

LA MORT
INTRANQUILLE
autopsie du
Zombie

Sous la direction de
Jérôme - OLIVIER ALLARD
MARIE - CHRISTINE
LAMBERT-PERREAU
et SIMON HAREL

La mort intranquille : autopsie du zombie

La mort intranquille: autopsie du zombie

Sous la direction de

JÉRÔME-OLIVIER ALLARD,
MARIE-CHRISTINE LAMBERT-PERREAU
ET SIMON HAREL



Presses de
l'Université Laval

Nous remercions le Conseil des arts du Canada de son soutien.

We acknowledge the support of the Canada Council for the Arts.

Financé par le gouvernement du Canada
Funded by the Government of Canada



Les Presses de l'Université Laval reçoivent chaque année du Conseil des arts du Canada et de la Société de développement des entreprises culturelles du Québec une aide financière pour l'ensemble de leur programme de publication.



Mise en page : In Situ

Illustration et graphisme de couverture : Renaud Belles-Isles

La directrice et les directeurs de l'ouvrage remercient le Centre de recherches Cultures – Arts – Sociétés pour l'octroi d'une subvention dans le cadre du concours Soutien aux publications savantes.

© Presses de l'Université Laval. Tous droits réservés.

Dépôt légal 4^e trimestre 2019

ISBN 978-2-7637-4554-1

PDF 97827637 45558

Les Presses de l'Université Laval

www.pulaval.com

Toute reproduction ou diffusion en tout ou en partie de ce livre par quelque moyen que ce soit est interdite sans l'autorisation écrite des Presses de l'Université Laval.

Table des matières

PRÉFACE

Prêter l'oreille au zombie	1
SARAH JULIET LAURO	

INTRODUCTION

Corps à corps avec le zombie	13
MARIE-CHRISTINE LAMBERT-PERREAULT, JÉRÔME-OLIVIER ALLARD, SIMON HAREL	

Des morts qui marchent parmi les ruines du temps	23
FABIENNE CLAIRE CALAND	

<i>The Walking Dead</i> et le présentisme zombifié. Autopsie d'une crise du temps	45
AURÉLIE CHEVANELLE-COUTURE	

De la contagion à la propagation : la tache aveugle des récits de zombies apocalyptiques	63
NICHOLAS DION	

Alice au pays de la science zombie : <i>Resident Evil</i> de Paul W. S. Anderson	81
ELAINE DESPRÉS	

Conceptions scientifiques sur la zombification : l'imaginaire du zombie dans « Herbert West – Reanimator »	103
MARC ROSS GAUDREULT	

Le zombie est-il prude?	
L'ascétisme des morts-vivants	117
SIMON HAREL	
L'allure et la portée des zombies vidéoludiques	147
BERNARD PERRON	
<i>Found footage</i> horrifique et toucher zombiesque	175
AUDE WEBER-HOUDE	
Notices biobibliographiques	199

PRÉFACE

Prêter l'oreille au zombie¹

SARAH JULIET LAURO
University of Tampa

Bien qu'il soit aisé d'entendre le zombie, il est difficile de comprendre et d'interpréter les gémissements incohérents qu'il pousse. Les zombies, après tout, ne parlent pas; leur condition posthume d'après la résurrection les a fait régresser à un état prélangagier. Bien sûr, il arrive qu'on entende un zombie grogner le mot «BRAINS!» (comme dans *The Return of the Living Dead*, 1985) ou même prononcer de manière hésitante de courtes phrases (comme dans *Warm Bodies*, 2013), mais il s'agit là de cas atypiques. De manière générale, les différents monstres que nous en sommes venus à inclure dans la catégorie étymologique «zombies» ne parlent pas: le cerveau pourrissant de ces morts-vivants ne peut plus assurer ses fonctions langagières. Il existe néanmoins certaines exceptions notables. Pensons à Bub, un zombie extraordinaire, qu'on incite à répéter (avec difficulté), dans un combiné téléphonique, la phrase «Hello, Aunt Alicia.» Les choses, dans *Day of the Dead* (1985), ne sont toutefois pas aussi simples que le prétend le Docteur Logan lorsqu'il dit des zombies: «They are us... They're the same animal simply functioning less perfectly.»

En tant qu'objet d'étude, le zombie mérite qu'on lui consacre un système de classification élaboré. Les morts-vivants ont derrière eux une histoire longue et tortueuse. De surcroît, toutes les créatures que nous

1. «Prêter l'oreille au zombie» est d'abord paru sous le titre «Listening to the Zombie», dans *Listening*, numéro thématique «Listening to Our Monsters», sous la dir. de Michael Paradiso-Michau, automne 2017. La traduction de cette version mise à jour du texte a été réalisée par Jérôme-Olivier Allard et Marie-Christine Lambert-Perreault.

appelons « zombies » n'appartiennent pas nécessairement à la même espèce. Certains chercheurs ont proposé leurs propres typologies : Kevin Boon² a identifié neuf catégories, incluant le zombie drone, le zombie goule, le zombie techno, le zombie bio, etc. Dans le cadre de ce texte, je tenterai de mettre en lumière la relation complexe qui unit deux espèces zombiesques : le zombie caribéen et le zombie cinématographique.

Le zombie caribéen, que nous pourrions nommer *zombie caribbeanus*, est une espèce docile. Cadavre réanimé par un sorcier vaudou qui exerce sur lui un pouvoir absolu, il est inoffensif, à moins que son maître ne le somme d'attaquer. Il est un mythe façonné par les horreurs de l'esclavagisme et de l'impérialisme, dont il porte la charge symbolique. Monstre original issu des mythologies africaines, il est devenu une figure centrale du folklore caribéen, dans la tradition orale de la culture syncrétiste de l'esclave, avant d'être exporté lors de l'invasion américaine d'Haïti (1915-1934), tel un spécimen exotique à l'instar de King Kong, et exposé à titre d'exemple de la pensée magique d'une culture arriérée. Or, en tant que mythe permettant de problématiser les rapports de pouvoir d'une manière nouvelle et captivante, le zombie a marqué l'imaginaire et a fasciné le public américain à un point tel qu'il est devenu une figure cinématographique d'importance.

Entre donc en scène le zombie cinématographique, ou *zombie cinematicus*, une créature ayant évolué et s'étant éloignée de son ancêtre, le *zombie caribbeanus*, en adoptant notamment des traits associés à d'autres types de morts-vivants – comme la « progéniture hideuse » de Mary Shelley, le vampire gothique buveur de sang et même le somnambule du Docteur Caligari. Il s'agit d'une créature hybride, d'un monstre brutal, mangeur de chair et au regard vide. Le menaçant sorcier vaudou a cédé sa place à des forces invisibles qui ont ramené les morts à la vie. Le zombie a désigné plus communément un cadavre ambulante, à la fois anthropophage et contagieux, c'est-à-dire capable, par le biais d'une simple morsure, de transmettre aux vivants sa faim insatiable et de les priver de ce qui constituait leur humanité : la rationalité, les émotions et le langage.

Pour prêter l'oreille au zombie, il faut d'emblée déterminer l'espèce de la créature rencontrée, identifier, avant tout, le langage de sa métaphoricité, sa codification sémantique. Dans ce court texte, je tâcherai d'illustrer les différences et les similarités que présentent respectivement

2. Voir, à ce sujet, Kevin Boon, introduction de la section « And the Dead Shall Rise », p. 5-8.

le zombie caribéen et le zombie cinématographique dans la manière dont ils s'adressent à nous, que ce soit ou non par le biais de la parole.

ZOMBIE CINEMATICUS

Le zombie, tel que nous le connaissons, est issu de récits non fictionnels portant sur le folklore d'Haïti, transmis dans une série de textes pseudo-anthropologiques, dont plusieurs ont été écrits par d'anciens Marines stationnés au pays pendant l'occupation américaine. Ce zombie, le *zombie caribbeanus*, était une créature pitoyable ramenée à la vie par un sorcier pour en faire un esclave. Ces premiers récits, dont *The Magic Island* de William B. Seabrook (1929), laissaient douter du statut de mort-vivant du zombie en suggérant que le véritable pouvoir du sorcier était non pas magique, mais pharmacologique. C'est en effet par la concoction et l'administration d'un poison paralytique donnant l'apparence de la mort que le sorcier agresseur, après avoir déterré sa victime, pouvait la maintenir dans un état d'asservissement. Cette image captivante des morts ressuscités a rapidement marqué l'imaginaire des opprimés et des laissés-pour-compte.

Bien que le *zombie caribbeanus* émane de mythologies africaines et constitue une analogie de l'esclavage, les cinéastes d'Hollywood ont su reconnaître le potentiel polysémique de cette iconographie. Plusieurs des premiers récits cinématographiques de zombies – qu'on pense à *White Zombie* (1932), à *Ouanga* (1936) ou à *I Walked with a Zombie* (1943) – mettent en scène des femmes blanches, victimes réelles ou potentielles de la zombification. Il s'agit ici de la première transformation cinématographique importante du mythe. La peur de la zombification, qui était auparavant associée à un système racial de subjectivation dans lequel les corps noirs étaient zombifiés, est transposée de manière à évoquer la menace d'une contamination exotique susceptible d'affecter des femmes blanches particulièrement sensibles aux charmes indigènes. *White Zombie*, en montrant des images de zombies travaillant dans un moulin à canne à sucre, évoquait en outre non seulement l'esclave africain, mais aussi le travailleur d'usine, le prolétaire. Ainsi, les premiers zombies cinématographiques illustraient diverses structures de pouvoir : le colonialisme et l'impérialisme, les conséquences de l'esclavage, l'oppression capitaliste du travailleur, de même que la crainte de la magie noire et de la sexualité.

Il ne s'agit pas de prétendre, à propos des premiers films zombiesques, qu'on n'y remarque pas déjà certaines correspondances avec le mythe de

la créature de Frankenstein, notamment par le biais des thèmes de la classe et du pouvoir qui y sont évoqués³. La figure du scientifique cherchant à renverser la mort (dont on observe une manifestation probante dans le *Frankenstein* de James Whale en 1931) a été réactualisée dans des films comme *The Walking Dead* (1936), *The Man They Could Not Hang* (1939), *Doctor Blood's Coffin* (1961) et *The Brain That Wouldn't Die* (1962). Dans d'autres titres, dont *Voodoo Man* (1944) et *Plague of the Zombies* (1966), le rôle du sorcier indigène du mythe caribéen est désormais tenu par un fou se prêtant à la sorcellerie. Mettre en scène le savant fou ou l'apprenti sorcier ramenant les morts à la vie était une manière, pour les créateurs, de témoigner de l'angoisse associée aux avancées médicales et technologiques de l'époque. Des récits zombiesques de la période de la guerre froide présentent ainsi des créatures zombifiées à la suite d'expériences militaro-scientifiques, comme dans *Creature with the Atom Brain* (1955) ou *Astro-Zombies* (1968), ou en raison des conséquences imprévues découlant d'une exposition à des déchets toxiques (*The Horror of Party Beach*, 1964), à de la pollution sonore (*The Living Dead at Manchester Morgue*, 1974) ou à des pesticides chimiques (*Les raisins de la mort*, 1978).

Les zombies de cette époque témoignent d'une vive critique de la science, qu'on voyait empiéter sur le domaine du divin. Les morts-vivants de la moitié du 20^e siècle métaphorisent ainsi les craintes d'une humanité qui croit avoir transgressé les lois de la nature, notamment par l'instrumentalisation de la dévastation permise par les armes de destruction massive, par la course à l'espace, qui a permis aux humains de ne plus être limités à la surface de la Terre, et par les avancées médicales permettant de repousser la mort au-delà de ce qu'on croyait auparavant possible. Ces craintes sont mises en scène directement, et de manière didactique, dans le critiqué film *Plan 9 from Outer Space* (1959), où des extraterrestres tentent de lever une armée de morts-vivants afin d'empêcher l'espèce humaine de développer une technologie capable de détruire la Terre, voire l'univers. Cette tendance se poursuit dans les récits qui expriment une méfiance envers le complexe militaro-industriel ou la capacité du gouvernement à faire face à un événement apocalyptique, pensons à *Zombi 3* de Lucio Fulci (1988), à *Day of the Dead* de Romero ou à

3. Le monstre de Frankenstein a souvent été associé au prolétariat. Voir, à ce sujet, Franco Moretti, «The Dialectic of Fear», p. 67-85; Elizabeth Young, *Black Frankenstein*.

28 Days Later de Danny Boyle (2002), où les soldats sont présentés comme moins humains que les zombies.

La plupart des chercheurs en cinéma soutiennent que le *Night of the Living Dead* (1968) de George Andrew Romero marque la véritable renaissance du zombie cinématographique⁴ : le mort-vivant y est présenté comme un monstre anthropophage capable de transmettre sa faim insatiable à ses victimes en vertu d'une forme de contagion. À la suite de Romero, la majorité des cinéastes ont en effet présenté la zombification davantage comme un processus se rapprochant du virus qui se propage de manière incontrôlée et incontrôlable que comme le résultat des sortilèges d'un sorcier ou des erreurs d'un scientifique aux pratiques peu éthiques⁵. L'innovation la plus importante du film de Romero est peut-être le flou⁶ qui entoure la cause du phénomène zombie : il est insinué, de manière oblique, que c'est en raison du rayonnement d'une sonde spatiale que les morts reviennent à la vie dans *Night of the Living Dead*, ce qui témoigne des inquiétudes à l'égard de la technologie qu'on observe dans les films zombiesques des années 1950 à 1980. Néanmoins, Romero a lui-même déclaré qu'il pensait au soulèvement des morts-vivants de son opus à la fois comme une révolution et comme un phénomène inexplicable⁷. Ainsi, les morts-vivants d'inspiration romérienne ont permis d'amorcer une réflexion sur ce qui est naturel et ce qui ne l'est pas, et de brouiller la frontière entre le monde et l'au-delà.

De nombreux éléments associés au mythe du zombie haïtien subsistent dans le cinéma zombiesque. On devine, dans la manière dont est représentée la technologie et dans la description faite du traitement de la vie sur notre planète, une préoccupation à l'égard des personnes assujetties aux systèmes d'oppression et une inquiétude en regard des abus de pouvoir. Même lorsque l'épidémie de zombies (comme on l'appelle souvent) n'est pas tributaire de l'acte de malfaisance d'un

-
4. Pour une réflexion sur le rôle de Romero dans l'évolution des mythes zombiesques, voir Sarah Juliet Lauro, *The Transatlantic Zombie*, p. 92-99.
 5. À propos de l'éthique scientifique en contexte zombiesque, on lira le chapitre d'Elaine Després « Alice au pays de la science zombie : *Resident Evil* de Paul W. S. Anderson » aux pages 81 à 101 de cet ouvrage.
 6. À propos de ce flou, on lira le chapitre de Nicholas Dion « De la contagion à la propagation : la tache aveugle des récits de zombies apocalyptiques » aux pages 63 à 80 de cet ouvrage.
 7. Romero a souvent discuté de manière candide des origines de son film. Voir à ce sujet Tony Williams (dir.), *George A. Romero : Interviews* ; Rob Kuhns, *Birth of the Living Dead*.

humain, mais associée à une crise parallèle (comme dans *Shaun of the Dead*, 2004) ou présentée comme une conséquence involontaire de l'altération de la nature par des humains (pensons à *28 Days Later* ou à *Zombieland*, 2009), l'apparition du zombie résulte, le plus souvent, d'une manipulation scientifique à potentiel destructeur. Les récits mettent ainsi en lumière le mépris de l'humanité pour l'ordre naturel et pour les autres espèces, témoignant de préoccupations éthiques, voire écocritiques, que permet de mettre en jeu cette figure.

Par ailleurs, les films zombiesques critiquent les abus de pouvoir, surtout ceux associés au régime capitaliste occidental. Le deuxième film de zombies de Romero, *Dawn of the Dead* (1978), dont l'histoire se déroule dans un centre commercial, a soigneusement établi une comparaison entre la faim inextinguible des zombies et la soif de consommation qui habite les citoyens en contexte capitaliste. L'un des éléments qui rapprochent le zombie vaudou de son héritier anthropophage d'inspiration romérienne est la représentation semblable que leurs récits proposent de l'anormalité des structures économiques, que ce soit l'esclavage ou le capitalisme, qui divisent l'humanité et encouragent l'oppression de certains au profit des autres.

Les aspects les plus intéressants du *zombie cinematicus* contemporain sont à mon avis ceux qui convoquent et réactivent certains éléments du mythe original. L'altérité du zombie permet en effet de représenter la manière dont la race humaine est divisée en différents groupes. Les membres de certaines communautés minoritaires sont parfois considérés comme ayant moins de valeur ou comme étant moins vivants ou moins dignes de vivre que les membres d'autres groupes. Si le zombie caribéen était une métaphore de l'esclave noir victime de la traite négrière transatlantique, l'ostracisation demeure au cœur des représentations cinématographiques et télévisuelles contemporaines d'un zombie qui a pourtant beaucoup évolué : il est désormais rapide plutôt que lent, agressif et contagieux plutôt que docile, et parfois même doté de parole plutôt que silencieux. À la fois au cinéma et dans la littérature et les jeux vidéo, les zombies sont utilisés par les créateurs pour représenter les impuissants et les opprimés de la société, comme le sans-abri et le drogué, le prisonnier incarcéré et le soldat en service, l'immigrant et le réfugié, le malade mental et le handicapé. En somme, le zombie montre comment nous considérons « autres » certains membres de notre famille humaine.

On retrouve un exemple probant de ceci dans la série télé britannique *In the Flesh* (2013-2014), qui n'a duré que deux saisons. Dans cette série de la BBC, la résurrection des morts, lors d'un phénomène appelé *The*

Rising, a été violemment réprimée. Les zombies – que les autorités disent victimes du *Partially Deceased Syndrome* (PDS), mais que plusieurs citoyens surnomment péjorativement *rotters* – sont réintroduits dans la société après qu'on ait réprimé leurs pulsions anthropophages à l'aide d'un médicament. L'horreur, dans cette série, ne s'incarne pas tant dans la menace représentée par les zombies, mais plutôt dans le traitement que leur réservent leurs anciens voisins et les membres de leur famille. L'ostracisme et l'oppression que les zombies subissent dans *In the Flesh* rappellent ceux que vivent, dans la société contemporaine, les sujets marginalisés : l'immigrant, le réfugié, l'homosexuel, etc.

Le protagoniste Kieren Walker, un adolescent gai revenu à la vie, est tiraillé entre l'instinct de dissimuler son état zombiesque (en utilisant du maquillage pour colorer sa peau grise et des lentilles cornéennes pour recouvrir ses iris pâles) et le désir de rejeter les conventions et d'assumer sa nature. Kieren et les autres victimes du PDS sont dotés de parole, leurs capacités linguistiques ayant été restaurées par les injections qu'ils doivent recevoir quotidiennement. La série elle-même en dit long sur la façon dont nous nous attendons à ce que les personnes différentes se conforment, à défaut de quoi elles se rendraient vulnérables à la persécution. À mon sens, *In the Flesh* résonne particulièrement avec les préoccupations contemporaines au sujet des immigrants musulmans, dont on s'attend de plus en plus qu'ils abandonnent leur propre culture – en renonçant, par exemple, au hijab pour éviter les agressions ou même, dans certains pays, les amendes ou les entraves à l'obtention d'un emploi. La série britannique explore aussi la question des relations queer dans le contexte d'une société hétéronormative.

Puisque les zombies continuent d'évoluer au cinéma, s'inscrivant désormais, au-delà d'Hollywood, dans les cultures de divertissement des autres nations, le mythe prend de l'expansion. Une série australienne récente intitulée *Glitch* (2015-présent) pourrait être qualifiée de « série de zombies sans zombies », respectant les conventions du genre. Semblable à la série française *Les revenants* (2012-2015), basée sur le film éponyme de 2004, *Glitch* porte sur le retour de personnes mortes dans la petite ville où elles ont péri. Dans la série, qui se déroule à Yoorana, une ville de l'Outback, sept personnes mortes à diverses périodes de l'histoire rampent hors du cimetière municipal. L'un de ces cadavres est Kate, la femme du sergent James Hayes, ce qui cause des conflits, puisque ce dernier s'est récemment remarié. Le policier collabore avec Elishia McKellar, la médecin de la ville, pour garder caché et en sécurité le groupe de morts-vivants.

Glitch est à mon sens une série de zombies, non seulement parce que des défunts enterrés reviennent dans le monde des vivants, mais aussi parce qu'un individu, Vic, un policier d'un quartier voisin, est instantanément réanimé à la suite de son décès dans un accident de voiture. Il est évidemment changé, ne reconnaissant plus sa femme et ne prônant plus les valeurs qu'il chérissait auparavant : principal antagoniste de la première saison, il se donne pour mission de renvoyer les morts dans leurs tombes. Vic est malveillant et « dépersonnalisé », pour reprendre le terme de Peter Dendle⁸, ce qui constitue une composante clé du zombie contemporain : la série compte donc au moins un zombie.

Afin de donner le dernier mot de cette section aux morts-vivants, je me tourne vers une scène de l'épisode final de la première saison de *Glitch*. Debout sur la tombe d'un de leurs camarades zombies que Vic a détruits, Charlie, un vétérinaire homosexuel de la Grande Guerre, et Kirstie, une victime de meurtre qui a été diabolisée et décrite comme une « slut », expriment leur inquiétude en regard de leur nouvel état et de leur vulnérabilité en tant que cibles dans une communauté qui ne peut les comprendre. Kirstie dit : « Well, we're kind of wrong, aren't we?... We're not natural », ce à quoi Charlie répond : « What's natural? Fighting a stupid war cause the Brits told us to? Or getting away with murder because people thought you were a tart? I don't believe in "natural" anymore. » (« There Must Be Rules », S01E06) Représentant deux groupes de personnes ostracisées de leur vivant (une femme sexuellement libérée et un homosexuel), Kirstie et Charlie reconnaissent, dans cette scène, qu'ils étaient des étrangers, même avant leur trépas et leur résurrection.

La figure monstrueuse du zombie a permis une critique de la traite négrière transatlantique, puis celle du capitalisme mondial contemporain, l'expression de craintes devant le pouvoir de la magie, puis l'angoisse concernant la domination exercée sur l'ordre naturel par la science et la technologie. L'une des constantes du genre zombiesque est qu'il s'intéresse au traitement réservé à certains groupes humains, qu'il s'agisse des Africains considérés comme des sous-humains par une société esclavagiste ou des sujets marginaux qui refusent de se conformer, de cacher leurs différences, et qui choisissent plutôt de vivre à leur guise. Le zombie représente le paradoxe ultime, un oxymore, une cassure dans l'ordre naturel. La figure du *zombie cinematicus* est souvent utilisée comme une

8. L'auteur a offert plusieurs contributions importantes au champ des études zombiesques. Voir Peter Dendle, *The Zombie Movie Encyclopedia* et *The Zombie Movie Encyclopedia, Volume 2: 2000-2010*.

analogie pour parler de groupes de personnes que notre société considère, dans une certaine mesure, comme « non naturelles ». Le mort-vivant, à travers ses différentes incarnations, est paradoxalement à la fois une critique de la catégorie du non-normatif, qui exclut de l'ordre social, et un rappel que c'est véritablement l'acte de catégorisation lui-même et la division des humains qui est contre nature.

ZOMBIE CARIBBEANUS

L'écrivain haïtien René Depestre a décrit le colonialisme comme un type de zombification et comparé la lutte contre celui-ci à la « quête d'un sel revitalisant capable de restituer à l'homme l'usage de son imagination et de sa culture⁹ ». Si vous donnez du sel à un zombie caribéen, même un seul grain, il cessera d'être sous le contrôle du *bokor* qui l'a ressuscité. Dans la plupart des cas, les zombies libérés par le sel cessent leur travail interminable de bêtes de somme et cherchent leurs tombes. Dans certaines occurrences littéraires plus rares, ils retrouvent leur conscience et leur ancienne vie : l'écrivain haïtien Frankétienne parle, à cet égard, de « bois nouveau » dans son roman *Les affres d'un défi* (1979). Dans d'autres cas encore plus rares, le zombie à qui on a donné du sel est à nouveau capable de parler et peut ainsi raconter son histoire¹⁰.

En tâchant de prêter l'oreille au *zombie cinematicus* et de réfléchir à ses origines dans le folklore des Caraïbes, nous avons souligné les liens entre le mythe zombiesque et le commerce transatlantique des esclaves en contexte colonialiste, mais il est aussi important de noter la résonance de la figure du zombie avec des thèmes associés à la révolte, questions que j'aborde de manière plus détaillée dans mon livre *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Death*. Le zombie qui reçoit du sel et cesse de travailler pour son maître devient une figure de l'esclave rebelle, historiquement lié à la révolte des esclaves de Saint-Domingue, qui est devenue la Révolution haïtienne (1791-1804). Lorsque des productions mettant en scène le *zombie cinematicus* reprennent le thème de l'oppression, elles sont aussi portées par celui de la rébellion – pensons, par exemple, à la horde de zombies de *Land of the Dead* (2005), qui se

9. Cité dans Elizabeth McAlister, *Rara!*, p. 108.

10. Voir, à ce sujet, Zora Neale Hurston, *Tell My Horse*. La nouvelle « Salt Is Not for Slaves » de G.W. Hutter, initialement publiée en 1931, dépeint à la fois un zombie parlant et une révolte des zombies après que ceux-ci aient goûté du sel.

rassemblent pour combattre l'oligarchie contrôlant la tour Fiddler's Green.

À travers les liens qu'il entretient avec Haïti, comme le suggère Depestre, cet aspect du mythe lié à l'histoire du pays est dense et compliqué à démêler, car le zombie n'a pas été libéré par la déclaration de l'indépendance d'Haïti et a continué à avoir une importance culturelle et à être une icône de l'oppression du peuple. L'utilisation de l'imaginaire zombiesque par le dictateur François « Papa Doc » Duvalier est, dans ce contexte, encore plus frappante. Papa Doc a en effet exploité les craintes du peuple associées au vaudou quand cela lui convenait, propageant des rumeurs selon lesquelles il aurait conservé les cadavres de dissidents exécutés pour former une armée de zombies gardant le palais présidentiel, un élément discuté dans le roman *The Comedians* (1966) de Graham Greene. L'autoproclamé « Président pour la vie » a également adopté les vêtements sombres associés au *loa* Bawon Samedi, seigneur du cimetière et gardien des morts, dans ce qui semblait être une déclaration de son soi-disant statut de maître zombie ultime.

Et pourtant, comme l'atteste la littérature antillaise, Duvalier n'a pu s'arroger le zombie, que plusieurs textes se sont finalement réapproprié pour en faire une figure de la révolte, notamment dans le roman de Frankétienne, où les zombies reprennent conscience et se soulèvent contre leur maître, un fantôme évidemment codé destiné à inspirer la révolte contre la tyrannie des Duvalier. Si le zombie symbolise l'oppression d'un peuple, qu'elle se manifeste par une dictature politique, par l'esclavage institutionnalisé ou même, comme nous le voyons chez le *zombie cinématique*, par d'autres mécanismes sociétaux, il représente aussi la possibilité d'un soulèvement vengeur. En 1986, sentant que le courant s'était retourné contre lui, Jean-Claude « Baby Doc » Duvalier, héritier de Papa Doc au titre de « Président pour la vie », a fui Haïti. Le peuple, libéré, a rempli les rues, déconstruisant littéralement et métaphoriquement le régime bâti par des fonctionnaires corrompus et soutenu par les tontons macoutes, la police brutale des Duvalier.

Les cinéphiles étatsuniens ont d'abord connu le zombie par Haïti, et il nous reste encore beaucoup à apprendre du mythe originel, de la nation dont il provient et de son histoire. En prêtant l'oreille au *zombie cinématique*, nous entendons le monstre nous prévenir de notre dangereuse propension à nous diviser et à ostraciser l'autre, le différent. Le zombie nous rappelle qu'il est contre nature, voire criminel, d'objectifier les minorités et autres sujets précaires, une leçon qu'en tant qu'êtres humains nous continuons d'oublier.

Alors que les États-Unis sont mis au défi par un climat politique divisé, les fictions zombiesques formulent un avertissement que nous devons garder en mémoire. Mais peut-être devons-nous aussi nous souvenir de la promesse du *zombie caribbeanus* : si nous luttons ensemble contre la tyrannie, nous sommes plus forts, car lorsqu'elle agit comme un organisme unique, une horde de zombies peut renverser le plus puissant des maîtres. Le sel salvateur que nous cherchons aujourd'hui serait-il la prise de conscience que nous ne sommes pas des choses gouvernées par des forces externes et immuables, mais des personnes dotées d'agentivité, capables d'apporter un changement capital ?

RÉFÉRENCES

- Boon, Kevin, introduction de la section «And the Dead Shall Rise», dans Deborah Christie et Sarah Juliet Lauro (dir.), *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, New York, Fordham University Press, 2011, p. 5-8.
- Dendle, Peter, *The Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson, McFarland, 2001.
- Dendle, Peter, *The Zombie Movie Encyclopedia, Volume 2: 2000-2010*, Jefferson, McFarland, 2012.
- Freeman, Emma, *Glitch*, ABC, 2015-présent.
- Hurston, Zora Neale, *Tell My Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica*, Philadelphia, Lippincott & Co, 1938.
- Kuhns, Rob, *Birth of the Living Dead*, First Run Features, 2012.
- Lauro, Sarah Juliet, *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Death*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2015.
- McAlister, Elizabeth, *Rara! Vodou, Power, and Performance in Haiti and its Diaspora*, Berkeley, University of California Press, 2002.
- Mitchell, Dominic, *In the Flesh*, BBC Three, 2013-2014.
- Moretti, Franco, «The Dialectic of Fear», *New Left Review*, n° 136, 1982, p. 67-85.
- Young, Elizabeth, *Black Frankenstein: The Making of an American Metaphor*, New York, New York University Press, 2008.

INTRODUCTION

Corps à corps avec le zombie

MARIE-CHRISTINE LAMBERT-PERREAULT

Université du Québec à Montréal

JÉRÔME-OLIVIER ALLARD

Université de Montréal

SIMON HAREL

Université de Montréal

AUTOPSIE D'UN PHÉNOMÈNE POPULAIRE

Comment expliquer cet engouement pour la figure du mort-vivant? Si le Québec se réjouit en 2017 de la parution de son premier film de zombies, *Les affamés*, réalisé par Robin Aubert, la *Zombie Media Database*¹ (penchant zombiesque de l'IMDb) dénombre, en date du 1^{er} avril 2019, 792 films de « pure zombie content », la plupart parus depuis 2000. Plusieurs jeux vidéo amènent les joueuses et les joueurs à affronter des hordes de morts-vivants anthropophages, antagonistes privilégiés des jeux de *survival horror* ou de tir à la première personne. On trouve aussi moult occurrences du zombie dans la littérature, les bandes dessinées et les séries télévisées. De populaires franchises transmédiatiques, comme *Resident Evil* ou *The Walking Dead*, attestent de son aptitude à infiltrer différents genres et supports. À titre indicatif, le marché du zombie a généré environ 5 milliards de dollars à l'échelle mondiale en 2011². Le zombie n'est pas cantonné au régime fictionnel : on le trouve entre autres dans des annonces publicitaires, dans des campagnes relatives à la santé et à la sécurité publiques, dans des ouvrages didactiques, mais aussi dans l'espace public. À Montréal, comme dans plusieurs villes du monde, les marches de

1. <http://www.zmdb.org/>.

2. Jon C. Ogg, «Zombies Worth \$5 Billion to Economy», s. p.

zombies rassemblent d'ailleurs annuellement des milliers de participantes et participants costumés paradant dans une ambiance festive.

Le phénomène zombie, qui suscite de manière manifeste l'intérêt des créatrices, des créateurs et du public, bien qu'il commence à connaître un certain essoufflement, offre une clé de lecture pour comprendre l'imaginaire contemporain. Bien sûr, les productions esthétiques mettant en scène la figure du mort-vivant ne datent pas d'hier – pensons aux cadavres monstrueux présents dans l'art pictural du Moyen-Âge et de la Renaissance, aux protozombies ramenés à la vie dans les littératures américaines et anglaises du 19^e siècle, ou au zombie vaudou montré par des auteurs haïtiens et antillais, dont René Depestre, et dans le cinéma postcolonial des années 1930 à 1960³. Les autrices et auteurs du présent ouvrage s'intéressent toutefois plus précisément au zombie contemporain, qui apparaît dès 1968 dans le cinéma de George Andrew Romero, le modèle romérien demeurant, selon Todd Platts, à peu près « inchangé jusqu'à ce que les événements du 11 septembre 2001 recalibrent le genre⁴ », ce qui témoigne de l'aptitude de cette créature à se renouveler.

D'abord, qu'est-ce qu'un zombie ? Figure plurielle aux contours flous, le zombie demeure difficile à définir et résiste à la classification⁵. Si quelques chercheurs ont tenté une typologie de ses occurrences⁶, aucune à ce jour ne semble véritablement faire consensus. Depuis Romero, le zombie, qui se présente sommairement comme un mort-vivant mangeur

3. Voir Jérôme-Olivier Allard, « Les morts se lèvent », p. 4-5.

4. Todd K. Platts, « Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture », p. 552. (Nous traduisons.)

5. Julien Bétan et Raphaël Colson, *Zombies!*, p. 3-4, cité par Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald dans l'introduction de *Z pour Zombies*, s. p.

6. Ainsi, Kyle William Bishop identifie six types de zombies : 1) « le « mort-vivant », cette monstruosité créée par le rituel vaudou », 2) « un être inepte, souvent une femme blanche, sous la férule d'un prêtre vaudou malveillant », 3) « la goule, un mort-vivant cannibale, qui se déplace en horde », 4) le « zombie vivant » infecté, 5) le « héros » zombie, et 6) « le zombie du monde réel », qui inspire des expériences survivalistes thématiques, des festivals ou des *zombie walks*. (« L'émergence des *Zombie Studies* », s. p.) Kevin Boon identifie pour sa part neuf catégories principales de zombies, qui se déclinent comme suit : « zombie drone », « zombie ghoul », « tech zombie », « bio zombie », « zombie channel », « psychological zombie », « cultural zombie », « zombie ghost » et « zombie ruse ». Les types de Boon, qui se chevauchent parfois, mettent notamment en lumière différentes causes possibles de la zombification, que celle-ci soit tributaire d'un dispositif technologique, d'un agent biologique, d'une force surnaturelle ou d'un conditionnement psychologique. (« And the Dead Shall Rise », p. 7-8.)

de chair humaine, fait bonne figure au panthéon des monstres du genre de l'horreur. Selon Maxime Coulombe, le zombie est une figure du double, un presque-homme privé de sa conscience, un être qui appartient au registre de l'inquiétante étrangeté; il incarne aussi un retour du refoulé⁷. À considérer, pour Antonio Dominguez Leiva, comme une « figure esthétique de l'abjection », au sens où l'entendent Julia Kristeva et Mary Douglas, le corps du zombie est déchet, souillure. Il expose ses viscères; ses sécrétions sont source de contamination. Le zombie relève du domaine de l'indifférencié, de l'indéterminé, de l'impur⁸. Il met en scène une rêverie d'éternité qui aurait viré au cauchemar; le zombie est oxymore: en son sein coexistent la mort et la vie. Il invite à une réflexion sur les frontières de l'humanité et de la subjectivité⁹ et sur la façon dont le pouvoir s'exerce sur les corps.

Dans les fictions zombiesques pullulent les affrontements. La violence du zombie, archaïque, primordiale, s'est fixée sur la zone buccale, réactivant des fantasmes du stade sadique oral que décrivait le psychanalyste Karl Abraham. L'appétit du zombie est anthropophage, pulsionnel, irrépressible¹⁰. Si la plupart des zombies sont attirés par la chair des vivants, certains en viennent à dévorer leurs semblables ou encore à se repaître de bêtes. Dans plusieurs univers narratifs, les animaux non humains sont épargnés par l'épidémie zombie. Dans d'autres, ils en sont les propagateurs (surtout lorsqu'ils sont confinés entre les murs d'un élevage industriel ou d'un laboratoire). Certaines fictions, à travers la figure du zombie, interrogent notre rapport à l'animalité et remettent en question le dualisme civilisation/sauvagerie. En contexte (post)apocalyptique, la violence peut par ailleurs être le lot des survivants, dont certains adoptent des comportements anthropophages. Selon Dominguez Leiva, les zombies contemporains, qu'il nomme néo-zombies, invitent

notre violence, que ce soit dans les jeux vidéo de tir [...] ou dans la jouissance de leur éclatement filmique, réactivant les fantasmes profonds de l'Amérique étudiés par R. Slotkin (1992), de la purification communautaire par le feu au culte de la survie¹¹.

7. Maxime Coulombe, *Petite philosophie du zombie*, p. 18-19.

8. Antonio Dominguez Leiva, « L'invasion néo-zombie », p. 21.

9. À ce sujet, voir notamment Sarah Juliet Lauro et Karen Embry, « A Zombie Manifesto », p. 87.

10. Antonio Dominguez Leiva, « L'invasion néo-zombie », p. 22.

11. Antonio Dominguez Leiva, « L'invasion néo-zombie », p. 21.

Allant souvent de pair avec un traitement gore d'une violence omniprésente, le zombie est hyperbole.

QUELQUES PISTES INTERPRÉTATIVES

Pour Platts, les zombies mettent en jeu des préoccupations et des « peurs qui sont à la fois inhérentes à la condition humaine et spécifiques au moment de leur résurrection¹². » Greg Pollock soutient à cet égard, citant notamment le texte « The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety » de Peter Dendle, que les morts-vivants sont successivement associés aux formes d'oppression raciale et économique en contexte haïtien, à des problématiques liées au genre durant la Grande Dépression, à la menace envers les libertés individuelles que représente le communisme durant la guerre froide, à la déshumanisation du travailleur sous un régime capitaliste et à la crise du chômage dans le monde postindustriel de la fin des années 1970¹³. Selon Kyle William Bishop,

les zombies modernes sont maintenant plus que des monstres fictionnels qui permettent aux gens de faire face, de façon cathartique, aux horreurs de l'après 11 septembre; [proches du réel,] ils sont devenus l'«allégorie du moment»¹⁴.

Car le zombie est aujourd'hui un révélateur des craintes aiguës et lancinantes qui modèlent notre imaginaire: l'effroi devant la possibilité de l'extinction de l'espèce humaine à la suite de pandémies, de la crise climatique ou d'autres désastres; l'inquiétude devant les avancées effrénées de la science et de la technologie; la crainte de la dépersonnalisation totale et de l'aliénation en contexte urbain¹⁵; l'angoisse liée à la menace perçue de l'immigration, du terrorisme et de l'ennemi intérieur à l'ère de la *War on Terror*¹⁶; l'inquiétude devant les dérives politiques et idéologiques anticipées, etc. Les fictions zombiesques entrent en résonance avec la société que nous habitons; l'expérience que nous en faisons nourrit et est nourrie par notre rapport au monde et aux périls que nous discernons.

12. Todd K. Platts, « Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture », p. 547. (Nous traduisons.)

13. Greg Pollock, « Undead Is the New Green », s. p.

14. Kyle William Bishop, « L'émergence des *Zombie Studies* », s. p.

15. Antonio Dominguez Leiva, « L'invasion néo-zombie », p. 21.

16. Voir entre autres Terence McSweeney, « *The Land of the Dead* and the Home of the Brave » et Anna Froula, « Prolepsis and the "War on Terror" ».

Mythe reconfigurant certains aspects du réel sur un mode fantasmatique, le zombie est une figure évolutive. Bishop souligne à cet égard la « mutabilité » du zombie, « celle de sa nature, de son appartenance générique, du champ de ses applications¹⁷ ». Dès *Night of the Living Dead* (Romero, 1968) et dans diverses productions récentes à tonalité comique ou dramatique – de *Fido* (Currie, 2006) à *Breathers* (Browne, 2009), en passant *In the Flesh* (Mitchell, 2013-2014), *The Cured* (Freyne, 2018) et *Santa Clarita Diet* (Fresco, 2017-2019) –, le mort-vivant fait l'objet d'une certaine réhumanisation, retrouvant à divers degrés des facultés langagières, mémorielles ou affectives¹⁸. Figure de l'altérité et de la révolte, le zombie réhumanisé, « proche des nouvelles marginalités¹⁹ », apparaît comme un sujet minoritaire, incarnation de l'étranger ou du sans-papiers notamment, dans certaines fictions zombiesques récentes qui donnent à voir des images dérangementantes ou inconfortables du vivre-ensemble à l'époque contemporaine et des forces dissidentes qui agitent le domaine social dans le but d'aplanir les inégalités.

CONTRIBUTION AUX ÉTUDES ZOMBIESQUES

Les *zombie studies* se développent aux États-Unis et ailleurs. Le mort-vivant anthropophage a fait son entrée à l'Université. On lui consacre des cours et séminaires²⁰, des associations telle la Zombie Research Society, des collections d'ouvrages scientifiques et des publications variées. À ce chapitre, mentionnons les incontournables *Zombie Theory: A Reader* (Lauro, 2017), *The Written Dead: Essays on the Literary Zombie* (Bishop et Tenga, 2017), *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture* (Bishop, 2010), *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead* (McIntosh et Leverette, 2008), *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth* (Paffenroth, 2006) et les deux volumes de la *Zombie Movie Encyclopedia* (Dendle, 2011 [2001] et 2012). Kevin Boon souligne que la plupart des contributions aux *zombie studies* s'inscrivent dans l'une de deux approches : « [l]a première examine l'évolution sociohistorique du mythe à travers

17. Kyle William Bishop, « L'émergence des *Zombie Studies* », s. p.

18. Voir notamment Jérôme-Olivier Allard, « Les morts se lèvent »; Kyle William Bishop, *American Zombie Gothic*; et Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead*.

19. Antonio Dominguez Leiva, « L'invasion néo-zombie », p. 22.

20. Pensons au cours « Le genre et le cinéma : les zombies sont parmi nous » donné de façon récurrente par Bernard Perron à l'Université de Montréal.

les paysages culturels » ; la seconde concerne les « critiques psycho-philosophiques du zombie destinées à mettre en lumière la nature du mythe et sa relation avec la conscience humaine²¹ ». Malgré la traduction encore partielle en langue française des fictions mettant en scène des morts-vivants, les études zombiesques se développent lentement mais sûrement au Québec et dans le monde francophone. Soulignons à cet égard la parution des ouvrages *Z pour Zombies* (Perron, Dominguez Leiva et Archibald, 2015), *Angles morts. Différents regards sur le zombie* (Paris, 2014), *Zombies : sociologie des morts-vivants* (Paris, 2013), *Petite philosophie du zombie* (Coulombe, 2012), *George A. Romero, un cinéma crépusculaire* (Lafond, 2008) et *Politique des zombies : l'Amérique selon George A. Romero* (Thoret, 2007)²².

Le livre *La mort intranquille* fait suite à *Autopsie du zombie*, premier colloque pancanadien sur le sujet tenu à Montréal en 2012²³. En plus des versions revues et augmentées d'une sélection des communications présentées lors de l'événement, la publication compte des contributions de spécialistes du champ émergent que sont les études zombiesques. Cet ouvrage collectif consacré à la figure du zombie contemporain étudiée, avec tout le sérieux d'une publication scientifique, un objet de la culture populaire. Notre projet se veut un espace de réflexion savante où chercheuses et chercheurs issus de différents domaines – de la littérature au cinéma, en passant par les jeux vidéo – se donnent pour objectif d'étudier le zombie, de l'autopsier, d'en explorer les différentes occurrences, du mort-vivant romérien au monstre réhumanisé, et d'en décrire les manifestations limitrophes, comme la figure de l'infecté. Les articles retenus privilégient des analyses formelles ou de corpus et abordent une pluralité d'enjeux par le truchement de la figure du zombie, dont l'imaginaire de la fin et le régime d'historicité contemporains, le corps et l'érotisme, et les dérives éthiques de la science.

Dans le chapitre « Des morts qui marchent parmi les ruines du temps », Fabienne Claire Caland discute l'évolution de la figure du zombie – interrogée sous l'angle du mythe – dans l'imaginaire occidental depuis ses origines haïtiennes, notamment. Pour la chercheuse, « [l]es rencontres,

21. Kevin Boon, « And the Dead Shall Rise », p. 6. (Nous traduisons.)

22. Pour une présentation plus détaillée des ouvrages phares, voir l'introduction de *Z pour Zombies* par Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald, s. p.

23. Jérôme-Olivier Allard et Simon Harel (dir.), colloque *Autopsie du zombie*, 80^e congrès de l'Acfas, Palais des congrès de Montréal, 10-11 mai 2012.

les influences, les contaminations et les transpositions ont fait de lui une créature qui s'autonomise de son modèle», améliorant son « efficacité symbolique ». Caland présente par ailleurs le zombie comme une figure en trois temps : « le temps de l'homme, plus dans sa version augustinienne qu'aristotélicienne, c'est-à-dire un temps subjectif ; le temps sans temps que Freud nous a appris à connaître en parlant d'inconscient et du ça ; le temps d'en finir une fois pour toutes, mettant fin à tous les autres temps. »

Les zombies, ces « producteur[s] de chaos », en tant que monstres porteurs d'apocalypse, remplissent pour Aurélie Chevanelle-Couture une fonction de révélation. Contrairement à la majorité des fictions zombiesques, la série télévisée *The Walking Dead* (Darabont, 2010-présent) construit un univers narratif mortifère qui s'étend sur plusieurs années ; d'après la chercheuse, celui-ci nous renseigne de manière singulière sur notre rapport au temps et à l'histoire. Car si, selon François Hartog, le régime d'historicité contemporain témoigne d'une prépondérance du présent, ce présentisme est zombifié dans *The Walking Dead*, puisque « le rôdeur affamé (*walker*), c'est le néant en marche, qui absorbe la mémoire sans l'intérioriser – et qui, par là, l'efface ».

D'après Nicholas Dion, depuis l'œuvre pionnière *Night of the Living Dead* de Romero, la plupart des fictions zombiesques s'ouvrent sur un univers postapocalyptique ravagé, en proie à la dévastation à la suite de l'effondrement de la civilisation occidentale moderne. Or selon le chercheur, l'ellipse de la propagation de l'épidémie et de ses modalités, reconnaissable dans une majorité d'œuvres – qu'on pense aux films de Romero, à *World War Z* (2006) de Max Brooks ou à la trilogie *Monster* de David Wellington (2004-2005) –, constitue une « tache aveugle » qui éclaire le travail interprétatif sur ce corpus faisant office de sous-genre, car y sont mis en jeu un ensemble de procédés narratifs et stylistiques emblématiques permettant de pallier cette omission.

S'intéressant à l'éthique de la science contemporaine, Elaine Després avance que le film *Resident Evil* (2002) du cinéaste britannique Paul W. S. Anderson s'inscrit dans une lignée de récits de savants fous qui, à la suite de Victor Frankenstein et de ses successeurs, en viennent à travailler dans l'isolement et à faire preuve d'un aveuglement dévastateur. Dans *Resident Evil*, c'est l'architecture de la Ruche, laboratoire souterrain de la Umbrella Corporation, qui est responsable de la transformation des scientifiques (d'abord présentés comme des « insectes solitaires ») en zombies lorsqu'est libéré le T-virus. Després met par ailleurs en lumière

les références au pays des merveilles de Lewis Carroll qui abondent dans le film d'Anderson, car celles-ci offrent diverses pistes de lecture.

Marc Ross Gaudreault montre pour sa part de quelle manière la créature anthropophage imaginée par Howard Phillips Lovecraft dans la novella sérialisée « Herbert West – Reanimator » (1921-1922) représente un hybride, une sorte de chaînon manquant entre le zombie vaudou et le monstre romérien. Le protagoniste, un scientifique dont la curiosité surpasse l'éthique, développe un composé chimique rappelant à la fois la tétrotoxine et l'élixir transformant Jekyll en Hyde. Cette solution lui permet de redonner un simulacre de vie à des corps fraîchement décédés, entreprise qui se solde par la mort de plusieurs innocents et par la lente chute de West hors de toute morale. La novella de Lovecraft devient dès lors une véritable critique des (possibles) dérives technoscientifiques.

C'est à la sexualité du zombie, envisagée comme une forme de régression qui s'inscrirait dans un imaginaire actuel de la prédation, que s'attarde Simon Harel. Son texte développe une réflexion « sur l'érotisme zombiesque, mis en relation avec l'arasement du sujet contemporain », à partir de concepts psychanalytiques relatifs aux stades du développement libidinal. La figure du zombie, de l'infecté, dans *Cell* (2006) de Stephen King, est mise en relation avec la poésie d'Antonin Artaud à partir de la notion de corps sans organes, dont le zombie représenterait en quelque sorte l'aboutissement. Pour Harel, le zombie de King décrit l'angoisse associée à l'effritement du contrôle de l'humain, dépendant de diverses « exo-cérébralités », sur une « technique qui promet en ce moment l'autonomie de l'intelligence artificielle ».

Antagoniste par excellence qu'on prend plaisir à exterminer, le zombie se retrouve dans plusieurs centaines de jeux vidéo, de *Resident Evil* à *Plants vs. Zombies*. Après avoir étudié la corporalité du zombie dans la bande dessinée (voir *Z pour Zombies*), Bernard Perron traite, dans le chapitre « L'allure et la portée des zombies vidéoludiques », des différentes incarnations du mort-vivant dans les jeux vidéo et de la relation toute particulière qu'entretient le joueur avec celui-ci. De fait, contrairement au spectateur ou au lecteur, le joueur est confronté de manière plus directe à la menace zombie par le biais de son avatar, « corps spéculaire qu'il doit garder vivant pour continuer sa partie ».

Aude Weber-Houde s'intéresse enfin au « *Found footage* horrifique et [au] toucher zombiesque ». Dans son analyse du film espagnol [*•REC*] (Balagueró et Plaza, 2007), la chercheuse étudie le mouvement du zombie, qui tente à tout prix d'attraper sa proie humaine et qui, de ce fait, se

rapproche inexorablement de la caméra et du spectateur. Selon Weber-Houde, les différents codes narratifs et esthétiques du sous-genre du *found footage* horrifique – qu'on pense notamment à la matérialité de la caméra à l'épaule – confèrent à la fiction zombiesque, par le biais d'une « visualité haptique », une sensorialité devenant le vecteur d'une peur de la contamination par contact.

