

POUR LES PEUPLES INDIGENES

Document

 ...S.I.U.M. TOUTES DOCUMENTAIRE  
 N° : 40794 ex 1  
 Cpte : B

## Le massacre de Haximu Bruce ALBERT

Le dix huit août dernier, le monde entier apprenait le massacre d'un village d'Indiens yanomami (*Haximu*) par des chercheurs d'or brésiliens dans le nord amazonien. La presse a diffusé depuis de nombreuses versions contradictoires sur les causes de cette tragédie et sur le nombre de ses victimes. Cette confusion n'a toujours pas été véritablement dissipée. Bruce Albert, anthropologue de l'Orstom et secrétaire général de Survival International (France) travaille avec les Yanomami depuis 18 ans. Il a pris part à l'enquête officielle brésilienne à titre d'interprète et d'assesseur anthropologique de la Police fédérale et de la Procure de la République. Nous publions ici son rapport.



Davi Kopenawa en solidarité avec les victimes de Haximu

### Haximu, Brésil, envoyé spécial

Les chercheurs d'or (*garimpeiros*) pénètrent sur le territoire yanomami par petits groupes. Peu nombreux et isolés en forêt, ils redoutent les Indiens. Ils tentent donc d'acheter leur amitié en leur offrant d'abondance nourriture et objets manufacturés. Les Yanomami, qui n'ont souvent aucune expérience de contact avec les Blancs, voient en cela une démonstration de générosité émanant d'un groupe inconnu souhaitant établir des relations d'alliance. Au moment où se noue ce malentendu culturel, ils ne sont pas encore affectés par l'impact écologique et sanitaire des activités d'orpaillage. Le travail des chercheurs d'or leur semble encore pas-

#### Haximu

est une communauté yanomami des sources de l'Orénoque qui comprenait, avant le massacre, 85 habitants répartis en deux maisons collectives. Les Indiens Yanomami sont environ 22 500 de part et d'autre de la frontière du Venezuela et du Brésil.

sablement énigmatique et sans conséquence. Ce sont pour eux des "mangeurs de terre" qu'ils comparent avec ironie et condescendance aux cochons sauvages qui fouissent le sol de la forêt.

Puis les orpailleurs deviennent chaque jour plus nombreux. Il ne leur semble alors plus indispensable d'être aussi généreux envers les Indiens. Pacifiés par les dons auxquels ils se sont habitués, les Yanomami ne constituent plus une menace. Ils sont, à la longue, devenus des visiteurs importuns dont les demandes incessantes exaspèrent. Les orpailleurs, irrités, se mettent à les repousser par de fausses promesses, des gestes impatientes ou des menaces.

A ce stade, les Indiens commencent à se voir atteints par les effets des activités d'orpaillage. Les rivières sont polluées, le gibier se fait rare, les maladies se propagent, paralysant les travaux agricoles. Les épidémies de malaria et de grippe commencent à décimer la population des villages. Les vêtements, les outils, les munitions et la nourriture des *garimpeiros* sont

alors de plus en plus considérés comme une indispensable compensation aux destructions causées. Leur déni constitue une soudaine et incompréhensible démonstration d'hostilité.

L'impasse devient totale. Les Yanomami sont devenus dépendants de l'économie du *garimpo* au moment même où les chercheurs d'or n'ont plus besoin d'acheter la paix indienne. Cette situation piégée est à l'origine de la plupart des conflits survenus entre Yanomami et orpailleurs ces dernières années. Une fois son mécanisme armé, le moindre incident de troc peut déboucher sur la violence ouverte. La disparité des forces entre orpailleurs et Indiens fera toujours de ces derniers les principales victimes.

L'économie *garimpeira* exclut, à long terme, toute coexistence avec

les communautés indiennes sur le territoire desquelles elle s'installe, tout particulièrement lorsqu'elles sont isolées. L'orpaillage amazonien moderne, fortement mécanisé et disposant d'une main-d'oeuvre aussi inépuisable que motivée, n'a, en général, aucun intérêt pour le travail indien. Les *garimpeiros* considèrent les Yanomami, dans le meilleur des cas, comme une nuisance et, dans le pire, comme une menace. S'ils ne peuvent les maintenir à distance par des cadeaux et des promesses, s'ils ne meurent pas de malaria, il ne reste plus qu'à essayer de les intimider, ou, si rien n'y fait, de les exterminer.

