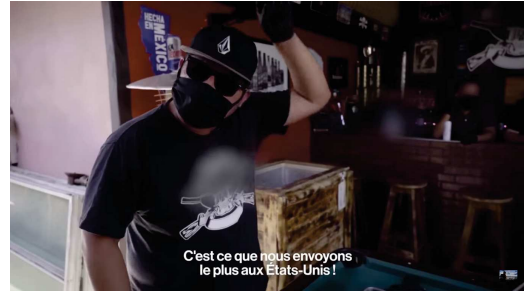
Il est possible de reprendre un second exemple, qui cette fois-ci relèvent davantage de l'anti-social, à comprendre « la menace sur la sociabilité », selon l'auteur. Cette menace peut s'agir « surtout de guerre interne au corps social : le chauffard meurtrier qui est un élu

³⁴ Prairat, Eirick. « Chapitre 1. Éthique, morale et déontologie », , *De la déontologie enseignante*. sous la direction de Prairat Eirick. Presses Universitaires de France, 2009, pp. 7-21.

local, le voisin qui peut être un terroriste, etc. ». Si Jean-François Tétu reprend les exemples de chauffard meurtrier ou voisin terroriste, c'est exactement la même logique qui s'impose aux consommateurs sous emprise de drogue dans les vidéos analysées. Coupés du monde qui les entourent et semblant incapables de contrôler pleinement leur fait et gestes, ils deviennent incernables et paraissent donc dangereux. Les deux exemples les plus marquants sont ceux de deux mineurs prostitués, clairement sous emprise de la drogue, et de deux trafiquants alcoolisés.



Colombie : enfance brisée, Ep 1 Aux portes de l'enfer, 27:19 min, **Spicee**, Colombie 2018



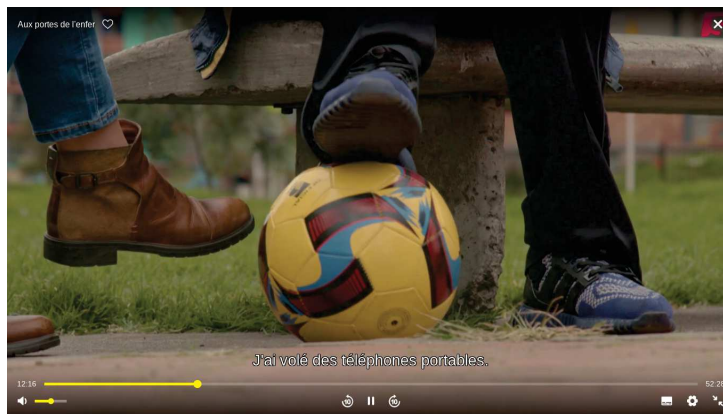
Cartels : passer la frontière, 15:36 min Episode 3, **BrutX**, Mexique, 2021

Ce passage de la vidéo *Colombie : enfance brisée*, Spicee se veut particulièrement dérangeant. Parmi les deux jeunes prostituées, celle de droite semble très instable : elle bouge beaucoup, rit ou se tait soudainement. Lorsque la journaliste lui demande si elle a bu, elle répond que non, en riant naïvement. Quelques minutes plus tard, elle avouera « on doit se droguer ou autre pour le faire ». Elle est donc clairement dans un état anormal, ce qui altère ces rapports sociaux. Le lien social étant endommagé, la situation est difficilement cernable et le spectateur est en alerte. La violence de la situation est d'autant plus exacerbée que la fille semble très jeune, dans sa façon de parler ou de se tenir. Le second exemple est différent en termes de protagonistes, mais crée le trouble dans une situation comparable à l'image. Dans le troisième épisode de *Cartels : passer la frontière* sur Brut, les deux narcotrafiquants agissent de façon inhabituelle. Une nouvelle fois, leur comportement est instable : ils parlent lentement, rient ou deviennent subitement agressifs. Ce changement de comportement manifeste leur alcoolémie : ils sont eux aussi incohérents et donc dangereux. La peur que suscite ce décalage est plus grande encore puisqu'ils manipulent des armes à feu.