RÉFÉRENCES

- Allard, Jérôme-Olivier, « Les morts se lèvent : zombies, pouvoir et résistance », mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, 2015.
- Bétan, Julien et Raphaël Colson, *Zombies!*, Lyon, Les Moutons électriques, 2013 [2009].
- Bishop, Kyle William, *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, Jefferson, McFarland, 2010.
- Bishop, Kyle William, « L'émergence des *Zombie Studies*: comment les morts-vivants ont envahi le monde universitaire et pourquoi nous devrions nous en soucier », dans Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald (dir.), *Z pour Zombies*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 2015, ebook.
- Bishop, Kyle William et Angela Tenga (dir.), *The Written Dead: Essays on the Literary Zombie*, Jefferson, McFarland, 2017.
- Boon, Kevin, introduction de la section « And the Dead Shall Rise », dans Deborah Christie et Sarah Juliet Lauro (dir.), *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, New York, Fordham University Press, 2011, p. 5-8.
- Coulombe, Maxime, *Petite philosophie du zombie, ou, Comment penser par l'horreur*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « La nature humaine », 2012.
- Dendle, Peter, *The Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson, McFarland, 2011 [2001].
- Dendle, Peter, *The Zombie Movie Encyclopedia, Volume 2: 2000-2010*, Jefferson, McFarland, 2012.
- Dendle, Peter, « The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety », dans Niall Scott (dir.), *Monsters and the Monstrous: Myths and Metaphors of Enduring Evil*, Amsterdam et New York, Rodopi, 2007, p. 45-56.
- Dominguez Leiva, Antonio, « L'invasion néo-zombie : entre l'abjection, le grotesque et le pathos (2002-2009) », *Frontières*, vol. 23, n° 1, automne 2010, p. 19-25, en ligne, DOI : 10.7202/1003583ar.
- Froula, Anna, « Prolepsis and the "War on Terror": Zombie Pathology and the Culture of Fear in *28 Days Later* », dans Jeff Birkenstein, Anna Froula et

- Karen Randell (dir.), *Reframing 9/11. Film, Popular Culture and the "War on Terror"*, New York, Continuum, 2010, p. 195-208.
- Lafond, Frank (dir.), *George A. Romero, un cinéma crépusculaire*, Paris, Michel Houdiard Éditeur, 2008.
- Lauro, Sarah Juliet et Karen Embry, « A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism », *Boundary 2: An International Journal of Literature and Culture*, vol. 35, n° 1, printemps 2008, p. 85-108.
- Lauro, Sarah Juliet (dir.), *Zombie Theory: A Reader*, Minneapolis, The University of Minnesota Press, 2017.
- McIntosh, Shawn et Marc Leverette (dir.), *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead*, Lanham, Scarecrow Press, 2008.
- McSweeney, Terence, « *The Land of the Dead* and the Home of the Brave: Romero's Vision of a Post-9/11 America », dans Jeff Birkenstein, Anna Froula et Karen Randell (dir.), *Reframing 9/11. Film, Popular Culture and the "War on Terror"*, New York, Continuum, 2010, p. 107-116.
- Ogg, Jon C., « Zombies Worth \$5 Billion to Economy », *24/7 Wall Street*, 25 octobre 2011, en ligne, <https://247wallst.com/2011/10/25/zombies-worthover-5-billion-to-economy/>.
- Paffenroth, Kim, *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth*, Waco, Baylor University Press, 2006.
- Paris, Vincent, *Zombies: sociologie des morts-vivants*, Montréal, XYZ, 2013.
- Paris, Vincent (dir.), *Angles morts: différents regards sur le zombie*, Montréal, XYZ, 2014.
- Perron, Bernard, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald (dir.), *Z pour Zombies*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 2015, ebook.
- Platts, Todd K., « Locating Zombies in the Sociology of Popular Culture », *Sociology Compass*, vol. 7, n° 7, 2013, p. 547-560, en ligne, DOI: 10.1111/soc4.12053.
- Pollock, Greg, « Undead Is the New Green: Zombies and Political Ecology », dans Christopher M. Moreman et Cory James Rushton (dir.), *Zombies Are Us: Essays on the Humanity of the Walking Dead*, Jefferson, McFarland, 2011, ebook.
- Thoret, Jean-Baptiste (dir.), *Politique des zombies: l'Amérique selon George A. Romero*, Paris, Ellipses, 2007.

Des morts qui marchent parmi les ruines du temps

FABIENNE CLAIRE CALAND
Université de Montréal

« **U**n mort, point ne mord. » Plutarque peut le déclarer dans la *Vie de Pompée*¹, mais le zombie met à mal cette affirmation en proposant une image de la mort dévorante en relation avec le symbolisme animal. Une figure qui, par sa seule présence, abolit la frontière entre le mort surgissant et la bête vorace, pourtant déjà effrayants séparément. Le zombie correspond en cela à un imaginaire macabre, un bestiaire surdéterminé que l'Occident a ressassé avant de tout aseptiser et vermifuger, pensant accomplir en cela un travail d'éradication totale. C'est sans compter sur la ténacité d'une image qui s'impose avec le temps et une fine construction en tant que figure mythique.

Puisqu'il entre dans la catégorie du mort-vivant, le zombie du 21^e siècle aurait pu être analysé par le pasteur Michael Ranft ou par l'abbé dom Calmet, dont les travaux portaient pour le premier sur la mastication des morts, le second sur les esprits et vampires. Au cœur du 18^e siècle européen, Calmet, Ranft et quelques autres érudits cherchaient des mots pour expliquer le succès des superstitions rattachées au surnaturel alors que les Lumières pensaient les avoir déracinées à grands coups de rationalité. Le vulgaire est rétif; il y croit, lui, à ces morts qui peuvent revenir le tourmenter, à ces cadavres qui refusent la paix ou les tourments éternels. Libre à Ranft de conclure que les cas de mastication qu'il a discutés des pages durant excluent « tout danger de mort qui pèserait sur les vivants, contrairement à l'opinion du vulgaire² », rien n'y change. La superstition a vraiment la vie dure.

1. Traduction de Danielle Sonnier dans Michael Ranft, *De la mastication des morts dans leurs tombeaux*, p. 46. Ranft cite Plutarque pour calmer ce qu'il nomme un « petit peuple superstitieux », et qui croit que les morts pourraient dévorer les vêtements.

2. Michael Ranft, *De la mastication des morts dans leurs tombeaux*, p. 61.

On s'accordera néanmoins sur le fait que le vulgaire en question n'est pas la cible visée par de tels écrits, et l'on aura bien raison. C'est à la personne cultivée que Ranft adresse une conclusion modulant l'avis de Plutarque : sans que cela relève du prodigieux, le mort peut mordre, *mais* seulement lui-même et pas un autre. Oui, mais voilà, prince ou manant, homme d'Église ou païen endurci, fin lettré ou rustre, le frisson est le même à la lecture des descriptions macabres de ces morts qui, dit-on, s'attaquent aux vivants ! C'est un frisson d'anxiété, une fascination troublée à imaginer les visages tuméfiés, les têtes abîmées, les corps amochés, les vêtements en lambeaux. Pas de séance de manucure, pas de lissage pour les cheveux, pas de bain moussant : le mort a l'apparence d'un mort. Tel est aussi le zombie nouveau, avec, en plus, du sang qui dégouline de sa bouche, sur ses guenilles, et se mêle à la crasse. À la différence du vampire non-mort, ce roi au faite de notre imaginaire depuis plus d'un siècle, notre monstre surnaturel à l'apparence souillée ne cache pas ce qu'il est : *un mort-vivant cannibale*. Cannibale en effet, et pas seulement anthropophage, car il mange sa propre espèce : l'être humain. Le fait qu'il ait lui-même changé d'état et soit sorti du cycle vie/mort n'y change rien, le fait qu'il soit possédé, décérébré, animalisé, pas davantage : en dévorant la chair humaine, c'est à sa propre espèce qu'il s'attaque.

Avant qu'il soit dénommé « zombie », qu'il soit spécifiquement attaché à la religion vaudou d'Haïti comme les lémures et les larves le furent à la Rome antique, le mort-vivant cannibale a suscité répugnance, dégoût, effroi, mais aussi fascination extrême. Et c'est celle-ci qui explique qu'un siècle durant, le cinéma étatsunien se soit employé à créer un monstre hybride, un double dégénéré de l'humain, un mort-vivant terrifiant et grotesque à la fois. Il l'inscrit dans un processus ludique de mort banalisée et de défoulement, et ce, du film d'épouvante hollywoodien des années 1930-1950 au gore des années 1970, dans une veine sérieuse ou parodique. L'infatigable masticateur de chair humaine s'y duplique à l'infini, en une invasion de morts parmi les vivants, comme une armée de rats dans un conte cruel. Une invasion ? Une infestation serait le mot juste. C'est une armée aux crocs affutés qui, par flots hallucinés, se déverse dans les rues des plus grandes métropoles. À l'aube du 21^e siècle, ces morts marchent parmi les ruines de nos cités, parmi les ruines d'un Occident dont on ne cesse de fantasmer la fin, autant dans les réflexions philosophiques que dans les fictions de pur divertissement.

On a dit tant et tant sur le zombie, d'un point de vue sociologique, philosophique, économique. Peu, si peu d'un point de vue mythique. Et

il serait temps de rendre justice à une figure mythique qui cherche, par tous les moyens, à transmettre son message.

UNE FIGURE MYTHIQUE *MADE IN AMERICA*

La zombification qui fabrique des esclaves morts-vivants est l'une des plus étranges conséquences imaginaires de la déportation des Noirs en direction du Nouveau Monde. Cette pratique magique émane du vaudou haïtien et, en tant que telle, dès sa conception, croise plusieurs traditions, plusieurs cultures. Qui aurait pensé que le catholicisme à la française viendrait mâtiner d'anciens cultes africains et qu'il en découlerait un système mythologique singulier? Que cette religion à part entière aurait valeur de survie dans un monde de fouet et de faim?

Encore faut-il préciser que le vaudou en général et le zombie en particulier se fixent dans l'imaginaire occidental grâce au vingt-huitième président étatsunien, Woodrow Wilson, qui envoya ses troupes en Haïti à l'été 1915. Elles y resteront jusqu'en 1934. Ce fait politique explique bien des choses, et surtout l'écart entre le réel fantasmé et le cauchemar diabolisé, écart dans lequel l'emprunt de la figure sera rendu possible : tandis que les temples vaudou furent consciencieusement saccagés par les Marines, les idoles et les cultes discrédités enflamment l'imagination. Certes, quelques planteurs français ayant trouvé refuge aux États-Unis avaient précédemment témoigné des pratiques cannibales du vaudou, certes, des explorateurs, aventuriers et soldats³ avaient su prendre le relais et délier leur plume avec une certaine fortune. Ce ne sont pourtant que des étincelles si l'on compare avec la diffusion des récits à partir de l'occupation américaine.

The Magic Island (1929) de William B. Seabrook met le feu aux poudres, et prépare le succès d'autres reportages dont *The White King of La Gonâve* de Faustin Wirkus, publié en 1931 et vendu à plus de dix millions d'exemplaires⁴. Ces récits de voyage et d'exploration maillent

3. En particulier le Britannique Hesketh Vernon Hesketh-Prichard dans *Where Black Rules White*. Ce récit illustré raconte sa deuxième aventure sur l'île en novembre 1899 avec son guide, Petit Sans-nom. À lire : le chapitre « Vaudoux Workshop and Sacrifice », p. 74-101.

4. Faustin Wirkus, *The White King of La Gonâve*. Lorsqu'il est traduit en 1932 chez Payot, la *Revue d'histoire des colonies* en fait aussitôt le compte-rendu : « il y a dans cette rédaction une collaboration de divers hommes de lettres qui empêche d'y voir

fantasme et diabolisme pour fournir une fiction inédite au peuple américain. Comment le jeune cinéma pourrait-il passer à côté de cette manne? Aussitôt, un nouveau cauchemar est offert à l'Occident par pellicule interposée : il était une fois, là-bas, très loin, au cœur de l'océan, une île aux revenants. Un pays où des sorciers ont le pouvoir de réveiller les morts.

Le destin du zombie est ainsi scellé. On éloigne la crudité insoutenable de scènes de cannibalisme pour ne garder que l'image du zombifié, créature métamorphosée et métaphore du *cannibalisé de l'intérieur* (le prêtre, par sa potion secrète, a mangé sa substance d'humain). Une figure mythique prend forme ; elle a les traits d'un être aux yeux vides, léthargique, atteint de bradykinésie. Elle s'agite pour la première fois en 1932 dans un film réalisé par Victor Halperin, film dont le titre est en soi ironique et dramatique : *White Zombie*⁵. Ironique et dramatique à la fois parce qu'il laisse entendre une histoire d'arroseur arrosé, de colonisateur zombifié par le colonisé – un comble. Comprenons dès lors que cette figure du zombie est devenue familière et qu'il s'agit de jouer avec.

La première option, c'est la femme. L'érotisme. On masque le terrifiant, on lui préfère le troublant. Elle s'appelle Madeleine et c'est elle, finalement, le *white zombie* d'Halperin : une Américaine blanche de peau qu'un maître zombie, lui aussi blanc (joué par Bela Lugosi), veut s'accaparer par la magie noire. Elle s'appelle Jessica, tout aussi blanche que Madeleine et cette fois vraiment zombie dans *I Walked with a Zombie* que Jacques Tourneur présente sur les écrans géants de l'Amérique en 1943. Le mécanisme mytho-poétique de ce film culte s'articule sur une série d'oppositions franches et nettes qui auraient fait le bonheur du structuraliste Lévi-Strauss : magie noire contre Occident chrétien ; liberté contre esclavagisme ; Blanc raisonné contre Noir irrationnel ; femme contre homme, etc. Jeu parfait, donc, pour une figure mythique. Autre

autre chose que l'exploitation d'un sujet que la publication du livre fameux – et fâcheux – de Seabrook a mis à la mode ; en tous cas, il ne peut nous être agréable, à nous Français, de voir se créer un poncif aussi malsain sur un sujet qui, après tout, nous concerne un peu». (S. a., «Virkus (Lt Faustin). – *Le Roi blanc de la Gonave* –», p. 112.) Pendant que la France dédaigne ces superstitions, le vaudou va imprégner la culture africaine des États-Unis au point qu'il est encore présent aux quatre coins de l'Amérique (voir le documentaire d'Oliver Hardt, *The United States of hoodoo*, 2012).

5. Pour l'étude du livre qui a inspiré *White Zombie* (*Morts-vivants* en français), c'est-à-dire *The Magic Island*, et la pièce de théâtre *Zombie*, de Kenneth Webb de 1932, voir Gary D. Rhodes, *White Zombie*.

avantage, le film réussit le pari improbable de croiser une histoire d'envoûtement vaudou et un texte littéraire sans rapport, puisqu'il s'agit de *Jane Eyre* de Charlotte Brontë. Malheureusement, le zombie masculin qu'il construit, un Noir à la peau glabre et au charme inquiétant, une silhouette nommée Carre-Four qui apparaît la nuit dans un champ de canne à sucre, ne suffit pas à fixer une image duplicable, et l'érotisme latent que l'on perçoit dans cette première variation sera l'apanage du vampire blanc qui, lui, s'assied sur le trône de l'imaginaire occidental avec pour arme fatale deux canines bien affûtées.

Contre son puissant ennemi, le séduisant et ô combien cruel vampire, félin par sa démarche et serpent par son regard hypnotique, le zombie aux yeux vides et à la démarche mécanique s'incline, comme tant d'autres créatures malaimées et non encore abouties (que l'on songe seulement au loup-garou). Il attend son heure. Il rumine, choisissant l'excès et l'effet de masse. C'est là qu'intervient la deuxième option, celle qui emprunte au cannibalisme haïtien dont parlent les récits de voyageurs. Le cannibalisé métaphorique régresse, s'ensauvage au degré le plus féroce : est-ce encore un homme qui mange un homme ou un animal ou autre chose ? Rien de tel que cette incertitude pour provoquer des cauchemars. Ils seront *made in America* – des cauchemars visuels qui s'appuient dorénavant sur une tradition littéraire et théâtrale des plus sombres. Je ne parle pas ici du fait que *White Zombie* a été inspiré par *The Magic Island* car il appartient à la veine du reportage, et je laisse de côté *Jane Eyre*, romance gothique assez sage qui n'aura aucune influence sur les œuvres à venir. Je pense aux contes des Grimm et de Poe. Je pense à l'ajout d'une bonne dose de macabre grand-guignolesque, d'hémoglobine gothique qui éloigne le zombie d'une poésie crépusculaire arrimée à une vision individualiste et sexuée, ancrée dans l'occultisme vaudou, telle qu'elle est perceptible dans le film de Tourneur. Très vite, il n'est plus question d'aller là-bas, très loin, au cœur de l'océan, pour vivre des aventures sur l'île aux revenants. Les sorciers n'ont même plus l'apanage de réveiller les morts⁶.

Si le cinéma étatsunien a forgé une figure mythique spectaculaire dès la première moitié du 20^e siècle, il devra attendre quelques décennies pour être pleinement efficient grâce à l'option deux. 1968 constitue le tournant de la carrière du zombie ; celle-ci décolle enfin grâce à un réalisateur, George Andrew Romero, et un premier rôle efficace dans *Night*

6. Halperin a beau récidiver avec *Revolt of the Zombies* (1936) dans lequel un prêtre cambodgien a mis au point une formule magique pour lever une armée de zombies, l'argument ne prend pas.

of the Living Dead. Le réalisateur tourne le dos au zombie d'avant, relié au vaudou qui l'a élaboré et pouvant, à l'occasion, susciter des rêveries de possession où la sensualité aurait sa place, ainsi que le montre *I Walked with a Zombie*, chef-d'œuvre de poésie zombie jamais égalé. Le sien obéit à de nouvelles règles, d'abord esthétiques : fini le corps glabre à la Tourneur, l'érotisme voilé. Le corps zombie se putréfie, donne à voir le cadavre pourri dont on suppose la pestilence. Sur la voie de la sécularisation, il perd la bataille du mystère troublant et de la séduction trouble – même le loup-garou finit par le devancer, alors qu'au départ, il n'a pourtant guère d'atouts dans sa manche déchirée (un corps entièrement poilu, pas de langage articulé, des hurlements à la pleine lune...). Le cannibalisé cannibale, lui, décide de terrifier par le nombre, de ne plus être l'ennemi public numéro un, mais de se faire légion sans chef, marée grouillante et anarchique, masse compacte qui devient meute affamée. La rêverie morbide qu'il suscite prend de l'ampleur. Romero lui apporte ce qu'il lui manquait. À partir de 1968, on peut vraiment parler d'acculturation du monstre. Ce pourquoi, chez Romero et nombre de ses successeurs, le zombie sévit en terre américaine, celle-là qui, à défaut de l'avoir vu naître, l'a vu croître et se fortifier.

On insistera sur le fait que cette figure mythique renouvelée est tributaire d'un processus d'acculturation par les États-Unis et que les conséquences politiques et symboliques sont considérables. Qu'importe qu'elle ait quitté son substrat originel, là-bas, dans les Antilles françaises. Ou, plutôt, tant mieux pour elle : car les États-Unis l'attendaient pour s'en emparer et faire d'elle la grande représentante de leur domination sur le monde occidental. Ils ne la souhaitèrent pas davantage vaudouisée, et donc à jamais enfermée dans une île lointaine et soumise à une autorité religieuse, qu'assujettie au Vieux Continent, comme le vampire, indissociable de l'Angleterre où le *Dracula* de Bram Stoker fut publié. Ils la voulurent américanisée, nettement plus ensauvagée, plus violente que le modèle britannique, et surtout, laïcisée.

Conséquence ultime de la laïcisation à la Romero : la figure mythique se creuse, elle se vide d'une explication qui la reliait à un système mythologique. Sans explication, l'angoisse est plus forte. Insoutenable. Reste l'action sans raison. Le zombie acquiert une dimension grotesque, le rire prend le relais de la peur, l'accompagne, la désamorce. Au fond, rien n'a plus de sens, donc tout peut faire sens : c'est pourquoi les critiques actuels voient tout et parfois n'importe quoi dans les œuvres zombiesques. Ils n'ont jamais tort, car le mort-vivant est devenu, grâce au cinéma

étatsunien, une figure entièrement creuse. Ce qui, en soi, est profitable, quoique risqué.

LE ZOMBIE AU SINGULIER PLURIEL

Il y a deux sortes de zombies, comme il y a deux sortes de vampires selon que l'on se place avant ou après 1897, date de publication de *Dracula*. La seconde dépend de la première et la dépasse, la surpasse en tant que figure mythique qui, rappelons-le, doit sa survie à sa capacité à se décliner, à se dupliquer et à jouer de la variation au sein d'un imaginaire qu'elle nourrit. Sans malléabilité, sans flexibilité, sans élasticité, point de salut.

Le zombie post-68 décline la mort dans la vie, mais à sa manière : une mort plurielle et en même temps unique donnée par un coup de crocs acérés. Pour y parvenir, il a dû recomposer son personnage en fonction d'une mise sous tension dictée par l'effroi du singulier et du pluriel entremêlés. Ce n'est plus la confrontation de deux mondes et deux systèmes mythologiques – l'Occident chrétien raisonné en la figure de l'infirmière Betsy contre celui des légendes terribles du vaudou chez Tourneur – mais bien le singulier pluriel qui redéfinit le zombie.

Les rencontres, les influences, les contaminations et les transpositions font de lui une créature qui s'autonomise de son modèle. Au passage, il va glaner de-ci de-là ce qu'il lui manque afin d'améliorer son efficacité symbolique : une proximité avec les grandes scènes de mutilation archaïques de nos récits mythiques et folkloriques ; l'idée de l'armée des démons mythifiée par le christianisme ; la cannibalisation fantasmée du vampire.

Dès lors que la figure mythique est arrachée à son contexte haïtien, plus de prêtre vaudou à qui rendre des comptes, plus de falbalas de mises en scène d'exorcismes, plus de victimes néophytes noires de peau. N'importe quel mort peut recouvrer la vie pour aller croquer son voisin et sa famille sans état d'âme. Sans âme du tout, en fait. Grâce à Romero, le zombie post-68 cristallise en sa seule figure la violence extrême contenue dans l'imaginaire de la barbarie. La violence pure, sans conscience. C'est, à renfort de flots d'hémoglobine et de cris de terreur, le retour violent des grandes scènes archaïques de mutilation auxquels nous ont habitués les récits mythiques et folkloriques.

Yeux crevés d'Œdipe, ragoût constitué des morceaux du jeune Pélopes, démembrement d'Osiris. Le loup Fenrir qui dévore la dextre du dieu Tyr. Eurynomos, le démon bleu qui suce les os des morts⁷. Le zombie post-68 ne dépareille pas. Il croque, dévore, croque encore, démembré, inlassablement. Tous les ogres affamés de nos contes d'enfants paraissent presque touchants à côté de lui, le cannibale sans raison, sans esprit, sans envie, sans désir. Sachant qu'en plus la mastication est propice à la diffusion de la thanatophobie dans ce qu'elle a de plus abject à montrer, qui pouvait mieux l'incarner qu'un mort-vivant au faciès hâve et à la mâchoire pendante? Ce pourquoi le genre gore lui réserve une place de choix dans son imaginaire excessif.

Le gore divertit par l'outrancier, le mort-vivant décomplexé et décomplexant lui convient à merveille. Offre-t-il une série de visualisations théâtralisées de la mort dévorante, pratique-t-il une mise en image répétitive des fameuses scènes archaïques de mutilation, le zombie lui en sert autant qu'il en veut. Le gore accueille donc avec enthousiasme celui qui, pourtant, dévore sans la jouissance d'un Hannibal Lecter. Cette précision est fondamentale : l'absence du jouir ramène le zombie à sa part animale, l'éloigne à jamais de l'humain qu'il fut en le désolidarisant de la dimension culturelle du repas. L'acte de dévoration n'a rien du cérémoniel qu'a si bien étudié Walter Burkert dans *Homo necans*. Et si mutilation il y a avant l'ingestion, elle n'est pas *détournée* de sa vocation sociale, de sa fédération autour du transcendant. Elle en est *arrachée*. Le zombie ne partage pas son repas avec les autres, il n'y a aucune interaction. Ils sont côte à côte, se disputent la nourriture, au mieux. Des chiens en feraient autant. Comment dans ce cas soupçonner une quelconque cérémonie? Dans l'acte de manger du zombie il n'y a ni peur, ni culpabilité, ni jouissance.

Le zombie emprunte au vampire, ai-je précisé. Que lui vole-t-il au juste, à ce roi tout-puissant parmi la cohorte des figures mythiques? Abject, enragé, sauvage ne sont pas *a priori* des adjectifs caractérisant le non-mort qui, lui, jouit souvent, adore jouir, se complait dans la jouissance. Sauf si on en revient à *I Am Legend* (1954), où Romero puise son inspiration. Ce roman de Richard Matheson fournit en effet l'exemple d'une dérive symbolique; le vampire y est exagéré, outré et démultiplié.

7. L'oublié Eurynomos est un démon unique en son genre, relié aux problématiques de la mort horrifiante. Lire « Eurynomos, un démon sans histoire (mythologies grecque et romaine, tradition chrétienne) », dans Fabienne Claire Caland, *Zoofolies*, p. 147-156.

Il ne viole plus ses victimes en les hypnotisant dans des scènes d'un érotisme évident, ne leur aspire pas sang et âme, il les démembrer et les dévore. Vampires-cannibales? Sans l'ombre d'un doute. D'ailleurs, la première adaptation cinématographique, *The Last Man on Earth* (1964), par Ubaldo Ragona et Sidney Salkow, sert de prototype aux films sur les zombies et même Matheson a de la difficulté à voir en ses créatures de simples vampires assoiffés de sang. Il est vrai que leur pas lourd, leur déhanchement et leurs orbites vides ne plaident pas en leur faveur. Et, bien qu'honoré lorsque *I Am Legend* se voit attribuer en 2012 le prix Bram Stoker du meilleur roman de vampires du siècle par la Horror Writers Association, Matheson précise que ce n'est pas vraiment une histoire de vampires⁸. Qu'on se le dise. Romero ne s'y trompera d'ailleurs, lorsqu'il adapte au cinéma la proposition du romancier, mais cette fois en faisant du zombie la figure centrale et non gravitationnelle de sa déclinaison de la mort dans la vie.

Une telle visibilité a un prix : le zombie ne peut faire que de brèves apparitions sur la scène publique. Il y a plus de dix ans que je m'en suis expliquée au sujet de ce que j'appelle les « mal-nommés morts-vivants » : le zombie, comme le loup-garou, fait partie de ces créatures trop fortement chargées d'un point de vue symbolique pour souffrir d'être exposées de manière continue et si terrifiantes par le physique et l'acte qu'elles n'apparaissent que sporadiquement dans l'histoire et dans l'art⁹. À l'inverse, lorsque les figures avancent masquées, sous l'apparence presque parfaite d'un vivant, elles ont une endurance bien plus grande. Dans ce cas, elles s'appellent « vampires » non pas « zombies », et elles règnent dans la famille des morts-vivants. On l'aura compris : n'est pas vampire qui veut, et le rêve américain n'est pas à la portée de tous. L'un deviendra roi de toutes les créatures surnaturelles, l'autre demeurera esclave de lui-même.

Le zombie va néanmoins réussir là où son prédécesseur fut mis en échec. Quand Bram Stoker jette son vampire nouveau modèle au cœur de Londres, il sait que le risque de pandémie est grand. Dracula souhaite se recréer une vaste et belle famille, élargir son cercle d'initiés. Il échoue, nous le savons, en se faisant tuer bêtement d'un coup de poignard. Le

8. D'après le discours de remerciements de Matheson adressé à l'Association. L'auteur l'emporte devant *Salem's Lot* de Stephen King, *The Soft Whisper of the Dead* de Charles L. Grant, *Anno Dracula* de Kim Newman, *Interview with a Vampire* de Anne Rice et *Hôtel Transylvania* de Chelsea Quinn Yarbro.

9. Fabienne Claire Caland, « Les si mal nommés "morts-vivants" », p. 85-109.

zombie réussit, lui, même s'il n'en a aucunement le désir et n'en tire pas de plaisir. Pour ce faire, il va bénéficier d'un arrière-plan diabolique importé du Vieux Continent, celui qui fantasme les démons tout autant que les barbares, met en scène des cas de possession, insiste sur la puissance du malin, le tout dans un syncrétisme fédéré autour de la religion chrétienne. Autrement dit, les États-Unis empruntent à l'imaginaire occidental la couleur des ténèbres depuis que protestants et catholiques réunis ont diffusé la peur du diable au Moyen Âge.

Que dit la rumeur médiévale? Que l'armée des démons barbarisés et des barbares démonisés est vaste et ses pouvoirs, grands. Que préciset-elle? Que chaque séide qui compose cette armée est plus fort physiquement qu'un homme. Il peut broyer celui-ci aussi aisément qu'une noix. Pour peu qu'elle terrifie, cette vision s'amplifie encore par la démultiplication : masse grouillante de démons qui incarne le chaos, l'anarchie, le désordre en face de l'ordre établi par Dieu tout-puissant. Pire, cette masse est composée de cadavres d'hommes auxquels l'animation et la force physique sont rendues, mais pas la pensée. Là encore, les récits médiévaux le précisent sans ambages et avec la plus parfaite hérésie : les démons sont capables de faire revenir à eux les morts. En se mouvant à nouveau, ces derniers deviennent à leur tour des agents démoniaques. D'où le fait qu'ils acquièrent une force décuplée. Mais les démons ne peuvent que singer l'œuvre de Dieu : ces cadavres animés ont une démarche mécanique, un déhanchement suspect qui les rend aisément repérables. Un reste de rigidité cadavérique qui signale l'immonde, l'a-normal et l'abject si l'on souhaite adopter le langage kristévien. Pire, le zombie n'est pas seulement dans un état de tuméfaction, mais de putréfaction, c'est-à-dire que le squelette de son visage et de sa poitrine est apparent. En se dévoilant, il s'abjectise davantage, perdant toute possibilité de séduction tandis que le vampire est juste un peu pâlot.

Ainsi se forme, se transforme et se fixe une créature hybride, qui va chercher chez son voisin imaginaire quelques recettes à adapter pour bénéficier d'un certain succès tout en prenant garde à ne pas être confondue avec lui. Le zombie aura sa propre personnalité. Ou, justement, de personnalité, il en manque. C'est ce qui le particularise. Décérébré. Lobotomisé. Aucune chance d'en faire un roi, il est pire qu'un bâtard consanguin ; ce n'est pas un tyran, un dominant, un sadique dans l'âme. Lui est assujéti, son âme est partie on ne sait où, il n'est plus que l'image usée du prolétaire à jamais enchaîné et, paradoxalement, toujours déchaîné. Il manque de tout ce qui constitue un être humain ; même le cœur lui fait défaut. C'est une machine à tuer esclave d'elle-même. Une

figure de tous les excès. Crue. Pornographique en vérité sans que jamais sa condition ne change : en Haïti, le zombie était un mort-vivant revenu à sa condition d'esclave ; en terre américaine, il n'est pas plus libre. Le quatrième volet de la saga de Romero, *Land of the Dead* (2005), de même que la variation comico-romantique du film *Warm Bodies* (2013) et du livre d'Isaac Marion dont il est tiré, ou encore celle de la minisérie dramatique *In the Flesh* (2013-2014), insistent sur la possibilité d'une ré-humanisation du zombie. D'autres fictions le feront, certainement. Mais en général, le zombie ne fait pas le chemin inverse, il ne se défait pas du maléfice qui l'a ensorcelé. À jamais il est décérébré.

COMBAT DU MORT CONTRE LE VIF

Matheson avait fait évoluer son vampire en l'arrachant à la mort, Romero a fait régresser son zombie en la lui donnant. Pas en faisant semblant, comme un prêtre vaudou. Et pas à un, pas à deux, mais à des centaines, des milliers et plus encore. Ces hordes mortes se répandent dans le monde de la même manière que les vagues des ressuscités telles que le christianisme en a diffusé une imagerie édifiante au Moyen Âge et à la Renaissance.

Nous y voici, donc, au moment fatidique du combat du mort contre le vif. Le premier est tel qu'il est, au vu et au su de tous. Il est la mort en face qui donne la mort au vif pour en faire un mort-vivant à son tour. Quoique désorganisée, l'armée surnaturelle est efficace ; quoique faibles, les zombies parviennent à leurs fins. Le mot « fin » est d'ailleurs le leitmotiv du mythe : la mort n'est pas une fin en soi, le zombie le prouve ; il a la faim qui lui tenaille perpétuellement le ventre ; ce cadavre marche sans fin dans un décor apocalyptique qui signale le terme d'une époque, d'une vision de l'humain. Par le biais du cinéma, puis de la télévision et des jeux vidéo, cette mise en abyme de la fin est rendue spectaculaire.

Il y a superposition des armées démoniaques qui ont certainement servi de matrice fantasmagorique et fantastique à la conception américaine et des morts qui reviennent à la vie au moment du Jugement dernier selon les si nombreuses apocalypses juives et chrétiennes. Dans les textes de *Daniel* (XII, 2), *Ésaïe* (XXVI, 19) et des *Maccabées* (2, VII, 9 et 14), la résurrection des morts appartient à une vision de la Fin du monde qui répète que le Dieu unique peut tout, y compris vaincre la mort. Qu'il peut tout parce qu'il est le maître du temps. Dans ce cadre symbolique et politique, cette résurrection a un sens profond : elle viendra oui, l'heure

du grand Jugement où les morts doivent solder les comptes, les uns pour la vie éternelle, les autres pour la honte et l'horreur éternelle, à en croire Daniel. En attendant la fin des jours, cette croyance reprise par les chrétiens a une conséquence efficace ici-bas, et ce, dès les premiers siècles du premier millénaire : eu égard au retour de leurs morts au Jugement dernier, les vivants prennent soin d'eux et observent une série de rituels allant de la prière à la construction de cimetières.

Nous autres Occidentaux sommes arrivés au crépuscule du second millénaire, pétris des mêmes fantasmes que nos prédécesseurs, mais dans un contexte réel et imaginaire qui a grandement changé. Il y a plus d'un siècle déjà que la mort physique est bannie de la Cité, ainsi que l'a démontré magistralement Edgar Morin¹⁰ dans les années 1950, plus d'un siècle de tabouisation occultée donc, mais un peu moins, en revanche, que la fiction cinématographique et télévisuelle expose sans vergogne le cadavre abîmé, mutilé, couturé sur la table d'autopsie, se délectant – audimat oblige – de tous les stades qu'il subit : livide, gonflé, tuméfié, putréfié, pourri, en cendres. À la fois, la mort est expulsée de notre quotidien et omniprésente dans les fictions. Elle n'est plus que simulacres, n'existe plus que comme fictions diffractées. Et que nous disent celles-ci qui multiplient *ad nauseam* les scènes de meurtres puis d'autopsie ? Que nous montrent-elles ? Une mort banalisée, défaite de tout tabou, *détabouisée* en somme. C'est un leurre, forcément, et la tabouisation de la mort n'a jamais été aussi accentuée qu'aujourd'hui. Seulement, la surexposition sous forme de jeu cherche à surmonter l'angoisse de cette mort qu'on rejette au plus loin de nous.

N'est gardée que la finalité imageante de cette croyance qui unissait Jugement dernier et soin des morts : des morts qui sortent de leur tombeau. Finalité imageante d'une croyance chrétienne qui se télescope avec une autre – celle de l'apocalypse prévue à la fin des temps et qui est amorcée par des catastrophes, des massacres, des guerres. Avec l'armée des morts plus efficace que les vifs, cette attente est comblée. La marée déshumanisée des zombies qui s'entassent, se grimpent sur le dos avec

10. Dès les années 1950, Edgar Morin parlait de « crise de la mort » : civilisation mortelle, humanité promise à la mort et à la terre elle-même. Ce discours résonne puissamment : « Celui qui se sent étranger au monde et sent la mort étrangère à lui n'a plus que lui-même, ultime présence, ultime chaleur, et c'est précisément ce lui-même qui va périr, pourrir, mourir. Il ne peut rien fonder sur son individualité promise au néant. À la limite, il ne peut même plus la considérer comme valeur. » (Edgar Morin, *L'homme et la mort*, p. 305.) Or, c'est dans la tentation de l'absurde que l'imagerie zombiesque se déploie et résiste aussi.

vélocité afin de franchir un mur réputé infranchissable – à Jérusalem – renvoie au pire des cauchemars d'un Michel-Ange, peintre fameux de Jugement dernier : le film *World War Z*, au demeurant très éloigné du roman de Max Brooks qu'il est censé adapter, offre cette innovation visuelle propre à nous glacer le sang, puisqu'elle repose sur l'ochlophobie, cette peur panique d'être noyé, étouffé au milieu d'une foule compacte.

Roman ou film, *World War Z* repose sur une pandémie : le premier se déroule dix ans après son commencement ; le second nous plonge dans le feu de l'action, à son début, et il s'agit de la juguler en quatre-vingt-dix jours, sinon l'espèce humaine disparaîtra de la surface de la Terre. Demandez aux producteurs, ils vous diront que ce changement d'optique sert à dramatiser le sujet... Qu'en dire ? Il suffira de moduler la terreur millénariste grâce aux précieuses inventions humaines – bombe atomique, virus fabriqué – ou à quelques providentielles catastrophes naturelles pour que le zombie singulier et pluriel devienne une image d'apocalypse sécularisée, tout en traînant derrière lui – mais il n'est pas à un paradoxe près – des siècles d'imagerie religieuse. *In the Flesh*, la minisérie britannique qui secoua les conventions du genre en se focalisant sur un jeune héros zombie qui, grâce à la médecine, réintègre sa famille, sait aussi jouer de cette peur : à la horde soignée (mais dont le corps médical ne peut garantir la totale guérison), s'oppose avec virulence le pasteur de Roarton, ville où se situe l'action. Et le pasteur de crier au diable et de marteler à ses ouailles affolées que l'Apocalypse arrive.

De nouveau, le roman de Matheson sert de référence, qui situe son action de 1976 à 1978 dans un monde décimé par un virus inconnu, mais dont les symptômes laissent perplexe (répulsion devant les chapelets d'ail, intolérance à la lumière naturelle), évoquant un fond de superstitions bien connues. L'apocalypse, depuis, ne cesse de se renouveler et le modèle de se décliner à partir de deux données principales : une créature morte (voire un vivant, à la condition qu'il ait l'apparence d'un mort) qui devient cannibale à la suite d'une catastrophe planétaire. Non pas une créature, mais une cohorte, tous les morts qui furent enterrés et qui ressuscitent comme au Jugement dernier. Les hommes ont-ils voulu jouer à Dieu en utilisant la bombe ou en jouant avec des fioles contaminées ? Ils sont punis en conséquence. 28 jours plus tard, pour certains, en pensant au film de Danny Boyle (*28 Days Later*, 2002), 28 semaines si l'on se réfère à la suite, réalisée par Juan Carlos Fresnadillo (*28 Weeks Later*, 2007). Ces deux films poursuivent le maillage symbolique de Matheson, pour qui le fléau qui terrasse l'humain est d'origine technobiologique et satanique. D'ailleurs, ces êtres possèdent des yeux rouges, couleur du

mal. Cette déclinaison singulière du combat du vivant qui a l'air d'un mort, de Matheson à Fresnadillo, pose de manière plus cruelle l'hypothèse du grand retour de Satan. Hypothèse d'épouvantail, car sinon ce serait oublier l'immense travail de déracinement religieux opéré pour l'ensemble des figures surnaturelles, le zombie post-68 en particulier. La catharsis, oui, merci, mais en décalé.

À l'instar du diable, le zombie d'abord démythifié puis remythifié dans une version post-68 fait ressurgir d'anciennes croyances, lesquelles sont simplement défaites de leur caractère édifiant. Irène Bessière écrivait à propos de la récupération des figures mythiques au sein du récit fantastique: «Mettre en scène le diable, ce n'est pas rétablir une croyance caduque, mais c'est l'utiliser comme lettre afin d'actualiser un état, un rapport avec le réel, encore existant, qui, la croyance rompue, reste privé de parole¹¹.» Le zombie post-68 remplira parfaitement cette fonction de parole récupérée, en faisant spectacle de mort à la chaîne. Un spectacle macabre qui se souvient qu'il fut un temps diabolique et qui aime à se situer dans un contexte d'apocalypse plus ou moins déchristianisée avec lequel parfois il se confond, certaines œuvres de zombies préférant au *climax* le *contexte*, c'est-à-dire la permanence d'un décor de hordes frénétiques dans lequel se meuvent des humains (*The Walking Dead* [Darabont, 2010-présent]) à la montée du suspense d'un groupe pourchassé dans un décor lambda.

Le zombie arpente ainsi les ruines d'une apocalypse qu'on frissonne d'avance à croire proche, tout excités que nous sommes, prêts à jouir à l'infini, pauvre nous. Jouir à la place de celui qui en est empêché par sa nature. Au succès des années 1970 succède l'heure de gloire, le zombie n'arrête jamais de marcher, dans des films gore sérieux ou comiques, série B et films d'auteur, dans les jeux vidéo, les BD, les pamphlets politiques... Même la série *Game of Thrones* ne peut y échapper, qui a son armée de morts avec, à la tête, un démon intelligent et manipulateur, capable de fabriquer un dragon mort-vivant, d'envoyer ses troupes détruire le Mur et de menacer de destruction l'humanité en son entier.

Le zombie, qu'on le sache bien, incarne la mort qui marche dans une conception dynamique de l'histoire. Celle-ci s'arrête pour l'humanité, à la fin du roman de Matheson et de la première version cinématographique. La deuxième adaptation, *The Omega Man* (1971), se termine sur l'espoir que l'espèce humaine survive. *I Am Legend* (2007), réalisé

11. Irène Bessière, *Le récit fantastique*, p. 102.

par Francis Lawrence, est plus explicite : la catastrophe conduira à la régénération de l'espèce humaine. C'est du moins la fin proposée en salle, non celle prévue à l'origine... par peur de l'échec commercial ? Ce ne serait pas le seul cas, Danny Boyle ayant toujours affirmé qu'il avait ajouté une fin optimiste à *28 Days Later* pour contrebalancer un film qu'il savait très noir et violent. La dystopie et la décadence, pour obligatoires qu'elles soient si l'on veut faire resurgir l'archaïque, offrent il est vrai une vision terrifiante : la mort sale, laide, obscène, qui claque des dents pour annoncer une fin proche. La fin de l'humanité, du monde, des temps...

CES MORTS QUI PARLENT DU TEMPS

Ce n'est pas de chance pour l'humain et c'est tant mieux pour le zombie : l'apocalypse coïncide avec une crise majeure en Occident. J'avais montré dans mon essai *En diabolie* que les créatures les plus féroces de notre imaginaire pointaient leur museau en période critique : suprématie des monstres de la Universal dans les années 1930 ; regain de ces monstres et sursaut de la britannique Hammer dans les années 1970 ; dépoussiérage et renouveau issus du traumatisme post-2001 conjugué à la crise de 2008. L'augmentation des monstres en ces périodes-charnières est en partie expliquée par le clivage et la crispation que ces crises suscitent dans les sociétés concernées¹².

Le zombie, bien plus que toute autre créature monstrueuse, reflète l'échec du consumérisme effréné et de l'ultralibéralisme sans foi ni loi. Avec lui, le monde entier s'abîme dans l'hystérie. Il n'attendait que ça, en réalité, que le monde se détraque, se remplisse de tueurs en série, de malades incurables, de dépressifs chroniques, d'acheteurs compulsifs accros au point de ruiner famille et amis, de surendettés qui finiront le cœur usé d'avoir trop consommé et de n'avoir pas assez vécu, d'avoir cru que dégainer la carte visa validait une quelconque expérience de vie. Tout se détraque et le voilà, pantin fictionnel créé pour tenter d'exorciser la crise et d'en sortir symboliquement. Ironie du sort – que goûtera le mort-vivant puisqu'après tout son succès actuel est celui du retour ironique du récit –, ces visions terrifiantes de sécularisation apocalyptique sur fond de misère humaine nous parviennent à un moment de crise qui est aussi celui d'une paix relative. Bien qu'immédiates dans leur visibilité

12. Fabienne Claire Caland, *En diabolie*.

crue et choisie par les médias, au début du 21^e siècle, les guerres sont loin de New York, Montréal, Londres, Berlin ou Paris.

Le temps de la crise, c'est donc celui d'une paix relative et c'est celui d'un temps accéléré. Tout va vite, trop vite, alors comment, dans ces conditions, ne pas avoir le désir masochiste que tout se précipite ? La fin, surtout, la fin : relent d'apocalypse consommée. On se met à fantasmer les ruines. Pas les ruines romantiques, usées par le travail du temps et fatiguées d'être abandonnées de l'homme, il n'y a guère de nostalgie mélancolique dans le corpus zombiesque, mais d'autres, des visions de ruines après la guerre généralisée. Celles, entre autres, du centre commercial à la Romero, devenu un décor classique pour le genre (de Boyle aux réalisateurs de la série *The Walking Dead*). Si usure il y a, c'est celle de l'humain.

Or, la présence des ruines atteste qu'elles résistent « à l'amnésie que prône l'ère de consommation et du profit immédiat¹³ ». Il ne faut pas chercher ailleurs le zombie : il habite ces ruines-là, faites pour lui comme les bibliques furent imaginées pour que Lilith et une cohorte de démons les peuplent. Chez Ésaïe, le pays d'Edom est un désert de poix et de feu, la nature y reprend ses droits à force de ronces, d'orties et de chardons (*Ésaïe XXXIV*, 14). Aucune autre créature ne pouvait trouver meilleur décor que les décombres mythifiés d'un Occident déchu, décombres post-septembre 2001 généralisés au monde civilisé par la crise vécue en 2008, tandis que les ruines de nos cauchemars gothiques qu'Annie le Brun a revisitées « portent désormais la nostalgie d'elles-mêmes¹⁴ ». Alors, quoi, le zombie ? que nous dit-il ? à quoi sert-il ? Lilith, du fond de ses ruines, ulule à la mort que le destin de l'homme est entaché de péchés et qu'il les payera au prix fort.

Des décombres en disent long sur celui qui les arpente : ici, leur présence atteste de leur résistance à l'amnésie que prône l'ère de consommation et du profit immédiat. Le zombie post-68 est le spectre qui, par ses yeux vides ou rougeoyants, par son apathie ou sa vivacité surhumaine, par ses gestes répétitifs, son absence de but et sa propension à débiter de la chair humaine à la chaîne, concentre sur lui le pire de cette ère décrite en trois mots : amnésie ; consommation ; profit immédiat. Il est amnésique de ce qu'il fut (humain), il est dans la pure consommation (de l'autre, simple chair pour se repaître) et n'obtient qu'un profit immédiat (ce

13. Michel Makarius, *Ruines*, p. 9.

14. Michel Makarius, *Ruines*, p. 9.

pourquoi il est facile à tuer, c'est le comble : quand il mange, il ne s'occupe de rien d'autre).

L'amnésie permet d'inscrire une zone d'ombre dans le personnage, de le rêver victime ou bourreau selon l'humeur sans pour autant lui laisser des morceaux de passé qui l'ancreraient dans l'histoire des hommes. Elle crie le vide abyssal que l'humain ne pourra jamais supporter et qu'il doit en conséquence remplir de récits. Ceux, en l'occurrence, du temps qui veut de nouveau passer parce que quelque chose s'est détraqué et l'a arrêté. Or, l'arrêt, c'est la mort : nul besoin d'être mythologue pour le dire, l'on s'accordera sur le sujet au-delà des champs de réflexion.

Dans sa *Petite philosophie du zombie*, le sociologue et historien de l'art Maxime Coulombe voit dans le zombie, motif récurrent d'un cinéma d'apocalypse, une figure triple : celle du double (de l'homme), du refoulé (corps abject et revanche de l'informe, figure grotesque), et d'apocalypse¹⁵. Être en accord ne me suffit pas. C'est surtout une figure en trois temps : le temps de l'homme, plus dans sa version augustinienne qu'aristotélienne, c'est-à-dire un temps subjectif ; le temps sans temps que Freud nous a appris à connaître en parlant d'inconscient et du ça ; le temps d'en finir une fois pour toutes, mettant fin à tous les autres temps.

Forte de ce savoir qu'apporte un regard mythologisé sur cette figure peu loquace, je dois proclamer le zombie d'utilité publique, malgré ou grâce à ce mauvais goût et cette négligence extrême des autres et de lui-même qui le caractérise : il nous ramène à une conception historique du temps. À un temps scandé en passé, présent, futur. Fortune inestimable que les humains possèdent et dont ils peuvent jouir jusqu'à leur dernier souffle. Avec Marc Augé, les choses sont encore plus claires :

Alors que tout conspire à nous faire croire que l'histoire est finie et que le monde est un spectacle où cette fin se met en scène, il nous faut retrouver le temps pour croire à l'histoire. Telle serait aujourd'hui la vocation pédagogique des ruines¹⁶.

Qu'Augé accepte cette modulation d'une mythologie : le zombie nous redit combien le temps historique est celui d'une survie, combien vivre

15. En vertu des oppositions contradictoires et des tensions qui maintiennent une figure mythique, convenons avec Maxime Coulombe que le zombie est un « cadavre et reflet de nous-même, monstre sanguinaire et individu traumatisé, victime et coupable » et qu'il « incarne ces figures *successivement* et parfois même à la fois ». (Maxime Coulombe, *Petite philosophie du zombie*, p. 18 et 14.)

16. Marc Augé, *Le temps en ruine*, p. 45.

le seul temps présent est dénué de sens. Avant lui, le vampire nous disait combien l'immortalité, quoique désirable, est une atrocité. Chaque monstre nous donne une leçon, toujours. Une leçon de temps.

Les ruines dans lesquelles le mort en découd avec le vif font sens, justement, pour cette proie-là. Le zombie ne perçoit pas la ruine, c'est l'humain qui le peut – là se trouve tout le ressort dramatique de la série *In the Flesh*, avec Kieren, son personnage central atteint de PDS (*partially deceased syndrome*) puis traité par la médecine afin de réintégrer son univers d'avant – mais comment est-ce possible? L'humain perçoit une figure de destruction, d'anéantissement. Celle qui a contribué à provoquer la ruine. On en revient à sa conscience historique. À la Renaissance, les ruines furent d'une telle importance qu'elles inspirèrent cette conscience. Dans les balbutiements douloureux du 21^e siècle, les fictions de zombies ne peuvent pas être que de simples défouloirs. Même le cinéma de Romero est fortement politisé. Il s'inscrit dans une critique virulente contre son époque, guerre du Vietnam, entre autres. Peut-être est-ce plus difficile en face de *28 Days Later* et de sa cousine BD puis télévisuelle, *The Walking Dead*. À moins de se rappeler que le film, la BD ou l'épisode de zombies, entre deux mastications bruyantes, est composé d'instant fugaces et d'infinis rappels mémoriels.

Une enfant en robe de chambre traîne ses savates à grandes oreilles de lapin sur un stationnement abandonné; elle se penche; attrape un ours en peluche du bout des doigts; se relève, hésitante. Le spectateur assiste à la scène à travers les yeux du shérif: il ne saura pas si la peluche appartient à l'enfant, il ne saura rien d'elle ou si peu, car lorsqu'elle se retourne, son air n'est pas hagard, mais hébété, le squelette de sa mâchoire est apparent, ne laissant aucun doute sur sa nature zombiesque. Le représentant de la loi tire, le spectateur troublé d'abord par la présence de l'enfant (victime traumatisée? monstre affamé?) est rassuré (c'est un monstre) et lui donne raison (il faut l'abattre). Outre cette construction émotionnelle efficace pour accrocher le spectateur, on notera les indices mémoriels qui jouent sur deux niveaux: une histoire personnelle (la petite fille qui a eu des parents et une vie humaine) et une histoire collective (le lieu où toutes ces voitures sont abandonnées). Les deux sont raccrochées à deux mémoires qui s'entrecroisent, l'une individuelle et l'autre culturelle.