### Meurtres sur l'Orénoque

En 1993, les relations entre les *garimpeiros* brésiliens du haut Orénoque (Venezuela) et les Yanomami de Haximu sont au comble de la tension. Après plus d'un an, les visites des Indiens aux campements des orpailleurs sont toujours aussi fréquentes et insistantes. Lors d'une de ces rencontres, deux patrons de *garimpo* avaient promis des hamacs

**Survival**  
pour les peuples  
indigènes

Suite de la première page

et des vêtements à un jeune leader. Cette promesse, comme bien d'autres, ne fut jamais tenue. Excédé, le jeune chef finit par venir réclamer ce qu'il considèrerait comme son dû au baraquement d'un des deux hommes. Une discussion violente s'ensuivit avec un de ses employés, que l'Indien mit en fuite par un tir de fusil de chasse. Les Yanomami découpèrent alors les hamacs des chercheurs d'or, jetèrent leurs couvertures et leur radio dans la forêt, et s'emparèrent de quelques marmites.

Lors d'un conflit précédent, craignant pour leur sécurité, les *garimpeiros* avaient déjà tenté de récupérer quelques fusils qu'ils avaient offert aux Indiens. Ils décidèrent cette fois de recourir à la terreur en tuant, pour l'exemple, ceux qui viendraient à nouveau les importuner. Les événements aboutissant au massacre de Haximu se sont alors précipités.

Le 15 juin, un groupe de six jeunes gens de *Haximu* arrive à un des baraquements du *garimpo* pour y demander de la nourriture, des vêtements et, si l'occasion se présente, récupérer, comme leurs aînés l'avaient suggéré, les fusils de chasse qui leur avaient été repris. On ne leur donne qu'un peu de farine de manioc et un morceau de papier avec un message à transmettre à d'autres *garimpeiros*, en amont, pour recevoir plus de choses.

Les six jeunes Yanomami se rendent au baraquement joué où un groupe d'orpailleurs indien aux dominos. Il y sont reçus par une cuisinière qui lit le message : "Amusez-vous bien avec ces imbéciles !" - le jette dans le feu et les renvoie brusquement avec du sucre, du riz et quelques shorts. Prévenus et encouragés par la cuisinière, les *garimpeiros* s'appêtent à tuer les jeunes gens sur le champ. Mais, craignant que d'autres Indiens ne se soient embusqués dans les environs, ils décident finalement de les attaquer sur le sentier qu'ils emprunteront pour rejoindre leur village.

A moins d'une heure du campement, les jeunes gens s'arrêtent en forêt pour manger. Six orpailleurs armés de fusils de chasse les rejoignent. Ils les invitent à se joindre à eux pour chasser et visiter un baraquement voisin. Les Yanomami, surpris par cette invitation, refusent. Ils finissent par se laisser convaincre devant l'insistance, apparemment amicale, des *garimpeiros*. Ils se mettent donc en route, en une file où alternent Indiens et chercheurs d'or.

Au bout d'un moment, l'Indien qui ferme la marche quitte le groupe pour aller déféquer. Seul à être armé, il passe son fusil à l'un de ses compagnons et dit aux autres de ne pas l'attendre. Mais les orpailleurs ne bougent pas. Soudain, l'un d'entre eux immobilise le bras du Yanomami qui tient l'arme et lui tire à bout portant

dans l'abdomen avec un fusil à canon scié. Trois autres jeunes gens sont aussitôt assassinés. L'un d'entre eux s'était accroupi, les mains sur le visage, en suppliant : "garimpeiro ami !" Il sera exécuté d'un tir dans le crâne.