Enfin, une des dernière façon de susciter l'émotion chez le spectateur, aux travers l'utilisation opposée de symbole, est la mise en scène du commun avec l'extrême violence. Une des images qui traduit le plus clairement cette logique est celle du goûter d'anniversaire organisé chez les Farc, dans la jungle colombienne :



Colombie : au coeur de la guérilla armée des FARC, 19:47 min,
BrutX, Colombie, 2022



Colombie : enfance brisée, Ep 1 *Aux portes de l'enfer*, 12:16 min,
Spicee, Colombie 2018

L'opposition est claire et dérangement : les jolis gâteaux d'anniversaire colorés sont mis en perspective avec une mitrailleuse et une nappe en treillis. La violence intègre même la plus commune des scènes de vie, par un de ses objets symboliques les plus forts : l'arme de guerre. Il en va de même pour la seconde scène dans la vidéo du média Spicee : un jeune trafiquant et tueur à gage joue avec un ballon de foot jaune. Le décalage de symbole, comme décrit au-dessus, choc et suscite l'endettement tant l'extrême violence semble banalisée par la normalité de la scène. Mais une seconde dimension provoque aussi l'émotion : celle de l'esthétisation de la scène. Dans *Une problématisation discursive de l'émotion*, Patrick Charaudeau met en relation la dimension esthétique avec la « production d'effets pathémiques »³⁵, qui est à comprendre comme l'effet de passions. Certains sujets peuvent en eux-même susciter l'émotion, mais l'auteur rappelle "les contraintes du

³⁵ Patrick Charaudeau, *Une problématisation discursive de l'émotion. A propos des effets de pathémisation à la Télévision*, PLANTIN (dir), *Les émotions dans les interactions*, Lyon, Arci/Presses universitaires de Lyon, 2000, p. 125-155.

dispositifs communicatifs » qui sont liés aux médias. De part ce cadre, il est alors possible renforcer ou gommer lesdits *effets pathémiques*. Cette émotion est donc pensée et travaillée même par les médias.

Ainsi, que les symboles soient incarnés par des personnalités ou des objets, les pure players les opposent pour créer la violence. L'ambivalence de ces images saute aux yeux : les symboliques de biens et du mal se confondent à travers l'image et viennent ainsi heurter le spectateur.

Conclusion :

Les pure players jouent donc de symboles et des représentations sociales pour construire leurs images et heurter le spectateur. Les logiques de représentation de la violence sont similaires pour les quatre pure players : que ce soit dans la forme et dans la récurrence, les mêmes types d'objets et de personnages sont mis en lumière. En termes de rhétorique, le choix de l'anonymisation, de l'usage de certaines couleurs et de l'utilisation ambivalente de symboles sont donc des logiques partagées pour faire état de la violence. Du point de vue des codes sémitiques, le registre de la musique d'horreur ou le rythme et la multiplication des images imposent tout autant une brutalité. Ainsi, pour mettre la violence en lumière, il semble incontournable de convoquer les normes et valeurs partagées. Faire état des lieux de la brutalité de l'Amérique Latine n'est donc pas qu'une question de techniques audiovisuelles, mais aussi de choix symboliques. Le traitement médiatique de cette région résulte donc d'un ensemble de calculs esthétiques et communicationnels, qui répandent une idée commune de la réalité sud-américaine. En partageant les mêmes dynamiques de traitement d'informations, l'actualité couverte par les pure players semble principalement violente. Convoquer les croyances sociales, c'est donc aussi entretenir les stéréotypes. Selon Fabrice d'Almeida, dans *Manipulations collectives, propagande et désinformation*, "Le rapport de l'image à la manipulation n'est pas structurel mais conjoncturel. L'icône n'est pas manipulatrice par vocation mais par destination." Malgré qu'un certain jugement soit émis sur l'utilisation de l'émotion à travers les images, l'auteur rappelle que "Elles seraient incapables de véhiculer une véritable information et de rendre compte avec mesure et justesse des faits" MAIS que "L'image fournit pourtant des informations indispensables pour dresser la carte de nos manières d'être et pour évaluer la situation des acteurs à une époque donnée."³⁶ Ainsi, lorsque les pure players sélectionnent un type précis d'image, qui correspond à une ligne éditoriale sensationnaliste, une partie de la réalité de l'actualité de l'Amérique Latine est biaisée. Mais pourtant, ces images informent et disent tout de même quelques choses du quotidien au Brésil, Mexique, Chili ou Colombie. Une prise de recul est donc nécessaire sur tous documents informatifs : grâce à une analyse critique de cet ensemble de vidéo, des grandes dynamiques à tendance stéréotypée ont pu être soulevées, comme l'existence d'une violence forte et bien ancrée en Amérique Latine.

³⁶ d'Almeida, Fabrice. « CHAPITRE V - Manipulations collectives, propagande et désinformation », Fabrice d'Almeida éd., *La manipulation*. Presses Universitaires de France, 2017, pp. 78-99.