Le titre américain de ce premier épisode de la première saison de la série *The Walking Dead* joue d'une certaine poésie satirique: «Days Gone Bye» (2010). Ce titre suit celui du volume 1 de la BD, mais la scène dont

je viens de parler est un ajout des scénaristes. La version française ne peut, elle, s'empêcher d'introduire une composante mélancolique et philosophique, héritage des Lumières et des romantiques oblige, tout en respectant poésie et ironie. Ainsi, plutôt que de traduire par « Les jours d'antan », elle lui préfère « Passé décomposé ». Sachant que le but du jeu des films de zombies, c'est justement d'aboutir à un possible futur sans pouvoir en passer, sauf exception (*Warm Bodies* de nouveau), par le passé recomposé grâce à un travail de remémoration. Ici, c'est impossible. Le spectateur est ramené à des vestiges de passé, sans que rien ne puisse être exhumé. Les yeux vitreux de l'enfant le confirment.

Autant dire que le croisement des temps est essentiel au dire zombiesque. Que cette scène de *The Walking Dead* et son titre (dans les deux langues) sont symptomatiques. Parce que le zombie est apathique et violent à la fois, parce qu'il est exclu du sens, il nous ramène plus que jamais à celui-ci. Il serait plus à propos de parler de *décharge* signifiante que de charge signifiante pour bien comprendre de quoi il s'agit : décharge dans l'implicite d'une libération (on parlera par exemple de décharge émotionnelle), d'une rapidité d'exécution (une décharge de canons), d'un écoulement de trop-plein (décharge d'un réservoir) et, enfin, d'un lieu mémoriel essentiel (là où se déversent les déchets). Et cette décharge signifiante est partout dans les ruines à observer, à examiner, à peser.

Car les ruines, les vestiges, les lambeaux de chair racontent des micro-récits qui ne seront jamais mis bout à bout, mais dont on peut affirmer qu'ils fonctionnent en pense-bêtes, tandis que la figure mythique placée parmi des ruines est, elle, un *memento mori* des plus efficaces, quoique surjoué.

En conséquence de quoi le zombie nous ramène à la parole de saint Augustin, qui n'aurait pas du tout apprécié, soit dit en passant, que ce soit ce mort-vivant déchristianisé qui l'illustre :

Si personne ne me le demande, je le sais ; si je cherche à l'expliquer à celui qui m'interroge, je ne le sais plus. Cependant j'affirme avec assurance qu'il n'y aurait point de temps passé, si rien ne se passait ; qu'il n'y aurait point de temps à venir, si rien ne devait succéder à ce qui se passe, et qu'il n'y aurait point de temps présent si rien n'existait¹⁷.

17. Saint Augustin, *Confessions*, XI, 14, 17.2.

RÉFÉRENCES

- Augé, Marc, *Le temps en ruine*, Paris, Galilée, 2003.
- Bessière, Irène, *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*, Paris, Librairie Larousse, 1974.
- Brooks, Max, *The Zombie Survival Guide*, New York, Three Rivers Press, 2003.
- Brooks, Max, *World War Z: An Oral History of the Zombie War*, New York, Three Rivers Press, 2006.
- Burkert, Walter, *Homo necans. Rites sacrificiels et mythes de la Grèce antique*, Paris, Les belles lettres, 2005 [1972].
- Caland, Fabienne Claire, «Les si mal nommés “morts-vivants”», dans J. Vion-Dury (dir.), *L'entre-deux-morts*, Limoges, PULIM, 2001, p. 85-109.
- Caland, Fabienne Claire, *En diabolie. Les fondements de la barbarie contemporaine*, Montréal, VLB Éditeur, 2008.
- Caland, Fabienne Claire, «Eurynomos, un démon sans histoire (mythologies grecque et romaine, tradition chrétienne)», dans *Zoofolies*, Montréal, Varia, 2015, p. 147-156.
- Coulombe, Maxime, *Petite philosophie du zombie, ou, Comment penser par l'horreur*, Paris, Presses universitaires de France, coll. «La nature humaine», 2012.
- Daniel* (XII, 2), «Les autres écrits», dans Ancien Testament 2 (traduction œcuménique), Paris, Librairie générale française, 1979, p. 363.
- Deuxième Livre des Maccabées* (VII, 9 et 14), «Les livres deutérocanoniques», dans Ancien Testament 2 (traduction œcuménique), Paris, Librairie générale française, 1979, p. 642-643.
- Ésaïe* (XXVI, 19), «Les prophètes derniers», dans Ancien Testament 1 (traduction œcuménique), Paris, Librairie générale française, 1979, p. 644.
- Hesketh-Prichard, Vernon, *Where Black Rules White: A Journey Across and About Hayti*, Londres, Archibald Constable & Co, Ltd, 2011 [1900], en ligne, https://openlibrary.org/books/OL20551642M/Where_Black_Rules_White_A_Journey_Across_and_about_Hayti.
- Makarius, Michel, *Ruines. Représentations dans l'art de la Renaissance à nos jours*, Paris, Flammarion, coll. «Champs arts», 2011 [2004].
- Matheson, Richard, *I Am Legend*, Londres, Gollancz, coll. «S.F. Masterworks», 2010.
- Morin, Edgar, *L'homme et la mort*, Paris, Seuil, 1970.
- Ranft, Michael, *De la mastication des morts dans leurs tombeaux*, Paris, Jérôme Million, 1995 [1728].
- Rhodes, Gary D., *White Zombie. Anatomy of a Horror Film*, Jefferson, McFarland, 2001.

- S. a., « Virkus (L^r Faustin). – *Le Roi blanc de la Gonave* – », *Revue d'histoire des colonies*, tome 20, n° 88, juillet-août 1932, p. 112, en ligne, https://www.persee.fr/doc/outre_0399-1385_1932_num_20_88_4870_t2_0112_0000_2.
- Saint Augustin, *Confessions*, XI, 14, 17.2, Paris, Nathan, 1998 [env. 400], en ligne, <http://www.ac-grenoble.fr/PhiloSophie/logphil/oeuvres/augustinconfessions/confes2.htm>.
- Seabrook, William B., *The Magic Island*, illustré par Alexander King, introduction de George A. Romero et avant-propos de Joe Ollmann, New York, Dover Publications, 2016 [1929].
- Wirkus, Faustin and Taney Dudley, *The White King of La Gonave: The True Story of the Sergeant of Marines Who Was Crowned King on a Voodoo Island*, introduction de William B. Seabrook et de Sam Sloan, Mountain View, Ishi Press, 2015 [1931].

The Walking Dead et le présentisme zombifié. Autopsie d'une crise du temps¹

AURÉLIE CHEVANELLE-COUTURE
Université McGill

À David

Est-il vraiment besoin de rappeler la prémisse de *The Walking Dead*? Créée par Frank Darabont et Robert Kirkman, et diffusée sur les ondes d'AMC depuis 2010, cette série télévisée, basée sur les romans graphiques du même nom, a suscité un engouement qui la dispense de présentation (et qui témoigne de l'intérêt croissant soulevé par la thématique zombiesque). Elle récupère, d'ailleurs, bon nombre des tropes narratifs autour desquels George A. Romero et John A. Russo ont construit la figure contemporaine du zombie, née – si l'on peut utiliser ce terme – dans *Night of the Living Dead* (1968) : alors que les morts se réveillent pour traquer les vivants et se nourrir de leur chair, une poignée de personnages, jusque-là inconnus les uns des autres, tentent d'assurer leur survie. Exposés au danger constant d'une morsure qui les transformerait à leur tour en « non-morts » (*undead*), ils doivent affronter la menace d'une corruption de leur propre personne en errant au cœur du monde dévasté. C'est ainsi qu'ils mesurent le « pouvoir de l'horreur », tel que l'a décrit Julia Kristeva : l'image violente, « exorbitante² », des cadavres en marche les jette brutalement « à côté du tolérable, du possible, du pensable³ », dans un cadre terrifiant, sans règles ni repères.

The Walking Dead mobilise également plusieurs des enjeux généralement associés au zombie. Par leur abjection même, par leur statut de

-
1. Ce texte découle d'une communication présentée au colloque *Télé en séries*, tenu à l'Université de Montréal du 22 au 24 mai 2014, sous la direction de Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després, Simon Harel et Marie-Christine Lambert-Perreault.
 2. Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, p. 12.
 3. Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, p. 12.

producteur de chaos, les morts-vivants présentés dans la série remplissent une fonction de révélation – *monstrum monstrat*, « le monstre montre », écrivait déjà Ambroise Paré au 16^e siècle⁴. L'inquiétante étrangeté des dépouilles animées (et affamées!), « tout près⁵ » de l'homme, mais inassimilables à lui, confronte ceux qui les côtoient à la troublante réalité de leurs propres pulsions, de leur propre « potentiel d'abjection » : elle ressortit au symptôme freudien, témoin d'un retour du refoulé. Plus largement, la destruction de la société policée, dévorée par le fléau de la « non-mort », expose, en négatif, les principes qui présidaient au rapport entre les êtres, et met en lumière leurs limites et leurs apories.

Mais il est une question qui contribue à singulariser *The Walking Dead* dans le corpus zombiesque. Cette question, c'est celle du temps. Les premiers films de Romero s'inscrivaient dans une temporalité clairement délimitée. *Night of the Living Dead*, *Dawn of the Dead*, *Day of the Dead* : la règle classique des 24 heures semble encadrer la tragique représentation d'une humanité dévorée par ses propres vices. Dans *The Walking Dead*, toutefois, les paramètres du dispositif sériel font en sorte que la catastrophe et ses suites se déploient dans la durée. Et c'est cela qui, précisément, est problématique. Quel sens peut donc prendre la notion de durée dans un cadre où le « pas encore » de l'eschatologie est devenu un effroyable « déjà » ? Comment l'histoire peut-elle être appréhendée, comment peut-elle être vécue, lorsqu'elle paraît terminée ? D'épisode en épisode, les zombies de *The Walking Dead* et leur mort « intranquille » traînent ces questions obsédantes. La présence des morts-vivants ne fait pas qu'interroger « l'identité, le système, l'ordre⁶ » du

4. L'auteur de *Des monstres et prodiges* soutient que l'existence des monstres, êtres difformes ou hybrides, fruits d'une sexualité dévoyée ou des délires de l'imagination féminine, constitue une mise en garde faite par le Créateur à des créatures pécheuses, sommées de s'amender sous peine de déchaîner son courroux. Le monstre remplit ainsi une double fonction, conforme aux origines étymologiques de son nom : il montre (du verbe latin *monstrare*) les risques de la perversion humaine et avertit (d'un autre verbe, *monere*) les hommes de l'imminence d'un châtement divin. Il devient la représentation d'une menace dirigée contre l'ordre cosmique, le miroir qui renvoie aux hommes le visage de leurs transgressions. (Pour une présentation détaillée de la théorie de Paré, voir Robert Muchembled, *Une histoire du diable*, p. 113-114.)

5. « Il y a, dans l'abjection, une de ces violentes et obscures révoltes de l'être contre ce qui le menace [...]. C'est là, tout près mais inassimilable. » (Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, p. 12.)

6. Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, p. 14.

rapport entre les êtres ; à travers elle, c'est tout un régime d'historicité qui se trouve mis en perspective, et qui expose ses failles et ses dangers.

LA SUPRÉMATIE DE L'IMMÉDIAT

« Régime d'historicité » : par ce terme, François Hartog désigne la manière dont une communauté humaine perçoit l'articulation du passé, du présent et du futur. Pour Hartog, le temps historique se vit, se ressent, autant qu'il se calcule et se mesure. À la linéarité de la chronologie se juxtaposent les métamorphoses de la conscience temporelle, déterminées par des instants de rupture, de « crise ». Hartog distingue, dans l'histoire occidentale, quatre modes successifs d'appréhension du temps. Le régime antique, avec l'image d'Ulysse écoutant *a posteriori* le récit de ses propres exploits, découvre la distance entre ce qui est et ce qui était. Le régime chrétien, marqué par la fracture de l'Incarnation, trouve dans le présent la réalisation d'un passé salvateur. Le régime moderne, prévalent entre la Révolution et la chute du mur de Berlin, accorde la primauté au futur et regarde vers l'horizon du progrès. Et le régime contemporain – le nôtre comme, suppose-t-on, celui des personnages de *The Walking Dead* avant le fléau – privilégie l'immédiat.

Ce dernier régime, Hartog lui donne un nom : présentisme. L'appellation est éloquente. Pour l'historien, la façon dont notre époque ordonne et interprète son expérience du temps repose avant tout sur le présent ; un présent « sûr de lui et dominateur⁷ », qui génère, au jour le jour, l'hier et le demain dont il a, jour après jour, besoin. « Gonflé, hypertrophié⁸ », il envahit l'horizon jusqu'à l'englober entièrement, jusqu'à prendre sa place. Il obéit au principe qu'énonce Faust, subjugué par sa rencontre avec Hélène : il « ne regarde ni en avant ni en arrière ». Avec lui, Méphistophélès gagne son pari.

Tout-puissant, ce présent s'attache à absorber la mémoire. Obsédé par l'archivage, il conserve du passé une pléthore d'éléments qu'il pourra convoquer, (ré)interpréter et (re)modeler selon les conjonctures. Il se dote de ressources et d'outils pour revisiter, voire réinventer, ses racines en fonction de besoins immédiats : il ne cesse d'ériger des monuments, d'organiser des fêtes, des cérémonies, des commémorations. Partout, il établit des « lieux de mémoire », au sens que donne Pierre Nora à ce terme :

7. François Hartog, *Régimes d'historicité*, p. 121.

8. François Hartog, *Régimes d'historicité*, p. 125.

il identifie des espaces où l'héritage mémoriel collectif s'incarne électivement – des espaces investis par une lecture singulière de ce qui a été, et dont la signification symbolique peut changer en même temps que change cette lecture. C'est ainsi que le régime contemporain opère une incessante recréation du passé ; qu'il compose une Histoire conditionnée par ses affects et ses exigences ponctuelles. En usant d'*hier* pour définir *maintenant*, en phagocytant le passé pour composer sa propre substance, il accomplit, en somme, un « travail organique de soi sur soi⁹ ».

Le présent est, par ailleurs, anxieux de prédictions. À partir de dispositions immédiates, il cherche à déterminer ce qui se produira demain. L'avenir lointain ne l'intéresse pas comme il intéressait le régime moderne et ses utopies progressistes : de cet avenir, il se détourne pour ne considérer que l'imminent. En cela, il renoue avec ses racines étymologiques, sur lesquelles Émile Benveniste a déjà attiré l'attention¹⁰ : il se constitue à partir de ce qui est urgent, sans délai, et détermine seul ce qui doit se produire. Suivant le processus historiciste dépeint par Kant, « il réalise et organise lui-même les événements qu'il a annoncés à l'avance¹¹ » : dans un récit *a priori*, il prévoit l'interprétation qu'on fera de lui. De fait, il devient porteur d'un futur qui, en lui, advient déjà, puisqu'il en est la seule mesure. Par lui, l'avenir est asservi au règne de l'« ici et maintenant », en dehors duquel rien n'existe.

C'est dire qu'il escamote l'idée de trépas, incompatible avec celle d'une suprématie de l'immédiat. En fondant une existence inscrite non pas dans la continuité, mais dans l'actualité et dans l'action, il exclut ceux qui ne sont plus visibles, ceux qui ne peuvent agir. Le monde qu'il modèle constitue la « propriété des seuls vivants¹² » : effacés, « les morts n'[y] ont aucune part¹³ » – sauf, peut-être, celle que leur donnent les rituels de commémoration. Dans le dispositif présentiste, il s'avère, en propre, impossible de décéder, puisque le décès est soit nié, soit spectacularisé – et, conséquemment, rendu faux.

9. François Hartog, *Régimes d'historicité*, p. 146.

10. « *Praesens*, faisait remarquer le linguiste Émile Benveniste, signifie étymologiquement “ce qui est à l'avant de moi”, donc “imminent, urgent”, “sans délai”, selon le sens de la préposition latine *prae*. » (François Hartog, *Régimes d'historicité*, p. 121.)

11. Emmanuel Kant, *Le combat des facultés*, cité par Reinhart Koselleck, *Le futur passé*, p. 50.

12. T. S. Eliot, *On Poetry and Poets*, p. 69.

13. T. S. Eliot, *On Poetry and Poets*, p. 69.

De fait, le présentisme contrecarre la logique même de l'historicité : il supprime toute tension entre l'expérience directe du temps, une quelconque antériorité ou un quelconque horizon d'attente. Absorbant le passé comme le futur, son action mène à une véritable impasse chronologique, à une véritable stagnation du temps. Elle préside, pour ainsi dire, à l'établissement d'un régime d'« anhistoricité ». Par là, le présentisme se fait à la fois témoin et catalyseur d'un bouleversement : le rapport au temps qu'il induit se révèle impossible à soutenir, en ce qu'il arrête, justement, le temps.

L'EXTINCTION DU PRÉSENT

Les zombies de *The Walking Dead* agissent à la fois comme symptômes et comme révélateurs de ce bouleversement. Derrière le visage putréfié des morts-vivants se dessine la face occulte d'un « maintenant » chronophage, qui menace d'annihiler l'Histoire.

La saison inaugurale de la série en témoigne déjà. Au tout début, le personnage principal, Rick Grimes, un policier, se réveille du coma où l'avait plongé une blessure. Ce type de procédé elliptique est fréquent dans les œuvres zombiesques : inconscient de la survenue de l'épidémie, le protagoniste croit d'abord se trouver dans le présent familier. C'est peu à peu qu'il découvre la glaçante vérité – et qu'il la fait découvrir, par procuration, au public. Ainsi pour Rick : de l'hôpital envahi par l'infection aux petites agglomérations dépeuplées, des routes semées d'épaves de voitures aux métropoles grouillantes de zombies, il se trouve projeté de plus en plus avant dans un monde dévoré par la mort. La première saison tout entière explore son désarroi, comme celui des autres survivants : désarroi devant la disparition des structures rassurantes qui organisaient le monde ; désarroi, aussi, devant l'effondrement du présent des hommes, désormais dépourvu de sa prise sur le passé et sur l'avenir.

Les paramètres de cette déroute temporelle se révèlent de façon particulièrement nette dans le sixième et dernier épisode de la saison, intitulé « TS-19 ». Sorte de point d'orgue dans le déroulement de l'action, l'épisode a une importance cruciale du point de vue narratif. Il fournit, en effet, des informations clés sur les conditions dans lesquelles les personnages devront poursuivre leur avancée. L'intrigue a des allures de huis clos : après une attaque de zombies qui a coûté la vie à deux des leurs, Rick et ses compagnons trouvent refuge entre les murs blindés du Center for Disease Control and Prevention (CDC). Le docteur Edwin

Jenner, seul occupant des lieux, les accueille. Lorsqu'ils l'interrogent sur la cause de la pandémie, Jenner leur présente le scan du cerveau du « sujet-test 19 », un patient infecté par le virus de la zombification, dont la mort a été enregistrée en temps réel. Avec la « collaboration » de Vi, le puissant ordinateur du centre, il projette et commente la trajectoire neurologique de la maladie.

En sélectionnant l'enregistrement parmi l'imposant volume de données stockées dans l'ordinateur, le docteur reproduit le schéma opératoire d'une historicisation déterminée par le présent : il cherche dans les archives de la machine, dans sa mémoire vive, un élément qu'il interprètera à la lumière des événements actuels, et dont il se servira pour offrir une projection de l'avenir – ou, en l'occurrence, du non-avenir. Le contenu du fichier constitue d'ailleurs, en soi, le fruit d'une démarche présentiste : conscient de l'imminence de son trépas, le sujet-test 19 a lui-même réclamé l'enregistrement du processus d'infection. Il a agi en prévoyant la réalisation d'analyses susceptibles d'influencer l'évolution des connaissances scientifiques – et, réciproquement, de changer en fonction de cette évolution : n'était-il pas possible que la manière d'appréhender l'infection se transforme si on venait à en comprendre la cause, à en combattre les symptômes ? Tout en envisageant son propre présent comme une archive en puissance, le sujet-test 19 s'est arrogé la responsabilité de déterminer une partie de son interprétation future. Il a offert au regard des autres l'intérieur de sa tête, l'instantané de sa pensée, apparaissant, sur le scan, comme une toile tissée de fils brillants et bleutés.

Lorsqu'il commence sa description, le docteur Jenner n'accole pas immédiatement à ce paysage lumineux les termes scientifiques de « synapses » ou d'« influx électriques ». Il ne présente pas, d'emblée, les faits dans une perspective microbiologique. Ce qu'il dépeint, avant tout, c'est « la vie d'une personne¹⁴ », immédiate et éclatante. C'est la source de clarté dans laquelle se fondent le passé et le futur, dans laquelle se trouvent les « expériences », les « souvenirs », « tout » ; cette source même qui, d'instant en instant, assure le maintien et le réaménagement du « jadis » et du « plus tard » ; cette source même qui rend l'individu « unique, humain », et lui permet d'adapter le monde à l'histoire qu'il compose

14. « It's a person's life, experiences, memories. It's everything. Somewhere in all this organic wire, in all those ripples of light, is you. The things that make you unique and human. [...] Those are synapses, electric impulses in the brain that carry all the messages. They determine everything a person says, does or thinks from the moment of birth to the moment of death. » (S01E06)

chaque jour. Jenner brosse le portrait d'un présent triomphant, qui abrite, dans la multiplicité de ses méandres, les secrets d'hier et les promesses de demain.

Puis, il demande à Vi d'accélérer l'enregistrement, de sélectionner un moment spécifique: celui du « premier événement ». Sur l'écran, un arbre noir commence à croître dans ce qui n'était auparavant que lumière. Comme une nécrose, l'ombre attaque le cerveau, se répand en lui. L'action du virus est beaucoup plus lente que dans d'autres récits – songeons à *28 Days Later*, où l'infection agit au bout de 10 ou 20 secondes. La progression inexorable de la maladie se déploie dans le temps. Tranquillement, les lignes claires se muent en canaux obscurs. Tranquillement, la vie se renverse. En même temps, le corps est saisi de fièvre. Une lutte incandescente a lieu contre l'invasion du néant. Et plus rien. Le siège de la pensée, vaincu, se désactive. À sa suite, tous les autres organes cessent de fonctionner. C'est la mort, cette mort qui supprime tout ce que la personne a été, ou sera jamais; cette mort qui élimine, en même temps que l'éclatant « maintenant », le passé et le futur qu'il renferme. Dans certaines œuvres du corpus zombiesque, comme *28 Days Later*, encore une fois, ou *Resident Evil*, l'étape du décès n'existe pas: les victimes se transforment directement après la contamination. Ici, le trépas est au cœur du processus. Lui, que le présent tendait à escamoter, prend sa revanche en se dérochant à la disparition et en pervertissant la vie.

Le « deuxième événement » matérialise ce pervertissement. Un influx rouge apparaît à la base du cerveau. La lueur se diffuse sur une petite surface: elle n'a rien à voir avec la blancheur resplendissante qui irradiait le cortex au moment de la vie. Elle ne couvre que le tronc cérébral, une partie du système nerveux. Elle laisse dans le noir tout ce qui traçait et retraçait les chemins lumineux de la mémoire, tout ce qui régissait les actions conditionnant l'avenir; tout ce qui, en somme, constituait l'identité individuelle et nourrissait l'immédiat. Dans cet influx rouge, seule lueur au milieu d'une étendue obscure, apparaît le négatif du présentisme. Dans cet influx rouge se dessine l'aporie temporelle et ontologique du mort-vivant.

LE PARADOXE TEMPOREL DE LA « NON-MORT »

Le zombie incarne le présent du trépas, un présent vide. Lorsqu'il ouvre les yeux au moment de sa « résurrection », il n'est plus qu'une enveloppe dénaturée, soumise à l'étrange mécanique de la mort. Il se

trouve happé par une contamination qui le dépossède de lui-même et le fige dans un état permanent de non-être. Sans souvenir, il ne peut plus nourrir son identité. Il ne peut que nourrir son corps. Et pour ce faire, il dévore d'autres identités. En même temps que la chair de leurs victimes, les morts-vivants de *The Walking Dead* ingèrent leur mémoire, qui, alors, se perd. C'est là l'inverse de ce qu'on retrouve, par exemple, dans la série *iZombie*, où Olivia, une médecin légiste contaminée, s'imprègne des souvenirs des corps qu'elle étudie en se nourrissant de leur cerveau. Olivia se situe, en quelque sorte, au pôle positif de l'expérience présentiste : elle s'approprie le passé, le revisite et le réinvestit pour servir un besoin immédiat – aider le lieutenant Clive Babineaux à élucider des crimes. *The Walking Dead*, au contraire, montre un présentisme en négatif : le rôdeur affamé (*walker*), c'est le néant en marche, qui absorbe la mémoire sans l'intérioriser – et qui, par là, l'efface.

Il l'efface, parce qu'il enlève aussi à ceux qui restent la possibilité de la rendre signifiante. Le passé auquel devrait appartenir le zombie, du fait de sa mort, est invalidé par la contamination du présent. Tenter de se le réapproprier plonge dans la souffrance, dans l'illusion ou dans la folie. Morgan, cet homme rencontré par Rick au début de la série, vit barricadé chez lui avec son fils Duane, et reçoit, soir après soir, la visite de son épouse zombifiée, Jenny. Habitée par une forme de réminiscence instinctive, celle-ci revient rôder près de l'endroit où elle a vécu et tente de pénétrer dans la maison qui a été la sienne. Morgan confie à Rick qu'il n'a pas trouvé en lui la force de l'exécuter après sa transformation : « She's the mother of my child » (S01E01), souffle-t-il, sans songer à employer le passé. Elle est aussi la femme dont les traits harmonieux et le sourire éclatant peuplent les photos entreposées dans des caisses à l'étage. Accroché à ce visage, à ce sourire, Morgan ne se résout pas à tirer sur le cadavre animé qu'est devenue Jenny. Même si le physique dégradé de son épouse se distancie de ses représentations photographiques, la vue de ce corps qui se dérobe à l'inertie du trépas, de cette face mobile qui conserve le masque de la vie, suffit à arrêter la pression du doigt de Morgan sur la gâchette.

Hershel, un fermier qui offre l'asile à Rick et ses compagnons dans la saison 2, entretient, pour sa part, la conviction chimérique que les rôdeurs sont des individus malades, qui peuvent être guéris. Il garde sa femme morte-vivante dans une grange cadennassée, avec d'autres zombies recueillis aux alentours. En attendant d'obtenir un moyen de les soigner, il nourrit ses sinistres pensionnaires, les préserve de l'exécution. Il refuse de leur accoler l'épithète de *walkers* et continue de les appeler par le

prénom qu'ils portaient avant l'infection. Confondu par une mort qui les a emportés sans les couper du monde, il persiste à les considérer comme des individus, s'acharne à les intégrer au présent des hommes – présent auquel, pourtant, ils n'appartiennent plus. Il impose à son entourage une interprétation non seulement vaine, mais violente, par l'acharnement dont elle témoigne comme par la menace qu'elle engendre.

De même, Philip Blake, le sinistre «Gouverneur» de Woodbury, partage sa maison avec sa fille morte-vivante, Penny, qu'il garde enchaînée dans une cage. Enfermé dans le déni de la mort par un amour paternel forcené, le Gouverneur tente désespérément de communiquer avec Penny : il lui parle, essaie d'attirer son regard, se risque même à la toucher, à brosser ses cheveux, à l'embrasser sur le front. Dans une grotesque parodie du soin parental, il lui donne à manger des fragments de corps humain, lui fait jouer une berceuse, l'appelle « my little girl » (S04E06). Il laisse éclater sa colère lorsqu'il constate qu'elle ne répond pas aux signaux qu'il lui envoie ; lorsqu'il se rappelle fugitivement qu'en lieu et place de son enfant se tient une créature privée d'entendement. Comme les autres, le Gouverneur se heurte à une image-souvenir privée de sens par les traits du monstre qui s'y surimposent. Si l'état de zombie est associé à une maladie, ce sont les vivants qui en sont affectés : confrontés à un passé dénaturé, Philip, Hershel et Morgan traversent tous la même crise sémiotique.

Le mort-vivant attaque également la notion de futur. Ambassadeur d'un présent vidé de sa mémoire et de sa conscience de lui-même, il n'admet aucune conception, aucune construction de l'avenir. Une fois happée par le mal, une mère peut dévorer son propre enfant, freiner la croissance de sa descendance : c'est ce que fait finalement Jenny, qui se jette avec voracité sur Duane et plante les dents dans la chair de sa chair. Dans le monde modelé (ou détruit) par les rôdeurs, l'acte même de donner la vie est, par ailleurs, un arrêt de mort : Lori, la femme de Rick, ne survit pas à son accouchement. On craint un moment pour la vie du bébé, qui ne pleure pas à la naissance et ne peut immédiatement être nourri.

La progression du temps, la perpétuation de l'Histoire se trouvent paralysées par la non-mort et ses séides. Les humains zombifiés s'inscrivent dans un paradigme a-chronologique : qu'ils soient enfants, adultes, vieillards, ils demeurent irrémédiablement figés dans l'instant de leur décès, marqués par les stigmates des morsures qui les ont arrachés à eux-mêmes. Leurs pas vacillants ne sont guidés que par l'instinct, que

par la présence de nouvelles proies destinées à la satisfaction d'un appétit aveugle et pressant. Ils ne s'engagent sur aucune route, ne se dirigent vers aucun horizon. Les seuls changements qui affectent leur corps sont dus à l'avancement de la putréfaction ou à l'action humaine.

Ce « non-avenir » met en péril le futur des hommes. Devant la foule sans cesse croissante des zombies et leur avancée aveugle, il ne reste, en effet, aux derniers vivants que la lutte et la fuite – fuite dont la critique a souligné la prévalence dans *The Walking Dead* par rapport à d'autres œuvres zombiesques¹⁵. Pour Rick et ses compagnons, nulle enclave ne semble exister au cœur de la dévastation : « No sanctuary » (S05E01). Dans l'épisode « TS-19 », l'abri hypersécurisé qu'offre le CDC est voué à exploser lorsque cessera son alimentation énergétique. Le centre constitue un refuge éphémère et dangereux, comme la ferme de Hershel qui abrite secrètement des rôdeurs, et qui finit par en être envahie ; comme la prison où s'installe le groupe, et dont le dispositif de sécurité s'avère insuffisant pour résister à la pénétration d'éléments hostiles. Toute possibilité de bâtir une existence qui ne constituerait pas une simple réaction au danger se trouve exclue, tuée à la racine.

Certes, des espaces comme la « Safe-Zone » d'Alexandria et le « Kingdom » paraissent offrir des remparts contre la désagrégation de l'histoire. Ils abritent des communautés humaines organisées, dotées de structures gouvernementales et institutionnelles – dotées, donc, d'une forme de conscience politico-historique. Sécurisée par les militaires peu après le début de l'épidémie, Alexandria, auparavant fleuron du développement durable, forme un espace préservé, intouché par la corruption de la zombification. Les gens qui y vivent, sous la direction de l'ancienne membre du congrès Deanna Monroe, n'ont jamais connu le monde extérieur et sa dureté – et c'est pour cela, pour acquérir cette connaissance, qu'ils admettent Rick et son groupe dans l'enceinte de la ville. Comme l'antique cité égyptienne dont elle emprunte le nom, Alexandria cherche à devenir un lieu où se concentrerait le savoir nécessaire à l'épanouissement de la civilisation ; un lieu qui serait à la fois centre d'archivage et foyer de progrès. Le Kingdom, pour sa part, emprunte à la société

15. Dans un billet écrit publié sur le site web du *Monde*, le professeur de sciences sociales Jean-Philippe Zanco fait le constat suivant : « Contrairement à ce qu'on voyait dans les films de Romero, la réponse n'est pas dans la recherche d'un refuge, mais dans la fuite, précisément – le fait est notable – la fuite hors des centres urbains, qui sont aussi les centres de décision économique et politique. » (« *The Walking Dead* », s. p.)

médiévale: gouvernés par Ezekiel, un roi autoproclamé, les habitants se déplacent fréquemment à cheval, vêtus d'armures, et les lances côtoient les armes à feu. La communauté se trouve d'ailleurs intégrée à une structure quasi féodale: elle est contrainte de verser un tribut aux «Saviors» dirigés par Negan, véritable tyran qui brandit, en guise de sceptre, une batte de baseball recouverte de fil barbelé. Mais cette organisation, qui opère la reviviscence d'institutions archaïques, tient, après tout, du simulacre; le «roi» Ezekiel n'est-il pas, en fait, un souverain de théâtre, un comédien accoutumé aux rôles de monarques shakespeariens? La vie reconstituée, avec ses rapports de force et ses luttes de pouvoir, doit se rappeler qu'elle se construit sur un gouffre. Nulle part – et c'est ce que Rick tente de faire comprendre aux habitants désarmés d'Alexandria – n'échappe-t-on à la conscience latente d'une menace extérieure, d'un néant historique qui cherche à s'étendre. À tout moment, les barricades séparant les vivants des morts-vivants, le présent de son double, peuvent céder.

Difficile, ainsi, d'effectuer, à quelque endroit que ce soit, le «nouveau départ¹⁶» que recherche Dale, un membre du groupe de survivants, dans «TS-19». Difficile de croire aux paroles que murmure Rick à sa femme Lori avant de s'endormir dans l'une des chambres du CDC: «We don't have to be afraid anymore. We're safe here.» (S01E06) Difficile, en somme, de refonder une histoire que les zombies ne viennent pas court-circuiter. Pour paraphraser Andrea, une autre survivante, «il n'y a plus rien¹⁷» qui ne succombe aux assauts de la non-mort.

LE PRÉSENT MONSTRUEUX

Devant le présent des morts-vivants, celui des hommes rapetisse, coincé entre un passé dépourvu de sens, sur lequel il n'a aucune prise, et un futur incertain, sur lequel il ne possède aucun pouvoir. Il rencontre le double inversé de lui-même: confronté au néant chronologique généré par la non-mort, il s'expose aux dangers de sa surpuissance, de sa mainmise sur hier et demain. Il se découvre, en négatif, l'effrayante capacité d'opérer un arrêt du temps, une interruption et une ruine de l'Histoire. Au milieu de la désolation causée par sa propre action, il se questionne sur la manière de se reconstruire. Romero, avant sa mort, a nié la dimension politique

16. «I see a chance to make a new start.» (S01E06)

17. «Hear what I'm saying. There's nothing left.» (S01E06)

de *The Walking Dead*, qualifiant la série de « soap opera¹⁸ ». Or, si la série ne verse pas dans la satire sociale, c'est tout de même une interrogation du politique – et, par extension, de l'historique – qui se déploie, des campements de fortune aux communautés organisées. À travers la restructuration tâtonnante des rapports humains se distingue l'incertitude d'un présent qui ne sait plus comment se définir.

Ceux qui restent en vie perdent d'ailleurs leurs certitudes, sur le plan identitaire comme sur le plan éthique. Maggie, fille de Hershel, le remarque : l'épidémie de zombification ne les force pas seulement à interroger ce qu'ils ont été, mais aussi « ce qu'ils sont » et « ce qu'ils seront¹⁹ ». Elle les met en contact avec leur propre brutalité, leur propre obscurité. Tantôt, elle contraint à poser des actes contre nature par souci « humanitaire » : Andrea est forcée de tirer sur sa sœur Amy après sa résurrection. Jenner doit faire subir le même sort à sa femme, le « sujet-test 19 ». Tantôt, elle corrompt. Ainsi pour Shane, meilleur ami de Rick : au début de l'épidémie, il tente de sauver son compagnon, blessé et comateux, du chaos d'un hôpital assiégé. Mais, peu à peu, il change de visage : il tente de violer Lori, multiplie les accès de rage, commet plusieurs meurtres, attente à la vie de Rick. Il s'enfonce dans l'oubli de lui-même et s'approche du domaine de la monstruosité, ce domaine même où se tient le zombie dévoreur de mémoire. Là, aussi, se retrouve le Gouverneur : avant que l'épidémie n'emporte sa fille, avant qu'il ne prenne la tête de la communauté des survivants de Woodbury, Philip Blake n'avait pas mesuré sa cruauté ou sa soif de domination ; il n'était pas celui qui allait décapiter Hershel pour contraindre le groupe de Rick à quitter le refuge de la prison. Ainsi le mort-vivant donne-t-il à voir la perversion dissimulée en chacun – même en Rick, dont le patronyme, Grimes, signifie précisément « souillures ». L'ancien policier ne finit-il pas par flirter avec la violence et la coercition ? Après avoir brutalement exécuté les membres d'une bande rivale, menée par Gareth – « It could have been us », prétexté-t-il (S05E03) –, ne tente-t-il pas de contraindre les habitants d'Alexandria à se protéger du monde extérieur par la force des armes ?

Plus encore, le rôdeur témoigne de l'existence, dans l'air ambiant, d'un virus dont tous les humains sont déjà infectés. C'est là la terrible

18. « *The Walking Dead* is just a soap opera with a zombie occasionally. I always used the zombie as a character for satire or a political criticism and I find that missing in what's happening now. » (Steven MacKenzie, « George A. Romero : “*The Walking Dead* Is a Soap Opera with Occasional Zombies” », s. p.)

19. « It's about who you are, who you're gonna be. » (S02E13)

information que Jenner transmet secrètement à Rick avant de se séparer du groupe : ce qui cause la zombification ne se transmet pas uniquement par morsure. Ce qui cause la zombification est mêlé à la substance autorisant la vie. Tous ont respiré la non-mort et portent en eux son germe. Tous se présentent comme des morts-vivants en puissance, voués à quitter ce monde en y restant à jamais. Tous se voient, enfin, condamnés à devenir « quelque chose de bien moindre que la personne qu'ils étaient²⁰ ». Là se trouve peut-être le sens qu'il faut donner aux sinistres paroles de Rick, où un héraudiste pourrait trouver l'âme de la série : « We are the walking dead. » (S05E10)

Bien sûr, le mort-vivant n'offre pas nécessairement un témoignage du courroux divin, comme l'autoriserait son statut de créature de l'apocalypse (*apocalypsis*, « révélation de Dieu »), et comme le suggère, dans « TS-19 », le personnage de Jacqui. Mais il expose le fait que l'impossibilité de mourir est accrochée au corps même des hommes d'aujourd'hui ; que le présentisme, intériorisé, refuse la mort jusque dans la mort même, et est, par là, l'auteur de sa propre malédiction. Le zombie dévoile les soubassements d'un monde qui, selon Claude Levi-Strauss, « n'a jamais rien fait d'autre que de se précipiter d'une manière puissamment organisée vers une inertie toujours plus grande et qui sera un jour définitive²¹ ».

HISTOIRE-CATASTROPHE ET TEMPS SPECTRAL

Au cœur de ce présent monstrueux et surdimensionné, la seule possibilité d'évasion réside dans l'autodestruction. C'est, du moins, ce que croit Jenner dans « TS-19 » : convaincu que la race humaine vit son extinction, il scelle les issues du CDC, qu'il sait voué à une désintégration programmée. Il obéit à la même pulsion suicidaire qu'ont suivie avant lui nombre de ses collègues, terrassés par leur impuissance à vaincre le fléau. Il choisit de mourir dans l'embrasement de l'air que les zombies ne respirent plus, et par lequel les hommes ont contracté le virus. Il choisit de ponctuer de feu la fin de l'Histoire – pour rétablir, peut-être, une idée de durée.

Or, Rick et la majorité des membres du groupe refusent cette solution. Piégés par le docteur dans l'immense bombe du CDC, ils

20. « It changes you, either into one of them, or something a lot less than the person you were. » (S02E13)

21. Claude Levi-Strauss, *Tristes Tropiques*, p. 374.

cherchent désespérément à sortir, réclament « une chance » de « continuer aussi longtemps qu'ils le peuvent²² ». Ils parviennent à s'évader quelques minutes avant l'explosion du centre. Ils courent à perdre haleine pour se réfugier dans leurs véhicules ou plonger derrière des décombres. À partir de ces abris de fortune, ils assistent à la désintégration du CDC. Ils voient une immense boule de feu s'élever jusqu'à envahir l'horizon, assistent à la naissance et à la propagation d'un brasier démesuré. Sur leurs traits, colorés par le reflet des flammes, se lit le choc ; choc d'avoir frôlé la disparition ; choc de constater l'ampleur de la destruction ressortissant au présent de la mort.

Puis, lentement, ils se remettent en branle, reprennent leur parcours sur les routes désertes. Pendant qu'ils s'éloignent, leurs yeux se portent, quelquefois, sur la masse de débris qu'ils laissent derrière eux. Cette fuite en avant, ce regard sur un champ de ruines toujours plus étendu, n'est pas sans rappeler l'image allégorique de l'Ange de l'Histoire livrée par Walter Benjamin :

Il existe un tableau de Klee qui s'intitule « Angelus Novus ». Il représente un ange qui semble sur le point de s'éloigner de quelque chose qu'il fixe du regard. Ses yeux sont écarquillés, sa bouche ouverte, ses ailes déployées. C'est à cela que doit ressembler l'Ange de l'Histoire. Son visage est tourné vers le passé. Là où nous apparaît une chaîne d'événements, il ne voit, lui, qu'une seule et unique catastrophe, qui sans cesse amoncelle ruines sur ruines et les précipite à ses pieds. Il voudrait bien s'attarder, réveiller les morts et rassembler ce qui a été démembré. Mais du paradis souffle une tempête qui s'est prise dans ses ailes, si violemment que l'ange ne peut plus les refermer. Cette tempête le pousse irrésistiblement vers l'avenir auquel il tourne le dos, tandis que le monceau de ruines devant lui s'élève jusqu'au ciel²³.

Dans le cadre a-chronologique de *The Walking Dead*, l'image de l'Ange se trouve cependant gauchie. Plutôt que de vouloir s'arrêter pour réveiller les morts, Rick et les autres cherchent à s'en éloigner, à s'éloigner du mal qui les ranime, les empêche de mourir et fige le présent. Plutôt que de résister à la tourmente d'une Histoire qui se fait, ils luttent pour tracer, au milieu d'un paysage immobile, une ligne qui témoignerait d'une forme de progression, qui garderait en vie l'idée de demain. Au contraire de l'Ange turbulent, incapable de refermer ses ailes sur la mince scission du présent, ils cherchent à réactiver, à redéployer le temps de

22. « Please let us continue for as long as we can. » (S01E06)

23. Walter Benjamin, *Sur le concept d'histoire*, p. 434.

part et d'autre d'un « maintenant » trop vaste. Ils n'affrontent pas la fatale tempête du progrès « universel, illimité et continu²⁴ », mais l'irréversible fossilisation de la décadence présentiste. Ils travaillent, en somme, contre la sombre certitude que Rick a confiée, plus tôt, au docteur Jenner : « It's only a matter of time. » (S01E06) Ils se tournent vers la pensée douce-amère contenue dans la chanson de Bob Dylan qui clôt l'épisode : « Tomorrow is a long time. »

Comment interpréter ce dénouement ? Faut-il envisager la farouche volonté de survie animant le groupe comme une réaction contre le présent miné par la non-mort ? Faut-il voir, dans la fuite en avant de Rick et de ses compagnons, une manière de tourner le regard vers le futur, de chercher en lui une nouvelle source de lumière et d'action pour résister à l'infection qui dort en chacun ? Faut-il, conséquemment, y distinguer une tentative de retarder le moment qui marquera à la fois le triomphe et la limite extrême du présentisme ?

Tout n'est certes pas perdu. La petite Judith, que Lori met au monde au cours de la troisième saison, survit aux sanglantes circonstances de sa naissance. Elle devient le premier personnage à n'avoir rien connu avant l'écllosion de l'épidémie. Avec elle naît, et survit, l'occasion – peut-on dire l'espoir ? – d'inaugurer un rapport au monde renouvelé, qui serait aussi un nouveau mode de référence temporel. Si elle porte la marque du passé (son prénom, choisi après une hésitation entre ceux des différentes femmes décédées du groupe, est celui de l'enseignante de troisième année de Carl), Judith rappelle aussi la possibilité, voire la nécessité, de penser l'avenir parmi les artefacts du présent chronophage ; de développer, en d'autres termes, une perception du temps où la menace des morts-vivants deviendrait une donnée plutôt qu'un obstacle. Elle, que l'endurci Daryl surnomme affectueusement « Lil' ass kicker », pourrait ainsi partager avec son homonyme biblique le pouvoir, sinon de repousser, du moins de neutraliser l'envahisseur et le danger qu'il représente.

Plus largement, la nature même du format sériel permet de garder les personnages en vie. Dans une contribution récente²⁵, Erik Stout a abordé les enjeux temporels reliés à la narration par livraisons successives. Pour Stout, la sérialité, parce qu'elle convoque l'idée d'une conclusion sans cesse repoussée, a, en quelque sorte, la capacité de rendre les

24. Xavier Papais, « L'ange de l'Histoire », s. p.

25. Erik Stout, « Immortalité des personnages et du dispositif sériel, de Marivaux à David Lynch ».

personnages immortels. Elle peut ainsi incarner et mettre en scène, tout à la fois, une forme de combat de l'être humain contre l'angoisse de sa propre fin²⁶. Ce paramètre prend une importance cruciale dans *The Walking Dead*. Le présent qui se réinvente à chaque épisode, convoquant de nouveaux fragments du passé et ajoutant des variables pour imaginer le futur, ressortit au régime même que le zombie vient interroger. Mais il fournit, en même temps, un dispositif grâce auquel les personnages ont la possibilité de survivre, de combattre leur propre fin, justement, ne serait-ce qu'en s'inscrivant dans la mémoire des spectateurs.

Dans tous les cas, il demeure que le monde ruiné où se débattent les survivants de *The Walking Dead* se présente principalement comme une sépulture hantée par le spectre du temps. Ce spectre s'incarne dans le visage déchiré du zombie, « notre semblable, notre frère²⁷ ». Il souffle, dans un rôle, ces mots de Benjamin : « L'histoire, dans ce qu'elle a eu toujours d'impestif, de douloureux, d'imparfait, s'inscrit dans un visage – non : dans une tête de mort²⁸. »

RÉFÉRENCES

- Archibald, Samuel, Antonio Dominguez Leiva et Bernard Perron (dir.), *Poétiques du zombie*, Paris, Kimé, coll. «Otrante: art et littérature fantastiques», n^{os} 33-34, 2013.
- Ariès, Philippe, *L'homme devant la mort*, Paris, Seuil, 1977.
- Benjamin, Walter, *Origine du drame baroque allemand*, Paris, Flammarion, 2000 [1928].
- Benjamin, Walter, *Sur le concept d'histoire*, Paris, Payot, 2013 [1940].
- Darabont, Frank, *The Walking Dead*, AMC, 2010-présent.

-
26. Le dispositif sériel est-il le format par excellence du régime présentiste? Cette question pourrait être explorée à partir d'autres séries non nécessairement liées au corpus zombiesque, dont *Torchwood*, spinoff de *Doctor Who* : les humains cessent de mourir à la suite du «Miracle Day», ce qui engendre un effondrement des institutions et mène à la construction de chambres où les vivants qui devraient être morts sont brûlés vifs.
27. « On ne saurait exagérer l'extrême actualité du zombie qui, par son succès planétaire, est devenu, pour paraphraser Baudelaire, "notre semblable, notre frère". » (Samuel Archibald, Antonio Dominguez Leiva et Bernard Perron, dans l'introduction de *Poétiques du zombie*, p. 9.)
28. Walter Benjamin, *Origine du drame baroque allemand*, p. 179.

- Eliot, T. S., *On Poetry and Poets*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 2009 [1957].
- Hartog, François, *Régimes d'historicité. Présentisme et expérience du temps*, Paris, Seuil, 2003.
- Koselleck, Reinhart, *Le futur passé. Contribution à la sémantique des temps historiques*, Paris, Éditions de l'École des hautes études en sciences sociales, 1990.
- Kristeva, Julia, *Pouvoirs de l'horreur*, Paris, Seuil, 1983.
- MacKenzie, Steven, « George A. Romero : “The Walking Dead Is a Soap Opera with Occasional Zombies” », *The Big Issue*, 3 novembre 2013, en ligne, <https://www.bigissue.com/interviews/george-romero-walking-dead-soap-opera-occasional-zombies/>.
- Muchembled, Robert, *Une histoire du diable (XII^e-XX^e siècle)*, Paris, Seuil, 2002.
- Papaïs, Xavier, « L'ange de l'Histoire », *Mag philo*, dossier « Walter Benjamin », 2011, en ligne, <http://www.cndp.fr/magphilo/index.php?id=105>.
- Stout, Erik, « Immortalité des personnages et du dispositif sériel, de Marivaux à David Lynch », communication présentée dans le cadre du colloque *Figures de l'immortel(le)*, Montréal, Université de Montréal, 27 avril 2017.
- Thoret, Jean-Philippe (dir.), *Politique des zombies. L'Amérique selon George A. Romero*, Paris, Ellipses, 2015.
- Zanco, Jean-Philippe, « The Walking Dead – De la crise de la démocratie au retour de la horde primitive », *Le monde des séries*, 26 avril 2014, en ligne, <http://seriestv.blog.lemonde.fr/2014/04/26/the-walknig-dead-de-la-crise-de-lademocratie-au-retour-de-la-horde-primitive/>.

De la contagion à la propagation : la tache aveugle des récits de zombies apocalyptiques

NICHOLAS DION
Université de Sherbrooke

Between the idea
And the reality
Between the motion
And the act
Falls the Shadow.