Alerté par les détonations, le Yanomami qui s'était éloigné en forêt se jette dans l'Orénoque, tout proche, et réussit ainsi à s'enfuir. L'adolescent qui ouvrait la file se trouve pris entre trois orpailleurs qui lui tirent dessus l'un après l'autre, comme à l'exercice. Grâce à son agilité et à l'enchevêtrement de la végétation, il réussit à esquiver les deux premiers tirs. Le troisième l'atteint au flanc droit. Les tueurs rechargent leurs fusils. Il en profite pour s'échapper et se jette, lui aussi, dans la rivière. En état de choc, il se dissimule sous l'eau, le long de la berge, en ne laissant apparaître que le haut de son visage. De sa cachette, il voit les *garimpeiros* enterrer les cadavres de trois de ses compagnons. L'un des orpailleurs, à la recherche d'autres corps, descend jusqu'au bord de la rivière, le voit et court chercher son arme. Le jeune homme en profite pour s'enfuir. Gravement blessé, il lui faudra des jours pour essayer d'atteindre *Haximu*.

Pendant ce temps, l'autre survivant est arrivé au village avec la nouvelle de l'attaque des *garimpeiros*. Il revient sur les lieux avec un groupe de parents des victimes et rencontre en chemin l'adolescent blessé qui lui raconte sa fuite et l'inhumation des cadavres (une profanation pour les Yanomami). Le groupe parvient à exhumer les trois corps et cherche en vain le quatrième. Mortellement blessé et tombé dans la rivière, il a probablement été emporté par le courant. Ils emmènent les dépouilles pour procéder à leur crémation, à environ une demi-heure de marche en forêt. Ils collectent avec soin les ossements calcinés dans des paniers avant de s'en retourner vers leur village.

Les jours suivants, une chasse est organisée pour rassembler le gibier qui sera offert aux invités du rite de préparation des cendres funéraires (les fragments d'os calcinés seront pilés et leur poudre versée dans des Calebasses fermées par de la cire d'abeille). Après la chasse (qui dure généralement une semaine à dix jours), trois groupes alliés voisins sont invités à la cérémonie par *Haximu* : *Homoxi*, *Makayu* et *Toumahli*. Une fois préparées les gourdes cinéraires, un groupe de guerrier issu des quatre communautés se met en route, comme c'est l'usage, pour venger les morts que l'on vient de célébrer. Les cibles privilégiées des incursions yanomami sont les hommes responsables des homicides à venger. Les femmes et enfants d'une communauté ennemie n'y sont jamais visés.

Le 26 juillet, après deux jours de marche, les guerriers campent en forêt, dissimulés à proximité du *garimpo*. Le lendemain, à dix

heures du matin, sous une pluie battante, ils parviennent à se glisser à proximité de l'abri qui sert de cuisine à l'un des baraquements. Deux orpailleurs y bavardent auprès du feu. Un Indien embusqué derrière un arbre tire avec son fusil de chasse sur l'un des deux hommes. Atteint à la tête, celui-ci meurt instantanément. Le second est blessé dans le dos par un autre tir au moment où il s'enfuit. Les guerriers s'approchent de l'abri où gît le *garimpeiro* mort. Ils y parachèvent leur vengeance en fléchant son cadavre et en lui ouvrant le crâne à coup de hache. Ils s'emparent ensuite de tout ce qu'ils trouvent dans le baraquement déserté, et, en particulier, d'un fusil et de cartouches.

### Préparatifs

Cette attaque des Indiens rend furieux les chercheurs d'or. Ils enterrent le cadavre de leur compagnon dans l'abri-cuisine et abandonnent le baraquement. Ils retrouvent le blessé en forêt et le transportent jusqu'à une piste d'atterrissage à deux jours de marche. Ils commencent alors à planifier leur revanche. Deux réunions sont tenues, qui rassemblent des hommes de tout le *garimpo*. On y décide de mettre un terme une fois pour toute aux conflits avec les Indiens en exterminant la communauté de *Haximu*. On y organise les détails de l'expédition. Des volontaires sont recrutés, des armes et des munitions rassemblées (200 cartouches, quelques boîtes de balles de revolver).

Toute l'opération est patronnée, si ce n'est commanditée, par les quatre principaux entrepreneurs d'orpillage de la région, bien connus à Boa Vista, la capitale de l'état de Roraima. Ces patrons de *garimpo* ont libéré leurs ouvriers, fourni des armes et des munitions. Leurs baraquements ont servi de lieu de réunion aux tueurs et d'abri aux préparatifs du massacre.