Bibliographie :

- Barthes Roland. Rhétorique de l'image. In: Communications, 4, 1964. Recherches sémiologiques. pp. 40-51;
- Roland Barthes, «STRUCTURE DU FAIT DIVERS », in Essais critiques, (1964)
- Bodart, Yves. « Les phénomènes de groupe », *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, vol. 117-118, no. 1-2, 2018, pp. 119-146.
- Bordron, Jean-François. « Comment le son nous informe-t-il ? », *Communication & langages*, vol. 193, no. 3, 2017, pp. 49-62.
- Chandès, Gérard. « Introduction. Ce que le son nous fait », *Communication & langages*, vol. 193, no. 3, 2017, pp. 25-37.
- Charaudeau Patrick, Une problématisation discursive de l'émotion. A propos des effets de pathémisation à la Télévision », PLANTIN (dir), *Les émotions dans les interactions*, Lyon, Arci/Presses universitaires de Lyon, 2000, p. 125-155.
- D'Almeida, Fabrice. « CHAPITRE V - Manipulations collectives, propagande et désinformation », Fabrice d'Almeida éd., *La manipulation*. Presses Universitaires de France, 2017, pp. 78-99.
- De Visscher, Pierre. « Craintes, peurs, insécurités », *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, vol. 108, no. 4, 2015, pp. 719-743.
- GIBB J. et L. : Une théorie humaniste de la croissance des groupes, dans BUGENTAL J. : *Psychologie et libération de l'homme*, Marabout, Verviers 1973 (traduit de l'anglais 1967), ch. 17, p 214-225.
- Granjon, Émilie. « Le symbole : une notion complexe. » *Protée*, volume 36, numéro 1, printemps 2008, p. 17–28. <https://doi.org/10.7202/018802ar>
- Jodelet, Denise. « Dynamiques sociales et formes de la peur », *Nouvelle revue de psychosociologie*, vol. 12, no. 2, 2011, pp. 239-256.
- Le Bon, Gustave, *Psychologie des foules*, 1895, pp.12
- Le Bris, Anna-Maria. Images et peurs : l'expérience de l'événement médiatisé. Art et histoire de l'art. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2019. Français. (NNT : 2019PA01H309). (tel-02612243)
- Michaud, Yves. « Définir la violence ? », *Les Cahiers Dynamiques*, vol. 60, no. 2, 2014, pp. 30-36.
- Moussard, Aline, Françoise Rochette, et Emmanuel Bigand. « La musique comme outil de stimulation cognitive », *L'Année psychologique*, vol. 112, no. 3, 2012, pp. 499-542.

- Petitot Jean, *Les catastrophes de la parole, de Roman Jakobson à René Thom*, Paris, Maloine, 1984.
- Prairat, Eirick. « Chapitre 1. Éthique, morale et déontologie », , *De la déontologie enseignante*. sous la direction de Prairat Eirick. Presses Universitaires de France, 2009, pp. 7-21.
- Reck Isabelle, Follmi Beat. Silence, son et langage: Expérience et esthétisation de la violence organisée aux XXe et XXIe siècles. Groupe LES:TRACES, Laboratoire des Études sur : Trauma, Art, Commémoration, Engagement, Son (ITI CREAA), Nov 2021, Strasbourg, France. <hal-03522186>
- Rimé, Bernard. « Chapitre 4. Le partage social de l'émotion », , *Le partage social des émotions*. sous la direction de Rimé Bernard. Presses Universitaires de France, 2009, pp. 85-110.
- Seurrat, Aude. « Face au Portrait. De Sainte-Beuve à Facebook ». WRONA Adeline, Hermann, Paris, 2012, 444 p, *Communication & langages*, vol. 180, no. 2, 2014, pp. 131-132.
- Tétu Jean-François, « L'émotion dans les médias : dispositifs, formes et figures », *Mots. Les langages du politique*, 75 | 2004, 9-20.
- Van Laethem, Nathalie, et Jean-Marc Josset. « Outil 50. L'art du silence », , *La boîte à outils des soft skills*. sous la direction de Van Laethem Nathalie, Josset Jean-Marc. Dunod, 2020, pp. 152-153.
- Whyte, W.F. (1943). *Street Corner Society*. University of Chicago Press: Chicago.
- Wrona Adeline, *Face au portrait*

Annexe :

Articles :

- DEVILLERS Sonia, « Brut : nouveau journalisme ou nouveau sensationnalisme ? », France Inter, 24 juin 2019.
- RAHMIL David-Julien, « Brut, Loopsider : quel modèle économique pour les médias 100% réseaux sociaux ? », L'ADN, 9 octobre 2019.
- Léopold Tobisch, « Comment créer une musique qui fait peur ? », Francemusique, jeudi 31 octobre 2019
- Nathalie Picard, « Comment la musique agit-elle sur nos émotions ? », 20 janvier 2023