T. S. Eliot, « The Hollow Men »

De l'œuvre pionnière *Night of the Living Dead* (Romero, 1968) à la récente adaptation télévisuelle de la bande dessinée *The Walking Dead* (Darabont, 2010-présent), en passant par la pléthore de films de zombies des années 1970 à 2010 et les romans de Brian Keene et de David Wellington, les créations qui livrent un récit apocalyptique où les morts-vivants ont littéralement infesté la planète et entraîné la chute de la civilisation moderne partagent une caractéristique singulière : elles font l'ellipse de la propagation¹ et de ses modalités. De fait, la majeure partie d'entre elles s'ouvrent sur un monde déjà dévasté. Véritable tache aveugle, l'effondrement de l'ordre social devant la menace zombie s'avère avant tout éloquent sur le plan esthétique en ce qu'il permet aux auteurs de dépeindre un univers postapocalyptique à la condition de demeurer fuyant. Ainsi, une série de procédés à la fois narratifs et stylistiques servent à pallier son omission, formant en partie les éléments constitutifs du sous-genre en question. C'est le cas notamment des nombreuses analepses qui exposent l'accélération de la contagion par le biais de récits partiels ou subjectifs. Or, l'ellipse de la propagation proprement dite nous informe également sur l'interprétation que l'on peut proposer de ces œuvres. Si

1. Dans cet article, nous opérerons une distinction entre la « contagion » (la « transmission d'une maladie à une personne saine » ; *Le Petit Robert 2010*), qui constitue le plus souvent l'amorce de l'épidémie zombie, et sa « propagation » (« progression par expansion, [...] le fait de s'étendre » ; *Le Petit Robert 2010*).

le mort-vivant anthropophage possède une signification plus étendue et se veut la métaphore de nos profondes angoisses sociétales, ainsi que le proposent entre autres plusieurs critiques², il importe de considérer de quelle manière ce corps réanimé arrive à triompher du corps social. Autrement dit, il convient d'étudier la genèse nébuleuse de plusieurs apocalypses zombies et de voir dans cette incertitude même une part du sens qui est associée à la figure du mort-vivant. En nous appuyant sur un corpus d'une trentaine d'œuvres (romans, bandes dessinées, séries télévisées, films), nous proposons d'éclairer sous un jour nouveau la prolifération primaire paradoxalement occultée des zombies dans les récits où ils pullulent.

COMMENT LES ZOMBIES ONT MANGÉ LE MONDE

Sans trop nous attarder aux détails, commençons par définir brièvement ce que nous entendons par « apocalypse zombie », étant donné que le sous-genre apocalyptique est apparu très tôt, dès *Night of the Living Dead* à vrai dire, et qu'il constitue l'un des filons les plus exploités de la mode des zombies. Même le Center for Disease Control (CDC) américain, souvent tristement célèbre dans les œuvres de fiction qui nous intéressent, s'est servi des zombies sur son site internet pour mousser son plan « Emergency Preparedness and Response », allant jusqu'à donner des résumés d'épisodes de la série *The Walking Dead* pour illustrer ses conseils³ et à vendre des t-shirts « Zombie Task Force » afin de financer son « Emergency Response Fund⁴ », créé dans la foulée du 11 septembre 2001. C'est dire à quel point cet aspect particulier de la fiction zombie a retenu l'attention de différents publics. En réalité, nous prenons ici les termes « apocalypse zombie » dans leur sens le plus large, c'est-à-dire que

-
2. « The zombie creature is, first and foremost, a metaphor that reflects prevailing social anxieties – such as oppression, violence, inequality, consumption, and war – that plague the contemporaneous culture that produces any given zombie narrative. » (Kyle William Bishop, *American Zombie Gothic*, p. 207.) Cette interprétation se retrouve dans la majorité des articles et ouvrages consacrés à la figure du zombie ; voir, par exemple, Jean-Baptiste Thoret, *Politique des zombies*, p. 5-13 ; Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead*, p. 18-26 ; Maxime Coulombe, *Petite philosophie du zombie*. L'ouvrage de Coulombe repose au demeurant de manière explicite sur la prémisse selon laquelle tous les films de zombies seraient par nature apocalyptiques, ce qui est loin d'aller de soi.
 3. Voir <http://blogs.cdc.gov/publichealthmatters/2012/02/thewalkingdead/>.
 4. Voir <http://www.cdcfoundation.org/zombies>.

nous étendons notre corpus des œuvres où l'apocalypse est en germe ou perçue comme une possibilité⁵ à celles qui présentent d'emblée un monde postapocalyptique dans lequel la chute de la civilisation appartient au passé⁶. Ainsi que nous le montrerons, la plupart de ces récits ne s'attardent guère à décrire la propagation de la population zombie, qui se trouve pourtant au cœur de leurs univers fictionnels respectifs.

Prenons les choses par leur commencement : le premier film réalisé et coécrit par George A. Romero, qui a posé les lignes directrices fondamentales du genre de même que quantité de motifs et de thèmes associés au zombie moderne, suivis en totalité ou en partie par nombre de créateurs⁷. L'apocalypse que le film annonce est loin d'être inévitable : au contraire, les dernières images laissent voir un groupe d'hommes plus ou moins organisé – il ne s'agit en aucun cas d'un déploiement militaire officiel – gérer sans trop de problèmes les corps réanimés. Plus tôt, des personnages pouvaient voir sur un téléviseur des images provenant de Washington où aucun zombie ne menaçait les autorités : entre l'arrivée de Barbra au cimetière et le meurtre de Ben, les morts-vivants n'ont guère gagné de terrain. Le *remake* de *Night of the Living Dead*, réalisé en 1990 par Tom Savini à partir d'une réécriture du scénario original effectuée par Romero lui-même, accentue cette impression que les zombies constituent une menace pouvant être contenue. Ainsi, dès les premiers moments du siège des morts-vivants, Barbara⁸ tente de convaincre Ben que la fuite

-
5. *Night of the Living Dead* (Romero, 1968), *Night of the Living Dead* (Savini, 1990), *Dawn of the Dead* (Romero, 1978), *Resident Evil* (Anderson, 2002), *Resident Evil: Apocalypse* (Witt, 2004), *Monster Nation* (Wellington, 2004), *We Will Bury You* (Grant et Grant, 2010), etc.
 6. *Day of the Dead* (Romero, 1985), *Resident Evil: Extinction* (Mulcahy, 2007), *The Rising* (Keene, 2004), *Monster Island* (Wellington, 2007), *The Walking Dead* (Kirkman, 2003-2019), *The Last Zombie* (Keene, 2010-2011), etc.
 7. Ce film contient pourtant une foule d'éléments que les œuvres postérieures et la critique ont apparemment oubliés, comme le fait que Karen Cooper utilise une truelle pour tuer sa mère. L'idée selon laquelle tous les zombies de Romero sont dénués d'intelligence et affamés de chair humaine est si répandue qu'elle induit plusieurs critiques en erreur : « Mrs. Cooper quite nearly resigns herself to being eaten by her daughter – perhaps because she is simply too deep in denial about the changes wrought in her family. » (Deborah Christie, *Better Off Dead*, p. 78.) À ce propos, voir aussi Nicholas Dion, « De charogne réanimée à séduisante détective ». En fait, le zombie romérien s'inscrit dans une longue tradition de fantômes et de morts-vivants cinématographiques, et ses premières itérations n'étaient ni homogènes ni totalement inédites ; voir Olivier Schefer, « Fabrique du zombie ou l'errance des morts-vivants ».
 8. « Barbra » devient effectivement « Barbara » en 1990.

serait une meilleure option : « they're so slow », affirme-t-elle, ce que la finale confirme alors que l'héroïne s'enfuit lentement en contournant une foule de cadavres patauds qui chancellent. De la même manière, les premières minutes de *Dawn of the Dead* montrent certes une société ébranlée par la résurrection des morts – un scientifique fait face à une foule d'incrédules hostiles dans le studio d'une chaîne de télévision ; des soldats doivent intervenir dans des logements sociaux où les occupants refusent de se débarrasser des corps des défunts –, mais le monde que survolent les protagonistes avant de s'enfermer au Crossroads Mall n'est peut-être pas complètement infesté⁹. Du moins, rien ne l'indique clairement, et la finale qui voit Francine et Peter s'envoler en hélicoptère est on ne peut plus ouverte. Le contraste avec l'ouverture de *Day of the Dead*, la suite si l'on peut dire, est manifeste : la ville fantôme où atterrit un nouvel hélicoptère se transforme rapidement en une fourmilière de morts-vivants lorsque les protagonistes lancent des cris pour tenter de retrouver des survivants ; seul un journal affichant comme gros titre « The Dead Walk ! » subsiste comme trace de l'apocalypse ainsi reléguée à la temporalité fictive qui sépare les films de 1978 et de 1985.

Autant pourrait en être dit d'une autre série de longs métrages dont le premier fut fondamental¹⁰ pour les récents succès hollywoodiens du genre : *Resident Evil*¹¹. Adaptation cinématographique plus ou moins fidèle du jeu vidéo éponyme lui-même à l'origine d'une véritable

-
9. À ce titre, le premier paragraphe du résumé hébergé sur le site *Wikipedia* est trompeur, car il contient presque uniquement des extrapolations qui ne se trouvent nullement dans le film. Cet exemple illustre bien le décalage qui existe souvent entre les éléments fictionnels réellement présents dans les œuvres zombiesques et les interprétations subjectives des spectateurs : « The United States is devastated by an unknown phenomenon which reanimates recently deceased human beings as flesh-eating zombies. Despite the best efforts by the U.S. Government and local authorities to control the situation, society is beginning to collapse and the remaining survivors are given to chaos. Some rural communities and the military have been effective in fighting the zombies in open country, but cities are helpless and largely overrun. » (S. a., « Dawn of the Dead », s. p.)
10. « Whatever criticism one might want to level against the first *Resident Evil* movie, it had an undeniably positive effect on the zombie's fortunes. Dragged into the mainstream [...], the living dead suddenly achieved a degree of respectability they'd never had before. It was as if, after seventy odd years of being ignored, they'd finally receive their invite to the Hollywood party. » (Jamie Russell, *Book of the Dead*, p. 178.)
11. Rappelons au passage que l'esthétique du jeu vidéo de Capcom s'inspire elle-même des films de Romero ; voir Kevin Stewart, « The Zombie Aesthetics and the Post-Apocalyptic Franchise ».

renaissance de la figure du zombie¹², la série évolue au gré des ellipses qui se succèdent¹³. Par exemple, la fin du premier film est intégralement reprise dans le second, *Resident Evil: Apocalypse* : Alice se réveille dans une ville déjà infestée. De manière significative, cette scène s'inspire directement de l'ouverture cinématique du jeu vidéo *Resident Evil 3* où les morts-vivants s'emparent de la ville et renversent les troupes policières. Or, lors du passage au grand écran, la scène présente plutôt les agents une fois qu'ils sont tous déjà morts, une fois qu'ils sont tombés devant la menace zombie. La une du *Racoon City Times* constitue d'ailleurs un clin d'œil à *Day of the Dead* : « The Dead Walk », peut-on y lire. Tout comme dans l'œuvre évoquée, la propagation a eu lieu essentiellement hors caméra, même si le film d'Alexander Witt en montre certaines étapes. Le scénario se répète d'ailleurs par la suite : entre *Resident Evil: Apocalypse* et *Resident Evil: Extinction*, la menace zombie s'est répandue à l'échelle planétaire, ce qu'une voix hors champ nous explique en une seule phrase : « Within weeks, the T virus had consumed the United States; within months, the world. » Apparemment, les forces de l'ordre de la planète entière n'ont pu tenir devant les hordes de morts-vivants anthropophages.

Qu'on nous comprenne bien : il ne s'agit nullement ici de débattre de la possibilité d'une épidémie zombie planétaire ni encore moins du caractère vraisemblable ou réaliste de tel ou tel aspect qu'elle pourrait comporter. D'autres l'ont fait avant nous et, sans compter les blogues et les sites de fans, citons l'étude plus sérieuse de Munz, Hudea, Imad et Smith, qui applique certaines théories de l'épidémiologie à la menace zombie, c'est-à-dire qui modélise la propagation de l'épidémie à l'aide d'équations différentielles. On peut être d'accord ou non avec les conclusions¹⁴ des chercheurs, comme il revient au public d'accepter les prémisses des différentes apocalypses et d'adhérer à l'univers fictionnel qui lui est

-
12. Cette franchise de jeux vidéo a joué un rôle considérable dans la popularisation de la figure du zombie à partir des années 1990. Jamie Russell intitule même un de ses chapitres « The *Resident Evil* Effect ». (Jamie Russell, *Book of the Dead*, p. 171.) Voir également Matthew J. Weise, « How the Zombie Changed Videogames ».
 13. Nous ne tiendrons compte que des trois premiers films, qui montrent les origines de l'infection jusqu'à sa propagation mondiale.
 14. Certaines affirmations doivent ainsi à mon sens être revues ; pensons entre autres à l'hypothèse : « zombies infect humans faster than humans can kill them, which we expect », qui ne suit aucunement l'œuvre que l'étude cite pourtant le plus souvent comme modèle épidémiologique fictif, *Night of the Living Dead*. (Philip Munz, Ioan Hudea, Joe Imad et Robert J. Smith, « When Zombies Attack! ».)

présenté. En revanche, la multiplication des cadavres réanimés pose de réels problèmes de mise en scène aux auteurs, qui redoublent d'ingéniosité afin de les contourner.

En plus des analepses, sur lesquelles nous reviendrons, le montage, propre au cinéma, s'avère une technique efficace. Pensons à la séquence du générique d'ouverture du *remake* de *Dawn of the Dead*. Habilement insérée entre la perte de conscience de l'héroïne et son réveil, elle permet de juxtaposer une série de scènes retraçant la chute du monde occidental sur fond d'une apocalypse biblique chantée par Johnny Cash dans « The Man Comes Around ». Que l'on y croie ou non, qu'elle soit vraisemblable ou non, la propagation qui entraîne l'apocalypse n'est pas réellement montrée dans son ensemble, c'est-à-dire que le montage donne l'impression au spectateur d'assister à une évolution alors qu'il ne voit véritablement que plusieurs pièces d'un casse-tête incomplet sous la forme d'images clés censées retracer l'effondrement de notre civilisation. La fragmentation du récit assure le réalisme du passage rapide de l'infection à la propagation. Une technique similaire est utilisée dans *Zombie Anonymous* (Fratto, 2006) : un montage présente une série de reportages télévisuels expliquant que, dorénavant, les personnes récemment décédées se relèvent et tentent de reprendre leur place dans une société bien embêtée de devoir composer avec de tels citoyens. C'est en quelque sorte une version *gore* des *Revenants*¹⁵ de Robin Campillo (2004), mais dont la violence, physique comme psychologique, paraît précisément accentuée par le fait que les événements se déroulent après la propagation. Il en va de même dans la comédie *Fido* (Currie, 2006), où une vidéo publicitaire de la compagnie Zomcon retrace en quelques minutes l'avènement des zombies.

Les ellipses qui se situent dans le corps d'un long métrage sont plus rares. Celle qui se trouve dans *Shaun of the Dead* (Wright, 2004) témoigne d'une fine maîtrise des règles du genre. En réalité, une bonne partie de l'humour du film d'Edgar Wright s'appuie sur la structure double de la trame narrative, articulée autour d'un avant, l'amorce de la contagion, et d'un après, la situation quasi apocalyptique – « quasi », puisque les héros sont sauvés *in extremis* et que les autorités arrivent à contrôler l'épidémie. En effet, plus d'une dizaine de répliques prononcées dans la première partie sont reprises dans la seconde et acquièrent un nouveau

15. Le film a inspiré la série télé du même nom, qui à son tour a inspiré une adaptation anglaise. Ce filon est apparemment très populaire : pensons à *Revival* (Seeley et Norton, 2012-2017) ou à la série télé *Resurrection* (Zelman, 2014-2015).

sens, d'où l'effet humoristique. Il en va de même pour plusieurs scènes symétriques ; citons comme seul exemple la réitération de la routine matinale d'un Shaun ne réalisant pas que Londres est désormais passée aux mains des zombies. La capitale anglaise tombe entre le moment où les personnages rentrent après la fermeture du Winchester Pub, où ils rencontrent un premier zombie qu'ils croient être un homme en état d'ébriété, et le lever de Shaun ; la propagation, occultée, est donc pour le moins fulgurante.

Une autre avenue que les réalisateurs de fictions zombiesques ont préconisée à maintes reprises consiste à présenter les événements de la trame narrative comme étant les premiers moments de la contagion, la finale laissant entrevoir l'apocalypse à venir. Autrement dit, le spectateur assiste à un prélude, la propagation se voyant de nouveau reléguée aux confins du récit. La comédie *The Return of the Living Dead* (O'Bannon, 1985) est construite de cette façon : lorsque les autorités décident ultimement de rayer une partie de Louisville de la carte afin de mettre un terme à la multiplication des zombies, ils libèrent plutôt une fumée toxique qui retombe avec la pluie, s'infiltré dans le sol, relance l'infection et accroît la zone affectée. *Zombi 2* (Fulci, 1979) et *Dèmoni*¹⁶ (Bava, 1985) reposent sur une prémisse légèrement différente, mais s'inscrivent dans la même ligne de pensée. La focalisation de la trame événementielle sur un groupe de personnages et un lieu précis, respectivement une île et une salle de cinéma infestées, permet aux réalisateurs de faire l'économie des scènes de propagation. C'est lorsque les héros prennent la fuite à la toute fin que l'on apprend qu'il y a eu une épidémie pendant les événements du film : les personnages de *Zombi 2* retrouvent la ville de New York envahie par les zombies ; ceux de *Dèmoni* réalisent que l'infection s'est répandue dans Berlin. Il faudrait au demeurant rapprocher de ces derniers cas les épisodes de *Dead Set* (Brooker, 2008), version zombifiée de *Big Brother* dans laquelle l'attention des spectateurs se porte uniquement sur les participants presque totalement coupés du monde extérieur, ou le huis clos de *Rammbock* (Kren, 2010), qui laisse au public le soin de se représenter l'ampleur de l'épidémie zombiesque. Et que dire de *Incubo sulla città contaminata* (Lenzi, 1980) qui présente déjà des zombies rapides et semi-intelligents arrivant par avion¹⁷ ? Au moment

16. Il ne s'agit pas d'un film de zombies à proprement parler, mais nous nous permettons de l'inclure ici à cause des ressemblances structurelles et thématiques qu'il partage avec le reste de notre corpus.

17. Ils utilisent des armes blanches et des armes à feu.

où la propagation devient inévitable, le personnage principal se réveille en sursaut, seulement pour voir sa journée recommencer et les zombies probablement débarquer à nouveau. L'épilogue est sans équivoque : « L'incubo diviene realtà¹⁸ », dans ce *Groundhog's Day* zombie.

UN PHÉNOMÈNE CINÉMATOGRAPHIQUE ?

La question qui se pose est : pourquoi tous ces films évitent-ils de montrer explicitement la propagation des zombies et l'apocalypse elle-même ? Après tout,

parce qu'il combine la puissance du récit à la sidération des images en mouvement, le cinéma se trouve particulièrement adapté pour suivre la courbe entière du processus apocalyptique et la donner intensément à vivre aux spectateurs¹⁹.

L'argument des moyens techniques pourrait être avancé pour le cinéma. Néanmoins, avec le nombre de films à petit budget qui renchérissent sur les mauvaises images de synthèse, il serait prudent de nuancer. En outre, qu'en est-il des bandes dessinées ou des fictions narratives en prose, nullement limitées sur ce plan ? Un simple exercice de comparaison suffit à comprendre que le phénomène n'est pas restreint au septième art.

En novembre 2002 et en octobre 2003 paraissent deux œuvres qui ont sans conteste marqué le genre : le film *28 Days Later*²⁰ (Boyle, 2002) et le premier numéro de la série de *comic books* *The Walking Dead*. Dans les deux cas, le personnage principal s'éveille seul à l'hôpital après un coma, pour apprendre qu'une épidémie zombie a balayé, dans le premier cas, l'Angleterre, dans le second, les États-Unis. Que les réveils brutaux de Jim et de Rick Grimes soient semblables nous intéresse moins ici que l'ellipse qu'ils entraînent : la chute de la civilisation sous la menace zombie est éclipsée. En effet, ni le film ni la bande dessinée ne montrent la propagation. Si *28 Days Later* laisse voir l'origine de la contagion dans le prologue, il n'en est rien dans la série de Robert Kirkman. En outre, aucun retour en arrière n'interrompt la trame narrative de la bande dessinée américaine et, jusqu'à maintenant, ceux qui ont été ajoutés à l'adaptation télévisuelle se concentrent sur certains épisodes précis de la

18. « Le cauchemar devient réalité. » (Je traduis.)

19. Sébastien Fevry, « Cinéma et apocalypse », p. 30.

20. Nous n'entrerons pas dans le débat qui consiste à savoir si l'œuvre de Danny Boyle présente ou non de vrais zombies.

vie des survivants avant l'épidémie et ne mettent nullement en scène la chute des États-Unis à l'échelle globale. Dans l'œuvre de Danny Boyle, des récits faits par Mark et Selena, puis par Mark seulement, livrent des bribes d'informations à la fois aux spectateurs et à Jim ; aucune image ne les accompagne.

Les fictions en prose ne sont guère en reste. *The Rising* de Brian Keene est très clair sur les origines surnaturelles des zombies²¹, mais ne saisit pas l'occasion de décrire comment ils se sont répandus à l'échelle planétaire ; tout au plus l'auteur recourt-il à des images-chocs hautement évocatrices pour donner une idée du déroulement de la propagation : « the news footage [...] of the dead President making a meal of the Secretary of State during an interrupted press briefing²² ». D'autres auteurs s'avèrent encore plus expéditifs. Pensons à David Wellington dans *Monster Island*, qui décrit en quelques lignes à peine la chute des « civilized countries²³ » au profit de l'« Homo mortis²⁴ », lignes qui sont d'ailleurs paraphrasées sur la quatrième de couverture, ou à Kim Paffenroth dans *Dying to Live* qui, après un aperçu des différentes théories expliquant le retour des morts, passe en une seule phrase de la contagion à la propagation :

Almost one year after the first corpse rose, the world was ruled by the undead, who wandered about with no discernible goal other than to kill and eat living people. [...] The government or society or culture had imploded or disintegrated with terrifying speed as the infection spread. Within hours, there had been no telephone service, no police or rescue response to the terrified calls for help. Within days, there was no power or television. And within weeks, the last organized military and government resistance collapsed, at least in the U.S.²⁵

La fulgurance de l'épidémie zombie n'a d'égale que le laconisme du récit retraçant la délitescence des structures sociales. Même l'antépisode en prose du *comic book* de Kirkman, *Rise of the Governor* (Kirkman et Bonansinga, 2011), qui se déroule pourtant durant les premiers jours de l'infestation, n'explore pas les virtualités qu'offre l'extinction partielle de la race humaine.

21. Brian Keene, *The Rising*, p. 78 et suivantes.

22. Brian Keene, *The Rising*, p. 123.

23. David Wellington, *Monster Island*, p. 16.

24. David Wellington, *Monster Island*, p. 32.

25. Kim Paffenroth, *Dying to Live*, p. 8.

Cela nous amène à aborder les romans qui présentent en partie la propagation, mais sans le faire directement. Trois cas sont particulièrement éloquentes, étant donné qu'ils affichent des techniques similaires de fragmentation du récit : *World War Z* (Brooks, 2006), *Monster Nation* (Wellington, 2006 [2004]) et *Day by Day Armageddon* (Bourne, 2011). Commençons par *Monster Nation*, l'antépisode de *Monster Island* (Wellington, 2005). La focalisation du récit, qui alterne entre le point de vue du capitaine Bannerman Clark et de la zombie Nilla/Julie, est seulement un des moyens qu'utilise l'auteur afin de ne pas se concentrer sur l'ensemble de l'épidémie apocalyptique. Ainsi, une série de brèves citations fictives de toutes sortes (blogues, courriels, conversations téléphoniques, signalisations, émissions télévisées, journaux personnels, etc.) séparent les chapitres et servent à la fois à rythmer la trame principale et à faire connaître l'ampleur de la catastrophe par fragments, dans une espèce de casse-tête que le lecteur peut reconstruire à l'aide des dates :

« He's crawling toward me... no, on his arms, his legs don't seem to work anymore, listen, I don't have time – oh my God – his eyes – his eyes – please! Please tell them to hurry! » [911 Emergency Response System call, Gabbs, NV, 3/20/05] [...]

Infectuated individuals are known to be of a highly dangerous nature. Under no circumstances should you, as civilians, attempt to subdue or take them out [...]. [Televised speech delivered by the president of the United States, 3/31/05] [...]

can u help?!? Got 3 ded outside, more on way. Plz, B4 2 l8!!1 [SMS spam message, Evergreen, OR, 4/11/05]²⁶

L'auteur évite donc de présenter la propagation dans son intégralité tout en profitant de l'effet de gradation créé par ces différentes vignettes. De plus, Bannerman apprend vers la fin du roman que l'épidémie, qu'il croyait récente, était en réalité entamée avant que quiconque ne s'en aperçoive, ce qui implique qu'encore une fois, la majeure partie de la progression des zombies est occultée²⁷.

Le cas de *World War Z* est particulier, d'autant plus qu'il s'agit d'un des plus francs succès de la fiction zombiesque en prose. D'abord, il n'y a aucun doute que le roman décrit plusieurs détails allant de la contagion à la propagation de l'épidémie, même s'il prend la forme d'une série d'entretiens ayant été colligés après l'apocalypse zombie. L'épisode de

26. David Wellington, *Monster Nation*, p. 33, 88 et 182.

27. David Wellington, *Monster Nation*, p. 174.

Yonkers, auquel il est souvent fait référence tout au long de l'ouvrage, constitue certes une fenêtre inespérée sur l'échec des forces militaires à arrêter l'avancée des morts-vivants²⁸. Mais à l'instar de plusieurs autres œuvres que nous avons déjà évoquées, le récit est fragmenté; c'est le propre même du roman de Brooks. En outre, les « témoignages », recueillis par l'auteur et focalisés à la première personne, s'affichent clairement comme partiels et subjectifs, d'où un certain nombre d'imprécisions – voulues par Brooks, précisons-le – au sujet de la propagation proprement dite²⁹. Au final, il en ressort une image plutôt floue du moment exact où les cadavres réanimés ont pris le dessus et de la manière dont ils y sont arrivés, comme l'illustre à merveille la table des chapitres : « Introduction », « Warnings », « Blame », « The Great Panic », « Turning the Tide », etc. ; entre les signes précurseurs et la panique générale se situent les blâmes, et non la propagation qui se retrouve derechef reléguée aux marges. La récente adaptation cinématographique éponyme (Forster, 2013) du roman de Brooks confirme sans contredit notre lecture, quoique cette transposition hollywoodienne, qui partage peu de choses avec l'œuvre originale hormis son titre, le nom des personnages et quelques éléments narratifs, soit l'un des rares films qui passent très près de montrer la propagation sur grand écran. Si elle réussit un tel tour de force, c'est précisément parce que les zombies qu'elle présente n'ont rien à voir avec le roman ou la tradition romérienne et sont plutôt directement inspirés de *28 Days Later* : non seulement les zombies se déplacent rapidement au lieu de tituber, mais encore la contamination, virale au surplus, est fulgurante et s'effectue en quelques secondes. Toutefois, alors que l'intrigue du film se déploie à l'échelle mondiale, seules une ou deux scènes montrent partiellement une ville en train de tomber aux mains des morts-vivants : la scène d'ouverture à Philadelphie et la chute d'Israël, totalement vidée de la dimension politique ou religieuse qu'elle possède dans le livre au profit d'une avalanche d'effets spéciaux.

Enfin, troisième et dernier cas : *Day by Day Armageddon*. Le roman possède plusieurs des caractéristiques que nous avons soulignées jusqu'ici. Il s'agit du journal intime d'un seul homme – récit partiel et partial –, qui raconte à coup d'images symboliques et d'interprétations lacunaires une épidémie si fulgurante qu'en à peine quelques jours, et en à peine quelques pages, le monde entier semble dévasté³⁰. Par ailleurs, l'isolement

28. Max Brooks, *World War Z*, p. 92-104.

29. Max Brooks, *World War Z*, p. 14 et 35.

30. J. L. Bourse, *Day by Day Armageddon*, p. 8-31.

presque total du personnage, qui s'est tapi et barricadé dans sa maison, s'avère un autre moyen d'éviter de présenter la chute de la société: s'il survit parce qu'il se coupe très tôt du monde extérieur, le héros ne peut en revanche rapporter l'évolution de l'épidémie.

LE FANTASME DE LA CHUTE

Ellipses, analepses, montages, fragmentation du récit, jeux sur la focalisation, résumés lapidaires: si la multiplication des zombies appelle autant de procédés narratifs et stylistiques, c'est bien parce que les œuvres postapocalyptiques en question soulèvent des interrogations sur la nature du mort-vivant anthropophage et la symbolique qui l'entoure. Déjà, un tel phénomène indique que ces films ne se destinent pas à un public uniquement assoiffé de *gore*. Sinon, réalisateurs et auteurs s'évertueraient à mettre en scène des hordes de morts-vivants dévorant minute après minute, ligne après ligne, la chair de leurs victimes jusqu'à ce qu'ils les aient supplantées numériquement au lieu de trouver des stratagèmes pour contourner le moment fatidique où les zombies triomphent. Au contraire, plusieurs des œuvres qui touchent de près ou de loin les apocalypses zombies se présentent un peu comme des antofilms ou antiromans catastrophes, en ce sens où ce qui importe, ce n'est pas tant la catastrophe en elle-même, mais sa résultante: ici, un monde rempli de cadavres titubants. Peu d'entre elles fondent réellement leur succès sur « la spectacularisation de la fin du monde³¹ ». En d'autres termes, les raz-de-marée de zombies et les déchaînements de cadavres réanimés captivent moins que la dévastation qu'ils laissent derrière eux. À d'autres occasions, la propagation et l'apocalypse demeurent un point de fuite, l'après qui est annoncé, mais qui intéresse visiblement moins. Dans tous les cas, la tendance en question confirme l'interprétation de bon nombre de créateurs, de fans et aussi de critiques qui placent l'élément humain au cœur de l'apocalypse zombie: les morts-vivants nous fascinent davantage par ce qu'ils font aux hommes et à leurs sociétés, voire à leur sociabilité, que par les voies qu'ils empruntent pour venir à bout du monde tel que nous le connaissons. De fait, dans la majorité des cas que nous avons analysés, l'intérêt porte soit sur les premières personnes à faire face à la contagion, soit sur un petit groupe de personnages placé en huis clos, soit sur les survivants et leurs interactions. Le succès d'une série comme *The Walking Dead*, à la fois en bande dessinée et en télé-série, en constitue

31. Davide Zordan, « L'apocalypse comme spectacle dans *2012* et *Le livre d'Éli* », p. 53.

la parfaite illustration : à y regarder de plus près, on réalise que les zombies ne sont pas omniprésents. Comme le confirme Rick lorsqu'il s'écrie : « *We are the walking dead* » (Kirkman, 2003-2019, n° 24 ; Darabont, 2010-présent, S05E10), l'intérêt de ces œuvres s'avère davantage les conflits entre les différentes factions rivales de survivants que les morts-vivants eux-mêmes.

En ce sens, le roman *Warm Bodies* (Marion, 2011) et son adaptation cinématographique (Levine, 2013) se mettent en porte à faux, mais le font d'une manière qui illustre à merveille notre hypothèse. Soulignons dans un premier temps que le fait d'humaniser les zombies rejoint une tendance actuelle³² : le personnage principal, « R », est un zombie qui tombe amoureux d'une jeune fille et qui redevient ultimement un être vivant. Le monstre passe donc bien près de perdre son aspect horrifique, mais Isaac Marion a eu l'idée de diviser les morts-vivants en deux catégories, les « Fleshies » et les « Boneys », selon l'avancement de leur décomposition. Les seconds constituent ainsi les vrais monstres, ceux qui ne pourront jamais retrouver leur humanité perdue et qui terrorisent même les autres zombies. Or, ce faisant, l'auteur réussit le coup de maître de présenter à la fois un monde apocalyptique dans lequel les morts-vivants ont ébranlé les structures de notre monde moderne, et un univers fictionnel où l'apocalypse peut de nouveau arriver si les Boneys prennent le dessus sur les Fleshies et les humains. Et pourtant, même dans cette œuvre où l'apocalypse est simultanément passée et à venir, accomplie et imminente, la propagation demeure fuyante³³.

Allons même plus loin : la propagation apocalyptique, qui agit, on l'a vu, comme une véritable tache aveugle, relève du fantasme. En effet, on constate en considérant les œuvres en question de plus près que si le triomphe – momentané ou définitif – des zombies est traité de manière elliptique, c'est parce qu'il constitue en quelque sorte une chimère. Les auteurs se plaisent à imaginer un monde peut-être plus fragile qu'il ne l'est en réalité : « the institutions holding our culture together, specifically law, family, and belief in the sacred, will break down or reveal themselves

32. Voir Jérôme-Olivier Allard, « *In the Flesh* » et « *Zombies Are People* » ; et Nicholas Dion, « De charogne réanimée à séduisante détective ».

33. Une autre exception qui mérite d'être mentionnée est la série de bandes dessinées *Afterlife with Archie* (Aguirre-Sacasa et Francavilla, 2013), dans laquelle le lecteur peut suivre l'évolution de la propagation. Les auteurs misent donc sur la curiosité des amateurs de longue date de l'univers de Archie, qui prennent plaisir à voir les célèbres habitants de Riverdale se faire zombifier un à un.

to be false in the face of catastrophe³⁴. » Sur ce point, les œuvres de notre corpus constituent les véritables avatars laïques postmodernes des récits apocalyptiques religieux, puisqu'ils prétendent « révéler » – selon l'étymologie grecque du terme – aux hommes la vérité que voile l'expérience quotidienne : « Le monde symbolique révèle le côté caché de l'histoire. Ce qui est invisible est plus vrai que le visible. Les puissances de ce monde dans lequel nous vivons maintenant deviennent ainsi des pseudo-puissances³⁵. » En réalité, les films, les romans et les bandes dessinées zombiesques apocalyptiques en appellent à la même sensibilité que les discours alarmistes de toutes sortes³⁶, alors que jour après jour nos autorités et institutions modernes se montrent solides et résilientes, qu'elles doivent composer avec des conflits armés, des épidémies virales ou des catastrophes naturelles. À ce titre, le nombre de mentions du 11 septembre 2001 dans notre corpus est ahurissant et fort révélateur ; l'attaque terroriste représente la nouvelle aune à laquelle on mesure la magnitude de la menace zombie. L'ouverture du roman de Keene en offre un bel exemple empreint d'ironie :

In the end, the ghosts of Y2K and September 11th had doomed the world. Tired of the unending stream of « endtime prophecy » and « destruction of Western Civilization as we know it » disasters of the week, the world had ignored the early media reports. It was a new century; one that had no room for those medieval fears and extremist paranoid attitudes. It was time to embrace technology and science, time to further the brotherhood of man. Mankind had perfected cloning, mapped the human genome, and even traveled beyond the moon, when the joint Chinese/U.S. mission had finally set foot on Mars. The world's scientists proclaimed that the cure for cancer was just around the corner. Y2K didn't destroy civilization. Terrorism didn't defeat it. Society had faced both, and conquered them. Civilization was invincible! Civilization was dead³⁷.

Si la propagation n'est pas explicitement montrée, la faute en revient peut-être aux hommes, qui peinent à s'imaginer comment des morts-vivants anthropophages chancelants pourraient arriver à conquérir le monde qu'ils ont bâti, et non aux ressources des zombies eux-mêmes. À

34. Deborah Christie, « Part Introduction », p. 63.

35. Geert Van Oyen, « Arrêt sur image(s) dans l'Apocalypse de Jean », p. 15.

36. Bien entendu, cela rejoint un aspect plus général de l'esthétique de l'horreur et du plaisir paradoxal qu'elle suppose. Barbara Le Maître, dans *Zombie, une fable anthropologique*, va même jusqu'à inscrire la figure du zombie dans la tradition du *memento mori* et des vanités.

37. Brian Keene, *The Rising*, p. 6-7.

tout le moins, peu de créateurs semblent prêts à attaquer le sujet de front. Une infestation de zombies pourrait-elle entraîner la chute de notre civilisation moderne ? Il semble que la question ne s'adresse pas uniquement aux enthousiastes des zombies, mais qu'elle est également d'ordre esthétique.

Aussi faut-il peut-être y voir un lien avec les nombreux tyrans qui, de *Land of the Dead* (Romero, 2005) à *The Rising*, en passant par *The Walking Dead*, imposent leur régime quasi totalitaire à des groupes de survivants, avatars sanguinaires des riches et des puissants qui tiennent sous leur joug le monde occidental. Les hordes de zombies qu'on peine à imaginer en train de renverser l'ordre social, en train de faire pencher définitivement la balance en leur faveur, correspondent étrangement à la masse anonyme qui se sent impuissante, qui n'arrive pas à se réapproprier le monde et à le modeler selon ses idéaux. On saisit alors mieux ce fantasme de l'apocalypse zombie. Soulignons par ailleurs que même lorsque les hordes de morts-vivants se voient contrôlées et que l'épidémie est enrayerée, la victoire des vivants n'est généralement pas perçue comme une occasion de repartir à neuf, de bâtir une nouvelle civilisation ; pensons à cet égard à *World War Z*. La masse zombifiée n'aide que rarement la cause de la masse anonyme³⁸.

« NOT WITH A BANG BUT A WHIMPER »

Somme toute, si des auteurs, des réalisateurs et des illustrateurs prennent un malin plaisir à s'imaginer des zombies déchirant de la chair humaine dans une multitude de situations, représenter le moment précis où une minorité de morts-vivants anthropophages se transforme en un fléau d'ampleur apocalyptique semble poser davantage de problèmes. L'apocalypse zombie, fut-elle envisagée, fantasmée, amorcée, imminente ou accomplie, demeure fuyante. Il n'y a vraisemblablement aucune interprétation unique : chaque apocalypse possède son origine, chaque survivant, son histoire. Avec un éventail de formes et de fictions aussi variées, il s'avère particulièrement glissant de généraliser, ainsi qu'une consultation de la *Zombie Movie Database* (ZMDB) ou de la *Zombiepedia* permet de le confirmer. La série de bandes dessinées *Crossed* (Ennis, 2008-2010), par exemple, illustre à elle seule comment certaines

38. Rappelons qu'en dehors de sa portée religieuse, l'*Apocalypse* comporte également une dimension cathartique que les films d'horreur modernes ne sont pas sans rap-peler ; voir Adela Yardo Collins, *Crisis and Catharsis*.

variations sur le thème du zombie s'éloignent de notre lecture. La violence hyperbolique de l'univers créé par Garth Ennis correspond bien à un changement de paradigme dans l'esthétique d'une propagation apocalyptique: il est significatif que cette fois, l'évolution de l'épidémie soit montrée, même si certains chapitres de la saga sont des zones grises, comme *Crossed 3D* (Ennis, 2011). De nombreuses œuvres optent quant à elles pour une contamination instantanée qui permet de faire l'économie de toute progression, à l'image du film *Night of the Comet* (Eberhardt, 1984) ou du roman *Cell* (King, 2006). Par ailleurs, c'est sans compter l'univers singulier de *Deadworld* (Kerr et Griffith, 1987-présent) dans lequel les morts-vivants menés par le Zombie King tirent leur pouvoir de la magie noire, ou encore la veine post-postapocalyptique, telle la récente série de *comics The Last Zombie* de Brian Keene (2010-2013). Mais de façon générale, entre le moment où les journaux titrent « Les morts marchent! » et celui où il n'y a plus personne pour imprimer, voire pour lire ces mêmes journaux, se trouve la tache aveugle des œuvres zombiesques.

RÉFÉRENCES

- Allard, Jérôme-Olivier, « *Zombies Are People: revendications d'un monstre (ré) humanisé* », dans Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald (dir.), *Z pour Zombies*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 2015, p. 115-127.
- Allard, Jérôme-Olivier, « *In the Flesh: l'altérité du zombie réhumanisé* », dans Marie-Christine Lambert-Perreault, Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després et Simon Harel (dir.), *Télé en séries. De la fascination populaire à l'observation critique*, Montréal, XYZ, 2017, p. 363-384.
- Bishop, Kyle William, *American Zombie Gothic. The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*, Jefferson, McFarland, 2010.
- Boluk, Stephanie et Wylie Lenz, *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*, Jefferson, McFarland, 2011.
- Bourne, J. L., *Day by Day Armageddon. Origin to Exile*, New York, Gallery Books, 2011.
- Brooks, Max, *World War Z. An Oral History of the Zombie War*, New York, Crown Publishers, 2006.

- Christie, Deborah, «Part Introduction», dans Deborah Christie et Sarah Juliet Lauro (dir.), *Better Off Dead: The Evolution of Zombie as Post-Human*, New York, Fordham University Press, 2011, p. 61-65.
- Christie, Deborah, «A Dead New World: Richard Matheson and the Modern Zombie», dans Deborah Christie et Sarah Juliet Lauro (dir.), *Better Off Dead: The Evolution of Zombie as Post-Human*, New York, Fordham University Press, 2011, p. 67-80.
- Coulombe, Maxime, *Petite philosophie du zombie, ou, Comment penser par l'horreur*, Paris, Presses universitaires de France, coll. «La nature humaine», 2012.
- Dion, Nicholas, «De charogne réanimée à séduisante détective: la résiliente humanité du zombie», *Conserveries mémorielles*, n° 15, 2014, en ligne, <https://cm.revues.org/1802>.
- Fevry, Sébastien, «Cinéma et apocalypse. Une mise en perspective», dans Arnaud Join-Lambert, Serge Gorielly et Sébastien Fevry (dir.), *L'imaginaire de l'apocalypse au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2012, p. 21-32.
- Keene, Brian, *The Rising*, New York, Leisure Books, 2004.
- Le Maître, Barbara, *Zombie, une fable anthropologique*, Paris, Presses universitaires de Paris Ouest, 2015.
- Marion, Isaac, *Warm Bodies*, New York, Atria Books, 2011.
- Munz, Philip, Ioan Hudea, Joe Imad et Robert J. Smith, «When Zombies Attack!: Mathematical Modelling of an Outbreak of Zombie Infection», dans Jean Michel Tchuenche et Christinah Chiyaka (dir.), *Infectious Disease Modelling Research Progress*, Hauppauge, Nova Science Publishers, 2009, p. 133-150.
- Paffenroth, Kim, *Dying to Live. A Novel of Life Among the Undead*, Brentwood, Permuted Press, 2006.
- Paffenroth, Kim, *Gospel of the Living Dead. George Romero's Visions of Hell on Earth*, Waco, Baylor University Press, 2006.
- Russell, Jamie, *Book of the Dead. The Complete History of Zombie Cinema*, Godalming, Fab Press, 2007.
- S. a., «Dawn of the Dead», *Wikipedia*, 2014, en ligne, [https://en.wikipedia.org/wiki/Dawn_of_the_Dead_\(1978_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dawn_of_the_Dead_(1978_film)).
- Schefer, Olivier, «Fabrique du zombie ou l'errance des morts-vivants», *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, n°s 112-113, 2010, p. 107-123.
- Stewart, Kevin, «The Zombie Aesthetics and the Post-Apocalyptic Franchise», *Kinema*, printemps 2007, en ligne, <http://www.kinema.uwaterloo.ca/article.php?id=32&feature>.
- Thoret, Jean-Baptiste, *Politique des zombies. L'Amérique selon George A. Romero*, Paris, Ellipses, 2007.
- Van Oyen, Geert, «Arrêt sur image(s) dans l'Apocalypse de Jean», dans Arnaud Join-Lambert, Serge Gorielly et Sébastien Fevry (dir.), *L'imaginaire de l'apocalypse au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2012, p. 11-19.

- Weise, Matthew J., « How the Zombie Changed Videogames », dans Christopher M. Moreman et Cory James Rushton (dir.), *Zombies Are Us. Essays on the Humanity of the Walking Dead*, Jefferson, McFarland, 2011, p. 151-168.
- Wellington, David, *Monster Nation*, New York, Thunder's Mouth Press, 2006 [2004].
- Wellington, David, *Monster Island*, New York, Thunder's Mouth Press, 2005.
- Yardro Collins, Adela, *Crisis and Catharsis. The Power of the Apocalypse*, Philadelphia, Westminster Press, 1984.
- Zordan, Davide, « L'apocalypse comme spectacle dans 2012 et *Le livre d'Eli*. Croire et prier dans ce monde qui s'écroule », dans Arnaud Join-Lambert, Serge Gorielly et Sébastien Fevry (dir.), *L'imaginaire de l'apocalypse au cinéma*, Paris, L'Harmattan, 2012, p. 45-58.

Alice au pays de la science zombie : *Resident Evil* de Paul W. S. Anderson

ELAINE DESPRÉS

Chercheure indépendante, Figura-UQAM

As it developed over the course of the twentieth century, indebted to both its mad scientist father and its Black Magic mother, the modern zombie took shape as a critique of science, or at least, an expression of anxiety surrounding the powers that scientific knowledge bestowed upon humanity¹.

Sarah Juliet Lauro

Depuis que George Romero a présenté le zombie comme un être contagieux en 1968, de nombreuses fictions zombiesques expliquent l'épidémie par un virus, ce que Sarah Juliet Lauro nomme le sous-genre du « viral zombie ». Ainsi, dans certains cas, le zombie est littéralement un « man-made monster », puisqu'il est le fruit du génie génétique (Lauro distingue les virus zombifiants naturels et ceux qui ont été créés ou modifiés par l'homme). Le mode habituel de zombification par la morsure et l'échange de sang, sous la forme d'une contamination (depuis Romero), justifie en partie que le virus soit devenu l'explication rationnelle couramment mise de l'avant dans les récits, mais on peut également identifier trois facteurs qui tendent à expliquer cette popularité : premièrement, l'inquiétude suscitée par les nombreux laboratoires qui travaillent sur des virus très dangereux² ; deuxièmement, l'obsession

1. Sarah Juliet Lauro, « The Eco-Zombie », p. 54.

2. Le meilleur exemple est sans doute le virus de la variole, l'un des plus meurtriers de l'histoire humaine, et sa conservation. À ce sujet, lire notamment le rapport de l'Organisation mondiale de la santé : <http://www.who.int/csr/resources/publications/smallpox/variola-research-november-2017/en/>.

actuelle pour la manipulation génétique du vivant ; et, troisièmement, la croyance que l'humanité pourrait trouver sa fin à cause d'un simple virus (cette peur, qui existait déjà sans doute à l'époque de la peste, puis de la grippe espagnole et de la variole, a été réactivée par le SIDA dans les années 1980 et, plus récemment, par le SRAS, la grippe aviaire, le H1N1, etc.). Ces craintes et préoccupations du sujet contemporain se trouvent notamment transposées dans les récits de zombies. Toutefois, rares sont les œuvres qui problématisent vraiment ces questions ; elles se limitent souvent à mettre en scène la contagion et utilisent plutôt la figure du zombie pour construire d'innombrables métaphores (relatives à la politique, au racisme, au consumérisme, à l'écologie, etc.) qui n'ont rien à voir avec la science. Par exemple, dans *28 Days Later* de Danny Boyle, l'épidémie est déclenchée par un groupe de militants animalistes qui libèrent d'un laboratoire des singes infectés par une nouvelle souche de la rage. Cependant, les allusions à la science se limitent à ce prologue.

Par contre, un autre film d'un réalisateur britannique pousse beaucoup plus loin la réflexion : *Resident Evil* de Paul W. S. Anderson, le premier d'une série de six films³ inspirés par la célèbre franchise vidéoludique éponyme⁴. Contrairement à la majorité des films de morts-vivants, l'explication du phénomène de la zombification y est extrêmement précise et détaillée, appuyée par un discours scientifique relativement réaliste, ou du moins rationnel. On ne peut pas se tromper : on est bien davantage dans la science-fiction que dans le fantastique. La Reine rouge, intelligence artificielle et maîtresse des règles du pays des merveilles ayant sur ses « sujets » un pouvoir de vie et de mort, décrit en ces termes le fonctionnement du T-virus qui est en cause :

The T-virus was a major medical breakthrough although it clearly also possessed highly profitable military applications. Even in death, the human body still remains active. Hair and fingernails continue to grow. New cells are produced and the brain itself holds a small electrical charge that takes months to dissipate. The T-virus provides a massive jolt, both to cellular growth and to those trace electrical impulses. Put quite simply it reanimates the body. [...] The subjects [...] are driven by the basest of impulses, the most basic of needs. The need to feed. [...] The T-virus escaped the air-conditioning system and an uncontrolled pattern of infection began. The

3. *Resident Evil* (2002), *Resident Evil: Apocalypse* (2004), *Resident Evil: Extinction* (2007), *Resident Evil: Afterlife* (2010), *Resident Evil: Retribution* (2012) et *Resident Evil: The Final Chapter* (2016).

4. Il ne s'agira pas ici d'aborder les jeux vidéo de la franchise, dont la trame narrative, les références intertextuelles ou la symbolique diffèrent parfois considérablement.

virus is protean, changing from liquid to airborne to blood transmission depending on its environment.

Il s'agit d'un bon exemple où l'explication rationnelle est loin de dissiper l'inquiétude devant la nature suspecte des monstres, comme c'est parfois le cas dans les récits fantastiques ; au contraire, elle l'amplifie presque.

Resident Evil se déroule dans les souterrains de la ville fictive de Racoon City, où une grande corporation, Umbrella, a construit une immense ville-laboratoire nommée la Ruche (*The Hive*), dans laquelle travaillent des centaines de scientifiques, notamment sur un virus modifié génétiquement commandé par l'armée. Deux agents de sécurité habitent un manoir qui protège l'entrée de la Ruche : Alice, qui a pris contact avec un groupe d'activistes pour dévoiler au monde ce qui s'y trame, et Spence, qui a décidé de voler le virus pour le revendre au plus offrant et qui contamine la Ruche pour couvrir sa fuite. Lorsque la Reine rouge, l'intelligence artificielle qui contrôle la sécurité de la Ruche, détecte la contamination, elle enclenche des mesures de sécurité pour empêcher l'épidémie d'atteindre le monde extérieur : elle tue tous les scientifiques, scelle les issues et drogue Alice et Spence. Ainsi, lorsqu'une équipe de soldats est envoyée pour comprendre ce qui s'est produit, les deux agents amnésiques sont entraînés à l'intérieur avec les autres. Ils constatent alors les dégâts, puis se font attaquer par les anciens scientifiques de la Ruche devenus zombies. Seuls Alice et Matt, un activiste capturé par les soldats, parviennent à s'échapper, mais ils sont immédiatement kidnappés par d'autres scientifiques de la Umbrella Corporation pour servir de cobayes.

Puisque le film entier se déroule dans la Ruche et dans le manoir (à l'exception de l'épilogue), un prologue, constitué de « cartons » et d'une voix hors champ assez typiques du cinéma de science-fiction et des jeux vidéo, décrit l'état de la société dans laquelle se déroule le récit, le climat moral et les puissances en jeu. Ce prologue prend la forme d'un rapport confidentiel dont le destinataire et les destinataires demeurent inconnus. Il met en place une intrigue assez semblable à celles de bien des romans et films dystopiques (pensons notamment à *Blade Runner* et au rôle qu'y joue la Tyrell Corporation), mais le pouvoir s'y exerce d'une manière bien plus contemporaine : à travers le corporatisme et les produits de consommation. Alors que, dans la plupart des récits dystopiques, le secret est affaire de politique, dans *Resident Evil* comme dans notre société, suivant la logique du capitalisme néo-libéral, le secret constitue une stratégie commerciale « normale » et encouragée. Or, l'industrie joue un double jeu et inscrit son action dans une logique mafieuse : un commerce de

façade (informatique, produits médicaux, soins de santé) cache des activités illicites ou moralement ambiguës, mais beaucoup plus lucratives (technologie militaire, expérimentation génétique, armes biologiques). Mais, comme la mafia en Sicile, le commerce de façade n'est pas que cela : il est aussi une façon de « contaminer » le social, de pénétrer les maisons pour endormir la conscience des consommateurs et des décideurs politiques :

Confidential Report. Subject: The events leading to the incident at Raccoon City. At the beginning of the twenty-first century, the Umbrella Corporation had become the largest commercial entity in the United States. 9 out of every 10 homes contain its products. Its political and financial influence is felt everywhere. In public, it is the world's leading supplier of: computer technology, medical products, healthcare. Unknown even to its own employees, its massive profits are generated by: military technology, genetic experimentation, viral weaponry.