Quinze chercheurs d'or armés de fusils de chasse (calibres 12 et 20), de revolvers (calibre 38), de machettes et de couteaux se mettent en route pour exécuter le plan d'extermination. Plusieurs d'entre eux ont participé aux quatre meurtres de l'Orénoque. Quatre tueurs professionnels recrutés comme gardes du corps par les patrons orpailleurs mènent la troupe.

Les gens de *Haximu* eux, campent depuis plusieurs jours en forêt à bonne distance de leurs habitations afin de se prémunir d'une contre-attaque des *garimpeiros*. Attendant une invitation de leur alliés de *Makayu* à une fête, ils se mettent en route pour se rapprocher de cette communauté. Ils s'arrêtent d'abord une nuit à *Haximu*. Le matin suivant, le voyage reprend jusqu'à un ancien jardin situé entre *Haximu* et *Makayu*. Le groupe s'y installe dans un campement d'abris provisoires. On y attend les émissaires de *Makayu*.

Trois jeunes guerriers, insatis-

faits de leur récente incursion, décident de retourner seuls attaquer d'autres *garimpeiros*. Leur leader a une bonne raison de poursuivre cette vengeance. Le cadavre de son frère cadet, emporté par les eaux de l'Orénoque, n'a jamais pu recevoir de traitement rituel approprié.

Après deux jours de marche, les trois jeunes gens arrivent à proximité du *garimpo*. Protégés par la végétation et le bruit des motopompes, ils parviennent à surprendre un orpailleur au travail. L'homme s'aperçoit de leur présence au moment où un des Yanomami pointe son fusil de chasse dans sa direction. L'arme s'enraye. Un autre Indien se précipite et tire. Le chercheur d'or réussit à se protéger le visage avec son bras et s'échappe, légèrement blessé. Les trois guerriers s'enfuient pour rejoindre les leurs.

Alors que se déroule cette nouvelle attaque, les quinze chercheurs d'or sont déjà en chemin pour exterminer les habitants de *Haximu*, à l'insu même des trois jeunes gens qui se déplacent en forêt en de longs détours hors des sentiers. Les *garimpeiros* arrivent à *Haximu* dans la matinée de leur troisième jour de marche. Les deux vastes habitations collectives sont vides. Ils finissent par découvrir le layon qui mène à l'ancien jardin où campent leurs habitants. Ils se remettent en route, sur la trace des Indiens.

La veille, les émissaires de *Makayu* étaient arrivés au campement. Les gens de *Haximu*, sur le pied de guerre, avaient décidé d'abrégé leur participation à la fête. Seuls les hommes ont accompagné les messagers. Le reste du groupe, les femmes, les enfants et trois hommes âgés, est resté pour ne pas ralentir l'expédition. Les hommes pensent qu'ils seront de retour aussitôt et que, de toute manière, les Blancs n'en veulent qu'aux guerriers de la communauté.

### Le massacre de Haximu

Le matin suivant, la plupart des femmes et un des hommes âgés décident d'aller collecter des fruits sauvages à quelque distance de l'ancien jardin. Les femmes sont accompagnées de leurs enfants. Vers midi, il ne reste que dix neuf personnes dans le campement, y compris les trois jeunes guerriers, de retour de leur raid au *garimpo*. La plupart sont étendues dans leurs hamacs. Des enfants jouent, quelques femmes coupent du bois.

Le groupe de *garimpeiros* pénètre dans l'ancien jardin. Ils s'embusquent d'un côté du campement. Soudain, l'un d'eux ouvre le feu. Les quinze hommes se mettent alors à tirer sans interruption, au fusil de chasse et au revolver, en s'approchant de leurs victimes. Au milieu de cet enfer, les trois jeunes gens, un des hommes âgés, une femme et trois fillettes (six, sept et dix ans) parviennent à s'échapper, grâce à la disposition complexe des abris forestier et à

l'enchevêtrement de la végétation. Deux petites filles et l'un des jeunes hommes sont blessés par des plombs de chasse, au visage, au cou, aux bras et sur les flancs. La fillette de dix ans est gravement atteinte au crâne par une balle de revolver. Elle mourra plus tard de sa blessure.