Vidéos :

- *Colombie : au coeur de la guérilla armée des FARC*, **Brut**, Colombie, 2022
- *Criminal planet : Un nouvel empire de la cocaïne*, épisode 1, saison 1, **Vice**, mars 2022
- *Mexique : Le féminicide de trop*, **Loopsider**, Mexique, 2020
- *The war on the road, The Mexican Cartels*, **Brut**, Colombie
- *En Colombie, la police tire à balles, réelles sur les manifestants*, **Loopsider**
- *Des centaines de Mexicaines dans la rue contre les violences sexuelles* **Vice**, Mexique
- *Le violeur c'est toi*, **Spicee**, Chili, 2020
- *En Colombie, l'indignation générale après la mort d'un homme victime de violence policière*, **Loopsider**, nov 2020
- *Mexique : Brut a rencontré un tueur à gage*, **Brut**, Mexique, mars 2020
- *Mexique : la réalité derrière le narcotrafic*, 0:08 min, **Brut**, Mexique, avril 2020
- *Colombie : j'ai rencontré les cultivateurs de coca*, **Brut**, Colombie, mars 2022
- *Colombie : enfance brisée*, **Spicee**, Colombie, 2018
- *La colère des favelas de Rio contre les stupés brésiliens*, **Loopsider**, Brésil 2021
- *Au Mexique, ils ont créé un groupe armé pour protéger leur production d'avocats*, **Brut**, Mexique sep 2021
- *Comment les cartels de la drogue mexicains gagnent des milliards*, **Vice**, Mexique
- *Colombie : 19 morts en 6 jours dans des manifestation*, **Brut**, Colombie
- *La colère des favelas de Rio contre les stupés*, **Loopsider**, Brésil 2021
- *Son combat entre les narcos et les politiques corrompus au Mexique en ont fait un cible*, **Loopsider**, Mexique

- *Le réseau criminel le plus puissant du Brésil : l'histoire du PCC*, **Brut**, Brésil, mars 2023
- *Colombie : au coeur de la guérilla armée des FARC*, **BrutX**, Colombie, 2022
- *Au Mexique, ils ont créé un groupe armé pour protéger leur production d'avocats*, **Brut**, Mexique sep 2021
- *Cartels : passer la frontière*, Ep2, 2:15 min, **BrutX**, Mexique, 2021
- *Feminicidios*, 1:27, **Brut**, Mexique, 2020
- *En Colombie, l'indignation générale après la mort d'un homme victime de violence policière*, 2: 15 min, **Loopsider**, nov 2020
- *Munduruku : Pillage en Amazonie*, 13:36 min, **Brut**, Brésil, nov 2022
- *Mexique : la réalité derrière le narcotrafic*, **Brut**, Mexique, mars 2020
- *Cartels : passer la frontière*, Episode 3, **BrutX**, Mexique, 2021
- *Mexique : des enfants luttent contre des narcotrafiquants*, **Brut**, Mexique, janv 2020

Résumé :

L'Amérique Latine est une zone du monde dans laquelle les pays ont en partage de nombreux phénomènes de société, dont des situations d'extrême violence. Narcotrafic, banditisme, violence faites aux femmes ... Sont tout autant de sujets qui convoquent l'émotion, et répondent ainsi aux lignes éditoriales des pure players. Ces médias sur internet sont soumis aux logiques du web : ils avancent des thèmes accrocheurs, partagent des images dynamiques et entretiennent ainsi le sensationnel. La violence heurte, marque et retient l'attention. Les pure players se sont donc emparés de cette violence qui touche les pays d'Amérique Latine, en proposant un traitement médiatique similaire. A l'image, les masses prévalent et les individus sont anonymisés. Privés d'individualité, les protagonistes semblent imprévisibles et dénués d'humanité. L'utilisation du portrait est paradoxalement une nouvelle façon de faire prévaloir le collectif. Si les dynamiques à l'image sont comparables, la place et le rôle de la musique l'est tout autant. Les rythmes et musicalités sont anxiogènes et exacerbent la violence à l'image. Les sons et silences précisément choisis jouent aussi un rôle dans la communication de la brutalité. Enfin, au-delà de la sémiotique, la violence relève notamment de codes symboliques. Les pure players jouent avec les symboles, en imposant une récurrence et une ambivalence de ces derniers. Ces logiques médiatiques participent directement à entretenir les stéréotypes d'une violence omniprésente en Amérique Latine.

Mots-clés :

Amérique Latine ; Pure Players ; Violence ; Médias ; Stéréotype ; Reportages ; Vidéo ;
Représentation ; Symbole ; Émotion