Évidemment, cette critique ouverte du corporatisme et de la consommation aveugle des produits d'une compagnie, qui finit par produire des zombies, permet de voir ceux-ci comme une métaphore du consumérisme. Puis, le prologue précise que ce n'est pas de là que provient l'argent. Cette idée que même les employés sont tenus dans l'ignorance des travaux scientifiques auxquels ils contribuent, et dont les applications sont pour le moins moralement discutables, évoque un motif récurrent dans les récits de savants fous depuis *Frankenstein* : l'isolement.

L'ISOLEMENT DE LA SCIENCE ET LES VILLES-LABORATOIRES

Bien qu'il existe quelques précurseurs, Victor Frankenstein est considéré par plusieurs comme le premier véritable savant fou de l'histoire littéraire. Créé par la jeune Mary Wollstonecraft Shelley en 1818, Frankenstein est au moins le premier à créer la vie sans l'aide d'une puissance divine et sa création se révèle monstrueuse et destructrice pour plusieurs raisons : les tabous et les frontières qu'il franchit, l'hybridité du résultat, l'exclusion de la femme dans la reproduction humaine, l'abandon par Victor de sa créature dès la naissance, mais surtout, son refus de travailler parmi la communauté scientifique, qui aurait pu baliser ses travaux et empêcher les dérives. En effet, après avoir passé deux ans à l'université d'Ingolstadt, Frankenstein s'isole dans un appartement, jugeant que la science de son époque se satisfait de trop peu. Alan Rauch, dans son analyse du roman, explique :

By rejecting science's "realities of little worth," [Frankenstein] has dismissed the scientific community that validates that knowledge. Instead, Frankenstein opts to direct all of his science in the creation of a separate and distinct body of knowledge. The monster as the incarnation of that knowledge enters the world without introduction and without precedent. New and unfamiliar knowledge, however "good" or "bad," can only be troubling to those who are unacquainted with its origins. The scientist needs to recognize that all knowledge is to de-monstrate it, that is, to display it and in doing so, to demystify it⁵.

Mais Frankenstein n'est que le premier d'une longue liste de savants fous qui choisissent de s'exiler du monde et refusent ses règles. Par exemple, le docteur Moreau de H. G. Wells s'installe sur une île déserte près des Galapagos, le Dr Jekyll de Robert Louis Stevenson travaille dans un amphithéâtre anatomique désaffecté, le docteur Lerne de Maurice Renard construit un labyrinthe autour de ses serres, etc. Nommons ce modèle d'isolement l'«île-laboratoire». En 1945, la science est ébranlée par un ensemble d'évènements et de découvertes qui convergent et changent radicalement la façon dont le travail des scientifiques s'organise et, par conséquent, leur représentation dans la fiction. En 1945, le monde apprend l'existence de lieux complètement isolés du monde et où des centaines de scientifiques se sont réunis pour pratiquer une science dont les fondements moraux sont pour le moins sujets à controverse : Los Alamos et Auschwitz.

C'est le début de la *Big Science* et, parallèlement dans la fiction, le début de ce que l'on peut nommer, après les îles-laboratoires, les «villes-laboratoires». Désormais, le savant fou ne s'isole plus de l'institution scientifique et de ses règles, c'est l'institution entière qui s'isole de la cité. Les savants fous ne sont plus dans l'illégalité, ils travaillent au nom du et pour le pouvoir (militaire, politique ou économique). Les villes-laboratoires réelles qui ont inspiré d'innombrables œuvres de fiction sont elles-mêmes complètement isolées géographiquement, par exemple : le camp de concentration d'Auschwitz, au milieu de la Pologne, et son bloc 10, où de nombreuses expériences sur des cobayes humains ont eu lieu dans le cadre du projet eugéniste nazi ; le laboratoire de Los Alamos, au milieu du Nouveau-Mexique, où est née la *Big Science* et, avec elle, la première bombe nucléaire ; et finalement, à Schenectady dans l'État de New York, le laboratoire de recherche de la General Electric (GE), qui a inspiré à

5. Alan Rauch, « The Monstrous Body of Knowledge in Mary Shelley's *Frankenstein* », p. 236-237.

Kurt Vonnegut son roman *Cat's Cradle* (1963). Ici comme dans le film d'Anderson, la structure du laboratoire permet l'émergence en son cœur de véritables savants fous.

Mais pourquoi l'isolement communautaire des savants mène-t-il à un déni collectif de responsabilité en regard des conséquences des découvertes scientifiques? Pourquoi des centaines de savants, souvent pacifistes, ont-ils accepté de travailler à la conception de la bombe la plus destructrice de l'histoire? Pour Jean-Jacques Salomon, qui s'est longuement penché sur la question, il faut se tourner vers l'idée de communauté du déni pour expliquer l'aveuglement des savants de Los Alamos :

Dans la dénégaration, dirait Freud, l'instinct de mort [créer une bombe] se cache sous les dehors de l'instinct de plaisir [résoudre une énigme]. [...] [Une] très grande partie des scientifiques constituent aujourd'hui une communauté qui s'identifie et se soude dans le déni, alors que l'invocation même de cette communauté permet précisément à chacun de renforcer un déni personnel. L'idée de la communauté de déni revient à Michael Fain (*Le désir de l'interprète*), qui l'a utilisée notamment pour l'analyser dans le cas de la communauté familiale en montrant qu'elle revient à opposer deux parties au sein d'une même personne⁶.

Dans le film *Resident Evil*, la représentation la plus évidente de l'isolement des scientifiques qui travaillent pour la Umbrella Corporation est la Ruche elle-même, lieu dans lequel sont situés les laboratoires, mais aussi les logements des chercheurs. Dans les premières scènes du film, le spectateur est brièvement témoin de la vie quotidienne des chercheurs dans la Ruche. L'architecture et l'aménagement des lieux visent à créer l'illusion du monde extérieur. Parce que, comme à Los Alamos ou dans les laboratoires de la GE à Shenectady, les savants, pour entretenir leur déni, doivent être à la fois collectivement isolés et avoir l'illusion de ne pas l'être. Outre cette illusion de normalité, qui est maintenue seulement quelques minutes dans le film, Anderson a recours à deux métaphores pour illustrer le fonctionnement de la Ruche : celle du pays des merveilles et celle du monde des insectes. Voyons d'abord comment cette dernière se déploie.

6. Jean-Jacques Salomon, *Les scientifiques. Entre pouvoir et savoir*, p. 267-268.

DES SAVANTS-INSECTES AUX SAVANTS-ZOMBIES

Pour représenter la structure architecturale de la Ruche, le film utilise une esthétique empruntée au jeu vidéo en recourant à des schémas animés en trois dimensions. D'ailleurs, ce type d'images – rappelant les plans fournis dans certains jeux immersifs – est utilisé tout au long du film pour situer les personnages dans la Ruche et montrer qu'ils sont poursuivis ou cernés. Le modèle de la Ruche montre bien que les laboratoires de la Umbrella fonctionnent en totale autarcie, dans le monde souterrain des insectes : entre 300 et 700 mètres sous la ville, si l'on en croit la légende, de même que l'échelle à gauche dans le cadre dont les couleurs, qui passent du bleu, au vert, puis au brun, illustrent la descente toujours plus profonde dans l'univers tellurique. Évidemment, la métaphore de la ruche reprend aussi le modèle des insectes sociaux, les ruches ou les fourmilières étant des microcosmes où l'individualité n'a pas sa place. Ainsi, la conscience individuelle se dissout dans l'intérêt collectif de la ruche, dans ce cas l'intérêt d'Umbrella, et non dans celui du monde extérieur, qui n'apparaît jamais, sinon détruit à la fin. Cette métaphore vient donc appuyer l'idée de communauté du déni de Salomon. De la même manière, la reine au centre de la ruche peut choisir d'éliminer tous ses sujets si l'intérêt supérieur le demande, ce qu'elle fait d'ailleurs dans le film.

Sur le plan individuel, cette iconographie métaphorique du savant-insecte est posée dès la première image du film. Le premier plan, après le prologue explicatif et le titre, forme un incipit filmique, c'est-à-dire que cette séquence, de par son montage, permet un passage du hors-texte au monde diégétique de l'œuvre et révèle une bonne partie de la structure idéologique du film si on l'étudie soigneusement. Il s'agit d'un faux *zoom in*, puisqu'on ne passe pas d'un plan plus large à un plan plus serré, le cadrage demeurant exactement le même : un écran complètement noir apparaît d'abord, puis, au centre de l'écran, un point lumineux qui grossit se révèle être un dédoublement du cadre, jusqu'à prendre toute la place et devenir le cadre lui-même. À l'intérieur de cette image, le cadre est encore dédoublé deux fois par la vitre et par la visière du masque qui sépare le savant de son expérience, ce qui évoque la distance qu'impose au spectateur la lentille de la caméra. Cette image qui grossit graduellement représente donc un scientifique seul dans son laboratoire (on ne sait pas encore qu'il s'agit du voleur responsable de l'épidémie) qui travaille sur une expérience manifestement très sensible et très dangereuse, vu sa protection. Son travail n'est pas présenté comme étant collectif, même s'il se trouve forcément dans un grand laboratoire (considérant la valeur

des équipements qu'il utilise) ; au contraire, il est présenté dans un total isolement et n'a que très peu d'attributs humains sur le plan iconographique. Avec les bras mécanisés et articulés qui prolongent les siens et la visière réfléchissante rappelant un œil d'insecte qui dissimule son visage, il ressemble surtout à une mante religieuse qui s'apprête à dévorer vivant son unique collaborateur.

Alors pourquoi ce faux *zoom in* ? Ce procédé visuel contribue à créer une aura d'isolement autour du travail scientifique. Au premier degré, le noir au centre duquel apparaît l'image peut faire référence à la situation souterraine du laboratoire, mais aussi à son isolement social : il n'émerge pas de la ville, mais du néant, comme si la science ne faisait pas partie de la société, ce que plusieurs scientifiques ont longtemps soutenu en alimentant le mythe de la neutralité de la science. Donc, en représentant le scientifique comme un insecte solitaire et son laboratoire comme émergeant du néant, cet incipit révèle une science déshumanisée et désocialisée qui ne pourra que se révéler monstrueuse si l'on en croit Frankenstein et tous ceux qui l'ont suivi. Cependant, l'image de ce savant « mante religieuse » constitue le seul moment où l'on voit un scientifique seul ; ceux-ci sont autrement toujours montrés en essaim.

Dans *Resident Evil*, la Ruche est donc la métaphore d'un microcosme qui fonctionne selon des règles collectives, mais internes et spécifiques, et Umbrella représente la science contemporaine et ses déviances, soulevant de véritables questions d'éthique scientifique, mais qui ne sont pas aussi manichéennes qu'on pourrait le croire. L'éthique scientifique, en tant que morale sectorielle, présente un certain nombre de problèmes plus ou moins solubles : les seuls « moyens » disponibles pour accomplir les objectifs constitutifs de la science, et qui sont exigés par la société, entrent parfois en contradiction avec les normes sociales. Par exemple, la bioéthique est initialement fondée sur les principes de Kant ; or, par définition, l'humain en tant qu'objet d'étude de la science ne peut être entièrement sujet, il demeure un moyen d'atteindre un savoir nouveau. Autrement dit, on exige de la science qu'elle augmente toujours le savoir sur le corps humain, mais on refuse que l'être humain soit un objet d'étude traité comme un simple moyen. Et, par un procédé d'inversion, ceux qui sont les plus déshumanisés dans le film sont les scientifiques eux-mêmes. Ce sont eux qui sont zombifiés (les « monstres » apparaissent à l'écran en sarrau), conséquence logique du déclenchement de l'épidémie dans le lieu (clos) de fabrication du virus lui-même. Lorsqu'une des militaires demande à la Reine rouge ce qui se passe, elle répond d'abord simplement : « Research and Development », plutôt que d'évoquer

l'épidémie de zombies, qui ne devient donc qu'un simple projet de recherche et développement parmi tant d'autres, ce que les films suivants démontreront.

D'ailleurs, comme la Reine de cœur de Lewis Carroll qui commande la décapitation de ses sujets, l'un des premiers personnages à mourir à l'écran est décapité par la porte d'ascenseur, lorsque les freins sont désactivés par la Reine rouge, annonçant que ce sont justement ces scientifiques qu'il faudra bientôt décapiter, puisqu'ils sont en voie de devenir les zombies, qu'ils ont d'une certaine manière toujours été. Évidemment, cette idée de couper la tête des savants fous renvoie au fait que c'est justement leur utilisation de la raison qui est problématique : le savant fou effraie parce qu'il est perçu comme ayant un intellect surdimensionné et une capacité émotive et empathique atrophiée. Couper la tête de ces savants, c'est éliminer la source de l'hybris problématique, celle qui menace de « détruire le monde » par son insouciance et son ambition.

L'équivalence entre zombie et scientifique apparaît de plusieurs autres manières dans le film, notamment dans la scène où Alice commence à retrouver la mémoire, processus qui se manifeste par un travail sur l'image. La transition du présent du récit (qui correspond à un état spécifique des lieux, en décomposition, et à un état spécifique des chercheurs, zombifiés) vers un passé qui oscille entre le souvenir (passé subjectif) et le *flash-back* (passé objectif) se fait par un très progressif fondu enchaîné sur toute la scène, dans laquelle Alice demeure pour sa part immobile, inchangée. Le fondu est si lent qu'il y a superposition des temporalités, des deux images qui demeurent visibles, mais surtout qui, paradoxalement, donnent l'impression que c'est le présent qui hante le passé, que la catastrophe était déjà présente en germe dans les lieux, dans le laboratoire, dont le fonctionnement, l'isolement ne pouvaient mener qu'à cet état catastrophique. Le montage, qui sert à matérialiser sur l'écran le processus de remémoration d'Alice, finit par créer un télescopage temporel qui exclut la Reine rouge de l'équation causale : la faute n'est pas imputable à l'intelligence artificielle ou même à celui qui a causé l'épidémie en volant le T-virus : c'est plutôt le travail quotidien des savants qui est en cause. Alors que le spectateur attendait des zombies dans le cadre, ce sont les chercheurs pré-zombifiés et insoucians qui apparaissent, tels des spectres. La fin du plan subjectif nous ramène subitement dans le présent lorsqu'Alice se rappelle l'existence d'un antidote (associé à ces fantômes du passé), que rendront toutefois inutile à la toute fin les savants-insectes qui entraînent Alice dans une nouvelle séquence d'expériences.

Il est difficile pour le spectateur, après avoir été confronté aux hordes de morts-vivants en sarrau tout au long du film, de ne pas voir dans cette masse de scientifiques qui attaquent à la toute fin Alice et Matt une nouvelle incarnation de la figure du zombie ; toutefois, la lumière blanche dont les chercheurs émergent, la propreté impeccable de leurs habits et leur absence de bouche et d'yeux reconnaissables les placent plutôt du côté des savants-insectes. Cette attaque est trop organisée, trop hiérarchisée pour être le fait de zombies qui nous apparaissent soudainement moins dangereux que les scientifiques qui les ont créés. Un des savants-insectes donne des ordres et les mouvements des autres sont coordonnés, ce qui laisse Alice incapable de se défendre, alors qu'elle commençait à maîtriser sans mal les zombies. Elle deviendra ainsi, entre les mains de ces véritables savants fous, une créature de Frankenstein nouveau genre.

Dans ce premier film de *Resident Evil*, le personnage d'Alice (inventé pour l'occasion, puisqu'elle était absente des jeux vidéo) doit traverser un monde où les normes se contredisent parfois, où la causalité est mise à mal et où les lois sont absurdes, alors que leur transgression conduit à la peine capitale. Ce monde est bien sûr une version zombiesque de celui d'*Alice au pays des merveilles*, cet univers fictionnel imaginé par le mathématicien Charles Dogson (sous le pseudonyme de Lewis Carroll) en 1865.

ALICE AU PAYS DES ZOMBIES : INTERTEXTUALITÉ ALLUSIVE OU HYPERTEXTUALITÉ ?

Les références à l'univers diégétique carrollien dans le film d'Anderson sont omniprésentes : du nom de la protagoniste au passage à travers le miroir, en passant par la Reine rouge et le lapin blanc. Mais comment interpréter cet intertexte et quelle importance lui accorder ? Hannah Priest, dans son article « Through the Looking-Glass: Interrogating the "Alice-ness" of Alice », écrit :

The frequency with which [...] [verbal and visual references to Lewis Carroll's nineteenth-century novels *Alice's Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass*] appear suggest a conscious intertextual relationship [...]. However, this intertextuality is notable for its superficiality and tenuousness. [...] It is possible, therefore, to view these references as a sort of "Wonderland window dressing" [...] intended to indicate the move from

the “real” world to somewhere “other” and to signpost the strangeness of the otherworld⁷.

Or, Priest, dont l'article s'attarde exclusivement au personnage d'Alice (ou plutôt aux personnages d'Alice dans la culture contemporaine), écarte un peu rapidement comme étant superficielle la résurgence d'éléments de *Alice's Adventure in Wonderland*⁸ dans *Resident Evil*. Cette relation hypertextuelle entre les deux œuvres pourrait bien être plus profonde et plus significative qu'il y paraît. Elle fournirait en effet un ensemble de clés de lecture de l'univers du film de zombies, à la fois sur les plans épistémologique et éthique.

Si on s'en tient aux catégories de transtextualité proposées par Gérard Genette, on pourrait parler d'intertextualité allusive⁹ ou, pour être plus précis, d'intermédialité allusive, dans la mesure où l'on passe du texte écrit à l'image filmée et que toute référence ne pourra donc qu'être l'objet de métamorphoses et de transpositions. À moins qu'il ne s'agisse tout simplement d'hypertextualité, que Genette définit comme

[...] toute relation unissant un texte B ([...] *hypertexte*) à un texte antérieur A ([...] *hypotexte*) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle du commentaire. [Lorsqu'un] texte dériv[e] d'un autre texte préexistant [...], [c]ette dérivation peut être soit de l'ordre [...] [du] métatexte [...] [qui] « parle » d'un texte [...]. Elle peut être d'un autre ordre tel que B ne parle nullement de A, mais ne pourrait cependant exister tel quel sans A, dont il résulte au terme d'une opération [...] de *transformation* [...] ¹⁰.

Mais pour voir dans le premier film de la série des *Resident Evil* un véritable hypertexte d'Alice, il faut aller bien au-delà du « Wonderland window dressing » qu'évoque Priest et relire attentivement les romans de Carroll, en oubliant les versions édulcorées et approximatives qui sont

7. Hannah Priest, « Through the Looking-Glass », s. p.

8. Lewis Carroll et Martin Gardner, *The Annotated Alice*. Désormais, toutes les citations tirées de cette édition seront désignées par la mention *A*.

9. Selon Gérard Genette, l'intertextualité est « une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d'un texte dans un autre. Sous sa forme la plus explicite et la plus littérale, c'est la pratique de la *citation*, [...] sous une forme moins explicite et moins canonicque, celle du *plagiat*, [...] qui est un emprunt non déclaré, mais encore littéral; sous une forme encore moins explicite et moins littérale, celle de l'*allusion*, c'est-à-dire d'un énoncé dont la pleine intelligence suppose la perception d'un rapport entre lui et un autre auquel renvoie nécessairement telle ou telle de ses inflexions, autrement non recevable ». (Gérard Genette, *Palimpsestes*, p. 8.)

10. Gérard Genette, *Palimpsestes*, p. 13.

parues depuis. À la suite de cette lecture, on constate que *Resident Evil* dérive surtout du premier roman (*Alice's Adventure in Wonderland*) sur le plan de la structure du récit, alors que le second (*Through the Looking-Glass and What Alice Found There*) ne lui fournit que certains éléments ponctuels assez secondaires (le miroir, la Reine rouge et le jeu).

On peut résumer le premier des romans de Carroll ainsi : la jeune Alice s'endort¹¹, perd la mémoire et son identité (« Who in the world am I? Ah, *that's* the great puzzle! », *A*, p. 14), suit un lapin blanc pressé par le temps dans un monde caché dans les profondeurs de la terre et se fait constamment attaquer par toutes sortes de créatures mystérieuses qui menacent littéralement ou symboliquement de la démembrer (« [this arm has] got no business there, at any rate : go and take it away! », *A*, p. 41-42), de la décapiter¹² ou de la dévorer¹³. Elle se défend physiquement en donnant des coups de pied (« I *think* I can kick a little! », *A*, p. 42), des coups de bâton, en proférant des menaces¹⁴ et en s'enfuyant (« she ran off as hard as she could », *A*, p. 44; « she set off at once, and ran till she was quite tired and out of breath », *A*, p. 46), alors qu'elle tente de comprendre le fonctionnement de ce monde dont les lois naturelles sont différentes du sien et que son corps change constamment de forme et de dimension. Elle mentionne plusieurs fois avoir peur de ne pas pouvoir sortir et de ne pas survivre à son aventure : « "That was a narrow escape!" said Alice, a good deal frightened at the sudden change, but very glad to find herself still in existence. » (*A*, p. 24); puis, « there seemed to be no

-
11. « Alice was beginning to get very tired »; « the hot day made her feel very sleepy » (*A*, p. 11); « she was dozing off », « Alice began to get rather sleepy » (*A*, p. 14).
 12. La Reine de cœur ordonne quatorze fois la décapitation de sujets, sans compter les mentions d'exécutions ou de condamnations (sans préciser la méthode), ce qui inquiète Alice : « "They're dreadfully fond of beheading people here: the great wonder is, that there's anyone left alive!" She was looking about for some way of escape, wondering whether she could get away without being seen. » (*A*, p. 85)
 13. « An enormous puppy was looking down at her with large round eyes, and feebly stretching out one paw, trying to touch her. [...] [S]he was terribly frightened all the time at the thought that it might be hungry, in which case it would be very likely to eat her up » (*A*, p. 45-46); « it isn't etiquette to cut anyone you've been introduced to » (*A*, p. 262); « "What impertinence!" said the Pudding. "I wonder how you'd like it, if I were to cut a slice out of *you*, you creature!" » (*A*, p. 263).
 14. « "We must burn the house down!" said the Rabbit's voice. And Alice called out, as loud as she could, "If you do, I'll set Dinah [her cat] at you!" There was a dead silence instantly [...]. [A] shower of little pebbles came rattling in at the window, and some of them hit her in the face. [...] [S]he shouted out "You'd better not to that again!", which produced another dead silence. » (*A*, p. 43-44)

sort of chance of her ever getting out of the room again, no wonder she felt unhappy. [...] [S]hall I *never* get any older than I am now?» (A, p. 39) Elle rencontre la Reine de cœur qui est maîtresse du jeu¹⁵ (qu'on pense aux jeux de croquet et de cartes dans le premier roman), et n'hésite pas à décapiter tous les participants qui contreviennent à ses règles devenues lois. Le premier roman se termine lorsqu'Alice se réveille. Le second se résume assez simplement par un voyage d'Alice dans le monde de l'autre côté du miroir où tout est inversé (logique, directions, écriture, etc.) et où elle participe à un immense jeu d'échecs. Son objectif, en tant que pion, est de traverser l'échiquier et de devenir elle-même une reine. Contrairement à ce qui se produit dans le premier roman, son corps ne change pas de forme constamment et ses relations avec les créatures qu'elle rencontre sont beaucoup moins violentes et conflictuelles.

Similairement, on peut résumer *Resident Evil* comme étant l'histoire d'Alice, une jeune femme qui s'éveille, amnésique, après être tombée dans la douche. Elle est rapidement entraînée par un groupe de militaires pressé par le temps derrière le miroir de sa chambre et dans un profond souterrain vers un monde isolé et étrange où des hordes de zombies et autres créatures l'attaquent pour la dévorer et la démembrer. Au fur et à mesure qu'elle progresse dans ce monde inspiré d'un jeu vidéo, elle parvient à se souvenir de bribes de son passé (à la vue d'un lapin blanc dans un laboratoire¹⁶) et de son identité, ce qui lui permet de se défendre grâce à ses qualités de guerrière : elle se bat au corps à corps (coups de pied), utilise des armes et s'enfuit lorsque c'est nécessaire. Puis, elle doit combattre la Reine rouge, une intelligence artificielle responsable de faire respecter les règles de sécurité dans ce monde souterrain et qui a exécuté tous ses « sujets » (les scientifiques qui habitaient la Ruche) à la suite du non-respect de l'une de ses règles : la conservation sécuritaire des virus dans le laboratoire. Alice parvient à gagner contre la Reine rouge, notamment en menaçant de la débrancher complètement. Le film se termine lorsqu'Alice s'éveille dans un laboratoire vide après s'être échappée

15. On pourrait établir un rapport, circonstanciel il est vrai, entre le fait que les romans de Carroll sont construits comme des jeux qui prennent vie dans l'imaginaire de la jeune Alice et le fait que les films de Paul W. S. Anderson sont adaptés de jeux vidéo cultes et en conservent certains éléments.

16. Le lapin guide Alice dans sa mémoire, puisque c'est là l'image qui déclenche la fin de son amnésie et la réalisation qu'il existe un antidote au T-virus (antidote que l'on pourrait comparer au morceau de champignon de la chenille fumeuse de narguilé qui résout les problèmes de métamorphoses physiques de la jeune Alice).

de la Ruche et avoir été enlevée par les scientifiques de la Umbrella Corporation.

Au-delà des nombreuses similitudes dans la structure générale du récit, différents éléments méritent qu'on s'y attarde plus avant. D'abord, la relation axiologique et actancielle entre les personnages d'Alice et de la Reine rouge dans les deux œuvres ; puis, l'inversion des règles éthiques et des lois de la nature qui dénotent un véritable changement de paradigme scientifique.

ALICE(S) ET LA REINE ROUGE

Un des éléments de *Resident Evil* les plus clairement empruntés à son hypotexte est sans doute le couple de personnages que forment Alice et la Reine rouge (qui se confond avec la Reine de cœur). Ce qu'elles incarnent, sur le plan symbolique et moral, et la façon dont elles sont représentées dans le texte et sur l'écran font toutefois, à certains égards, l'objet d'une inversion.

	Alice	Reine rouge (Reine de cœur)
Romans (Carroll)	Enfant Exploratrice Forme variable Raison	Femme Tyran Forme stable Déraison
Roman et film	Réelle Protagoniste	Virtuelle (hologramme ou rêve) Antagoniste
Film (Anderson)	Femme Guerrière/héroïne Morale : primauté de la vie individuelle (sujet) Forme stable (seule à résister à la métamorphose physique)	Enfant Souveraine Morale : primauté de la collectivité Polymorphe (ordinateur, hologramme, vue subjective)

Ainsi, on constate qu'il y a quelques points communs entre les personnages dans les deux œuvres, mais surtout des différences, voire des inversions. Alice est un personnage réaliste, en ce qu'elle est d'abord introduite par Carroll dans un récit-cadre qui joue sur l'effet de réel et qui se déroule dans un univers diégétique assimilable au nôtre ; à l'écran, incarnée par Milla Jovovich, Alice est présentée comme une femme

humaine « normale » faite de chair et de sang¹⁷. De son côté, les Reines rouge et de cœur sont virtuelles, puisqu'elles habitent, dans l'univers de Carroll, le monde des rêves d'Alice. Dans le film d'Anderson, la Reine rouge n'a d'existence que sous la forme d'une intelligence artificielle qui peut projeter une image holographique ou encore nous montrer sa vue subjective, mais elle n'a jamais d'existence corporelle.

Du côté des différences, dans les romans, le corps d'Alice se métamorphose constamment, ce qui traduit un manque de contrôle de la protagoniste sur sa propre vie, qu'elle parvient à maîtriser progressivement alors que sa forme se stabilise. De son côté, la Reine de cœur demeure toujours la même. Dans le film, Alice, au contraire, est le seul personnage qui réussit à ne pas se métamorphoser (en zombie notamment). Tous les personnages humains se font mordre par un zombie ou une autre créature, ce qui entraîne leur métamorphose. Même les personnages qui meurent avant que les zombies n'apparaissent voient leur corps morcelé par un puissant laser. De son côté, la Reine rouge n'est pas métamorphe, mais polymorphe ; elle apparaît sous différentes formes : un hologramme, un écran en vue subjective, une voix désincarnée, un ordinateur bien réel fait de circuits, une lumière rouge évoquant la meurtrière I.A. HAL-9000 de Stanley Kubrick (*2001 : A Space Odyssey* [1968]). Si la stabilité de la forme d'Alice lui permet une grande maîtrise de son corps et de son environnement, la polymorphie et la « mise en réseau » de la Reine rouge la rendent plus inquiétante et dangereuse : son omniscience et son omnipotence n'ont d'égale que sa résolution (inhérente à sa programmation) à protéger le monde extérieur des menaces qui foisonnent dans son royaume.

Puis, toujours sur le plan de la représentation corporelle, Alice est une enfant dans les romans de Carroll et une femme adulte dans le film, alors qu'inversement la Reine rouge est une adulte dans les romans et est représentée holographiquement comme une enfant dans le film. Pour quelles raisons ? Anderson a sans doute fait ce choix pour donner à la Reine rouge un aspect inoffensif et lui permettre de manipuler de façon plus crédible les émotions de ceux qui voudraient la désactiver. Aussi, son apparence infantile et ses habits vaguement victoriens établissent un lien avec la jeune Alice de Lewis Carroll, de même qu'avec toute une

17. Ce n'est vrai que dans le premier film, puisque dans les suivants, la « réalité » ontologique d'Alice est ébranlée : elle est manipulée génétiquement pour devenir un super-soldat, ce qui fait d'elle en partie une créature, puis elle est clonée à répétition.

tradition cinématographique de personnages d'enfants démoniaques et meurtriers (de *The Exorcist* [William Friedkin, 1973] au *Village of the Damned* [Wolf Rilla, 1960], en passant par *The Shining* [Stanley Kubrick, 1980] et *Rosemary's Baby* [Roman Polanski, 1968]). Cette évocation de l'innocence problématique peut également nous ramener du côté des scientifiques qui, justement, auraient perdu la leur au moment de construire la bombe nucléaire, du moins si l'on en croit Robert J. Oppenheimer ou Freeman Dyson¹⁸.

INVERSION DES RÈGLES ET DES LOIS DE LA NATURE

Ce jeu de contrastes et d'inversions entre Alice et la Reine rouge nous mène à un autre détournement bien plus fondamental, mais moins évident : celui des lois naturelles. La métaphore du pays des merveilles, filée tout au long du film, établit les laboratoires d'Umbrella comme un monde dont les règles de fonctionnement et les principes moraux diffèrent radicalement de ceux de la société extérieure. Alice apparaît dans les premières images alors qu'elle se regarde dans le miroir, amnésique et incapable d'établir sa propre identité, puis pénètre la Ruche à travers un faux miroir qui cache une entrée vers un monde où « the things go the other way » (A, p. 141), pour citer Carroll, dans une traversée qui impose un changement de paradigme. William E. Harris explique que

in his classic book *The Structure of Scientific Revolutions*, [Thomas] Kuhn invites us to view scientific work as operating within *paradigms*: a paradigm is just a framework, or point of view, within which questions are asked and discussions are held. [...] Any paradigm is seen as resting on various assumptions which are not questioned or sometimes not even looked at. But paradigms can be overturned or replaced at certain points in history, usually because of the work of particularly visionary people. [...] These *paradigm shifts* have the power to change the way that people see and think¹⁹.

Les deux romans pour enfants que publie Lewis Carroll en 1865 et en 1871 adviennent justement au moment où un important changement de paradigme scientifique secoue l'Angleterre victorienne. Cette révolution scientifique débute au moment où, en 1859, Charles Darwin publie son désormais célèbre *On the Origin of Species* et force ainsi les

18. À ce sujet, lire notamment J. Robert Oppenheimer, *The Open Mind*; Freeman Dyson, *Disturbing the Universe*; Herbert Frank York, *The Advisors*.

19. William E. Harris, « Sherlock Holmes, *Alice in Wonderland*, and Other Metaphors for Modern Science », s. p.

humains à repenser leur place dans la nature. Les « lois de la nature » que l'on croyait connaître jusque-là sont ébranlées et remplacées par de nouvelles qui peuvent d'abord déstabiliser et sembler insensées : ainsi, l'homme descendrait du singe ? Quelle absurdité !

Le pays des merveilles et le monde derrière le miroir dans lesquels Alice doit apprendre à survivre représentent parfaitement ce nouvel univers déstabilisant post-Darwin : « so many out-of-the-way things had happened lately, that Alice had begun to think that very few things indeed were really impossible. » (*A*, p. 16) Selon Ruth Murphy,

as a post-Darwinian text, *Alice* has a choice between two visions of nature –nature as a forum for physical, moral and religious progression towards perfection, or nature as a violent, chaotic struggle for life in the face of extinction. [...] Carroll used children's literature as a space for what would be unspeakable in an adult novel, creating a world of danger, predation and death, where the certainty of old theories and old knowledge are “detritus” in the new, Darwinian world²⁰.

Qu'en est-il de *Resident Evil*? Sans doute n'est-ce que le fruit du hasard, mais le premier jeu *Resident Evil* de Capcom est paru quelques mois avant la naissance de la première brebis clonée Dolly, en 1996. Considérant que le film qui en a été tiré met en scène le génie génétique et ce qu'il pourrait bien produire de pire, le monde de la Ruche dans lequel Alice pénètre est l'incarnation parfaite d'une véritable révolution dans notre rapport au vivant, désormais modifiable jusque dans les tréfonds de son génome, et surtout marchandisable et militarisable. Cette révolution prend la forme, dans le film, d'une série d'inversions axiologiques et symboliques qui apparaissent à différents niveaux. D'abord, les catégories généralement étanches de la mort et de la vie, de l'animé et de l'inanimé, se voient transgresser par ces « morts vivants » : dans la Ruche, être mort signifie être plus vivant que jamais, alors qu'être vivant signifie être en attente d'une mort (très) prochaine. On assiste d'ailleurs à une inversion similaire dans les romans de Lewis Carroll, puisque les objets, par exemple les pièces d'échec ou les cartes à jouer, s'animent régulièrement et deviennent même autant de menaces à la vie d'Alice.

Puis, c'est le couple créateur/créature qui s'inverse et se confond. Dans la plupart des récits de créatures artificielles depuis Frankenstein, créateur et créature sont immanquablement des doubles, et leur relation peut cristalliser différents rapports de pouvoir : ennemis, maître/esclave,

20. Ruth Murphy, « Darwin and 1860s Children's Literature », p. 14-17.

parent/enfant, etc. Le cas de *Resident Evil* s'inscrit davantage dans la lignée de Jekyll et Hyde, puisque les créateurs (Jekyll et les scientifiques d'Umbrella) deviennent leurs propres créatures (Hyde et les zombies), ouvrant ainsi la porte à une réflexion sur la dualité de l'humain.

Enfin, la dichotomie entre la raison et les pulsions est commune à tous les récits de zombies, mais elle est particulièrement prégnante dans *Resident Evil*. Les zombies, qui ne sont que pures pulsions (« the basest of impulses, the most basic of needs »), sont en fait ceux-là mêmes qui n'étaient d'abord que pure raison, en tant que représentants de la science collective. Au cœur du laboratoire, là où l'on peut s'attendre à découvrir le royaume de la raison, on découvre, comme Alice au pays des merveilles, un monde qui en est désormais dénué. Et au centre de cette confrontation entre pulsion et raison se trouve évidemment la figure du savant fou, qui est dévoré par sa pulsion épistémique, et ce, depuis Frankenstein.

CETTE SCIENCE QUI CRÉE DES MONSTRES... DEPUIS DEUX SIÈCLES

Les liens entre les films de zombies (en particulier celui-ci) et le roman de Mary Shelley ne se résument évidemment pas seulement au fait que Victor Frankenstein est à l'origine de la figure du savant fou isolé et immoral, dont l'aboutissement narratif est, dans le cinéma d'Anderson, la communauté de savants isolés du monde par Umbrella. Le fondement épistémologique de la création de la vie est, dans les deux cas, très similaire, bien que reflétant respectivement les intérêts et avancées scientifiques de chaque époque : l'électricité animale chez Shelley et les épidémies virales et la génétique chez Anderson. Symboliquement, le monstre de Frankenstein et le zombie ne sont par ailleurs que des cadavres animés ; ils sont tous deux la démonstration des dérapages d'une science qui abandonne à la naissance ses créations faites dans le secret. La manière dont les monstres prennent vie à l'écran (autrement dit, le premier indice corporel qui marque leur éveil) est toujours très révélatrice de la menace qu'ils incarnent dans le récit. L'ouverture de l'œil signale la vie dans le roman *Frankenstein* et dans ses adaptations filmiques les plus fidèles : « I saw the dull yellow eye of the creature open²¹. » Mais, dans la plupart des adaptations depuis *Frankenstein* de James Whale en 1931, c'est le mouvement de la main qui révèle au savant fou sa réussite, annonçant

21. Mary Shelley, *Frankenstein*, p. 45.

déjà que la créature n'aura virtuellement aucune intelligence et étranglera de ses mains puissantes tous ceux qui croiseront son chemin. La figure du zombie d'Anderson emprunte donc surtout à la version cinématographique du monstre de Frankenstein. Dans *Resident Evil*, se sont simultanément la main et les yeux qui marquent la ressuscitation, alors qu'on aurait pu s'attendre à un mouvement de la bouche, par exemple, considérant la pulsion sadique orale qui caractérise le zombie. Cette équivalence entre zombie et monstre de Frankenstein est évidente, mais ce qui est encore plus intéressant dans le film, c'est que l'unique survivante est également présentée comme une créature : la fiancée de Frankenstein.

L'avant-dernière scène du film nous montre Alice capturée par l'essaim des savants fous d'Umbrella qui expérimentent sur elle, ce dont elle n'est consciente que dans de brefs moments de lucidité. Un très gros plan sur son œil marque finalement son réveil, alors qu'elle est branchée à diverses machines. Il s'agit d'une véritable renaissance, ce que ses mouvements mal coordonnés suggèrent d'ailleurs. Ce n'est plus Alice, mais autre chose, une créature fabriquée à l'image de la fiancée de Frankenstein. Ces dernières images du film servent de pont vers le film suivant, dans lequel Alice possède une force et une rapidité accrues, mais a perdu une part de son humanité, ce qu'elle constate elle-même. Cette finale, avec l'image d'Alice nue, le gros plan sur l'œil, les cicatrices et le miroir sans tain, nous ramène au tout début du film et nous fournit les clés d'interprétation de la scène où l'héroïne apparaît pour la première fois, complètement amnésique, seule dans le manoir, et l'exact même gros plan sur son œil indique au spectateur son éveil. Dès lors, on comprend qu'Alice a, symboliquement, toujours été la fiancée de Frankenstein, cette créature féminine dont la naissance, dans le roman de Shelley, est avortée, mais qui est apparue ensuite dans d'innombrables films : cette femme idéale (contrastant avec la monstruosité des créatures masculines et des zombies), couchée sur une table d'opération, attachée, couverte de bandelettes ou connectée à des tubes et à des fils, au-dessus de laquelle se penche un savant fou ému, invariablement masculin.

On pourrait d'ailleurs faire remonter ce type de récit aussi loin que la Galatée de Pygmalion et, plus récemment, l'Hadaly d'Edison (dans *L'Ève future* [1886] de Villiers de L'Isle-Adam). Comme l'écrit Philippe Breton à propos des créatures artificielles,

[l]a représentation de l'humain, *via* la créature [...] apparaît [...] comme une métaphore [...]. [Par exemple,] la statue de Galatée n'est pas une femme, mais une métaphore de femme. Elle en suggère la beauté, placée ici au rang

de qualité essentielle, dans un contexte où la représentation de la femme dans l'Antiquité associe étroitement beauté et féminité²².

Alice incarne une résistance possible par son refus d'accepter les règles du système qui l'a pourtant créée (et recrée, plus forte que jamais), et par son opposition à la puissance de la *Big Science* et de son corporatisme zombifiant. Elle est la métaphore d'une humanité prête à tout pour survivre à l'inhumanité.

Bref, le film *Resident Evil* de Paul W. S. Anderson est bien plus qu'un simple produit dérivé d'un jeu vidéo qui a marqué son époque ; il offre une véritable réflexion sur la technoscience contemporaine, son rapport à l'éthique, à l'humain, au pouvoir, au capitalisme, au complexe militaro-industriel, etc. L'organisation de l'espace du laboratoire, sous terre et complètement isolé du monde extérieur, de même que l'intertexte avec l'œuvre de Lewis Carroll dévoilent un monde parallèle, celui de la *Big Science*, qui décide de ses propres règles et refuse d'en assumer les conséquences. Si les zombies qui peuplent ce monde sont issus des scientifiques qui ont fabriqué un virus responsable de leur propre métamorphose, c'est que l'institution scientifique apparaît sans âme, sans morale, mue seulement par ses impulsions épistémique et économique. À l'image d'une véritable ruche, l'intérêt de l'essaim prime sur l'individu, dont l'identité se dissout dans la masse contaminée. Comme tout bon récit de créatures et de savants fous, *Resident Evil* offre une réflexion plus complexe qu'il n'y paraît sur l'identité et sur l'humanité au moment d'un changement de paradigme, celui des biotechnologies. Or, il s'agit justement là du fondement épistémique et éthique de la philosophie posthumaniste, que la série entière des films met en scène et en perspective, notamment autour des notions d'hybridité, de surhumain et de créatures génétiquement modifiées.

RÉFÉRENCES

- Anderson, Paul W. S., *Resident Evil / Resident Evil: Apocalypse*, Resurrected Edition, Screen Gems et Sony pictures, 2007.
- Breton, Philippe, *À l'image de l'homme: du Golem aux créatures virtuelles*, Paris, Seuil, 1995.

22. Philippe Breton, *À l'image de l'homme*, p. 69.

- Carroll, Lewis (Charles Dogson) et Martin Gardner, *The Annotated Alice: Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*, The Definitive Edition, New York et Londres, W. W. Norton & Company, 2000 [1960].
- Genette, Gérard, *Palimpsestes: la littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982.
- Harris, William E., « Sherlock Holmes, *Alice in Wonderland*, and Other Metaphors for Modern Science – or – Where's the User's Manual for This Thing? », conférence, Hamilton, Université McMaster, 30 novembre 1999, en ligne, <https://www.physics.mcmaster.ca/~harris/Publications/wintertalk.html>.
- Lauro, Sarah Juliet, « The Eco-Zombie: Environmental Critique in Zombie Fiction », dans Stephanie Boluk et Wylie Lenz (dir.), *Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture*, New York, McFarland, 2011, p. 54-66.
- Murphy, Ruth, « Darwin and 1860s Children's Literature: Belief, Myth or Detritus », *Journal of Literature and Science*, vol. 5, n° 2, 2012, p. 5-21.
- Rauch, Alan, « The Monstrous Body of Knowledge in Mary Shelley's *Frankenstein* », *Studies in Romanticism*, vol. 34, n° 2, été 1995, p. 227-253.
- Salomon, Jean-Jacques, *Les scientifiques. Entre pouvoir et savoir*, Paris, Albin Michel, 2006.
- Shelley, Mary, *Frankenstein, or the Modern Prometheus*, Ware, Wordsworth Classics, 1999 [1818].

Conceptions scientifiques sur la zombification : l’imaginaire du zombie dans « Herbert West – Reanimator »

MARC ROSS GAUDREULT
Université du Québec à Montréal

S. T. Joshi, éminent critique et spécialiste de l’œuvre de Howard Phillips Lovecraft, écrivait en 1983 :

Lovecraft scientific rationalism could not allow him to concoct horrors without some basis in reality, hence his rejection of such gratuitous and scientifically impossible entities as the vampire, the werewolf, or the ghost. “The time has come when the normal revolt against time, space, and matter must assume a form not overtly incompatible with what is known in reality – when it must be gratified by images forming *supplements* rather than *contradictions* of the visible and measurable universe”. This means that a tale must be grounded in the real world except in “the one supernatural channel chosen”¹.

Lovecraft n’a jamais fait référence, dans ses œuvres, à des figures trop ouvertement surnaturelles, comme le vampire, le loup-garou ou le spectre, créatures qui relèvent davantage du mythe que de l’alibi scientifique (j’y reviendrai). En revanche, il emprunte les traits du zombie, monstre traditionnellement associé à la magie nécromancienne ou au culte vaudou, pour en faire l’élément fantastique au centre d’une série de courtes nouvelles parues en six parties distinctes en 1921-1922 dans le fanzine *Home Brew* et regroupées sous le titre « Herbert West – Reanimator ».

En faisant référence au rationalisme de Lovecraft pour justifier ce refus du surnaturel trop mythique, trop merveilleux, trop proche de ce qu’on nommera plus tard la *fantasy*, Joshi souligne la volonté de l’écrivain d’ancrer son fantastique dans un « réel » fantasmé, mais vraisemblable, simulacre du réel extradiégétique dont il imite les lois internes. En ce sens, Lovecraft, qui était profondément matérialiste, propose des

1. S. T. Joshi, *H.P. Lovecraft*, p. 58.

prémises à ses fictions qui reposent entièrement sur des données d'abord vérifiables scientifiquement et qui se constituent en un monde empirique indiscernable du nôtre, hormis évidemment en ce qui concerne la topographie fictive lovecraftienne, nommément les villes mythiques d'Arkham et d'Innsmouth ou l'Université Miskatonic. Or, c'est ce cadre nomologique qui est ensuite brisé dans ses nouvelles, lors de l'introduction, dans le récit, du monde anticognitif.

Cette expression, je l'emprunte au critique Darko Suvin dans son essai *Pour une poétique de la science-fiction*, lequel, au lieu de parler de l'éternelle dichotomie nature/surnature, utilise l'étiquette « monde anticognitif² », qu'il oppose à celle du monde de la connaissance empirique. Cette nomenclature a le mérite, plutôt que de nous cantonner dans les limites de la connotation « magique » associée au terme « surnaturel », de renvoyer ainsi à un monde qui échappe à notre rapport aux connaissances – ce qui est nettement plus inclusif et a l'avantage de regrouper au sein du genre fantastique des textes naguère plus rébarbatifs aux définitions reposant sur la seule surnature comme, par exemple, les récits de Borges. J'en profite pour préciser que les critiques qui insistent pour associer Lovecraft à la science-fiction³ sont dans le tort et que ses récits ne devraient pas être analysés sous cet angle. Lovecraft, en effet, se définissait lui-même comme un écrivain fantastique. S'il employait certes de nombreux thèmes proprement science-fictionnels, il reste que l'atmosphère générale de ses nouvelles demeure clairement fantastique⁴.

2. Darko Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction*, p. 30.

3. Comme le fait Gérard Klein : « Or la surnature qui constitue le fond apparent de toute œuvre fantastique est complètement absente de l'œuvre de Lovecraft dont l'idéologie est proche de celle de la science-fiction, sinon impossible à distinguer de celle de cette dernière. L'idéologie manifeste de Lovecraft est matérialiste. La connaissance du monde passe pour lui, comme pour tous les écrivains de science-fiction [...], par la connaissance positive. Alors que le fantastique repose en dernière analyse sur l'hypothèse d'une dualité de l'univers, nature et surnature, la science-fiction fait toujours plus ou moins explicitement, l'hypothèse de l'unicité de l'univers. [...] [L]e fantastique paraît avoir évolué vers la fin du dix-neuvième siècle et au vingtième siècle vers des formes dont la surnature paraît complètement évacuée, mais qui n'en conservent pas moins leur spécificité par rapport à la science-fiction : l'intrusion de la surnature ne serait donc pas une caractéristique absolue du fantastique. » (Gérard Klein, « Entre le fantastique et la science-fiction, Lovecraft », p. 49. [Je souligne.]

4. Et en cela, je rejoins la position adoptée par S. T. Joshi : « It is easy [...] to see how close is Lovecraft's work to that of science fiction. Science fiction similarly emphasizes a *scientific justification* of the events in a tale. There are, however, fundamental differences between Lovecraft's *intention*. It is clear that Lovecraft was always trying

Mais revenons au zombie. Les zombies que Lovecraft propose sont dans cette lignée matérialiste. *Exit* alors toute part empruntée au domaine du merveilleux dans leur composition : nulle magie, nul pentacle, nulle incantation, nulle invocation, nul *Necronomicon*. Le monde anticognitif est certes présent par ce trope du zombie – mais il est totalement subsumé à une rhétorique qui relève du discours scientifique. Il faut savoir que le zombie, cadavre réanimé, n'est en fait jamais nommé, dans la nouvelle, pour ce qu'il est – un zombie, justement. Le zombie de Lovecraft est en fait le résultat indésirable de l'échec d'une expérimentation scientifique et, en ce sens, c'est l'expérimentation *en soit* qui prend alors le pas sur l'horreur du résultat.

Et c'est un peu là que Lovecraft innove et demeure d'actualité pour le lecteur contemporain, lequel est désormais familier avec les morts anthropophages plus ou moins putréfiés déchiquetant les vivants dans une surenchère sanguinolente et qui font aujourd'hui la norme de ce sous-sous-genre (genre de l'horreur, sous-genre du *gore*, sous-sous-genre du récit de zombies). Si, depuis la sortie en salle de *Night of the Living Dead* en 1968, il est généralement convenu que le père de la figure contemporaine du zombie est Georges A. Romero, il faut reconnaître que la nouvelle de Lovecraft place celui-ci dans une position de précurseur, puisqu'à l'époque où publiait le Reclus de Providence, la figure du zombie était indissociable du culte vaudou haïtien. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si la première occurrence filmique du zombie situe la diégèse dans la perle des Antilles et met justement en scène un sorcier vaudou sublimement incarné par Bela Lugosi, lequel porte le film des frères Halperin sur ses épaules. Certes, *White Zombie* est paru en 1932, dix ans après le texte de Lovecraft, mais il est raisonnable d'affirmer que le zombie, dans son incarnation vaudou, c'est-à-dire le fruit de l'ensorcellement d'un *bokor* (prêtre vaudou), occupait déjà une large place dans l'imaginaire culturel. Après tout, *Le Zombi du Grand Pérou ou La Comtesse de Cocagne*, roman de Pierre-Corneille Blessebois où le vaudou est justement la cause

to evoke horror, wonder, terror, and awe. The importance that Lovecraft placed on *mood* and *atmosphere* [...] explains why Lovecraft felt that the *plot* or *events* of a story were negligible and why he himself in his tales [...] worked toward the creation of atmosphere through use of poetic language, first-person narration, and emphasis on the subjective impressions of the narrator. Lovecraft felt that science fiction was in theory a genre devoted to *ideas* and not to mood.» (S. T. Joshi, *H.P. Lovecraft*, p. 59.)

de la zombification et historiquement la première occurrence fictive de la figure qui nous intéresse, ne remonte-t-il pas à 1697⁵ ?