De leurs cachettes, les survivants entendent des cris de terreur étouffés par les tirs qui continuent à mitrailler le campement. Après de longues minutes, les détonations cessent. Les *garimpeiros* commencent alors à achever leurs victimes à la machette et au couteau. Ils massacrent les blessés qui n'ont pu s'enfuir et quelques enfants qui n'avaient pas été touchés.

Douze personnes sont ainsi assassinées : deux femmes et un homme âgés, une jeune femme d'une vingtaine d'années en visite, trois adolescentes, deux bébés de sexe féminin (un et trois ans) et trois garçons de six à huit ans. Plusieurs de ces enfants étaient des orphelins de parents morts de la malaria propagée par les chercheurs d'or. La jeune femme a d'abord été atteinte par un tir de fusil de chasse à moins de dix mètres de distance, puis par un second, à moins de deux mètres. Une des vieilles femmes, aveugle, a été achevée à coup de pieds. Un bébé, étendu dans un hamac, a été enveloppé dans un chiffon et transpercé à coups de couteau.

Réalisant qu'ils n'ont massacré qu'une partie du groupe et décidés à terroriser les survivants, les *garimpeiros* mutilent ou démembrèrent tous les cadavres. Ils s'emparent des fusils qu'ils trouvent dans le campement et s'enfuient en tirant une fusée de signalisation pour dissuader d'éventuels poursuivants. Après quelques heures de marche, ils parviennent dans l'une des deux maisons de *Haximu*. S'y sentant plus en sécurité qu'en forêt, ils décident d'y passer la nuit. Le jour suivant, ils entassent tous les objets laissés par les Indiens, notamment une quinzaine de marmites d'aluminium. Ils les mitraillent puis les fracassent à coups de machette. Ils mettent ensuite le feu aux deux maisons et s'en retournent au *garimpo*.

Plusieurs semaines après, entendant parler du massacre à la radio, ils cherchent à s'enfuir de la région. Ils vont jusqu'à une piste d'atterrissage clandestine située à quelques jours de marche. Ils y menacent de mort ceux qui voudraient les dénoncer et obligent les pilotes à les emmener jusqu'à Boa Vista. De là, la plupart se disperseront aux quatre coins du pays.

### Les crémations

Quand cesse le mitraillage du campement de *Haximu*, l'un des trois jeunes gens qui se sont échappés court jusqu'au groupe de femmes collectant des fruits sauvages et les fait se cacher. Puis il revient jusqu'au campement, jonché de cadavres, pour y chercher, en vain, son fusil de chasse. Renon-

çant à poursuivre les tueurs, ils rappellent le groupe de femmes et envoie trois d'entre elles à *Makayú* pour prévenir les autres hommes.

Elles s'y rendent à marche forcée en quelques heures. Elles arrivent terrorisées et en pleurs, relatent la tragédie en insistant sur l'horreur des cadavres de femmes et d'enfant mutilés à coup de machette. Les hommes de *Haximu* se ruent vers le campement, qu'ils réussissent à atteindre à la tombée de la nuit. Ils s'y rassemblent avec



© C. ZACQUINI - CCFY

Les survivants de *Haximu* avec les cendres des victimes

les survivants, les blessés et le groupe de femmes et d'enfants. La nuit est déchirée par les lamentations funéraires, les pleurs de terreur et les harangues de colère des leaders du groupe. L'obscurité impose que l'on remette au lendemain la crémation des cadavres. L'odeur du sang est si forte que l'on doit ouvrir un nouveau campement à une demi-heure de la scène du massacre.

À l'aube, on commence à rassembler les corps mutilés. Soudain, la fillette blessée au crâne émerge de la végétation où elle avait trouvé refuge en hurlant de douleur et de peur. Sa mère se précipite vers elle avec des pleurs désespérés. Les crémations funéraires commencent. On place chacun des corps en position foetale sur un bûcher funéraire improvisé avec des morceaux de bois ramassés aux alentours. Les cadavres des adultes sont brûlés dans le campement où ils ont été tués; ceux des enfants sont emmenés jusqu'à la clairière où le groupe a passé la nuit.