Une autre particularité du récit de Lovecraft, outre le fait qu'il évacue toute forme de surnaturel dans son processus de zombification, est qu'il ne verse jamais dans le genre de l'horreur pure. Le monstre demeure généralement dissimulé, suggéré davantage que montré, ce qui fait que le récit, même lors de l'instant de la confrontation, ne verse jamais dans l'horreur véritable, et se cantonne dans le fantastique. Lovecraft cherche à créer une atmosphère, ici macabre, morbide, causée par des expérimentations contre nature, certes, mais une atmosphère qui relève tout de même du fantastique, toute en gradation vers la terrible finale de chaque partie sérialisée. « L'atmosphère, voici la qualité la plus importante du récit fantastique », nous rappelle Lovecraft dans *Épouvante et surnaturel en littérature*, « [c]ar l'authenticité d'un récit ne se trouve point dans l'ingéniosité de l'anecdote, mais dans le pouvoir de créer une réelle sensation⁶. » Et cette sensation qu'il recherche, c'est le frisson d'épouvante, de terreur profonde – cette syncope de la pensée qui est la propriété du bon récit fantastique – et non pas le sentiment de dégoût, de révolusion qui fait la marque de l'horreur. N'en déplaise à ce que Denis Mellier laisse entendre dans son remarquable *L'écriture de l'excès*, Lovecraft, dans une grande partie de ses nouvelles, n'utilise pas la monstration de l'abject pour effectuer une surenchère détaillée dans la description, ce qui ferait pencher ses récits du côté du grotesque, voire même du parodique. Cette façon de procéder, on le sait, sera plus tard l'apanage du *gore* et du cinéma

5. Évidemment, on pourrait arguer que ce récit ne met pas en scène un véritable zombie, puisqu'il s'agit en fait d'une mascarade, un peu à la manière du dessin animé *Scooby-Doo*, où le monstre est invariablement un malfaiteur en costume démasqué dans la scène finale. N'empêche, il y a bien là une construction fantastique, comme le souligne Lambert Barthélémy : « S'il n'y a pas de manifestation horrifique réelle, il y a donc tout de même un *effet* fantastique explicite dû à la croyance. [...] Si le zombi n'est donc pas vraiment là dans le récit, tout se passe néanmoins comme s'il agissait bel et bien en tant que créature exogène. La mascarade sert une thématique de la (dé)possession du corps de l'autre, autant que celle du retournement ludique des normes comportementales et des pratiques sociales (l'aspect satire du monde colonial). Car il y a bien, après tout, (au moins) un corps possédé et avili, et même doublement, dans l'Affaire, un corps zombi : celui de la Comtesse elle-même, peinte en prostituée, captive, tout à la fois, de son désir exubérant et du sadisme bon enfant du fabulateur et de ses compagnons, accomplissant le destin ambigu de la créature morte, monstre et victime, sujet et objet. » (Lambert Barthélémy, « Le corps escroqué », p. 30.)

6. Howard Phillips Lovecraft, *Épouvante et surnaturel en littérature*, p. 16.

de série B. Les récits qui font de la monstration de l'abject une fin en soi cherchent, à travers cette surenchère, à révolter, à rendre répugnantes, dégoûtantes les images invoquées, ce qui crée une complète *mise à distance* du lecteur, alors que le récit fantastique véritable dans lequel s'inscrit Lovecraft appelle plutôt un *rapprochement* dans l'acte de lecture, lié en cela au plaisir de l'indétermination⁷.

Chaque partie sérialisée de la nouvelle de Lovecraft est plus ou moins indépendante et forme une mini-intrigue avec sa propre introduction rappelant les parties précédentes. Lovecraft obéit ainsi à un code sériel quelque peu agaçant auquel les feuilletonistes du 19^e siècle n'avaient pas à se plier en raison de la taille des récits sérialisés, généralement des romans, mais surtout de la plus grande périodicité des journaux dans lesquels ils publiaient. Ces feuilletonistes publiaient dans des hebdomadaires, quand ce n'étaient pas des quotidiens, alors que *Home Brew* était un mensuel. En plus de cette introduction, chacune de ces parties comporte sa propre conclusion, dont les épisodes de confrontation avec le zombie en révèlent généralement la nature véritable de manière implicite. Le lecteur est confronté à un monstre anthropophage, loin des aspirations d'Herbert West, ce dernier désirant non seulement réanimer un mort, mais bel et bien le ramener à une conscience qui serait similaire à celle des vivants. Or, là où le narrateur, soit l'assistant de West, conserve une certaine croyance dans le mythe judéo-chrétien de l'âme, curieux qu'il est de ce que pourrait révéler le mort, Herbert West, au contraire, est tout empreint d'un matérialisme profond qui s'ancre complètement dans la science.

Ainsi, ils parviendront, ensemble et à deux reprises, à ramener un certain état de conscience aux décédés. Le tout serait d'obtenir un cadavre d'une fraîcheur extrême, puisque West se rend rapidement compte que la décomposition des cellules, qui se fait exponentiellement après le décès, affecte alors les tissus nerveux. Or, il apparaît très tôt dans le récit que la dégradation des neurones serait la cause des accès de rage cannibale des corps qu'ils ramènent à un simulacre de vie. Leur seconde tentative, qui se solde par un échec, mène ainsi au massacre, par le zombie s'étant

7. Comme dans cet extrait: «for that visitor was neither Italian nor policeman. Looming hideously against the spectral moon was a gigantic misshapen thing not to be imagined saved in nightmares – a glassy-eyed, ink-black apparition nearly on all fours, covered with bits of mould, leaves, and vines, foul with caked blood, and having between its glistening teeth a snow-white, terrible, cylindrical object terminating in a tiny hand.» (Howard Phillips Lovecraft, «Herbert West – Reanimator», p. 45-46.)

échappé de leur laboratoire clandestin, de quinze personnes: «a few persons had half seen it in the dark, and said it was white and like a malformed ape or anthropomorphic fiend. It had not left behind quite all that it had attacked, for sometimes it had been hungry⁸.» La réaction de West, détachée, sera celle du scientifique devant un autre échec: «Damn it, it wasn't *quite* fresh enough⁹!»

Ce n'est alors pas un hasard si Lovecraft décrit les cadavres par l'entremise d'un lexique évoquant l'expérimentation scientifique. D'ailleurs, dès la première occurrence, leur première dépouille est ainsi désignée sous le vocable de «spécimen» et d'«animal»:

On an improvised dissecting-table in the old farmhouse, by the light of a powerful acetylene lamp, the specimen was not very spectral looking. It had been a sturdy and apparently unimaginative youth of wholesome plebeian type – large-framed, grey-eyed, and brown-haired – a sound animal without psychological subtleties, and probably having vital processes of the simplest and healthiest sort¹⁰.

La description est ici factuelle et relève complètement de l'observation propre à la méthode scientifique – détachée, sans émotion, à l'image, en fait, d'Herbert West lui-même, qui correspond, à ce moment, à l'archétype du médecin ou du savant: sobre, détaché, froid, absorbé par des expériences dont le fondement éthique lui échappe totalement. Nous sommes en effet loin de la ratification de Nuremberg au moment où Lovecraft écrit sa nouvelle; et les expériences nazies durant la Shoah n'ont pas encore révolté le monde et permis d'établir, en réaction contre ces abus, les bases de l'éthique scientifique contemporaine. West et, dans une moindre mesure, le narrateur n'ont ainsi aucun scrupule à profaner des tombes, à voler des cadavres, à profiter d'une épidémie de typhoïde, d'une mort lors d'un combat de boxe clandestin, des cadavres démembrés durant la Grande Guerre, à réanimer une connaissance, voire carrément à tuer un inconnu, pour autant que cela soit fait au nom de la science et des découvertes subséquentes que l'expérimentation pourra apporter – ce qui semble ainsi tout excuser.

Et c'est là un peu tout le sens critique de la nouvelle: Lovecraft, bien avant la Shoah, conteste la méthodologie et le rationalisme scientifique lorsque ceux-ci se substituent à la morale (peu importe qu'elle soit

8. Howard Phillips Lovecraft, «Herbert West – Reanimator», p. 41.

9. Howard Phillips Lovecraft, «Herbert West – Reanimator», p. 42.

10. Howard Phillips Lovecraft, «Herbert West – Reanimator», p. 36-37.

humaniste ou judéo-chrétienne), par laquelle les protagonistes demeurent vaguement préoccupés puisqu'ils effectuent leurs expériences en catimini, dans des laboratoires clandestins de leur invention. Ils savent que ces expériences n'obtiendront pas l'aval de la population, comme elles n'ont pas eu le soutien de l'Université Miskatonic. Pourtant, au nom de la recherche scientifique, ils continuent néanmoins leurs activités éthiquement répréhensibles, même après qu'il y ait eu mort d'homme.

Il me faut encore aborder la *nature* de ces expérimentations. J'ai bien mentionné qu'il s'agit de ramener un mort à la vie ; mais *comment* West et le narrateur s'y prennent-ils ? Là où Mary Shelley, dans *Frankenstein*, utilise l'électricité, à travers la notion pseudoscientifique de galvanisme, comme *moyen* pour donner la vie à la création du docteur éponyme, créature composite faite de tissus morts, Lovecraft recourt plutôt à une solution, c'est-à-dire à un composé chimique :

[West] views [...] hinged on the essentially mechanistic nature of life; and concerned means for operating the organic machinery of mankind by calculated chemical action after the failure of natural processes. In his experiments with various animating solutions he had killed and treated immense numbers of rabbits, guinea-pigs, cats, dogs, and monkeys [...]¹¹.

Et plus loin : « The solution had to be differently compounded for different types [of species] – what would serve for guinea-pigs would not serve for human beings, and different specimens required large modifications¹². » Ce faisant, Lovecraft utilise ladite solution comme *alibi scientifique*.

Je sens déjà les protestations fuser dans vos esprits soucieux de rectitude, lesquelles pourraient se formuler à peu près comme suit : « Mais la science dépeinte dans les genres de l'imaginaire n'a que trop souvent peu de choses à voir avec la véritable science extradiégétique ! La solution de Lovecraft, ici, ne relève, au mieux, que d'une forme de pseudoscience. » C'est vrai. Je ne le nie pas – la solution de Lovecraft pour ramener les morts à la vie, ou plutôt à une pseudo-vie, relève *complètement* d'une forme de pseudoscience, puisque son contenu est volontairement escamoté par l'auteur. Certes, il était bien connu que Lovecraft était généralement bien au fait des développements scientifiques de son époque – il publia d'ailleurs des essais de vulgarisation astrophysiques alors qu'il était encore un enfant – ; seulement, force est d'admettre que les références qu'il y faisait dans sa fiction demeuraient toujours vagues, très sommaires.

11. Howard Phillips Lovecraft, « Herbert West – Reanimator », p. 34.

12. Howard Phillips Lovecraft, « Herbert West – Reanimator », p. 43.

Il se contentait de mentionner au détour d'une phrase un scientifique ou une de ses découvertes, comme il le fait avec Einstein dans *The Shadow Out of Time*. Jamais Lovecraft ne se lance dans de longues diatribes dont le langage serait complètement emprunté à la science dure : la composition *exacte* et le dosage *précis* des composants de son mélange dans la nouvelle qui nous intéresse ici ne sont ainsi jamais révélés.

Il serait en effet très facile pour un *véritable* scientifique d'en réfuter la nature, jetant ainsi le discrédit sur la nouvelle. Qui plus est, une telle insertion dans un récit dont les parties sérialisées demeurent très courtes (3-4 pages chacune) ne ferait que *briser* la construction d'atmosphère si chère à l'auteur par l'hybridation du langage qui en résulterait. Ce que l'on obtiendrait, c'est un langage mi-littéraire, mi-scientifique, versant dans la plus pure vulgarisation, alors que toute visée didactique en ce qui concerne la science serait, avouons-le, complètement superflue dans une fiction. Cependant, en demeurant vague quant au contenu de la solution – un peu comme le fait d'ailleurs Robert Louis Stevenson dans *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, dont le mélange, rappelons-le, transforme le protagoniste en un monstre –, Lovecraft non seulement évite le piège du néologisme outrancier, mais réussit tout de même à colorer son récit d'une saveur protorationnelle. Et c'est grâce aux descriptions entourant l'*administration* de ladite solution qu'il y parvient, procédé qui renvoie directement au principe créateur se cachant très souvent derrière les sciences dures : l'*imagination*, l'instinctive *hypothèse* pavant la voie aux recherches subséquentes.

Ce n'est d'ailleurs pas pour rien que le philosophe Guy Bouchard gomme toute distinction, dans la science-fiction, entre technoscience et pseudotechnoscience, et que j'étends personnellement à tous les genres : « nous proposons d'annuler l'évanescence distinction entre technoscience et pseudotechnoscience au profit d'une conception rhétorique du recours à l'alibi scientifique¹³. » Cette formulation a ainsi l'avantage significatif d'éradiquer l'aspect péjoratif associé à la mention d'une *pseudoscience* ou d'une *pseudotechnoscience* – le préfixe « pseudo » provenant du grec *pseudês*, qui signifie menteur, faux, alors qu'un alibi renvoie plutôt à une excuse, à un moyen de se disculper, de se *justifier*. Et c'est peut-être là l'effet recherché par les auteurs de science-fiction et de fantastique lorsqu'ils font appel tantôt à des sciences dures, exactes, tantôt à des pseudosciences (ou à leurs dérivés technoscientifiques ou pseudotechnoscientifiques) : trouver une *justification* pour ce qui est mis en scène

13. Guy Bouchard, *Les 42210 univers de la science-fiction*, p. 262.

dans la fiction et *qui sort du cadre du réel extradiégétique*. Et cette justification sert alors de référent, au même titre que la science dure dans notre univers extradiégétique – référent qui peut par la suite devenir source d'inspiration non seulement pour les fictions subséquentes, mais également dans la formulation de très sérieuses hypothèses scientifiques.

Il me semble que l'élaboration de ce composé chimique, administré par voie intraveineuse dans un cadre à l'éthique certes douteuse, mais avec l'obsession de la recherche scientifique en tête – même s'il s'agit de l'obsession malade d'un personnage qui a tout du savant fou –, préfigure ainsi tous les récits de zombies subséquents dont l'origine de la zombification relève de composés scientifiques créés artificiellement en laboratoire, qu'ils soient de nature chimique ou biologique. Les zombies de Romero, à cet égard, sont justement le fruit grotesque d'une expérimentation scientifique ayant mal tourné. Or, il apparaît que Romero s'était justement inspiré de l'œuvre de Richard Matheson, *I Am Legend* (1954), dans l'élaboration de ses créatures mortes-vivantes et anthropophages, comme il le révèle dans une entrevue accordée au site *CinemaBlend.com* :

When I did the first film, I didn't call them zombies. When I did *Night of the Living Dead* I called them ghouls, flesh eaters. To me back then, zombies were just those boys in Caribbean doing the wet-work for Bela Lugosi. So I never thought of them as zombies. I thought they were just back from the dead. I ripped off the idea for the first film from a Richard Matheson novel called *I Am Legend*, which is now back with us after a couple of incarnations prior. I thought *I Am Legend* was about revolution. I said if you're going to do something about revolution you should start at the beginning. I mean, Richard starts his book with one man left; everybody in the world has become a vampire. I said we got to start at the beginning and tweak it up a little bit. I couldn't use vampires because he did so I wanted something that would be an earth-shaking change. Something that was forever, something that was really at the heart of it. I said, so what if the dead stop staying dead? *Diary of the Dead* goes back theoretically to that first night. I didn't use the word "zombie" until the second film and that's only because people who were writing about the first film called them zombies. And I said, maybe they are in a way. But to me zombies were separate in the rainbow. In this film, because it goes back to that first night, nobody knows what to call them. By the time of *Land of the Dead*, they have this slang already: Stenchies. But I felt it was too early for anybody

to know what they were or to have any sort of identifying moniker for them¹⁴.

La filiation est intéressante, puisque dans l'œuvre de Matheson, les vampires, autre forme de morts-vivants, sont le fruit de la contamination par une bactérie d'origine nébuleuse issue d'une mutation, propagée par une explosion de la population de moustiques autant que par des tempêtes de poussières faisant suite à un conflit armé. Tant chez Romero que chez Matheson, toute forme de surnaturel, de sorcellerie, de *monde anticognitif* est évacuée dans le processus de zombification, lequel est en fait un *mode de propagation* au sens viral du terme. Dans les deux cas, l'apocalypse de morts-vivants (zombies ou vampires, c'est selon) est en réalité une pandémie hors de contrôle. Or, ce n'est pas le cas chez Lovecraft.

Dans l'œuvre de ce dernier, la zombification est un échec malencontreux, quasi anecdotique dans le journal de laboratoire du scientifique menant l'expérimentation. J'écris «quasi anecdotique», parce qu'il est impossible que le processus de zombification se répande exponentiellement comme chez Romero ou Matheson, puisque l'origine de la zombification est de nature chimique *et non biologique*. Pour zombifier, *il faut inoculer le composé chimique par voie intraveineuse* – et c'est là le seul moyen d'y parvenir. Nulle morsure subséquente ne créera de morts-vivants, puisque le composé *chimique*, par sa nature même, *ne peut se reproduire* au sein du corps hôte – ce n'est pas un virus, ni une bactérie. La zombification effectuée par West se limite à la réanimation (répétée) d'un *unique* cadavre qui, s'il présente des penchants violents et cannibales, *ne peut transmettre son état à ses victimes*. Celles-ci resteront mortes, à moins que West n'intervienne et ne leur administre, à elles aussi, sa fameuse solution. Un composé chimique ne se multiplie pas par lui-même et nécessitera toujours une intervention humaine, une *manipulation* pour se constituer. C'est l'idée même de la chimie en laboratoire. En somme, là où chez Matheson et Romero (ou leurs émules) la présence d'un seul mort-vivant suffit à mettre la table pour une épidémie en règle se propageant de manière exponentielle au rythme des morsures, chez Lovecraft, peu importe les dégâts ou les meurtres causés par la créature réanimée, celle-ci demeurera toujours *un cas isolé* pouvant être contenu sans risques de propagation ultérieure. À la manière d'un mulet ne pouvant se reproduire, les créatures réanimées d'Herbert West ne peuvent se propager.

14. Mariana McConnell, «Interview: George A. Romero on *Diary of the Dead*», s. p.

Affirmation paradoxale, puisqu'elle implique un rapprochement avec la conception vaudou du zombie, alors que le contenu scientifique, je l'ai mentionné plus haut, assimile de prime abord le récit du Reclus de Providence au zombie contemporain. Mais justement, si la zombification telle que formulée dans le culte vaudou implique un certain rituel chamanique avec ses composantes vocales et gestuelles renvoyant *de facto* à la sorcellerie et à la magie, il demeure que le processus documenté de zombification dans l'île d'Haïti implique également un adjuvant matériel devant être inoculé – à savoir un poison ou, du moins, un puissant narcotique issu de plantes devant être administré à la victime avant que celle-ci soit enterrée pour un certain laps de temps, puis exhumée afin que les composantes gestuelles et verbales viennent compléter le rituel.

Le parallèle entre le composé chimique de West et le poison du *bokor* est patent. Dans les deux cas, le zombie réanimé ne sera pas en mesure de transmettre sa condition zombiesque aux humains. Dans les deux cas, une aide extérieure de nature chimique est nécessaire pour que le défunt se constitue en tant que zombie. Par ailleurs, dans les deux cas, le zombie, s'il peut montrer des signes de *rigor mortis*, ne sera pas dans un état de décomposition caractéristique du monstre contemporain, puisque West cherche des cadavres toujours plus frais afin qu'ils puissent conserver leurs facultés cérébrales, alors que le *bokor* réanime les cadavres relativement rapidement afin que le zombie-esclave puisse le servir adéquatement dans les plantations de canne à sucre – quand il ne devient pas son esclave sexuel, comme dans le roman *Hadriana dans tous mes rêves* de René Depestre :

Le *zombie jardin* à l'haïtienne, contrairement au zombie hollywoodien, ne se présente pas dans un état de putréfaction avancé ; il n'inspire pas nécessairement le dégoût. La préservation du corps du zombie est une caractéristique essentielle pour comprendre l'érotisme d'*Hadriana dans tous mes rêves*. Ainsi Depestre annonce le potentiel érotique du zombie [...]. D'ailleurs, même sur son lit de mort, Hadriana continue de subjuguier les vivants par sa beauté [...] ¹⁵.

Que faut-il en conclure ? Simplement que l'érudit qu'était Lovecraft ¹⁶, certainement bien au fait du processus de zombification en vigueur dans

15. Marilyn Lauzon, « Le désir de la chair », p. 57.

16. Jacques Bergier résume l'érudition de l'homme en ces mots : « Même si, un jour, l'homme développe l'astronef, ou des machines plus merveilleuses encore, voyageant dans le temps et les dimensions, au-delà d'un point extrême atteint physiquement, s'étendront toujours les domaines accessibles seulement à l'esprit

la perle des Antilles, a transposé, en bon matérialiste, le *modus operandi* du *bokor* dans le cadre de l'expérimentation scientifique obsessionnelle, et que, ce faisant, il annonçait, comme je l'ai mentionné plus haut, la figure contemporaine du zombie introduite par Romero non pas en décrivant un monstre propagateur, mais bien en mettant en scène la création en laboratoire du procédé de zombification, au sein d'une méthodologie scientifique à l'éthique douteuse qui sera souvent reprise dans les œuvres autant littéraires que cinématographiques et vidéoludiques – le virus T de la franchise *Resident Evil* en étant l'exemple le plus patent. En cela, l'œuvre de Lovecraft devient véritablement le pont unissant les deux conceptions, *a priori* irréconciliables, du zombie.

RÉFÉRENCES

- Barthélémy, Lambert, « Le corps escroqué ou “faire le zombi” en 1697 », dans Samuel Archibald, Antonio Dominguez Leiva et Bernard Perron (dir.), *Poétiques du zombie*, Paris, Kimé, coll. « Otrante: art et littérature fantastiques », n^{os} 33-34, 2013, p. 28-38.
- Bergier, Jacques, « H. P. Lovecraft, ce grand génie venu d'ailleurs », dans François Truchaud (dir.), *H.P. Lovecraft*, Paris, L'Herne, p. 121-125.
- Bouchard, Guy, *Les 42210 univers de la science-fiction*, Sainte-Foy, Le Passeur, 1993.
- Joshi, Sunand Tryambak, *H.P. Lovecraft*, San Bernardino, Borgo Press, 1983.
- Klein, Gérard. « Entre le fantastique et la science-fiction, Lovecraft », dans François Truchaud (dir.), *H.P. Lovecraft*, Paris, L'Herne, p. 47-74.
- Lauzon, Marilyn, « Le désir de la chair : zombification et érotisme dans *Hadriana dans tous mes rêves* de René Depestre », dans Samuel Archibald, Antonio Dominguez Leiva et Bernard Perron (dir.), *Poétiques du zombie*, Paris, Kimé, coll. « Otrante: art et littérature fantastiques », n^{os} 33-34, 2013, p. 51-64.

humain. Pour pouvoir suivre ce chemin, Lovecraft avait d'abord commencé par absorber une grande partie du savoir humain. Il ne m'est jamais arrivé de correspondre avec un être pareillement omniscient. Il connaissait un nombre incalculable de langues, y compris quatre langues africaines : damora, swahili, chulu et zani et de dialectes. Il écrivait avec autant d'érudition sur les mathématiques, les cosmogonies relativistes, la civilisation aztèque, la Crète ancienne, la chimie organique. Il absorbait ce savoir par une espèce d'osmose extraordinaire. » (Jacques Bergier, « H. P. Lovecraft, ce grand génie venu d'ailleurs », p. 123.)

- Lovecraft, Howard Phillips, *Épouvante et surnaturel en littérature*, Paris, Christian Bourgeois, 1969.
- Lovecraft, Howard Phillips, « Herbert West – Reanimator », dans Stephen Jones (dir.), *Necronomicon. The Best Weird Tales of H.P. Lovecraft*, Londres, Gollancz, 2008, p. 34-57.
- McConnell, Mariana, « Interview: George A. Romero on *Diary of the Dead* », *CinemaBlend.com*, 2008, en ligne, <http://www.cinemablend.com/new/Interview-George-A-Romero-On-Diary-Of-The-Dead-7818.html>.
- Suvin, Darko, *Pour une poétique de la science-fiction*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 1977.

Le zombie est-il prude ?

L'ascétisme des morts-vivants

SIMON HAREL

Université de Montréal

La morsure d'abord, l'infection, puis les signes annonciateurs d'une transformation. Une révolusion, en somme une naissance grotesque où l'homme accouche du monstre, la soif d'une métamorphose qui se transforme en parodie, voilà pour l'essentiel le matériau que le zombie nous offre.

La crainte de l'infection n'est pas nouvelle. Elle est la source de toutes les angoisses de rupture de l'intégrité corporelle. La contamination et l'infection sont perçues comme des infiltrations qui menacent (de façon opportuniste) le système immunitaire du sujet. La révolusion et les gestes de l'excès sont les marqueurs de cet emportement qui nous conduit à devenir un sujet dépossédé, mis devant l'obligation de devenir autre, radicalement. Si le zombie est notre objet d'étude, nous ne tenterons pas de cerner les divers aspects d'une représentation du zombie en transformation, sous la pression d'une popularité qui ne se dément pas, en réalité commerciale. Ce dernier aspect n'est pas à négliger, mais nous préférons interroger les caractéristiques moins séductrices d'une mise en scène de la peur cosmétique, en somme le luxe de se faire peur.

Une précision s'impose à propos de la figure du zombie. Nous aborderons au cours de cette étude la figure du zombie dans *Cell* (2006) de Stephen King. Notre réflexion développera un propos sur l'érotisme zombiesque, mis en relation avec l'arasement du sujet contemporain. Dans cette perspective, le cadre théorique fera appel notamment à des concepts psychanalytiques qui circonscrivent le domaine des études consacrées aux stades du développement libidinal. Ces dernières ont été principalement façonnées par le psychanalyste berlinois Karl Abraham, analyste notamment de Melanie Klein qui deviendra, lors de son installation en Angleterre, la figure de proue de ce qu'il est convenu d'appeler la théorie des relations d'objets. Bien que cette notion d'objet libidinal (partiel ou total, interne ou externe) ait été à certains égards schématisée et normalisée par Anna Freud, Melanie Klein insiste sur la variabilité de

la relation d'objet, qui tient lieu de but pulsionnel. Ainsi, la « position dépressive » s'apparente à la reconnaissance du sein maternel (l'objet total). La « position » paranoïde-schizoïde de son côté fait référence à la défaillance de la fonction maternelle telle qu'elle apparaît dans des organisations psychiques psychotiques et dissociatives.

Dans cette perspective, nous ferons appel aux écrits d'Antonin Artaud. L'intention n'est pas de pathologiser l'auteur, de le réduire à une somme de coordonnées biographiques qui expliqueraient le trouble mental d'un sujet. Faut-il préciser ici qu'Artaud n'est pas un zombie ? C'est à peine un trait d'humour tant l'homme de théâtre et poète préfigure une ère où l'autophagie a droit de cité. La condition humaine chère à Malraux n'est pas de mise chez Artaud. Il serait déplacé de parler de condition inhumaine tant ce propos ne rend pas compte de la complexité de la figure du poète et des troubles que provoque chez ce dernier la réalité (et non pas le fantasme) d'un corps sans organes.

Si la référence à l'œuvre d'Artaud permet de jeter un éclairage original sur la problématique abordée, je ferai appel à un corpus zombiesque qui permettra d'amplifier la réflexion menée lors de l'analyse de *Cell* de Stephen King. Ce roman traite du monde des zombies tout en privilégiant l'univers des « infectés ». À ce titre, il diffère considérablement des œuvres qui mettent en valeur le zombie dont le ralentissement moteur et la pensée minimale rappellent le *Night of the Living Dead* (1968) de George Romero ou la franchise *The Walking Dead* découlant de la série de *comic books* de Robert Kirkman, Tony Moore et Charlie Adlard (2003-2019).

Ainsi, le zombie prend l'aspect du sous-humain carnassier réduit aux expressions instinctuelles de la prédation. La morsure, l'infection, le démembrement sont des attaques en bonne et due forme qui permettent de rabaisser la conscience humaine à ses aspects les plus rudimentaires. Cette qualification n'est d'ailleurs pas celle qui convient le mieux à notre propos. En effet, le zombie n'est pas l'ancêtre de l'homme contemporain. Il ne s'inscrit pas dans la généalogie d'une commune humanité qui révélerait les secrets d'une violence enfouie. Ce point de vue correspond au cliché des atavismes qui transforment l'humain en être régressé, capable des pires horreurs. Dans cette perspective, le zombie est la face aveugle de notre univers contemporain. Il laisse entendre que nous pourrions déchoir de notre toute-puissance technologique associée auxdits progrès de la science et de l'émancipation permise par la technique.

Antonin Artaud trouve place dans le monde que nous venons de décrire. À première vue, la comparaison paraît surprenante. Il n'y a rien qui permet de justifier l'univers désordonné des zombies et l'expression du poète. Pour les mêmes raisons, Stephen King et Antonin Artaud sont des compagnons littéraires improbables. Une fois que nous avons accepté cette discordance apparente, nous sommes en mesure de cerner l'appétit libidinal qui fait du corps sans organes l'objet d'une quête sans merci. Dans *Cell*, la crainte de l'infection est omniprésente. Chez Artaud, la quête d'une pureté qui doit beaucoup à l'ascétisme éprouve le corps propre et constitue le fantasme du corps sans organes. Le zombie est cette figure qui représente peut-être l'aboutissement de ce corps sans organes et la dévoration de la viande en charpie de l'humain, désormais infecté.

À la source de notre propos sur l'univers du zombie, nous soumettons l'idée d'une fatigue qui ne se résorbe pas. Cette fatigue révèle le désir de survivre à une condition humaine pour laquelle nous ne possédons plus l'appareillage technologique requis. En fait, le discours social actuel laisse percevoir un doute quant à la capacité du sujet de déployer son intelligence de manière efficace, ce qui impose une vitesse d'exécution capable de révéler notre faillibilité. De ces discours publiés dans les grands organes de diffusion médiatique, c'est une nouvelle forme de terreur, encore diffuse, qui s'exprime. Serait-il possible que nous soyons déclassés, en somme que des robots intelligents puissent gérer l'essentiel des affaires du monde (la guerre, la gouvernance sécuritaire, voire la gestion d'un « parc humain » tel que l'entendait Peter Sloterdijk¹) ?

Cette question, nous n'osons la poser. Les intellectuels ou ce qu'il en reste (les figures d'un savoir guidé par la rationalité, la compréhension infinie des détails et des subtilités du monde de la pensée) sont claquemurés dans leurs officines académiques. Dans leurs bureaux, ils croient penser en toute liberté puis sauvegarder ce qu'ils appellent encore les humanités, les arts et les lettres. En somme, la menace se trouverait « ailleurs », dans l'espace public de la culture populaire peuplée de personnages dont la caractéristique première est leur insignifiance. Par un raccourci de la réflexion assez extraordinaire, les zombies seraient cantonnés au registre ludique du mauvais goût. Dans l'absence de considération pour cette « figure culturelle », l'intellectuel se contente d'exorciser laideur, difformité, handicap et maladies dans le grand univers de la dystopie.

1. On consultera à ce sujet Peter Sloterdijk, *Règles pour le parc humain*.

Cette façon de penser est un effet notable de ce que nous appellerons faute de mieux l'incorporation zombiesque. La projection, au titre de mécanisme psychique, dans ses aspects les plus défensifs, consiste à établir une limitation des plus strictes entre le corps sauvegardé et la menace d'un anéantissement qui prend l'aspect de la contamination. De ce point de vue, le zombie est le porteur de tous les bacilles de la contamination, un pestiféré qui pénètre au cœur de la cité et qui menace la survie de la civilisation. Le scénario décrit ici est prévisible. En fait, il conforte une frayeur dont les conséquences relèvent du divertissement.

DIVERSITÉS ET DISJONCTIONS CULTURELLES DANS L'ESPACE URBAIN

Dans toutes les villes, les zombies font la fête. Il est à peine exagéré de dire que ces derniers font partie de la grande famille de la diversité. Le propos peut choquer, pourtant il repose sur le constat d'une assignation dont nous sommes témoins et acteurs, laquelle prétend accueillir la différence, lui faire une place de choix tout en créant une hétérotopie qui a la caractéristique d'être fluide, clandestine, en tous les cas, mobile. En effet, nous observons un changement majeur depuis la publication de la conférence de Michel Foucault prononcée en 1967 au Cercle des conférences architecturales². L'hétérotopie s'impose d'abord par sa massivité. Elle appartient de plein droit au monde visible. Elle façonne une verticalité qui révèle le volume de sa présence. Dans sa définition la plus manifeste, l'hétérotopie est une institution. Elle a donc pour fonction d'assurer l'établissement, la réglementation puis la transmission (pour usage futur) d'un ensemble de principes qui ont une valeur systémique. Ainsi, l'institution ne connaît pas d'autre référent que sa propre hétérotopie, dont l'illustration architecturale est à la fois massive et discrète. Qui reconnaît une prison dans le paysage soigneusement aménagé d'un décor de voies d'autoroute ou de banlieues qui ont poussé comme des villes-champignons? Est-ce une prison ou le laboratoire banalisé d'une multinationale qui œuvre dans la biotechnologie? L'asile, renommé hôpital psychiatrique, pour se voir enfin désigné sous le titre élogieux d'Institut universitaire de la santé mentale, est un autre exemple de ces détournements de sens. Les institutions d'autrefois (églises, armées, écoles) n'ont pas disparu de notre environnement. Elles s'adaptent et se modèlent au goût du jour. Cet apparent paradoxe, il nous faut l'explorer.

2. Michel Foucault, « Des espaces autres », p. 1571-1581.

Pour qui vit dans l'univers urbain d'aujourd'hui, il est clair que les hétérotopies d'autrefois sont absentes du paysage des règles et des principes qui permettraient de délimiter l'organisation de la cité. Les églises peinent à maintenir leur présence justifiée au nom du patrimoine et de la tradition culturelle. Les hôpitaux sont abandonnés. C'est l'ère du *divestment*, une expression qui a cours dans le vocabulaire des institutions financières. Le *divestment* (ou désinvestissement) est tout simplement la réduction d'un financement antérieur, la cession d'actifs corporels, financiers ou immatériels. Le *divestment* est la face sombre du vivre-ensemble.

Tout à l'heure, je faisais référence à la propagation de l'image de la diversité qui ferait des zombies les nouveaux garants d'une identité en péril. La suggestion est-elle déplacée ? Que faire de morts-vivants d'univers de fiction ? Au nom de quelles règles faudrait-il concevoir que cette communauté (les morts-vivants se percevraient-ils ainsi ?) mérite d'être accueillie au cœur d'un discours et de pratiques qui promeuvent la différence ? L'exclusion des morts-vivants du monde de la diversité ne serait-elle pas en tout état de cause semblable au sort des intouchables ?

Le propos peut sembler spécieux. Pour quelles raisons nous faut-il envisager des considérations morbides sur le devenir du monde, puis céder aux fantasmes les plus éculés que propagent les énonciateurs de dystopies terminales ? Au sujet du zombie, nous avons perçu qu'il suscitait un malaise qui ne relève pas seulement de sa fonction de produit de consommation populaire. Je ne sais pas d'ailleurs si cette expression convient. Sans vouloir compliquer les choses à dessein, le zombie est tout le contraire d'un produit. Ce dernier est un objet, en tous les cas la conjugaison d'une forme et d'un espace circonscrit, qui acquiert, par le recours à la technique, une utilité. La sophistication de la technique permet d'acheter en ligne des livres sur support Kindle, des accessoires de téléphonie portable, d'informatique grand public. Enfin, l'attribution de l'aspect « populaire » dudit produit relève d'une logique de l'échange de biens dans le grand univers (qualifié par certains de « cercle vertueux ») de la consommation qui requiert en premier lieu l'établissement d'un lien de confiance.

Sous son apparence anodine, parfois triviale, le zombie est un puissant opérateur de disjonctions culturelles. Je soumets cette expression pour mieux prendre le contrepied des discours qui font valoir, dans la plus grande facilité, l'éloge des communautés partagées, voire indivisibles sous

le sceau de la confiance. Un Jean-Loup Amselle a soumis dans divers ouvrages la thèse par ailleurs intéressante de la recomposition de la culture dans ses aspects démontables, mobiles, en somme aménagés³.

Le discours d'Amselle se veut un rejet des propos jugés lénifiants et ambigus sur le métissage culturel. Ces débats sont pour l'essentiel derrière nous. Ils correspondent à un discours euphorique qui fut la marque de commerce des promoteurs transculturels. En somme, l'éloge actuel de la diversité, qui a tout l'air d'une pétition de principe bien plus que d'une analyse rigoureuse des entraves sociales et économiques, ressemble à un discours édulcoré. Le branchement culturel, comme ce fut le cas il n'y a pas si longtemps du fameux transfert culturel, se veut une expression forte qui met en valeur l'idée d'une circulation des énoncés de la diversité, leur réception et leur bon usage.

Je préfère sur ces enjeux parler de disjonctions culturelles, ce qui dans le cours de la réflexion présente ressemble néanmoins à une alimentation sans saveur. Que veut dire en effet cette disjonction alors que le zombie ne propose pas moins qu'un arrachement, une morsure funeste, une défiguration ? La disjonction est une opération logique qui privilégie dans le monde des idées l'image d'une séparation empreinte de rationalité. Le zombie, tel qu'il nous apparaît sous la forme d'une hétérotopie fugitive, entend décrire le monde actuel. Ce n'est pas, il faut le dire, un produit de consommation populaire, à moins de faire de cette relation entamée dans le corps propre du lecteur/spectateur l'expression d'un désir anthropophage, l'exigence d'une dévoration qui transforme la consommation en un acte d'une efficacité symbolique nouvelle.

Reprenons les aspects les plus vifs de ce débat. Nous avons abordé le rôle de la figure du zombie sous un jour somme toute rassurant. Dernière manifestation en date de la culture populaire (en mal d'expressions anodines qui rompent et contribuent à fragiliser la culture savante et lettrée), le zombie serait une anecdote. Fruit d'une passion délétère pour une humanité ainsi rabaisée, le zombie serait l'agent d'un malaise social. Il consacrerait l'émergence d'une figure de l'étranger 4.0. À l'ère de l'anthropocène, il tiendrait lieu de figure d'une origine malmenée par la violence et les expressions de l'agression, de la prédation, de la contamination et de la possession.

3. Sur cette question, voir Jean-Loup Amselle, *Branchements* et *L'Occident décroché*.

Certes, le zombie est une figure qui rend compte de la proximité du corps pulsionnel et de la complexité du désir inconscient hors de toute balise normative. Néanmoins, ce dernier propos ne suffit pas. Il est daté et offre l'impression d'une récupération de cette hétérotopie fugitive que le zombie défigure à chacun de ses pas. Une réflexion actuelle sur le zombie requiert que nous abandonnions ces références au désir impur, à ses énonciations étranges, ce qui contribue à faire du zombie un être marginal même si, et la remarque n'est pas anodine, son mode de locomotion se veut tribal.

Ainsi, la consommation est une manière de dévorer l'autre, plus encore de s'entredévorer. S'il faut continuer de faire référence au désir inconscient, c'est à la condition de mettre en exergue l'entame du corps propre, une blessure profonde qui pourtant ne tue pas, comme si le fantasme de l'intégrité du corps jouait sans cesse le drame d'une violence qui n'en finit plus de s'énoncer. Il est difficile de traiter ces questions qui engagent les possibles de l'agentivité du sujet d'autant que le zombie est entrevu comme l'expression posthumaine d'une culture populaire à redéfinir. La dévoration ou l'entre-dévoration seraient-elles alors des possibles de cette agentivité ? Dans ses expressions les plus discutables, le zombie tient en effet lieu de nouvel héroïsme post-identitaire. À l'ère des redéfinitions d'identités qui s'émancipent des contraintes de genre, d'ethnicité et de nationalité, le zombie est un adjuvant bien pratique.

Cependant, il est discutable de faire de ce dernier la figure (ainsi délimitée dans son unicité) d'un univers posthumain sur fond d'apocalypse et de dystopie. À lire certains critiques qui s'intéressent tout particulièrement aux relations entre le zombie et la sexualité⁴, celui-là incarnerait, sans ironie aucune, des lendemains qui chantent. Tout se passe comme si le zombie quittait le domaine de la fiction et de ses expressions figuratives pour devenir un agent de changement. La confusion est troublante. À bien des reprises, nous avons constaté cette légitimation du zombie qui se transforme en un outil de critique sociale. Nous sommes les premiers à ne pas échapper à cette dérive caractéristique de la nature du terrain théorique balisé.

4. On lira à ce sujet : Shaka McGlotten et Steve Jones (dir.), *Zombies and Sexuality*; Sarah Juliet Lauro (dir.), *Zombie Theory*; Ashley Szanter et Jessica K. Richards (dir.), *Romancing the Zombie*.

UNE ÉROTIQUE DU CONFLIT

Dans cet esprit s'est imposée l'idée d'une réflexion en mesure de rompre l'envoûtement provoqué par le spectacle de la violence et sa consommation. Que nous propose en effet la figure du zombie si ce n'est l'accentuation d'une érotique du conflit et de sa jouissance aux aspects quasi pornographiques ? Le corps propre a laissé place à une pourriture vivante, une immondice dont la manifestation de groupe ou de communauté pseudo-tribale se veut un autre destin pour l'humanité. À l'ère des grands récits sur les changements climatiques irréversibles et la menace d'un déclin du genre humain, le zombie affiche une santé qu'il serait dommage de ne pas constater.

C'est que le zombie semble se nourrir des aspects intériorisés d'une menace envers l'unité de l'espèce. Sous sa forme la plus nette, le zombie concrétise l'idée que l'homme est un loup pour l'homme. Néanmoins, cette expression n'est plus de mise. Il s'agit en effet d'une figure anachronique. L'homme n'est plus le sujet rayonnant qui préside aux destinées du monde. L'animal (le loup, en l'occurrence) n'est plus cette menace qui provient des profondeurs du monde naturel et de ses espaces laissés en friche (de la forêt aux chemins de montagne).

Faut-il alors parler d'un étranger au-dedans, dans l'intériorité de la conscience humaine, qui nous avise, avec quelle difficulté d'ailleurs, de la présence d'une menace diffuse ? Cette dernière est en effet un discours qui tente de nous plonger dans la terreur (quel est cet étranger ? quel rôle joue-t-il s'il nous habite ?), sans que nous ne connaissions la motivation de cet affect de désarroi. Peut-on retenir que l'affect constitue l'univers dans lequel les zombies officient, en notre absence, comme s'ils devenaient des agents dont l'autonomie est un fait accompli ?

Dans l'histoire des représentations d'automates qui s'en prennent à leurs Maîtres, on retrouve un cas de figure culturelle qui va en s'accroissant. Parmi ces figures connues, le monstre de Frankenstein incarne la créature qui outrepassa la volonté de son inventeur. À ce sujet, le fait de parler d'invention ou encore d'innovation est une méprise qui décrit bien les errements de notre technicité omnipotente. Pensons aux commentaires médiatiques au sujet des « avancées » de l'intelligence artificielle, qui s'avèrera peut-être une immense boursoufflure technologique, un fantasme d'intelligence totale exprimé, comme il est si fréquent, sous l'aspect trompeur d'une révolution de la pensée, orchestrée par ailleurs à coups de milliards de dollars en une irrationalité boursière que les biotechnologies représentèrent il n'y a pas si longtemps.

Victor Frankenstein est un (pro)créateur. Il se projette dans la certitude d'un au-delà de l'espèce, dans le trafic de l'impureté matricielle des organes et des fluides, au profit d'une régénération qui évacuerait toute mélancolie de l'origine. Il en va de même de la figure du zombie. Sur ces questions, nous avons fait appel au principe d'une incorporation qui, dans sa définition usuelle au cœur du langage psychanalytique, rend compte d'un processus d'absorption sans fin. Certes, l'incorporation peut être perçue tout d'abord et de manière littérale comme un acte qui favorise l'ingestion d'une substance, voire l'insertion d'un élément dans un ensemble plus vaste.

Chez les psychanalystes, la maladie mélancolique est une incorporation de l'autre en soi, bien qu'il s'avère difficile de statuer sur la nature de cet amalgame. Certes, l'incorporation a tout à voir avec une logique alimentaire (et culinaire) qui nous rappelle les fameux « arts de faire » chers à Michel de Certeau. On retient du penseur la notion de braconnage⁵ qui, dans *L'invention du quotidien*, fait place à une attitude engagée dans l'art de la tactique. Figure de style au goût du jour, le braconnage nous aura été utile pour mieux déceler les troubles guerriers qui contribuent à malmener des identités préconçues, en apparence immuables.

Cependant, le braconnage ne nous dit rien de figures plus archaïques dans la constitution de l'imaginaire du lien social. À ce titre, l'entrée en scène des zombies qui dévastent le cœur de la cité requiert de s'interroger sur la nature d'une incorporation où la dissociation entre le propre et l'étranger s'avère difficile. À ce propos, nous avons vu que le zombie (une formulation qu'il conviendrait de revoir tant le groupe indistinct des morts-vivants ressemble à un corps désarticulé) ne correspond pas aux images en quelque sorte rassurantes d'une humanité mise à mal dans ses déplacements et migrations.

En peu de temps, le monde a bougé. Une lapalissade certes. Personne n'échappe à cette manière de jauger le passage du temps, de tenter de faire le point sur ce qui bouge autour de soi, puis dans l'intériorité de la conscience humaine. L'étranger s'est volatilisé. Du temps de Georg Simmel, puis des luttes sociales pour l'accueil des migrants et le respect de leurs droits, comme dans les grandes phases du développement du capitalisme industriel à l'échelle mondiale, l'étranger a eu droit de cité. Il était en quelque sorte l'envers de la société d'accueil (on parlait en effet

5. À ce sujet, on lira Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, I. Arts de faire.

avec ces mots à la bouche, dans la croyance d'une hospitalité requise), comme si l'étranger allait soudainement nous dévoiler la richesse d'une rencontre interculturelle.

Quelle histoire! Le déferlement des zombies dans notre imaginaire enfiévré (par un bacille qui nous dépossède de la conscience de ce que nous sommes?) a fait table rase de tout territoire interculturel. Nous préférons la fin de l'homme (titre de l'ouvrage de Francis Fukuyama). Nous nous situons au sommet, dans le confort relatif des sociétés post-industrielles, capables d'exercer une vision dont l'apparente clairvoyance nous permet de voir loin, de prédire en toute connaissance de cause (car nous sommes sujets) ce qui provoquera notre déclin voire notre disparition.

Faut-il chuter? La rançon de ladite « civilisation » est-elle le spectacle de l'extinction de l'espèce humaine, comme s'il fallait à l'ère de l'anthropocène rejouer un drame pré-historique? Ne négligeons pas la séduction de la régression, de la symbiose animal-humain dans cette version très *storytelling* et Pixar d'une dystopie interminable dont nous serions les acteurs somme toute passifs.

Perdre contenance, c'est l'expression qui m'est venue à l'esprit fréquemment lors de cette réflexion sur le monde des zombies. Comment aborder le sujet sans accepter les présupposés d'une pseudo-culture populaire que je n'estime pas? Je ne suis pas un amateur du genre, c'est clair. Je corresponds assez bien aux préjugés de mon époque et l'américanisation du zombie me semble obéir à d'autres rituels pernicieux. La popularisation de la figure consommatrice à l'excès du père Noël, l'éloge de l'Halloween. La popularité rampante de la Thanksgiving en voie de devenir une fête mondialisée où le volatile cuisiné rassemble les familles et annonce Noël. Sans oublier ces Black Fridays et autres rituels de la démesure, dans une soif d'endettement qui n'ose pas dire son nom: faillite, excès, engorgement, boulimie.

Il faudra bien dégorger tout ça. C'est ce que je me dis alors. Mon propos est vengeur. S'il est question de perdre contenance, j'honorerai cette injonction. Pour moi, le zombie n'est pas une distraction exotique. Je ne fais pas dans l'ethnologie culturelle des monstres et autres créations difformes. Avec sans doute plus d'intensité, je redoute d'être dépiauté vivant. Plus mort que vif, c'est mon état. Entendons-nous sur le fait qu'une telle attitude ne prédispose pas à la formation d'une théorie dont les contours bien balisés me permettraient de circonscrire mon sujet en toute quiétude.

L'OUTRE-MONDE

Se pourrait-il que les zombies, ceux qui habitent les domaines de la fiction, du cinéma, traduisent, en définitive, une insupportable régression ? Ainsi, dans cet univers que nous décrivons, les zombies habitent les confins de cités, les soubassements d'espaces qui représentent un outre-monde. Si les zombies sont présents dans les fictions qui fascinent un lecteur en mal de *gore*, d'hémoglobine, de violence affichée dans son aspect le plus excessif, c'est ce que cet outre-monde est le siège d'une sexualité ramenée à sa forme la plus élémentaire, ce que les psychanalystes ont défini, à la suite de Karl Abraham⁶, sous l'expression du stade sadique oral. Il peut sembler étrange, dans le cadre de cette réflexion, de psychanalyser le zombie, de tenter de le comprendre, comme s'il s'agissait d'un patient qu'il fallait installer sur le divan. À n'en pas douter, ce malaise dans la civilisation (pour reprendre l'expression de Freud) dont nous voulons témoigner, à propos de la zombification du monde, traduit la régression de la sexualité au sexuel infantile.

Cet outre-monde est le domaine du retour aux origines par le biais de la succion et de la manducation, comme c'est le cas chez l'enfant. N'y a-t-il pas dans toutes ces manifestations de l'outre-monde que représente la zombification en marche quelque chose qui ressemble à une anomalie, à un excès qui décrit une société dont les points de repère sont cassés, comme si la société dans laquelle nous vivons s'apparentait à un cauchemar ? Lorsque les zombies apparaissent, qu'ils surgissent, ils ne nous obéissent plus ; ils témoignent, de manière certes contradictoire, de l'absence de toute subjectivité propre.

À ce sujet, Catherine Malabou⁷ fait mention d'une perte de plasticité psychique du sujet, une atténuation progressive de la mobilité psychique de ce dernier, ce qui veut dire que le zombie est peut-être, comme d'autres figures recensées par Malabou (le polytraumatisé, l'accidenté de la route, l'individu qui souffre de la maladie d'Alzheimer, mais aussi le sujet post-traumatique des anciennes névroses de guerre, telles que les décrivait Freud), un être en proie à l'arasement. Si je fais référence à l'arasement, à la castration, à la décollation, aux figures qui appartiennent au vocabulaire de la psychanalyse, c'est que les expressions de l'effacement du soi me semblent traduire l'une des manifestations de l'identité du sujet à

6. Karl Abraham, « Esquisse d'une histoire du développement de la libido basée sur la psychanalyse des troubles mentaux », p. 255-313.

7. Catherine Malabou, *Les nouveaux blessés*.

l'ère de la modernité tardive. En effet, la réflexion sur les processus de subjectivation et de désobjectivation, qui font référence par exemple à l'oubli de soi, en témoigne dans le domaine de la psychiatrie la notion d'hallucination négative, favorise un propos qui nous permet de mieux prendre en considération cet arasement du sujet.

Examinons ces propositions avec un exemple concret. Le roman *Cell* de Stephen King met en scène une effraction narrative d'une violence insoutenable qui fait intervenir, dès les premières pages, un accident de la route : une femme crie, une fille arrache, d'un coup de dent, le visage de sa mère. Défiguration. Dans ce roman, l'infection est une clé du récit. Quelque chose se manifeste et témoigne de la violence sans apprêt, sans médiation symbolique. L'espèce humaine est menacée, la contamination a eu lieu ; par le biais d'une programmation sonore transmise grâce à des téléphones portables, c'est à une vitesse folle que la possession s'exprime. En somme, nous constatons, dans *Cell*, une menace immédiate à l'égard de l'intégrité de l'espèce humaine, comme si, par l'entremise de ce délire épidémiologique que représente la morsure du zombie, voire l'arrachement du visage (ou sous sa forme technologique, la contamination sonore), l'archaïque du sexuel se manifestait sous sa forme régressive. S'il faut parler de sexualité, à ce sujet, c'est uniquement par le biais de la psychanalyse qu'il sera possible d'y faire référence. La morsure du zombie est une forme de sexualité, que l'on peut entrevoir comme l'inscription de l'objet partiel, c'est-à-dire la saisie de l'objet sexuel dans son aspect fragmenté, morcelé, comme toute pulsion qui, à la recherche d'un but (la satisfaction libidinale), se voit condamnée à emprunter des chemins de traverse, des détours. Ces déliaisons qui œuvrent dans l'appareil psychique accentuent jusqu'à l'excès une sexualité prédatrice, une façon de s'en prendre à l'autre, ce que fait jouer, par exemple, le cannibalisme.

À propos de la sexualité, il est souvent postulé que cette dernière est génitale, qu'elle se traduit, de façon presque « naturelle », par la conjonction de sujets qui façonnent une rencontre, une fusion de leur « vie » sexuelle, comme s'il y avait complémentarité du contenant et du contenu, emboîtement, intersection, communication. Si je dis les choses de cette manière, c'est-à-dire avec brutalité, puisque l'emboîtement est sans doute une métaphore peu élogieuse de l'acte sexuel, de cette dite fusion du contenant et du contenu, c'est pour mieux montrer que les représentations normatives de la génitalité, qu'il s'agisse des relations hétérosexuelles, mais aussi homosexuelles, condamnent les sujets sexués à réaliser en un tour de force une union dans la différence.

Or la réflexion que j'entends mener, à propos de l'ascétisme du zombie, m'oblige à envisager, en deçà de la communication sexuelle (ou de l'union dans la différence), c'est-à-dire de l'expression de soi dans la communication sexuelle, un univers qui a les traits d'un outre-monde. Par le biais d'une régression non génitale, c'est-à-dire la mise en scène du stade sadique oral, tel que l'envisageait Karl Abraham, il est possible de faire place à l'effondrement du sexuel, lorsqu'il n'est plus canalisé par les formes prescriptives du langage d'organe (ainsi que le formulait Freud, à propos de l'hystérie), sans oublier le corps sans organes (ainsi que l'entrevoit Antonin Artaud dans ses derniers textes, dont on retiendra ici *Pour en finir avec le jugement de dieu*, enregistré en 1947). À cette étape du parcours, il convient de s'interroger sur l'ascétisme du zombie.

Ce dernier aurait-il une sexualité ? Voilà qui fait rire et amuse, mais qui mérite d'être considéré avec sérieux. Ainsi, les zombies ne se reproduisent pas⁸, ils prolifèrent, hantent les villes, attaquent sans discernement, ce qui est bien la signature d'une effraction de forme sadique orale. Le zombie cherche, selon les univers, la chair ou le cerveau de sa victime (une bonne mère dont il cherche le sein ?). Il tente d'agresser, de contaminer. La rapidité d'exécution de cette contamination tient lieu de sexualité. Éthologie et agression, prédation et passivité, ce sont les expressions d'un vocabulaire que nous connaissons bien. Les formes de subjectivation qui voient le jour dans ce passage à l'acte, une prédation qui semble envahir le monde urbain dans lequel nous vivons, rappellent, dans la figure du zombie, l'incarnation du *stalker*, du *serial killer*.

Si nous retenons la définition du stade sadique oral, son caractère archaïque, dans la mesure où il est lié à l'appétit de manger, de dévorer la mère, qui représente bel et bien un objet d'amour, il faut dire, à propos de l'étude de la sexualité zombiesque, qu'elle se constitue selon des modalités singulières. C'est l'effraction, l'impulsion, le retour de l'instinctuel (bien que je n'aime pas cette expression) qui permet de mieux comprendre l'univers dans lequel, en témoigne *Cell*, une adolescente, tout à coup contaminée par un signal cellulaire, mord le cou de sa mère, lui arrache une partie du visage, sans manifester d'affect. Bien sûr, cette définition du stade sadique oral, que je reprends à l'œuvre de

8. Une exception parmi d'autres : par son union avec une humaine, Murphy, un humain infecté mais protégé par un vaccin prototype, engendre Lucy, un être hybride à la peau bleue, qui est capable de communiquer télépathiquement avec certains zombies dans la série télévisée *Z Nation* (2014-2018).

psychanalystes, de Karl Abraham à Melanie Klein, ne permet pas d'établir des comparaisons fiables, une validation de mon propos.

Si je parle de stade sadique oral, à propos du monde des zombies, ce n'est pas pour reproduire, de manière simpliste, quelque modèle de psychanalyse appliquée qui, par l'étude d'un symbolisme dit primitif, nous autoriserait à formuler une interprétation sur la régression du monde à l'instinctuel. Néanmoins, ne faut-il pas concevoir, à propos de l'univers des zombies, un franchissement représenté en effet par une contamination qui, par le biais du stade sadique oral, tel que proposé par les psychanalystes, introduirait une relation maligne envers l'autre, en l'occurrence la mère, sous la forme de la manducation, puis de la dévoration ?

Ainsi, la sexualité ne sert qu'à matérialiser la violence, à la rendre excitante, sous la forme d'un érotisme macabre, ce qui veut dire que le zombie témoigne d'une violence qui rend bien compte d'une performativité de l'agression. Passage à l'acte, violence, voies de fait, ces expressions sont des éléments de notre vocabulaire, de notre manière de nous représenter le rapport de la violence avec la Loi dans la mesure où elle fait l'objet d'une mise en récit, voire d'une subjectivation par le biais d'acteurs sociaux. Si nous nous en tenons au monde des zombies, la Loi est nulle et non avenue. Il n'y a dans cet univers que l'imprégnation de la violence dans un espace contraint. Ainsi, la sexualité est territoriale et éthologique.

FRACAS

Le lieu d'appartenance des zombies, c'est le sol, la marche dans la ville, dans les rues, le fait de tout piétiner sur son passage, de forcer des portes (de commerces, de résidences, etc.) ou des clôtures pour rejoindre les vivants. Dans ces manifestations de violence, la foule n'accepte plus d'écouter ses maîtres. Le zombie, par son atavisme, semble idiot. Il n'a pas de volonté propre, son comportement s'apparente à celui d'un virus dont la seule fonction est de se répandre. Nous pourrions ajouter qu'il est possédé dans la mesure où sa violence semble moins tenir d'une volonté explicite de faire le mal que d'une incapacité foncière à distinguer le bien du mal, dans la mesure où la fiction de l'intelligence s'est évanouie en apparence de cette âme-là, de ce corps-là⁹. La description d'atavismes

9. S'il est vrai que, dans plusieurs univers (comme la franchise *The Walking Dead*), les zombies ne sont ni très futés ni dotés de compas moral, dès Romero, certains

permet d'exprimer une identité en proie à des mutations façonnées par une plasticité qui semble privilégier un principe thanatologique. Catherine Malabou fait mention de cette pulsion de mort qui traduit, de façon surprenante, ces nouvelles quêtes d'identité, comme si le sujet, au lieu de poursuivre un projet, d'être le sujet d'une action narrative qu'il revendique comme son domaine propre, n'avait, pour seule volonté, que d'achever, voire de s'achever, de disparaître, de se faire disparaître au cœur d'un monde où rien ne subsiste.

À suivre ce point de vue, c'est encore le propos de Catherine Malabou qui me vient à l'esprit et que je veux développer. Malabou entrevoit dans l'être arasé, sans mémoire, une des formes de l'existence du sujet thanatologique, ce qu'elle nomme une plasticité terminale. Le sujet de la modernité tardive, au lieu de représenter un sujet rayonnant, s'avère un être des bas-fonds. Ainsi, la plasticité psychique dont fait état Catherine Malabou ressemble à un *remodeling* facial grotesque, à une chirurgie esthétique dont la conduite serait menée sans les précautions prophylactiques minimales. Pour l'auteure, toute plasticité, au lieu de façonner un embellissement du sujet, laisse voir une défiguration de l'être. Mais revenons à la réflexion du début sur la menace que le zombie représente à l'égard de l'intégrité corporelle. Le zombie, par l'entremise du cannibalisme, met en scène toutes les conditions d'une insurrection au cœur de la vie même.

Mordre, broyer, ronger, ce sont des mots qui traduisent l'activité du zombie. Il y a bien dans les faits et gestes de ce dernier une pratique du cannibalisme. Comme le mentionnait Jean Pouillon¹⁰ dans un numéro de la *Nouvelle revue de psychanalyse*, le cannibalisme n'est pas une activité de consommation. Le cannibalisme est une activité élective. Le transfert de significations, du mangeur au mangé, tient lieu de représentation rhétorique dans la mesure où l'autre mangé prend l'aspect d'un objet partiel. Cette expression, nous l'entendons dans la foulée des travaux de Lacan : ce fameux objet qui représente l'éclipse du désir, l'impossibilité

conservent des traces d'intelligence: déjà dans *Night of the Living Dead*, un zombie brise un pare-brise avec une roche et une enfant zombifiée utilise une truie pour tuer sa mère. Le zombie réhumanisé contemporain – comme Liv Moore dans *iZombie* (2015-2019) ou Sheila Hammond dans *Santa Clarita Diet* (2017-2019) – peut pour sa part conserver ses facultés intellectuelles, même si sa personnalité tend à évoluer.

10. Jean Pouillon, « Manières de table, manières de lit, manières de langage », p. 9-25.

de combler le désir sous la forme d'un besoin, puis l'énigme que représente ce désir, dans la mesure où nulle satisfaction ne parviendra à l'éteindre.

À ce titre, le cannibalisme incarne une des facettes de l'activité symbolique humaine. On peut envisager, sur ces questions, que le cannibalisme, dans la mesure où il intervient de façon élective sur ce que je nomme le consommable, c'est-à-dire la représentation synecdochique du corps humain entrevu comme un objet partiel, met en jeu l'intériorité et l'extériorité du corps humain, la façon dont ce dernier peut faire l'objet d'aménagements, de modifications, d'interventions *in situ*. La manière dont j'utilise cette expression, qui relève du domaine des arts visuels, de l'intervention de ces derniers dans l'espace public, surprendra.

Alors que nous devrions cantonner le registre de cette intervention artistique dans l'espace public, à la manière d'une installation, de quelque présentation dans l'espace qui fait l'objet d'une observation de la part d'un public, d'une foule, de déambulateurs, de badauds, voilà que je mets en scène l'idée que le monde des zombies, au lieu de représenter une aberration de la littérature populaire, des stéréotypes en provenance des grands médias, nous dit quelque chose d'important sur la façon dont nous vivons au cœur des villes. Que ce monde nous dit de plus quelque chose d'important au sujet de la manière dont nous nous représentons, bien moins que sujets d'une conscience de soi. Dans ces espaces publics, où jouent les formes de la défiguration, ce n'est pas l'œuvre d'art qui m'intéresse, sa représentation, son installation, mais le cannibalisme des zombies, l'impureté de la dévoration, l'abjection de la mise en scène de sujets qui ont perdu le statut d'êtres humains, l'installation de ces morts-vivants qui ne se gênent pas pour provoquer le spectacle d'une mort re-jouée. Y a-t-il dans cet enseignement quelque chose qui permette de mieux comprendre l'univers dans lequel nous vivons ?

Des questions surgissent en rafale. Le zombie est-il toujours humain ? Devrait-on davantage parler d'anthropophagie pour décrire sa consommation de chair humaine ? L'appellation de cannibalisme zombie devrait-elle être restreinte à ces cas où des morts-vivants affamés se mettent à dévorer frénétiquement leurs semblables – pensons à cette masse de corps putrides et décharnés qui parcourt en roulant le territoire américain dévasté dans *Z Nation* ?

L'univers des zombies suggère une guerre civile, une insurrection au cœur des villes. Le zombie, ce n'est plus l'homme-machine du récit de Shelley. Le zombie est un primitif, un monstre qui décréte, par le biais du cannibalisme ou de l'anthropophagie, la volonté d'annihiler toute

trace de l'humain sur cette terre. Comme si, à l'ère des grands réseaux électroniques, des médias sociaux, de la communication instantanée, le zombie témoignait d'un retour aux origines qui, par le biais de l'atavisme, nous transforme en proies. Ce n'est pas nouveau. Avec les braconnages identitaires, les escarmouches, les loyautés conflictuelles que je me suis représentés dans divers essais, j'ai proposé une métaphore guerrière qui n'est peut-être pas du meilleur goût, mais qui laisse entendre, dans notre façon de vivre, la nécessité d'en découdre, de demeurer aux aguets. Lorsque nous sommes épiés, surveillés, que nous avons le sentiment d'être suivis dans les grandes villes du monde, c'est un sentiment de malaise qui va croissant, comme en une poussée soudaine d'adrénaline et d'inquiétude, puisque nous ne voulons pas être la proie.

À n'en pas douter, le personnage du zombie, tel que je me le représente, permet de renouer avec cette angoisse, ce que j'ai appelé tout à l'heure un atavisme identitaire, la représentation dite instinctuelle de la vie première, en ses manifestations les plus immotivées. En somme, la peur d'être suivi, agressé, atteint dans son intégrité corporelle, tous ces aspects, qui ne sont pas neufs, mais qui semblent prendre un essor net avec ces images associées au monde des zombies, traduisent la crainte d'une possession, pire encore, d'une dévoration.

Je faisais référence à l'effroi qui nous fige sur place, qui provoque, comme en une agression, la certitude que nous n'en sortirons pas vivants, que nous sommes condamnés à subir un châtement. Dans ces visions d'horreur, le sujet est mis à la place du mort, du condamné à mort et la précarité est le signe d'une faiblesse qui nous fait vivre au cœur du piège, mis au ban de la société. Cependant, dans l'univers des zombies que je décris et qui met en valeur, de manière soutenue, l'image d'une société dans laquelle le sang gicle, les membres et chairs sont dépecés sous le coup de l'actualité du cannibalisme et de l'autophagie, puis de la destruction du monde par les sujets de l'en deçà (les morts-vivants). Il convient de tenter de préciser la source de ce passage à l'acte. Certes, l'époque en témoigne, la popularité de la série américaine de *comic books* *The Walking Dead* et de son adaptation télévisuelle est une preuve irréfutable. Nous sommes assommés de visions dystopiques, de figures qui décrivent un rétrécissement de l'être, comme s'il n'y avait plus d'espace vital et que les territoires de la constriction existentielle, de la contention éthologique, représentaient des formes de vie diminuées. À propos des zombies, la perception de la fin du monde se joue de façon particulière. Dans cette représentation, il y a inversion de la mort et de la vie, comme en tout mythe, en somme un processus qui fait intervenir une description

du passage de la mort à la vie, de la mort à la non-vie, si l'on tient compte, encore une fois, du fait que le zombie n'est pas revenu à la vie (à la pleine et entière conscience de soi). Le zombie, s'il est un mort-vivant, n'est pas toujours en mesure de susciter avec les humains de lien émotionnel, une reconnaissance empathique de l'autre. Cependant, la figure du zombie réhumanisé conteste cette conception.

À suivre ce point de vue, le zombie n'est pas un monstre, celui qui provient d'une communauté que l'on ne connaît pas. Il est un sujet natif, un frère, une sœur, un père ou une mère. À propos de la sexualité des zombies, je faisais intervenir l'idée que cette dernière appartenait, de manière prédominante, au stade de développement sadique oral, tel que l'entendent les psychanalystes. En effet, il s'agit de mordre, de déchiquter, de broyer, ce que fait le zombie, dans la mesure où, sous la violence de ses gestes, on observe une attitude répétitive, une compulsion. Par son attitude, le zombie manifeste l'agressivité homicide du passage à l'acte, comme si le sujet, contraint par une plasticité thanatologique, se voyait mis en cause dans son humanité.

Mon propos semble valoriser des écritures païennes, à la fois rustres et farouches, qui concordent avec la représentation d'univers inconnus, des *terras incognitas* qui échappent au cantonnement du sens, à sa représentation. Un Antonin Artaud pourrait y trouver place. Ce discours, nous l'avons aussi observé chez des auteurs aussi différents que Michel Foucault et Michel de Certeau. Chez le premier, la mort de l'auteur sonnait la fin de l'humanisme. Mais le ton claironnant du propos sous-entendait autre chose : un évanouissement de l'être, sa relégation à des espaces réservés, fussent-ils des ermitages pour idiots et imbéciles de la pensée. Chez Michel de Certeau, animé par une croyance dont on ne peut contester la « bonne foi », il y avait présence d'une liturgie de la parole dont nous ne pouvons faire abstraction.

Alors que Michel Foucault pouvait s'arranger d'une étude détaillée, à la limite de la perversion conceptuelle, d'immenses catalogues d'inventaires de l'histoire occidentale, pour en induire une histoire de la sexualité, une réflexion sur les récits du soi, Michel de Certeau, qui était lui aussi un érudit, tentait d'assouvir sa soif de connaissances par le biais de l'investigation du quotidien. Or, ce quotidien, tel que l'envisageait Certeau, est mort. Sous les coups de butoir du consumérisme, de l'industrialisation des pratiques culturelles, de la numérisation des manières d'être en ce monde, l'acuité du quotidien semble avoir été mise de côté, abandonnée comme autrefois le furent les radios transistors, les premiers

appareils téléphoniques, en somme tout ce qui relève, à propos du machinisme industriel, d'une façon jugée maladroite de se représenter le monde.

MANŒUVRIER DE LA VIE CÉRÉBRALE

Certes, le propos que nous tenons en ces pages ratisse large. Il a le défaut de décréter la perception de la fin d'un monde. Que disons-nous en somme ? Si les représentations machiniques du monde industriel n'ont plus cours aujourd'hui (en somme, que les récits de H. G. Wells et du Chaplin des *Temps modernes* en 1936 nous apparaissent comme des archives en partie effacées), c'est que le monde va vite, que l'accélération des moyens de communication traduit cette expulsion, cette projection qui, au cœur des espaces en perdition, s'avère une manière de vivre au-delà de l'épuisement de nos ressources propres. Lorsque nous faisons référence à cette dernière expression, nous entendons le corps qui faiblit sous la tâche, le souffle de l'humain qui s'accélère, la dureté d'une vie qui n'est plus manuelle, pour l'essentiel, mais qui fait du quidam, c'est-à-dire de vous et moi, un sujet qui est devenu un manœuvrier de la vie cérébrale.

Tout va vite, en effet. Cependant, la vitesse n'a rien en commun avec les images du machinisme industriel, du consumérisme, qui traduisent, pour l'essentiel, l'essor du 20^e siècle, une période de grande croissance économique, puis, dans un autre contexte, les années de consommation outrancière, dans l'immédiat après-guerre, qui, de leur côté, donnèrent pour un temps l'impression que le monde tout entier se préparait à accueillir la société des loisirs. Si tout va vite, c'est que les exo-réalités ont pris le relais. Des satellites cérébraux, des commutateurs de réalités virtuelles, des connecteurs de réseaux électroniques densément peuplés, comme si les territoires qui nous intéressent aujourd'hui avaient l'apparence d'univers déterritorialisés. Ainsi, les propos de Catherine Malabou et de Donna Haraway¹¹ méritent d'être pris au sérieux à la lumière de l'autophagie zombiesque.

Sur ces questions, je propose de prendre au sérieux la notion d'autophagie. Cette idée implique que le sujet se fait violence. Il veut mettre à mal ce qui le constitue dans son identité pérenne. Complément de cette éradication, un tel fantasme requiert que le corps propre, dans sa constitution, représente le socle de toute existence. Dans la dévoration de l'autre, c'est le processus de l'identification projective qui est mis en

11. Donna J. Haraway, *Staying with the Trouble*.

œuvre. La dévoration s'avère une manière de contrecarrer l'inquiétude que suscite une anthropophagie endogène. Dans ce contexte, la figure de l'auto-dévoration peut sembler représenter un acte aberrant : elle s'exprime notamment de manière littérale dans *Z Nation*, à travers le personnage de Murphy qui, contaminé, prend goût à sa propre chair, qu'il dévore en secret, par petits lambeaux. Il convient de noter que cette auto-dévoration demeure le plus souvent un acte fantasmé, qui renvoie à la volonté de détruire en soi toutes origines et filiations. Il faut certainement y percevoir un acte d'une violence inouïe. Si je m'entredévore, j'annihile le genre humain. Sans faire preuve de naïveté néanmoins, il y a une part d'affabulation dans ce discours qui fait de la consommation du posthumain une nouvelle marque de commerce, un décret génocidaire.

Sur ces questions, dans mes *Espaces en perdition* (2007, 2008), j'ai mis en valeur que ces fins de l'histoire étaient par ailleurs des lubies, des récits qui prenaient l'aspect de fantasmagories où le sujet, nouvel explorateur du virtuel, se donnait tous les pouvoirs de la conquête, d'un impérialisme que représente encore le topos de l'économie du savoir. Tout va vite, certes. Mais le sujet, en quelque sorte essoufflé par cette vitesse virtuelle qui ne le conduit même plus à bouger, tant la mobilité est une affaire de représentations, de récits et de simulations, se trouve dans une étrange situation. Rappelons-nous, encore une fois, *Les temps modernes* de Chaplin. Le personnage est l'objet d'un complot hilarant, puisque les machines qui le surdéterminent, le maîtrisent, le cantonnent à la production de biens et de services sont tout à coup inefficaces. En somme, la machine se casse. Cette représentation d'un univers à la fois anonyme et productiviste, nous en avons vu les manifestations nombreuses dans l'histoire du siècle dernier. Casser la machine, détruire les usines, saboter les chaînes de production, refuser le principe de l'automatisation de la production des marchandises, c'était, il n'y a pas si longtemps encore, un énoncé qui suscitait de grandes adhésions. Tout le mouvement de contestation des années soixante, plus particulièrement en France lors de mai 68, affirmait la nécessité de l'appropriation subjective de la production industrielle conduite par l'homme et pour l'homme. C'était le but visé.

Si les représentations du machinisme n'ont plus cours aujourd'hui, qu'elles nous semblent reléguées aux périphéries lointaines (méfions-nous cependant de notre occidentalisme, dans la mesure où la Chine, bien plus proche que nous ne le pensons, produit, à très grande vitesse, les biens de consommation dont nous faisons usage sans compter les objets

connectés et les plateformes de création du virtuel), c'est que nous avons incorporé la machine. Nous nous sommes auto-engendrés (une expression à laquelle il faudra s'habituer) sous la forme de machines a-désirantes, au contraire de celles qu'envisageait un Deleuze¹².

La machine, son autophagie rudimentaire et barbare, son aspect dévorateur, ce sont les nouvelles représentations de la vie quotidienne, comme si nous étions gommés, cicatrisés, collés à ces exo-cérébralités qui tiennent lieu de formes posthumaines d'une identité en voie de désertion. Il ne sert à rien de vouloir démonter la machine, de saboter les outils de production. Outre le fait que ces derniers sont infimes, miniaturisés, à l'instar de nos iPhones et iPads, des services tertiaires avancés qui prennent la forme de nuages (*clouds*) numérisés, il faut constater que l'homme-phoenix (l'écrivain de la colère juste, tel Naipaul ou Bernhard), que je décrivais en 2010 dans *Attention, écrivains méchants*, s'est transformé en cyber-machine, une identité déléguée sous l'aspect de la toute-puissance du virtuel.

Le propos alternatif (la réalité contre le virtuel) peut ressembler à une rengaine, à un discours retardataire, voire réactionnaire. Il n'est pas de bon ton aujourd'hui de réclamer le retour à l'humanisme, une prise de position dans le monde qui octroierait une place de choix à l'œkoumène, aux représentations territoriales d'une identité qui se déploie dans le respect de la vie commune.

Faut-il en effet être réaliste, aller de l'avant, faire confiance, se situer dans l'actualité de la vie quotidienne ? Ne faut-il pas tenir aussi un pari sur l'avenir, la capacité de transformation du genre humain ? Si ces suggestions ne sont pas des balivernes, des manières commodes de nous raconter des histoires, cela revient à suggérer que le machinisme, tel que nous le décrivions tout à l'heure, s'il ne peut plus faire l'objet de sabotage, doit néanmoins prendre la mesure des métamorphoses de la société actuelle.

À ce sujet, les auteurs convoqués en ces pages divergent sur certains aspects. Haraway, comme de très nombreux auteurs étatsuniens, revendique le pouvoir de transformation et surtout de transfiguration que le posthumain peut actualiser. Michel de Certeau, pris au piège de la foi et de la religion de son temps, en somme de la pensée de l'Occident judéo-chrétien, faisait intervenir dans sa réflexion les aspects dissonants du sacré et de l'abject, du profane et de l'impur. Toujours Donna Haraway, sous

12. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie, 1. L'Anti-Œdipe*.

l'aspect d'un branding cybernétique qui tient lieu de tour de passe-passe, revendique pour sa part, à propos du posthumain, le principe de la greffe, de l'adjonction, toutes formes techniques d'un implant dont l'aspect efficace permettrait à l'humain de mieux penser, de mieux être.

Radicalisons la réflexion. Antonin Artaud, vieil Européen, héritier des avant-gardes du début du 20^e siècle, n'aurait pas accredité cette pensée de l'implant. Dans le fameux *Pour en finir avec le jugement de dieu*, on retrouve l'idée que la profanation du corps (son éviscération qui créerait le corps sans organes), au lieu d'être une condition provisoire de l'humain, entachée de finitude, révèle son imperfection nécessaire. Ainsi, Antonin Artaud, lors de ses propos décisifs de l'année 1948, constate, au cœur d'un délire qui apparaît aujourd'hui prophétique, que l'adjonction organique est un exercice guerrier, une forme d'imposition sur l'humain, dans sa nudité même, d'une génitalité qui tient lieu d'accessoire. Au contraire de cette adjonction, qui se veut une amélioration de la condition humaine, Artaud met en scène le principe de l'autophagie, ce que nous désignerons dans le cadre de la réflexion présente sous le nom de suppression, d'arasement, voire de castration.

La génitalité et ses dispositifs procréatifs seraient donc, aux yeux d'Artaud, des façons de pérenniser l'espèce, d'en assurer la domination. L'humanisme représenterait la caution conceptuelle de ce projet dominateur. Cependant, la génitalité, dans son expression orale (comme l'entend la psychanalyse), fait intervenir une réversibilité des voies d'entrée, des passages intimes de la corporéité. Ce que l'humain veut vraiment, nous dit Artaud, c'est copuler, manger, forniquer. Ce que les métaphysiciens veulent vraiment, nous dit encore une fois Artaud, c'est mieux connaître l'essence de cette fornication, l'appétence du genre humain. Ce que les poètes veulent vraiment, nous dit enfin Artaud, c'est se situer dans le domaine d'une pensée incarnée qui suscite l'adéquation du nommant et du nommé.

L'ADJONCTION

Une réflexion sur les institutions et les espaces propres de l'identité requiert la mise en relation du sujet et de l'objet, du signifiant et du signifié, du nommant et du nommé. Si les institutions du sens ne produisent que des pensées passéistes, des discours patrimoniaux, des réflexions ressassées à l'infini sur l'héritage culturel, au lieu de s'interroger

sur le temps qu'il fait, c'est sans doute que la pensée de l'adjonction, de l'exo-cérébralité, est devenue un nouveau lieu commun.

Les exo-cérébralités (du iPhone aux recherches actuelles en intelligence artificielle) sont des plates-formes qui nous imposent la pseudo-réalité d'une pensée pure, extraite du domaine de la métaphysique. Dans cette façon de voir le monde, les adjonctions cérébrales (par exemple, la puce électronique qu'Elon Musk¹³ voudrait bien ajouter à votre cerveau) semblent anticiper un quotidien plus proche qu'il n'y paraît. La génitalité est devenue le passage obligé de la pornographie qui répète à l'infini une jouissance revendiquant de nouveaux excitants. Dans cette quête de vies carnées, l'érotisme est une bêtise que la *zombie porn* contrecarre. L'impératif de la jouissance a laissé place à la quête insensée de l'automutilation, de la destruction de soi et des autres. Le corps sans organes tenait lieu chez Artaud de songe métaphysique, de contradiction logée au cœur de son cri de désespéré. L'exigence ascétique du poète n'était pas si différente de la faiblesse de croire rappelée par Michel de Certeau. Dans les deux cas, le corps incarnait le templum rudimentaire de toute vie humaine, une aire d'action pour la pensée, car il était entendu que celle-ci ne pouvait se déployer en toute liberté.

Chez Artaud, la revendication de l'ascétisme se traduit par la volonté d'épurer la forme, de la ramener à son état premier. Que signifie au juste cette origine qui ne connaîtrait pas d'antécédents, qui représenterait un geste fondateur, un premier acte ? Chez l'écrivain, l'écriture est une activité qui se conjugue au présent. Elle tient lieu d'origine, de seule référence à un monde où la filiation est éradiquée. Ni mère ni père, nous dit Artaud. S'il est question d'une naissance, l'écriture suffira. On perçoit bien que cette définition est problématique. L'épuration de la forme est l'une des expressions de la création. La cérébralité du processus créateur est en mesure d'authentifier, pour le sujet ainsi lavé de toute impureté, un objet singulier qui se passe de garant. Il en va ainsi des premiers écrits d'Antonin Artaud qui semblent échapper à la mainmise de l'auteur. Ce dernier est au mieux un porte-voix. Il fait entendre des querelles ancestrales, des conflits de civilisations, les chocs tectoniques d'univers en détresse. L'ascétisme ne se réduit pas à une technique sophistiquée de quête du divin. Artaud comme toujours fait les choses à sa tête. L'ascétisme est une épuration, dans sa forme la plus radicale : un effacement, une disparition orchestrée dans la plus grande violence comme l'est tout génocide.

13. Voir le site web de la compagnie Neuralink : <https://www.neuralink.com//>.

L'expression choquera, je le sais. Que vient faire ici ce génocide qui n'a rien de commun avec le travail de l'artiste, qui ne se réduit pas, il va de soi, aux troubles subjectifs de l'écrivain ? N'y a-t-il pas imposture, pire encore scandale, à parler de cette manière ? Pourtant, j'insiste. Avec d'autres mots, qui ne sont pas plus aimables, Artaud fait mention de l'effacement, de l'éradication, de la disparition par les moyens les plus violents. Soyons clairs ! Si le corps sans organes est une façon de parler (du moins pour nous), il n'en fut jamais ainsi pour Antonin Artaud. La création nourrit chez Artaud les fantasmes les plus conservateurs, puisqu'ils reposent sur l'établissement de mécanismes de défense : une exigence phobique de pureté qu'il convient d'opposer à la souillure.

Se pourrait-il que nous vivions déjà dans ces univers où l'autophagie se présente, d'abord avec prudence, puis en toute impunité ? Tout devrait pourtant nous persuader du contraire. À l'ère de l'hyperfestif, tel qu'un Philippe Muray¹⁴ en propose l'analyse sociale, nous serions des êtres anodins mais sans méchanceté apparente. Au mieux, nous aurions la nature débonnaire d'individus euphoriques qui fêtent, célèbrent, s'amusent, comme c'est le cas de tous ces quartiers des spectacles qui pullulent (de Montréal à Melbourne) sur la planète-monde. Cette euphorie produit des représentations sous forme de clones, de facsimilés de jouissance, de simulations et de simulacres, comme l'entendait autrefois Jean Baudrillard, qui permettent, du moins pour un moment, de (se) donner l'impression que le monde, dans sa fébrilité, son agitation, a quelque avenir devant lui.

Sous l'esprit de la fête, une violence sourd. Dans la quête d'empathie (les intellectuels et les politiciens n'ont jamais autant parlé du vivre-ensemble), c'est l'indifférence qui domine. Mais je n'adopterai pas, sur ces questions, un point de vue moral. Qu'on ne tente pas de me transformer en réparateur des souffrances d'autrui, pire encore, en rectificateur de quelque lucidité dont l'intellectuel a la clé.

À tenir ce point de vue qui est certes déprimant, et qui traduit un nouveau malaise dans la culture qu'il faut entrevoir sous la forme d'un affaissement généralisé des points de repère de la vie commune, il est clair que l'autophagie a un rôle déterminant à jouer. Que signifie cette manière de s'entretuer, de se définir comme prédateur et victime ? Sur ces questions, Antonin Artaud nous propose des éléments de réflexion qui permettent, plus de soixante-dix ans après sa mort, de tenir compte

14. Philippe Muray, *Après l'histoire*.

des aspects à la fois festifs et tragiques d'une oralité qui prend la forme d'une auto-dévoration. Dans ses derniers écrits, notamment *Pour en finir avec le jugement de dieu*, Antonin Artaud soumet l'image de l'entre-dévoration, puis de l'auto-dévoration qui lui semblent les expressions les plus concrètes de ce que l'on appelle aujourd'hui fort pompeusement le vivre-ensemble. Il écrit :

Pour avoir de la merde, / c'est-à-dire de la viande, / là où il n'y avait que du sang / et de la ferraille d'ossements / et où il n'y avait pas à gagner d'être / mais où il n'y avait qu'à perdre la vie. / o reche modo / to edire/ di za / tau dari / do padera coco / Là, l'homme s'est retiré et il a fui. / Alors les bêtes l'ont mangé. / Ce ne fut pas un viol, / il s'est prêté à l'obscène repas. / Il y a trouvé du goût, / il a appris lui-même / à faire la bête / et à manger le rat / délicatement¹⁵.

ATAVISMES

Pour Antonin Artaud, la vie sociale, dans son apparente unanimité (ce que l'on appelle aujourd'hui la concertation des acteurs sociaux), est un leurre. Le sujet, soi-disant calme, rationnel, empreint d'une attitude communicative et expressive, est un prédateur dans l'attente de sa proie. Bien sûr, le propos n'est pas neuf. L'homme est un loup pour l'homme, ses atavismes le conduisent à la cruauté. Rehaussé par les discours de la sociobiologie et de l'éthologie, ce propos est d'une banalité qui fait place à une menace diffuse.

Cependant, le discours d'Artaud recourt à l'originalité voire à l'excentricité lorsqu'il avance que le fondement de la vie humaine, son humus, est un appétit dévorateur ayant pour objet le semblable. On perçoit les conséquences de ce point de vue : le sujet, au lieu d'être porté par une pulsion scopique, un point de vue perceptif et projectif qui le conduit à vouloir prendre et comprendre l'autre, n'a de cesse d'assimiler cet autre, puis de l'incorporer sous la forme d'une pulsion mauvaise. Le sujet ne serait pas un être rationnel et relationnel. Il ressemblerait à un parasite dont le toxique cherche à immobiliser la proie, à la surprendre pour mieux la dévorer.

Le point de vue adopté par Antonin Artaud est excessif. Il consiste à affirmer que l'exophagie est un mode de communication habituel, que le cannibalisme exercé entre semblables s'avère un mode de représentation

15. Antonin Artaud, *Pour en finir avec le jugement de dieu*, p. 40-41.

assez juste de la réalité. Au contraire de la consommation usuelle de ce qui nous est donné à manger, que nous soyons carnivores ou végétariens, le propos d'Antonin Artaud nous révèle que l'humain est un être qui déchire sa proie, qui fait usage de la « supplication¹⁶ ».

Chez Antonin Artaud, la réflexion sur les formes de l'excrétion est d'une grande complexité. On peut, comme je me suis amusé à le faire dans le registre d'écriture de mon *Attention, écrivains méchants*, envisager l'excrétion à la façon d'une injure, ce qui rejoint toute une théorisation du crachat qui, de Catherine Mavrikakis à Thomas Bernhard, fait voir que l'autre est difficilement supportable, qu'il faut donc le mettre à distance par un rituel d'impolitesse que représente le crachat réel ou symbolique. Pourtant, chez Artaud, ce dernier aspect n'est pas le plus significatif dans son œuvre. Au contraire d'un Bernhard qui croyait aux vertus infamantes du langage, à son pouvoir subjectif d'annihilation, Antonin Artaud ne s'intéresse pas à l'autre, à ce qui le constitue dans sa plénitude. Ce discours ne lui convient pas. Qu'est-ce l'autre, sinon l'émanation d'une identité fragile, la rémanence d'un spectre ayant habité d'autres époques, un espace-temps indéfini ? Chez Artaud, l'univers des mondes possibles (ce que l'on peut nommer l'infini) tient lieu de seule référence.

Artaud, au lieu d'être un sujet enveloppé dans une chair, un contenant psychique qui tient lieu de point de repère organisateur du sujet dans l'espace, se perçoit simultanément et de façon contradictoire comme un non-objet et un « exécuteur ». Il faut prendre la peine de distinguer les formes de ces deux rapports à la parole poétique. L'exécuteur est un sujet possédé par une pulsion de contrôle qui désire s'emparer du territoire d'autrui tout en annihilant ce dernier. Ainsi, l'exécuteur ressemble assez à ces écrivains méchants dont je disais qu'ils faisaient intervenir, dans leur démarche d'écriture, le principe systématique de l'identification projective, cette butée que représente l'autre responsable de tous nos tourments, à la fois ennemi et ami, opposant et adjuvant.

À propos des motifs de l'autophagie et de l'exophagie que nous avons explorés, je voudrais préciser de quelle manière nous nous représentons l'avenir à l'ère du « consommable ». Cette expression a l'avantage de désigner ce qui, dans le domaine de la culture, peut faire l'objet d'une ingestion, puis d'une incorporation. En somme, l'incorporation fait référence, sous sa forme mélancolique, à une nourriture psychique dont

16. Voir à cet effet Antonin Artaud, *Suppôts et supplications*.

l'ingestion s'avère toxique, dans la mesure où elle conduit le sujet, sans qu'il n'y prenne garde, à intégrer, au plus profond de sa subjectivité, le sentiment d'un aliment vide de sens, une nourriture intellectuelle et affective sans saveur.

Notre représentation du monde est dissociée. Elle fait l'objet d'un clivage entre le monde de la pensée pure et asexuelle (ces exo-cérébralités techniques qui appartiennent à notre époque) et le corps des relations sociales entre sujets. Ces exo-cérébralités nous permettent de penser plus vite, avec une économie de moyens qui repose sur l'utilisation de machines de plus en plus sophistiquées. Cependant, nous pensons de moins en moins, nous sommes pensés, ce qui représente une modification de taille des aspects de notre psyché, de notre subjectivité.

Sans que je ne comprenne trop les motifs d'un tel emportement, le monde des zombies s'est fait une place plus grande que je ne le soupçonnais dans ma réflexion. Cette figure traduit une nouvelle forme de cruauté (que n'aurait pas désavouée Antonin Artaud) dont l'aspect spectaculaire est trompeur. Les zombies font partie de l'imaginaire populaire. Honnêtement, que veut dire ce constat ? En apparence, nous observons des formes de socialité qui tentent de promouvoir les aspects frustes d'une vie en commun dont le pseudo-primitivisme est le déterminisme. La régression est au rendez-vous, fantasme d'une vie archaïque réduite aux expédients que sont la prédation et la consommation d'êtres humains qui n'ont pas encore été infectés.

Le topos de l'infection et ses conséquences foudroyantes font partie de l'arsenal de la représentation du zombie. J'ai voulu insister sur d'autres aspects qui m'apparaisaient moins fréquentés. Le zombie est notre nouvel exotisme, une forme de prédation idiote qui se veut l'envers de nos déambulations dans l'espace public. Alors que nous nous croyons policés, le zombie est la part d'ombre d'un néolibéralisme qui aborde les aspects troublants de l'exo-cérébralité. À première vue, le zombie se réduit à des mécanismes simplistes d'agression et d'annihilation. Le zombie ne pense pas. Pourtant, il nous indique, dans le contexte euphorique d'une technique qui promet en ce moment l'autonomie de l'intelligence artificielle, les errements d'une créature qui échappe à notre commandement. La crainte d'un esclavage de l'humain dominé par les machines qu'il contribue à créer est un leitmotiv lancinant. À ce titre, la figure du zombie est la répétition d'angoisses souterraines au sujet de la perte de contrôle de l'humain, en somme d'une volonté de maîtrise affirmée par le recours à la technique.

D'autres aspects sans doute plus pertinents de cette réflexion sur le zombie peuvent être soulignés. L'exo-cérébralité (rappelons-nous la création de la compagnie Neuralink par Elon Musk) est désormais un préconstruit de notre culture. Ce ne sont d'ailleurs pas que la littérature et le cinéma qui se voient impliqués dans les remaniements profonds de notre psyché et de notre corporéité. La fabrique scientifique est au cœur de mythologies (en fait, l'actualisation de mythes fondateurs) où le sujet acquiert des pouvoirs démiurgiques. En ce sens, l'exo-cérébralité devient un monde possible, peut-être une anecdote scientifique dans cinquante ans (un rêve farfelu), à moins que les prédictions d'une posthumanité pensante ne deviennent réalité.

Que vient faire le zombie dans toutes ces histoires ? À première vue, il est bête. C'est l'idiote du village. Ses conduites semblent le fruit d'un atavisme. Les gestes sont saccadés. Le portrait relève de la caricature. Néanmoins, le zombie acéphale nous en dit beaucoup sur la sexualisation de la pensée et son complément, l'ascétisme des morts-vivants. Dans la popularité croissante des publications consacrées aux zombies, il faut noter un point commun. L'agentivité du zombie rendrait compte d'une sensibilité nouvelle envers l'anormal et le pathologique, à la lumière d'un anthropomorphisme qui devient une clé de lecture. Pauvre zombie, si humain ! Voilà qui explique dans bien des cas le pathos du posthumain. Le zombie sentimental, par exemple, amoureux, capable de sentiments tendres – pensons à R dans le roman *Warm Bodies* (2010) d'Isaac Marion – explique sans doute que la figure du « monstre » devienne sympathique. Dans cette opération de « beautification » toute hollywoodienne, le zombie rejoint le vampire. Il est moins beau certes et ne fera pas rêver tout à coup les adolescent(e)s. Reste que le zombie se transforme alors en animal domestique, un toutou qui pourrait vous défigurer, mais qui préfère quand même vous lécher la main, en témoigne le film *Fido* (2006) d'Andrew Currie.

La sexualité du zombie est carnée, prédatrice. La violence y trouve une place de choix. Dans cette brutalité du sexuel qui est entrevue comme une dévoration de l'autre, il ne faut pas négliger ce que je nomme l'auto-phagie. Voilà un aspect qui, cette fois, est démesurément troublant. L'automutilation, l'annihilation de soi ne sont pas sans rappeler le corps sans organes dont rêvait Antonin Artaud. On pourra être surpris de la mise en relation de deux univers culturels si divergents. Pourtant, l'auto-phagie est la promesse d'une violence commise sur soi, la quête d'un nettoyage intégral qui pourrait permettre, du moins dans l'œuvre d'Artaud, l'émergence d'une pensée non contrainte par la contingence

corporelle. Au même titre que l'arraisonement de l'autre dans l'acte cannibale implique de le réduire au statut de viande, de chair à peine bonne à manger. Pour toutes ces raisons, le zombie nous prend aux tripes. Il ne nous lâchera pas.

RÉFÉRENCES

- Abraham, Karl, « Esquisse d'une histoire du développement de la libido basée sur la psychanalyse des troubles mentaux », dans *Œuvres complètes, T. II (1913-1925)*, Paris, Payot, 1965 [1924], p. 255-313.
- Amselle, Jean-Loup, *Branchements: anthropologie de l'universalité des cultures*, Paris, Flammarion, 2001.
- Amselle, Jean-Loup, *L'Occident décroché: enquête sur les postcolonialismes*, Paris, Stock, coll. « Un ordre d'idées », 2008.
- Artaud, Antonin, *Pour en finir avec le jugement de dieu suivi de Le théâtre de la cruauté*, Paris, Gallimard, coll. « Poésie », 2003.
- Artaud, Antonin, *Suppôts et supplications*, Paris, Gallimard, coll. « Poésie », 2006.
- De Certeau, Michel, *L'invention du quotidien, I. Arts de faire*, Paris, 10/18, 1980.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari, *Capitalisme et schizophrénie, 1. L'Anti-Œdipe*. Paris, Éditions de Minuit, 1972.
- Foucault, Michel, « Des espaces autres » (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), *Architecture, mouvement, continuité*, n° 5, octobre 1984, p. 46-49, reproduit dans *Dits et écrits II, 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1571-1581.
- Haraway, Donna J., *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, Durham, Duke University Press, 2016.
- Harel, Simon, *Espaces en perdition. Les lieux précaires de la vie quotidienne*, tome I, Québec, Presses de l'Université Laval, coll. « InterCultures », 2007.
- Harel, Simon, *Espaces en perdition. Humanités jetables*, tome II, Québec, Presses de l'Université Laval, coll. « InterCultures », 2008.
- Harel, Simon, *Attention écrivains méchants*, Québec, Presses de l'Université Laval, coll. « InterCultures », 2010.
- King, Stephen, *Cell*, New York, Pocket Star, 2006.
- Lauro, Sarah Juliet, *Zombie Theory: A Reader*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2017.
- Malabou, Catherine, *Les nouveaux blessés. De Freud à la neurologie, penser les traumatismes contemporains*, Paris, Bayard, 2007.
- McGlotten, Shaka et Steve Jones (dir.), *Zombies and Sexuality: Essays on Desire and the Living Dead*, Jefferson, McFarland, 2014.

- Muray, Philippe, *Après l'histoire*, Paris, Gallimard, coll. «Tel», 2007.
- Pouillon, Jean, «Manières de table, manières de lit, manières de langage», *Nouvelle revue de psychanalyse*, dossier «Destins du cannibalisme», n° 6, automne 1972, p. 9-25.
- Sloterdijk, Peter, *Règles pour le parc humain. Une lettre en réponse à la Lettre sur l'humanisme de Heidegger*, Paris, Éditions Mille et Une Nuits, coll. «La petite collection», 2000.
- Szanter, Ashley et Jessica K. Richards (dir.), *Romancing the Zombie: Essays on the Undead as Significant "Other"*, Jefferson, McFarland, 2017.

L'allure et la portée des zombies vidéoludiques

BERNARD PERRON

Université de Montréal

S'intéresser aujourd'hui aux morts-vivants vidéoludiques va en quelque sorte de soi. Tel que l'a retracé Shawn McIntosh dans «The Evolution of the Zombie: The Monster That Keeps Coming Back», au milieu des années 1990, «zombies were saved from triviality in popular culture and made frightening again, this time by video games¹». Cette renaissance, Jamie Russell l'avait appelée l'«Effet *Resident Evil*» afin de faire référence au jeu japonais du même nom² conçu par Shinji Mikami, qui était alors «determined to repackaging the zombie as a mainstream monster and icon of cool³». Aussi édité en 1996, *The House of the Dead* demeure l'«effet secondaire» notoire du *revival*. Mais les deux sont différents. D'une part, *Resident Evil*, le jeu d'action-aventure de Capcom pour la console PlayStation, adopte une approche cinématographique avec une perspective à la troisième personne et des angles de caméra prédéterminés qui découpaient l'espace du manoir Spencer que devait explorer l'un des membres de l'unité spéciale de police. D'autre part, *The House of the Dead*, le jeu d'arcade de tir au pistolet à la première personne de Sega, donne moins de liberté de déplacement aux deux agents spéciaux du gouvernement⁴ dans le manoir Curien, les faisant plutôt avancer sur des rails pour mieux les obliger à éliminer tous les monstres se trouvant sur leur passage. Depuis lors, les morts-vivants occupent une place dominante dans le jeu vidéo. Pour donner un ordre de grandeur, en date du 10 septembre 2019, toutes plateformes et tous genres confondus, la base de données *Mobygames.com* recensait 579 jeux mettant en scène des zombies, et seulement 34 jeux de ce nombre étaient édités avant 1996⁵.

1. Shawn McIntosh, «The Evolution of the Zombie», p. 11.

2. Le jeu est toutefois sorti au Japon sous le titre *Biohazard*.

3. Jamie Russell, *Book of the Dead*, p. 171.

4. Le cabinet comportait deux pistolets.

5. *Mobygames* se présente comme «the oldest, largest and most accurate video game database for games of every platform spanning 1979-2014». On peut néanmoins

Devant le succès du mode « (nazi) zombies » des jeux de tir à la première personne *Call of Duty* depuis *CoD: World at War* (Treyarch Invention, 2008), le triomphe d'un jeu grand public de défense de tour (*tower defense*) comme *Plants vs. Zombies* (George Fan et PopCap Games, 2009) et l'enthousiasme suscité par un jeu de survie en ligne massivement multijoueur sur le modèle de *DayZ* (Dean Hall et Bohemia Interactive, 2013)⁶, voire la présence de ces créatures dans le monde ouvert de *Minecraft* (Markus Persson et Mojang, 2011), la réputation des zombies du dixième art n'est maintenant plus à faire.