À peine les bûchers ont-ils fini de se consumer que l'on en retire les os calcinés encore brûlants pour les placer dans des paniers ou des marmites d'aluminium. Tous sont persuadés que les chercheurs d'or risquent d'attaquer à nouveau pour tuer les hommes du groupe. Mais même cette menace ne peut dissuader les survivants d'emporter dans leur fuite les ossements de leurs parents morts. Leurs cendres constituent le bien le plus précieux des Yanomami. Elles sont sous la garde des femmes, qui les maintiennent constamment près de leur

feu et les transportent même lorsqu'elles voyagent.

L'urgence est si forte que l'on oublie dans les foyers d'innombrables morceaux d'os couverts d'impacts de plombs de chasse ou fracturés par les balles. Le cadavre démembré de la jeune visiteuse, qui n'a pas de parents à *Haximu*, est abandonné sans crémation. Une gourde contenant les cendres d'un des quatre jeunes gens assassinés sur l'Orénoque a été brisée durant l'attaque du campement. Sa mère

ces dernières années.

Lorsqu'ils se sont arrêtés dans les villages de *Tomokoxibiu* et *Maamabi*, puis une fois arrivés à celui de Marcos, les gens de *Haximu* ont pu commencer à piler les ossements calcinés emportés hâtivement dans leur fuite et à confectionner des gourdes cinéraires qu'ils conservent maintenant dans des petits paniers ajourés. Ils organiseront plus tard de grandes cérémonies funéraires intercommunautaires en l'honneur de leurs morts. Les cendres des adultes y seront enterrées près du foyer de leurs parents et celles des enfants ingérées avec de la compote de banane. Puis les gourdes et les paniers qui les contiennent seront également brûlés.

Tout ce qui reste de l'existence sociale et corporelle des morts doit être détruit ou oblitéré : leurs possessions, leurs traces, l'usage de leur nom et les cendres de leurs ossements. Ce travail rituel prévient toute velléité de retour des spectres (partis sur le "dos du ciel") et constitue une garantie, toujours précaire, de la séparation entre le monde des morts et celui des vivants. Il ne prend fin, comme les lamentations funéraires qui vanterent les défunts, que lorsque toutes leurs cendres ont été ingérées ou enterrées.

Tout ceci explique pourquoi les gens de *Haximu*, exposés au plus extrême danger et terrorisés par la barbarie des *garimpeiros*, ont toujours fait passer leurs rites funéraires avant leur propre sécurité. Ne pas l'avoir fait aurait condamné les spectres de leurs morts à errer entre deux mondes et à tourmenter les vivants par une mélancolie sans fin, pire que la mort elle-même.

Les survivants de *Haximu* essaient maintenant de reconstruire leur vie. Ils s'apprennent à édifier une nouvelle maison collective et à ouvrir de nouveaux jardins. Durant une bonne partie de l'année prochaine, leur existence gravitera toutefois autour des cérémonies funéraires qu'ils organiseront pour leurs parents assassinés par les *garimpeiros* ou pour ceux qui, récemment encore, sont morts de malaria. Le deuil ne prendra fin qu'avec le contenu de la dernière gourde cinéraire. La vie pourra alors reprendre son cours normal.

Mais les gens de *Haximu* n'oublieront jamais que les Blancs sont capables de massacrer femmes et enfants avec une sauvagerie sanguinaire qu'ils ne prêtaient jusqu'alors qu'aux esprits cannibales de la forêt. Ils disent avec renoncement à se venger des *garimpeiros*. Ils l'auraient fait s'ils avaient continué à les considérer comme des ennemis dignes de ce nom, c'est-à-dire comme des êtres humains partageant leur code rituel de l'honneur guerrier. Ce n'est plus le cas. Ils n'espèrent maintenant qu'une chose: que les autres Blancs les "gardent enfermés" et qu'ils ne puissent jamais plus revenir sur leurs terres. ■

BRUCE ALBERT