Bien que Hans-Joachim Backe et Espen Aarseth stipulent, au cours de leur examen du « zombieisme⁷ » dans les jeux, que la nature interactive de la confrontation avec les morts-vivants ait davantage focalisé le propos sur les propriétés ludiques de ce sous-genre de l'horreur que sur la dimension allégorique des monstres⁸, je ne crois pas qu'on ait

s'interroger sur la place de *The Evil Dead* (Palace Software, 1984) pour le Commodore 64 dans le groupe des jeux pré-1996. Les personnages du film de Sam Raimi (1981) invoquant plutôt des démons – les guides et encyclopédies de films de zombies, dont le classique ouvrage de Dendle (2011 [2001]), sont au reste prudents quant à l'inclusion du film dans le corpus –, pourquoi le Ash du jeu affronterait-il quant à lui des zombies? De plus, les instructions qui défilent avant le début d'une partie annoncent que «... the spirit of the evil dead will try to turn my friends, one by one, into nasty green mutants». En revanche, il faudrait ajouter à la liste le *Dracula* (Imagic, 1982) pour l'Intellivision. Dans ce jeu, les humains sont sans conteste transformés en morts-vivants pour devenir les alliés du maître des vampires afin de vaincre les constables aux trousses de ce dernier. On comprend que l'histoire du sous-genre reste à faire et qu'à l'instar du cinéma, l'opération de classement générique demande beaucoup de nuances. Voir <http://www.mobymgames.com/game-group/theme-zombies>.

6. Ce fut d'abord, en 2012, une modification du jeu *Arma II* (2009). La compagnie présente la version autonome en ces termes: «*DayZ* is a gritty, authentic, open-world survival horror hybrid-MMO game, in which players follow a single goal: to survive in the harsh post-apocalyptic landscape as long as they can.» (<https://store.bistudio.com/products/dayz>)
7. Hans-Joachim Backe et Espen Aarseth, «Ludic Zombies: An Examination of Zombieism in Games».
8. C'est à cette dimension, largement développée au cinéma, que réfléchissent les auteurs en se concentrant sur *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010), *Left 4 Dead* (Valve, 2008), *Plants vs. Zombies*, la série *Resident Evil* (Capcom, 1996-présent), *Fallout 3* (Bethesda Game Studios, 2008) et *DayZ/ARMA II* (Bohemia Interactive, 2009). Le résumé de leur examen énonce: «Through these comparative analyses, the paper demonstrates the range of usages of zombies in games, ranging from the facile use of a (seemingly) completely deindividuated humanoid for entertainment purposes to politically aware ludifications of the zombie's allegorical dimension.»

suffisamment observé les zombies vidéoludiques. Backe et Aarseth notent d'ailleurs que des chercheurs comme moi⁹ s'y sont bien attardés, « yet not primarily with an interest in the specificity of the zombie trope¹⁰ ». Krzywinska (2008) et Matthew Weise (2011) sont effectivement peut-être les seuls à avoir abordé l'ensemble du phénomène dans des anthologies phares des récentes études zombiesques. En continuité avec une précédente analyse formelle du zombie en bande dessinée¹¹ – et dans la mesure où ce sont des interrogations au sujet des mouvements et gestes des cadavres réanimés qui m'ont conduit à envisager ce qui serait propre à chacune de leurs représentations médiatiques –, cet essai souhaite brosser le portrait de cette figure dans le jeu vidéo. De la mise en scène à la mise en jeu, il s'agit ici d'étudier les paramètres qui modulent son existence et, dans la foulée, l'expérience du joueur plongé dans une apocalypse zombie. Car on le sait, si le lecteur de bandes dessinées et de romans ou le spectateur de films et de séries télévisées n'est pas directement affecté par la voracité des mangeurs de chair humaine, le joueur, lui, l'est par l'entremise du corps spéculaire qu'il doit garder vivant pour continuer sa partie.

IDÉAL PARCE QUE TRÈS COMPORTEMENTAL

L'engouement pour les morts-vivants vidéoludiques s'explique de plusieurs façons. Dans la mesure où une grande majorité de jeux vidéo qui reproduisent l'épidémie – ayant souvent déjà atteint un stade avancé de propagation – sont conçus autour de mécaniques de combat, des meutes de prédateurs vivifient la jouabilité. Tanya Krzywinska signale d'emblée : « Game zombies provide the ideal enemy: they are strong, relentless, already dead, they look spectacularly horrific and they invite the player to blow them away without guilt or a second thought¹². » Au sens d'individu, de groupe et même de postulat, le joueur fait sans contredit face à un parfait antagoniste, mais peut-être plus parce qu'il le connaît déjà on ne peut mieux. Si les zombies s'étaient éclipsés avant l'Effet *Resident Evil*, il n'en demeure pas moins qu'ils avaient auparavant

Weise s'intéresse lui aussi à la dérive idéologique des jeux depuis *Resident Evil 4* (Capcom, 2005). (« How the Zombies Changed Videogames », p. 164-166.)

9. Bernard Perron, « The Survival Horror ».
10. Hans-Joachim Backe et Espen Aarseth, « Ludic Zombies », p. 2.
11. Bernard Perron, « Les traits et traces des zombies bédéiques ».
12. Tanya Krzywinska, « Zombies in Gamespace », p. 153.

vécu un « règne sans faim¹³ » au grand écran, règne durant lequel les bases romériennes s'étaient consolidées, avec quelques variations inspirées des films de Lucio Fulci, on le précisera. C'est par conséquent toute une manière d'être du mort-vivant qu'on allait remettre en jeu.

Dans le cadre de son exposé de l'adaptation procédurale des films de zombies, Weise met en évidence l'héritage cinématographique :

The modern zombie is associated with a clear set of behaviors, which could just as easily be called "rules." According to these rules a zombie is a creature that: violently attacks any human in sight, eats human flesh, cannot move quickly, cannot use tools, possess no reason or higher intelligence, and cannot be killed except by a blow or shot to the head. The final rule is that any human bitten by a zombie will eventually die and become one themselves¹⁴.

À l'intérieur des limites de la modélisation informatique de l'apocalypse, à savoir de ladite adaptation procédurale, la notion de comportement prend un sens littéralement actionnel. Du seul fait que la conduite source doit être non seulement décrite, mais reproduite au cours d'une simulation pour donner lieu à des interactions, les zombies se posent de nouveau en modèle incomparable. Se demandant lui également pourquoi les morts-vivants sont si populaires dans les jeux vidéo, Jeff Marchiafava fait une constatation primordiale :

Making realistic enemies is hard. Mimicking basic human behavior is a feat in and of itself, but creating enemy AI capable of strategizing – and adapting that strategy in response to the behavior of the player – is next to impossible. But what if the enemies you're programming are supposed to be really, really stupid? A zombie's bag of tricks must seem enticingly primitive to a developer. What more does an undead foe do besides shamble clumsily toward nearby players and try to bite them? AI hiccups that would be unforgivable for an elite enemy soldier seem natural for a walking corpse¹⁵.

Même s'il faut détruire leur cerveau pour les anéantir, et en accord avec la précédente description de Weise, l'un des tropes du genre veut que les zombies ne soient pas très futés. En d'autres mots, et c'est ce qui les distingue des humains, ils demeurent très prévisibles. En lisant les attributs des morts-vivants dans l'incontournable *Guide de survie en*

13. Expression tirée du numéro hors-série « Apocalypse zombie » de la revue *Mad Movies* (n° 20, décembre 2012) pour caractériser la décennie 1979-1989.

14. Matthew J. Weise, « The Rules of Horror », p. 252.

15. Jeff Marchiafava, « Why Are Zombies Still So Popular In Video Games? », s. p.

territoire zombie de Max Brooks, on réalise que la prise de décisions d'un zombie contrôlé par un algorithme de jeu vidéo est très unilatérale, que celle-ci n'est pas très éloignée de ses facultés d'origine et qu'à tout prendre, le mort-vivant reste de façon inhérente une créature vidéoludique :

Assez ironiquement, le développement moderne de ce que nous appelons « intelligence artificielle » nous rappelle davantage le cerveau zombie que celui de nos ancêtres dits « primitifs ». À de très rares exceptions près, les ordinateurs les plus avancés n'ont pas la capacité de réfléchir par eux-mêmes. Ils font ce pour quoi ils ont été programmés, rien de plus. Imaginez un ordinateur conçu pour exécuter une seule et unique fonction, une fonction impossible à modifier, à stopper ou à effacer. Impossible de stocker la moindre donnée supplémentaire ni de formuler la moindre commande. Cet ordinateur remplira sa fonction encore et encore, jusqu'à ce que sa source d'énergie se tarisse. Le cerveau zombie fonctionne exactement de la même manière. Une machine à objectif unique, guidée par l'instinct et impossible à raisonner. Une machine dont il faut impérativement se débarrasser¹⁶.

En outre, dans une perspective posthumaine où la conscience n'est plus ancrée dans un corps sensé, l'évolution des zombies en infectés accentue cette idée d'un esprit informatisé¹⁷. Le schéma comportemental qu'analyse Brooks le conduit ensuite à identifier ce qui serait la « seule et unique fonction » des morts-vivants à laquelle Marchiafava et lui font référence :

[...] les morts-vivants possèdent l'étonnante capacité de repérer une victime avec une très grande précision. Dès que le contact visuel est établi, l'automate silencieux et hagard se transforme en véritable missile à tête chercheuse. Son corps s'oriente immédiatement vers sa proie. Sa mâchoire s'ouvre, ses lèvres se retroussent et le fameux gémissement jaillit des profondeurs de son larynx. Une fois le contact établi, rien ne peut perturber le zombie. Il continue à s'approcher jusqu'à ce qu'il perde de vue son objectif, qu'il le dévore ou qu'il soit lui-même éliminé¹⁸.

16. Max Brooks, *Guide de survie en territoire zombie*, p. 34-35.

17. C'est l'argument de Martin Rodgers dans sa lecture de *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002) : « If viewers can accept that consciousness might not still be rooted in a mind/body split – that we have already begun to think of ourselves as humanly embodied information, and of other species as otherly bodied information with the same claims on consciousness – and that we are collectively coming to terms with the futility and obsolescence of the biological (non-amplified) body, then they can reconfigure the zombie film as reflecting anxiety rooted in an altogether different source: the technologized or computer-oriented mind. » (Martin Rodgers, « Hybridity and Post-Human Anxiety in *28 Days Later* », p. 130.)

18. Max Brooks, *Guide de survie en territoire zombie*, p. 39.

On prend bel et bien conscience que l'humain demeure la cible de ces « missiles à tête chercheuse » lorsque le joueur dispose d'une vue aérienne pour se livrer à des *shoot'em up* (« descendez-les tous ») indépendants comme *I Made a Game with Zombies in It!* (Ska Studios, 2009)¹⁹ ou *Dead Nation* (Housemarque, 2010), au cours desquels des hordes de morts-vivants convergent sans cesse et sans relâche vers lui de toutes les directions.

Dès son application dans le jeu vidéo, et sans la puissance de traitement informatique d'aujourd'hui, on a codé ce que Dendle appelle la *drive*, la compulsion des mangeurs de chair humaine²⁰. Quoique les monstres n'assaillent pas à tous coups le joueur et qu'ils ont la capacité de traverser par moments les murs du labyrinthe, la jaquette arrière d'*Entombed* (U.S. Games, 1982) pour l'Atari 2600 annonce : « You and your team of archeologists have fallen into the "catacombs of the zombies." There's no time to look around; these guys are after you, and they mean business! » L'instinct programmé est plus saillant dans les deux jeux à la perspective isométrique où les morts-vivants ont aussi effectué leur première apparition. Ainsi, à partir du moment où le joueur, seul ou avec un « ami » dans le contexte du mode coopératif à deux joueurs, entre dans une pièce de l'un des treize donjons de *Zombies* (Mike Edwards et BRAM, 1983)²¹ afin de chercher l'une des sept couronnes enchantées dérobées par le sorcier maléfique Wistrik, les zombies – jusqu'à six au sein des grands espaces – le détectent, se précipitent immédiatement vers lui et ne le lâchent pas d'une semelle tant qu'il n'en sort pas²². Ceux qui errent dans la ville infestée en ruine de *Zombie Zombie* (Sandy White, Angela Sutherland et Spaceman, 1984)²³ répondent à l'archétype. Selon une critique du magazine *Crash*, « Zombies are not very intelligent until you are a couple of feet away, at this stage they jump at you and throttle you. This maybe a little unfair as it is otherwise difficult to attract their

19. Le titre original s'épèle : *I MAED A GAM3 WITH ZOMBIES 1N IT!!!!*.

20. Peter Dendle, *The Zombie Movie Encyclopedia*, p. 6.

21. Édité entre autres pour le Commodore 64 et le Apple II, il est pareillement connu sous le titre : *Realm of Impossibility*. Le mode coopératif était très singulier pour l'époque.

22. Précisons-le : les serpents, araignées géantes et autres bêtes protégeant les lieux n'agissent pas différemment.

23. Il n'est pas anodin de mentionner que le jeu pour le ZX Spectrum fait suite au succès d'*Ant Attack* (Sandy White, Angela Sutherland et Spaceman, 1983) et que les zombies ont en somme remplacé des fourmis géantes mangeuses d'hommes.

attention²⁴». S'ils sont moins à l'affût, c'est que pour les supprimer, il est précisément nécessaire d'en surprendre un par-derrière et de le lancer à ses trousses²⁵. À partir de cet instant, le zombie vous suivra aveuglément. Restant hors d'atteinte, le joueur doit alors le guider vers des structures en hauteur qu'il aura pu construire en y aménageant un abîme que lui pourra franchir en sautant (le joueur pourra survivre si la structure n'est pas plus haute que trois blocs), mais qui se transformera pour son poursuivant en précipice où ce dernier fera une chute mortelle.

À l'exception de l'ail qui les fait dévier vers d'autres directions, les envahisseurs de *Plants vs. Zombies* avancent à l'intérieur de l'un des cinq corridors – six lorsqu'une piscine est installée au milieu du terrain – au sein duquel ils se sont engagés. En schématisant de la sorte les lignes d'attaque ainsi que l'espace du jardin et du toit de la maison à défendre, le concepteur George Fan a mis en relief la trajectoire dominante des mangeurs de chair ou de cerveau humains vidéoludiques. Ils ont beau faire du sur place, errer ou tourner en rond quand ils n'ont pas repéré le(s) personnage(s) joueur(s), dès que la présence humaine est détectée, entre eux et leur point de mire, ce sera la ligne droite ou la file indienne s'ils talonnent le joueur – à plus ou moins grande vitesse, on le verra. C'est ce qui explique qu'à l'instar des autres représentations médiatiques, on retrouve dans le jeu vidéo des petites hordes entassées derrière des grilles, barricades ou autres barrières infranchissables. Les infectés de *Dead Island* (Techland, 2011) sont peut-être susceptibles de contourner des obstacles, mais ils pourront très bien rester coincés dans une piscine ou derrière une rangée de chaises longues en essayant d'atteindre sans détour Xian Mei, Purna, Logan ou Sam B. C'est également pour cette raison que des zombies vont surgir en fracassant des fenêtres vitrées et conséquemment transparentes. On se souvient, au début de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), de ceux qui font irruption à travers la vitrine du magasin d'armes à feu, scène reprise au deuxième niveau de *Resident Evil: The Darkside Chronicles* (Capcom, 2009). Deux groupes font une entrée similaire par les deux grandes fenêtres de la salle de piano de la tour de l'horloge dans *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999). Au cours de la première section de cette aventure de Jill Valentine, une meute fait tomber une barrière dans une ruelle derrière l'entrepôt, à l'image des infectés qui sont capables de défoncer des murs dans *Left 4 Dead* (Valve South, 2008)

24. S. a., «Zombie Zombie», p. 140.

25. Le zombie change *ipso facto* de couleur, passant du vert d'errance au magenta de poursuite, au rouge d'agression.

pour foncer vers les quatre survivants. Les portes ne cessent d'être enfoncées et les fenêtres violemment brisées dans le « Papa's Palace Of Pain » de *The House of the Dead: Overkill* (Headstrong Games, 2009).

À TOUR DE BRAS

Tandis que, aux sens littéral et figuré, l'intelligence artificielle des morts-vivants vidéoludiques sert la mise en scène de l'apocalypse, un principe capital de la fiction zombiesque est par contre mis à mal dans le jeu vidéo. Comme l'a constaté Weise : « Infection indeed seems to be one of the least portrayed zombie rules, both as fail state and as a genuine component of a game's rule system²⁶. » Et l'explication de cette entorse est simple :

The cause/effect logic of infectious biting, as it is portrayed in most zombie films, is not difficult to understand. Its simplicity is what gives it such terrifying power. This power has proven too much for conventional game design to handle in many cases, since it would mean players could not make a single mistake the entire game²⁷.

La mort permanente qui oblige le joueur à recommencer sa partie depuis le début qu'importent ses avancées dans le jeu n'est pas une expérience commune mais, à l'exemple du mode « survie » de *ZombiU* (Ubisoft, 2012), un niveau de difficulté supplémentaire²⁸. Dans un jeu vidéo, le personnage joueur a plus de latitude que n'importe quel autre survivant.

In zombie films the fatalism of even the smallest zombie bite is absolute. The difference between life and death is not gradient but binary : a survivor is either uninjured or doomed. In *Resident Evil* the player can have their flesh chomped within an inch of their life and still fully recover²⁹.

S'il meurt dans le jeu de Capcom et dans bien d'autres, il est renvoyé à son dernier point de sauvegarde ou, suivant le paradigme de *Dead Island*, ressuscité après quelques secondes à proximité de son point de chute pour mieux poursuivre l'action. Dans cette optique, et Weise le note, « even if the player character is bitten to death they never, ever

26. Matthew J. Weise, « How the Zombies Changed Videogames », p. 163.

27. Matthew J. Weise, « How the Zombies Changed Videogames », p. 163.

28. *DayZ* est manifestement devenu célèbre pour ses morts permanentes. Toutefois, celles-ci sont causées à un degré plus élevé par des crimes humains que par des événements associés à des zombies.

29. Matthew J. Weise, « The Rules of Horror », p. 254.

reanimate³⁰». L'objectif n'est donc plus d'éviter d'être infecté pour ne pas renaître en zombie ; il se résume à ne pas mourir.

Cette dérogation à la règle de l'infection a sans conteste des incidences sur l'attitude menaçante des mangeurs de chair humaine. Certes, poussés par leur appétit anthropophage, ces derniers tendront à vouloir mordre les humains. Pour le joueur imprudent, la rencontre avec le tout premier zombie de *Resident Evil* n'est pas seulement horrifiante à cause du visage hideux de ce dernier qui se retourne vers lui durant une cinématique, mais parce qu'une fois debout, ledit zombie va empoigner Jill ou Chris, planter ses dents dans son cou, écharper son artère carotide et faire gicler le sang rouge vif à gros jets. Ce type d'attaque fort canonique survient à profusion au cours des jeux à la troisième personne dans la lignée des *Resident Evil*, entre autres *Dead Rising* (Capcom, 2006), *Red Dead Redemption: Undead Nightmare* (Rockstar San Diego, 2010) et *State of Decay* (Undead Labs, 2013). Dans les jeux à la première personne comme *Call of Duty: World at War* et *Dead Island*, la morsure se produit hors-champ et selon la convention des jeux de tir, l'écran devient rouge ou se remplit de sang. Également à la première personne, la mort du personnage de *Land of the Dead: Road to Fiddler's Green* (Brainbox Games, 2005) et *ZombiU* déclenche une cinématique à la troisième personne qui rappelle de nouveau l'œuvre charnière de Mikami : « *Resident Evil's* iconic game-over scene showed the player character overpowered and ripped to pieces by the zombies they failed to kill, splattering blood (literally) all over the screen³¹. » Quelques cinématiques d'humains en train de se faire dévorer ponctuent d'autre part la transition entre les espaces de plusieurs jeux.

Reste qu'une morsure dans l'univers apocalyptique du jeu vidéo de zombies se veut plus une pénalité qu'une finalité. Elle peut se multiplier

30. Matthew J. Weise, « How the Zombies Changed Videogames », p. 163.

31. Prolongeant sa réflexion au sujet de la réanimation, Weise ajoute : « The screen then faded out to the sound of zombies munching away, but there was never a further moment where players saw themselves “reborn” as a zombie. » En donnant l'exemple de *Resident Evil: Outbreak* (Capcom, 2004), il mentionne que les jeux dans lesquels le joueur est réanimé en zombie font exception. *ZombiU* propose une variation de cette possibilité. Dans le mode « normal », si le joueur incarne un nouveau survivant à chaque fois qu'il meurt, il doit aller récupérer son sac à dos d'équipement en tuant l'ancien survivant devenu zombie, zombie non-joueur en revanche. L'opposition entre les survivants et les infectés demeure souvent l'apanage du mode compétitif ; le mode « versus » de *Left 4 Dead* exemplifiant cette tendance. (Matthew J. Weise, « How the Zombies Changed Videogames », p. 163.)

parce qu'elle ne fait que réduire la jauge de vie des personnages joueurs. Cette mécanique vient modifier la conduite des monstres. Dans *The Zombie Combat Manual: A Guide to Fighting the Living Dead*, Roger Ma consigne un aspect crucial : « Every undead specimen has three primary offensive weapons at its disposal: its mouth, its left hand and its right hand³². » Et conformément aux grands canons de la fiction zombiesque :

The bite is the primary mode of attack for the living dead. [...] Bloodied, corroded, and teeming with infection from tiny cuts and lacerations, the hands and fingers of the undead are nearly as lethal as its teeth, and some believe even more so. Often overlooked, a ghoul's fingers are a leading cause of human blood contamination, second only to that of a bite. It is for this reason that close combat with the living dead has an extremely high probability of viral transmission, even if the human avoids being bitten entirely. A single scratch that comes in contact with undead fluids will ultimately result in infection, death, and reanimation³³.

Étant donné que l'infection n'est plus le danger principal du jeu vidéo, ces observations de Ma ne s'appliquent pas ici au même degré. Les blessures qu'elles infligent étant moins insidieuses, les mains seront utilisées différemment et jumelées à la puissance de deux autres parties du corps qui sont très souvent oubliées alors qu'elles demeurent prééminentes.

Sans la jaquette arrière, il ne serait pas possible de déterminer que les monstres d'*Entombed* sont des zombies; ce sont des formes en «X» tenant plus des quadrupèdes. L'abstraction des graphismes du début des années 1980 n'est cependant pas en cause dans cette difficile identification. Car dès les trois prochains jeux développés, *Dracula*, *Zombies* et *Zombie Zombie*, les monstres seront reconnaissables par l'entremise d'une posture particulière: ils tiennent leurs bras tendus et ouverts devant eux en marchant vers leur victime. Qu'il s'agisse, avant 1996, d'*Horror Zombies from the Crypt* (Astral Software, 1990), un jeu de plateforme en 2D, de *Zombies Ate My Neighbors* (LucasArts, 1993), un jeu d'action 2D comique à un ou deux joueurs, d'*Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), un jeu d'action-aventure qui introduisait des créatures polygonales, ou de *Corpse Killer* (Digital Pictures, 1994), un jeu de tir à la première personne en prise de vue réelle, les bras allongés sont le propre des morts-vivants vidéoludiques et le resteront. Mis à part la 3D, la représentation

32. Roger Ma, *The Zombie Combat Manual*, p. 16.

33. Roger Ma, *The Zombie Combat Manual*, p. 16-17.

cubique de *Minecraft* n'est en outre pas différente de celle de *Zombies* en 1983.

Les bras ont une importance de taille sur le plan de la jouabilité. Pouvant encore passer pour humaine lors des errances, la démarche va devenir zombiesque au repère de la proie dans les *Resident Evil*, *Dead Rising*, *The Walking Dead* (Telltale, 2012) et *The Walking Dead: Survival Instinct* (Terminal Reality, 2013). Les bras levés des zombies constituent ainsi le premier signe manifeste de menace. Tout en rugissant de colère, les infectés de *Left 4 Dead* et *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009) font peur parce qu'ils se ruent en meute vers les personnages en gesticulant avec vivacité et, surtout, en venant les rouer de coups. D'une certaine façon, les zombies vidéoludiques ont largement adopté le comportement agressif desdits infectés, que Matt Mogk appelle des zombies vivants³⁴. Dans la tradition romérienne, les agressions brutales reposent entièrement sur la préhension, c'est-à-dire sur l'action de saisir avec la main et de porter la nourriture à sa bouche – action que *Plants vs. Zombies* a poussée à son paroxysme, puisque c'est ce que font les envahisseurs quand ils atteignent une plante. Les morts-vivants se servent de leurs bras afin d'agripper les humains pour venir, en bons carnassiers, les mordre, les déchiqueter et les dévorer. Ce geste fondamental n'est pourtant pas respecté dans l'adaptation procédurale – très mauvaise il faut le dire – de *Land of the Dead* (George A. Romero, 2005). Dans les phases de jeu de *Land of the Dead: Road to Fiddler's Green*, les zombies restent des assaillants qui s'approchent du personnage joueur pour lui assener des coups qui vont l'assommer et finir par le tuer (déclenchant, comme je l'ai indiqué, des cinématiques de dévoration – non moins lamentables). Cette conduite est très répandue.

Qu'il s'agisse de jeux à la première personne comme *The House of the Dead: Overkill*, *Call of Duty: World at War*, *Call of Duty: Black Ops 2* (Treyarch Invention, 2012 – mode « zombie »), *ZombiU*, *Dead Island* et *Dead Island: Rip Tide* (Techland, 2013), à la troisième personne tels que *State of Decay* et *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, ou même de jeux qui demandent de taillader et trancher (*hack 'n' slash*) des vagues d'ennemis dans le style de *Zombie Zone* (Tamssoft, 2004) et *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper Manufacture, 2012), les horions des monstres sont nombreux. Le tout premier zombie qui sort d'une trappe dans le grenier d'*Alone in the Dark* se sert de ses très longs bras comme armes, venant les rabattre sur Emily Hartwood ou Edward Carnby. Avant qu'on anime les parties de leur corps cadavérique, c'est somme toute ce

34. Matt Mogk, *Everything You Ever Wanted to Know About Zombies*, p. 21.

qu'accomplissaient les premiers morts-vivants : ceux de *Zombies*, *Zombie Zombie* et *Zombies Ate My Neighbors* viennent percuter le personnage joueur pour lui faire perdre des points de vie.

L'évolution de la franchise *Resident Evil* est à cet égard exemplaire. Les jeux tendent à respecter le principe de la préhension. Par contre, dans le jeu de tir à la première personne, *Resident Evil Survivor* (Capcom, 2000), les zombies avancent hardiment et bras devant pour venir se heurter au joueur sans geste d'attaque. Ceux du jeu de tir sur rail *Resident Evil: The Darkside Chronicles* s'acharnent contre les membres de l'unité spéciale de police en les happant avec leur mâchoire. Dans *Resident Evil: Dead Aim* (Capcom, 2003), qui alterne entre une exploration à la troisième personne et une position de tir à la vue subjective, ils saisissent bel et bien l'agent spécial Bruce McGivern pour lui mordre le cou ; chaque assaut rétablit la vision à la troisième personne. Durant *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* (Capcom, 2007), les mangeurs de chair humaine prennent l'offensive autant en frappant à grands coups de mains/poings répétés qu'en accrochant avec force pour mordre – même tactique binaire dans *The House of the Dead* et *The House of the Dead 2 & 3 Return* (Wow Entertainment, 2008, éditions pour le Nintendo Wii) où des griffes et/ou des traces de dents pointues lacèrent l'écran. Bien qu'il soit stipulé lorsque Leon examine le premier villageois rencontré et tué que « [c]e n'est pas un zombie... »³⁵, dès que les infectés entrent en scène dans *Resident Evil 4* (Capcom, 2005), on va leur mettre des armes blanches ou autres objets contondants dans les mains et les coups vont se mettre à fuser de tous côtés.

NE PAS VOULOIR GARDER SES DISTANCES

De tous les conseils que les guides de survie peuvent prodiguer, une donnée demeure capitale. Suivant Max Brooks : « Pour dire les choses clairement, la meilleure protection contre une morsure de zombie reste la *distance*³⁶ » ; et cela vaut tout aussi bien pour les nombreux coups que je viens d'étudier. En reconsidérant la situation de façon très attentive, survivre aux morts-vivants se résume à gérer l'intervalle entre eux et nous,

35. À l'opposé, bien que l'agente spéciale non-joueuse Rachael Foley se soit transformée dans *Resident Evil: Revelations* (Capcom et Tose, 2012) en *Ooze*, une créature qui tient à la fois du reptile et de l'insecte, Jill Valentine la décrit comme une « zombie » lorsqu'elle la confronte pour la première fois.

36. Max Brooks, *Guide de survie en territoire zombie*, p. 97.

à savoir le personnage joueur pour le jeu vidéo³⁷. L'exploration de *Resident Evil* est notamment une expérience à faire frémir parce qu'on ne sait jamais où va être le zombie derrière chacune des nombreuses portes du manoir Spencer³⁸, quelle sera sa position en avant- ou en arrière-plan en fonction de l'angle prédéterminé de la caméra ou si l'on va y faire face au détour d'un corridor. Souvent, il sera à proximité et il faudra réagir vite. Il arrive que ce soit son gémissement hors champ qui annonce son entrée dans le cadre et qui incite à se mettre en position de tir, ou à ressortir pour trouver des munitions si notre arme est vide. Car tel que le suggère Brooks :

Il est toujours préférable d'éviter le combat rapproché à mains nues. Étant donné la lenteur des zombies, courir (ou marcher rapidement) s'avère plus facile que d'aller au contact et se battre. Cela dit, il est parfois nécessaire de tuer un zombie en combat rapproché. Dans ce cas, il faut savoir agir avec précision. Un faux mouvement, une seule seconde d'hésitation et vous vous retrouverez avec deux mains froides agrippées au bras ou plusieurs dents ébréchées plantées dans la jambe. La plupart du temps, savoir choisir une arme s'avère crucial³⁹.

Parce qu'il est pratiquement impossible de ne pas se faire empoigner à un moment ou à un autre une fois précipité dans un univers vidéoludique infesté de mangeurs de chair humaine⁴⁰, le bouton d'attaque des jeux de la franchise de *Resident Evil* permet de repousser l'étreinte sanglante. On retrouve une mécanique similaire dans le jeu de Sandy White : « In fact, your only weapon in *Zombie Zombie* was a humble "air gun" that allowed you to briefly repel the walking corpses when they got within striking distance⁴¹. » Une année plus tôt, dans *Zombies*, c'est en lançant des saintes croix derrière lui ou en jetant des sorts pour se protéger

37. Maheux écrit à cet égard : « Cette approche pragmatique du lieu conduit à deux formes narratives fondamentales pour le récit zombiesque : une forme sédentaire, où les survivants fortifient un lieu et y campent, et une forme nomade, où les survivants doivent se déplacer d'un point A au point B (ou simplement rester en mouvement). » (Frédéric Maheux, « Du vaste à l'exigu », p. 188.)

38. Ce sont en fait les – fameuses – écrans de chargement entre chaque espace du jeu.

39. Max Brooks, *Guide de survie en territoire zombie*, p. 57-58.

40. Or, comme en témoignent ces courses durant lesquelles des joueurs finissent très rapidement le jeu (*speedruns*), il est envisageable d'arriver à connaître toutes les localisations et positions des morts-vivants pour éviter de se faire surprendre, réussir à contourner ceux-ci et fuir les confrontations. Voir entre autres <http://speeddemosarchive.com/ResidentEvil.html>.

41. Mark Butler, *Interactive Nightmares*, s. p.

de ses poursuivants, les immobiliser ou les rendre confus quelques instants que le joueur pouvait échapper à leur emprise.

À l'image de beaucoup de rencontres du premier *Resident Evil*, rester hors d'atteinte d'un seul mort-vivant qui avance poussivement en ligne droite et lui faire exploser la cervelle avec une arme à feu ou l'écharper avec un couteau n'est peut-être pas une mission extrêmement difficile. Si les jeux de zombies s'étaient limités à cette action, ils seraient vite devenus ennuyants. Les jeux de tir sur rail à la première personne – j'y reviendrai – reposent par exemple entièrement sur le nombre ainsi que la variété des ennemis et des attaques pour rendre le « tour de montagnes russes » plus excitant, des éléments qui font notamment défaut à un jeu fort peu apprécié tel que *Corpse Killer*. C'est pourquoi, dans le jeu vidéo comme au cinéma, les zombies vont se transformer. Weise l'a encore une fois souligné : « The more complex zombie behaviors become, and the more complex the environments they inhabit become, the more complex the question of safety becomes for the player⁴². » En pratique, c'est la technologie qui va faire des progrès permettant de passer « from modest attempts at modeling basic zombie behavior to increasingly more complex attempts to model larger apocalyptic scenarios⁴³ ». En conséquence, et Weise ne s'y attarde sensiblement pas assez, ce n'est d'abord pas tant les comportements zombiesques qui évolueront que les situations dans lesquelles seront plongés les personnages joueurs qui vont se complexifier.

Les zombies n'apprennent pas à accomplir des actions plus complexes, mais croissent en nombre dans les premiers *Resident Evil*. Si Jill ou Chris ne rencontre souvent qu'un ou deux ennemis à la fois, Claire ou Leon fait, quant à elle/lui, face à des petites hordes. Ce sont huit morts-vivants, dont deux qui surgissent des flammes, que ces derniers doivent aussitôt esquiver pour entrer sans blessure dans le magasin d'armes à feu de *Resident Evil 2*. Comme l'a parfaitement vu Christopher W. Totten, le zombie reste une entité qui détermine l'espace (*definer of space*) :

If the corridor is tight enough, then the zombie becomes an actual wall of the corridor. If the zombie traps the player in a dead end, then the narrow space becomes increasingly narrower. The zombie in this situation becomes a shambling, clawing, biting barrier⁴⁴.

42. Matthew J. Weise, « The Rules of Horror », p. 252.

43. Matthew J. Weise, « The Rules of Horror », p. 252.

44. Christopher W. Totten, « Building a Better Zombie », s. p.

Dans les termes de Frédérick Maheux : « Les zombies vidéoludiques occupent dans *Resident Evil* un rôle d'obstacle spatial. Ils sont plus que des ennemis à abattre ; ils sont des pièges qui limitent l'exploration du joueur⁴⁵. » Force est de constater qu'on ne cesse d'attirer les membres de l'unité spéciale de police dans des guets-apens. Une ruelle bloquée derrière le magasin d'armes à feu oblige Claire ou Leon à affronter trois zombies tout juste échappés d'une clôture de treillis métallique. L'assaut de quatre anciens gardiens de la paix dans un corridor du quartier général de la police de Raccoon City donne davantage l'occasion à l'un des gardiens qui a été fauché par des premiers coups de feu de ramper et de mordre la jambe de l'humain. Cette charge au sol, possible et observée dès 1996, va alors se reproduire de manière moins rarissime ; il s'agit d'ailleurs du déplacement habituel des zombies amputés des jambes par la meneuse de clique armée d'une tronçonneuse de *Lollipop Chainsaw*. Lorsque qu'une porte donne au milieu d'un corridor (ou inversement, qu'un couloir mène à deux entrées) ou que deux ouvertures ont été aménagées à deux extrémités d'un lieu, le personnage joueur peut vite se retrouver en souricière. Un tel événement, je l'ai déjà mentionné, se produit lorsque deux groupes font leur entrée par les deux grandes fenêtres de la salle de piano de la tour de l'horloge de *Resident Evil 3 : Nemesis* alors que Jill est au centre des dites fenêtres ; durant le moment qui suit, Jill est mordue à la jambe et par l'arrière lors de ma séance de jeu. Se faire agripper par le dos est aussi moins exceptionnel. *Resident Evil : Code : Veronica* (Capcom, 2000) propose une intéressante variante. À la prison, Claire doit vérifier si l'extincteur qu'elle recherche n'est pas dans un garage. La porte de ce dernier se soulève devant elle pour libérer deux zombies au même instant où deux autres individus infectés par le Virus-T se libèrent d'un grillage derrière elle en avant-plan. La perspective à la troisième personne sert bien cette mise en scène du traquenard. Dans les jeux de tir à la première personne comme les *Call of Duty* et *Dead Island*, dans lesquels la vision du joueur se résume à ce qui est devant lui et ne lui permet pas de voir venir le danger, se faire frapper par-derrière relève plus de la surprise.

Un zombie ne peut saisir ou porter la main sur un personnage joueur qu'à courte distance. Sa portée se calcule, comme pour un sport de combat, en fonction de la longueur de ses bras. Elle ne dépasse donc pas la physiologie humaine ; cela vaut autant pour la force de frappe. Mais comme pour l'humain qui peut se tenir loin grâce à ses puissantes armes à feu, le mort-vivant vidéoludique pourra aussi avoir accès à un arsenal

45. Frédérick Maheux, « Du vaste à l'exigu », p. 195.

pour étendre sadite portée. Dans une image en miroir, les créatures du jeu de tir d'arcade *Beast Busters* (SNK, 1989) pointent des pistolets vers les joueurs. Dans les jeux de la franchise *The House of the Dead*, certains vont notamment lancer des couteaux ou des hachettes en direction des agents spéciaux, et d'autres, de gros barils. Certains vont être équipés de lames ou de gros marteaux et d'autres de tronçonneuses ou de haches avec un long manche ; ces derniers instruments destructeurs ont fait des apparitions marquées dans *Resident Evil 4* et *Resident Evil 5* (Capcom, 2009). Au laboratoire de plantation biologique de la troisième « maison de la mort », les bras d'un type de monstres ont été remplacés par des tentacules. De telles mutations génétiques sont courantes dans les installations de la corporation Umbrella et du conglomérat multi-industriel Tricelle. On ne compte effectivement plus le nombre d'excroissances anormales qui affligent le corps des ennemis les plus puissants (les *bosses*). Pour ne se référer qu'à quelques exemples de dysmorphies, on insistera sur le Bandersnatch de *Resident Evil: Code: Veronica* dont l'unique bras droit peut s'étirer sur plusieurs mètres afin d'atteindre Claire, du Proto-Tyrant (T-001) de *Resident Evil Zero* (Capcom, 2002) avec son immense main droite en forme d'espadaon et sur les cinq appendices tentaculaires qui sortent du dos de Deborah Harper une fois celle-ci infectée par le Virus-C dans *Resident Evil 6* (Capcom, 2012).

QUELLE ALLURE !

Les dernières monstruosité décrites ne tiennent certes plus tout à fait du zombie. Mais suivant les principes servant à réguler l'existence zombiesque, ce serait également vrai pour la dextérité et l'équipement guerrier : « Contrairement au mythe et à toutes sortes de spéculations plus ou moins délirantes, jamais personne n'a observé un zombie se servir d'un quelconque outil. Même l'usage d'une simple pierre dépasse leurs capacités mentales⁴⁶. » Au sein du contexte vidéoludique, l'usage de

46. Max Brooks, *Guide de survie en territoire zombie*, p. 34.

Ce n'est pas ce que laissait entendre l'ascension de l'espèce créée par George A. Romero. Dans son étude de l'humanisation des zombies, Jérôme-Olivier Allard souligne justement : « Le zombie romérien montre à mon sens des signes d'intelligence dès la scène introductive de *Night of the Living Dead* (Romero, 1968), où le mort-vivant (Bill Hinzman) qui attaque Barbra (Judith O'Dea) et tue son frère Johnny (Russell Streiner) a la présence d'esprit d'utiliser une pierre pour briser une vitre de la voiture où s'est réfugiée la jeune femme. La petite Karen zombifiée (Kyra Schon), plutôt que d'utiliser ses mâchoires, recourt pour sa part à une truelle pour

moyens de défense par les morts-vivants permet toutefois d'introduire des affrontements en quelque sorte plus franc-jeu ou qui défient à tout le moins davantage le joueur, qui se trouve dans l'obligation d'esquiver les projectiles. Et un autre fondement maître, fort connu, sera modifié avec des incidences tout aussi appréciables pour l'expérience de jeu.

Dans son *Guide de survie en territoire zombie*, Brooks observe :

Les morts-vivants ont tendance à boiter et à trébucher plutôt qu'à « marcher » au sens normal du terme. Même sans blessure apparente ou décomposition avancée, leur manque de coordination affecte leur stabilité. Leur vitesse dépend principalement de la longueur des jambes. Les grandes goules possèdent une foulée plus importante que les petites. Il semble que les zombies soient incapables de courir. Les plus rapides ont été chronométrés à environ un pas toutes les secondes et demie. Mais là encore, tout comme pour leur force, c'est leur étonnante endurance qui leur donne l'avantage. Ceux qui pensent avoir semé un mort-vivant feraient bien de se souvenir de l'histoire du lièvre et de la tortue, tout en gardant à l'esprit que dans ce cas précis, le lièvre a de bonnes chances de finir dans l'assiette de la tortue⁴⁷.

Roger Ma est à la fois direct et nuancé dans *The Zombie Combat Manual*, publié quelques années plus tard :

Misconception #1 : Zombies can run. [...] Due to the transformation the infected specimen undergoes during the reanimation process, a zombie cannot exceed a speed that can outpace an ambulatory human being. Individuals have claimed to have witnessed “zombies” running full speed after their victims. It has been determined that in these instances, the attackers were not in fact reanimated corpses. The specific affliction that caused this unruly behavior has not been determined, but it has been confirmed that these assailants were not, in the strictest scientific sense, the living dead⁴⁸.

On sait que la légitimité des zombies rapides et féroces plus que cannibales a fait couler beaucoup d'encre. Toutefois, la réaction lucide de Matt Mogk permet de couper court aux discussions en définitive stériles compte tenu du caractère fictionnel du phénomène : « As a traditionalist, I find it a

tuer sa mère (Marilyn Eastman) en la poignardant à répétition. » (Jérôme-Olivier Allard, « Les morts se lèvent », p. 13-14.)

47. Max Brooks, *Guide de survie en territoire zombie*, p. 32-33.

On ne peut que constater qu'en 2003, Brooks n'avait pas encore imaginé l'adaptation cinématographique de son roman *World War Z* (2006). Les zombies du film – sans le sous-titre du roman – de Marc Forster (2013) ne se meuvent pas à grande vitesse, ils sont carrément ultra-rapides et ultra-agressifs.

48. Roger Ma, *The Zombie Combat Manual*, p. 2-3.

challenge to accept. But diversity is usually a very good thing – or in this case, a very deadly thing. They walk, they run. They're alive, they're dead. They're all after you just the same⁴⁹. » L'avènement d'infectés, plus remarqué dans *28 Days Later* (Boyle, 2002) que dans *Nightmare City* (Umberto Lenzi, 1980), vise en fait, et le réalisateur de *Zomblies* (2011) David M. Reynolds le souligne comme bien d'autres avant lui,

to reflect the numbing of the modern audience. Since the 1930s, zombies have been getting faster in direct proportion to audience's tolerance for cinematic scares. Mainstream audiences have grown complacent, even numb to the slow, shambling undead – requiring an injection of adrenaline and fast zombies to get their fix⁵⁰.

L'injection d'adrénaline ne sera pas moins forte en jeu vidéo.

Dans la tradition des jeux d'arcades, les premiers morts-vivants de *Dracula*, *Entombed*, *Zombies*, *Zombie Zombie* et *Zombies Ate My Neighbors* bougeaient plutôt vite. Sans moyen de les détruire dans les conceptions de Sandy White et Mike Edwards, l'objectif restait de s'en éloigner avec rapidité pour leur échapper. Cette impulsion ressort de la critique du premier jeu : « You can keep red zombies away from you by blowing at them but, be warned, they attack very fast⁵¹. » Mais ces figures abstraites ne s'animaient pas comme des morts-vivants « réalistes ». Introduits dans *Left 4 Dead* et croisés dans d'autres lieux, les infectés à la *28 Days Later* vont à l'évidence changer d'allure, pas simplement dans leur aspect physique et leur façon de se présenter, mais dans leur manière de se mouvoir : ils vont se déplacer à vive allure. En filant même le sens marin du mot parce que celui-ci sert bien l'argumentation, on soutiendra que lesdits infectés vont aussi changer l'allure du personnage joueur, à savoir la direction que celui-ci doit adopter par rapport à la direction de la menace zombiesque⁵². Parce que les infectés peuvent parcourir à fond de train l'écart entre leur position et celle du joueur, la distance qui les sépare n'est plus gage de sûreté. Il est vraiment nécessaire de mieux évaluer l'intervalle et l'orientation des mouvements individuels ou des vagues d'attaques en groupe : de devant, de derrière, de près ou de travers. En s'appuyant sur la fable introduite par Brooks, on doit absolument distinguer le rythme de la chasse et l'impact de la collision, qui diffèrent selon qu'une tortue piste un lièvre dans un sentier ou que deux lièvres

49. Matt Mogk, *Everything You Ever Wanted to Know About Zombies*, p. 26.

50. David M. Reynolds, « L for Low Budget : *Zombies* », p. 58.

51. Bob Wade, « *Zombie Zombie* », p. 48.

52. Audit sens marin, les allures d'un voilier dépendent de la direction du vent.

sans carapace essaient de se rejoindre dans un champ en bondissant dans tous les sens. La seconde course ne peut qu'être plus gore et sanglante.

Quand il affirme que la sécurité du joueur devient de plus en plus délicate, Weise associe la complexité des comportements des zombies à celle des environnements que ces derniers infestent, et pour cause. Tout comme les morts-vivants, les infectés avancent en ligne droite lorsqu'ils ont repéré leur proie. Ce que modifie la nouvelle vitesse des infectés, c'est leur zone d'activité, spécialement dans de grands espaces. Plus le rayon d'action d'un zombie vivant est grand, plus il pourra venir se joindre à une horde qui convoite un festin. Au sein d'aires ouvertes, les attroupements ne seront plus seulement prédéterminés par le nombre de macchabées coincés dans un lieu ou derrière des barricades. Lors de l'une de mes visites – mémorables je dois l'avouer – à Dixon Crossing dans *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, j'ai notamment louvoyé un moment en courant sans tuer énormément. Poursuivi à courte distance par quelques-uns d'entre eux, et sans avoir en tête l'histoire du lièvre et de la tortue, j'ai continué ma galopade à l'extérieur en pensant les semer ou en souhaitant m'éloigner suffisamment de la cohue de ville pour me débarrasser de quelques égarés. Mais en me retournant, quelle ne fut pas ma surprise de constater que c'était un groupe d'une vingtaine de zombies formant une large bordée qui était finalement à mes trousses, groupe qui a vite fait de m'encercler pour me dévorer.

Tomber sur une horde de zombies ayant souvent des conséquences mortelles, le joueur tire parti d'une indication à l'écran qui l'informe dans *State of Decay* qu'une horde a été alertée de sa présence. Ces avertissements sont les bienvenus pendant que le personnage est à pied, mais également en voiture dans la mesure où, à l'exemple des zombies du jeu pour appareils mobiles *Zombie Highway* (Aubrain, 2010), ceux du jeu d'Undead Labs s'élancent vers les véhicules, se cramponnent aux portières et essaient d'en extirper les occupants. C'est d'ailleurs une autre résultante de la célérité des zombies vivants : ils se propulsent en un éclair vers le personnage joueur. De fait, les morts-vivants des premiers *Resident Evil* se jetaient au cou des membres de l'unité spéciale de police. Mais ce n'était qu'une fois ceux-ci à portée de main ou de mâchoire, et jamais avec grande promptitude ; les lents zombies de *Dead Rising* sont déjà davantage réactifs à l'instant où Frank s'approche d'eux. En revanche, un individu qui semble humain assis immobile par terre sur la plage de *Dead Island* ou sur la galerie d'un chalet de *State of Decay* peut bondir sans avertissement sur le personnage joueur, un effet de surprise qui remplace les fracassantes apparitions à travers des fenêtres. Les

morts-vivants de *Corpse Killer* qui se lancent dans les airs donnent quant à eux plus l'impression d'avoir été propulsés malgré eux vers le joueur, bougeant les bras et les jambes de façon désemparée. Ce sont les chiens zombies qui possédaient cette force et cette agilité dans *Resident Evil*.

Tel que le démontre Maheux en se référant à la théorie du lisse et du strié élaborée par Deleuze et Guattari pour étudier les conceptions spatiales de *Resident Evil* et de *Dead Island*, le premier jeu repose davantage sur la notion d'obstacle et le second sur celle de trajet. Si ce n'est pas le cas dans le labyrinthe du manoir Spencer, « les zombies et le personnage-joueur peuvent attaquer de tous les angles et se déplacer librement dans l'espace⁵³ » de l'île paradisiaque de Banoi. Cette liberté de mouvement et la capacité de fuir à la course – non sans devoir prendre des pauses en ce qui concerne Xian Mei, Purna, Logan ou Sam B – au sein de grands espaces peuvent *ipso facto* tirer d'embarras les humains et les morts-vivants ou finir par les séparer. Car lorsqu'on lance des infectés dans une course éperdue à l'intérieur d'un espace fermé comme le vieil immeuble au début de *Left 4 Dead*, il est difficile d'imaginer qu'ils n'inonderont pas le lieu, ne s'entasseront pas quelque part et ne foudroieront pas les personnages. Je l'ai écrit ailleurs, le jeu de Valve reste un grand déluge d'informations visuelles et sonores avec ces centaines de zombies surgissant devant les yeux des joueurs⁵⁴. Pour l'ennemi, c'est aussi une vraie hécatombe.

DE LA CHAIR... À CANON

Zombies, morts-vivants ou infectés, ces termes commandent intuitivement le pluriel. Épidémie oblige, ils se présentent rarement seuls. Ils ne sont pas uniques non plus, représentant plutôt la « fear among modern audiences in industrialized society, who are afraid of losing their individuality and becoming one among “the many”⁵⁵ ». Cette crainte, que le jeu vidéo ne propage pas moins, s'inscrit en faux contre le commentaire de Krzywinska :

Consonant with the availability of greater graphical resources, the fact that game zombies are digital creations affords artists greater freedom to construct more fantastical entities than is possible with the use of real people made-up

53. Frédéric Maheux, « Du vaste à l'exigu », p. 196-197.

54. Bernard Perron, « The Survival Horror », p. 133.

55. Shawn McIntosh, « The Evolution of the Zombie », p. 3.

to look like zombies, and their digital origin accounts for the many diverse shapes and forms of zombies found in games⁵⁶.

Nous le verrons, cette créativité s'applique à ne pas en douter aux monstres plus puissants et repose sur des besoins de jouabilité. Toutefois, et d'abord par économie de traitement et de rendu des images en temps réel⁵⁷, les caractéristiques des morts-vivants sont à la base triviales. Pour se référer à un terme introduit au préalable, de cet angle d'analyse, ils ont la même allure. Souillés de sang dans *Resident Evil*, ce sont des vêtements blancs ou verts dans le premier jeu, des chemises blanches ou bleues dans le second et des camisoles dans le troisième qui grossièrement distinguent les zombies. Les prisonniers et les soldats de *Resident Evil 2* et *Resident Evil: Code: Veronica* ont des blessures à peu de chose près identiques ; on ne peut pas nier qu'en dix ans d'intervalle, les plaies et lésions ne sont pas plus variées dans *Dead Island*. Les hostiles villageois ou *Los Ganados* de *Resident Evil 4* ont le même couturier et d'importants airs de famille. Quelle que soit la ville visitée dans *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, les habitants semblent tous être parents. Les traits de visage – spécialement dans les jeux à la première personne qui donnent lieu au sens propre à d'innombrables face-à-face – et les lignes de corps vont bien sûr se préciser. Les centaines de morts-vivants du centre commercial de Willamette dans *Dead Rising* présentent suffisamment de différences. Mais ce sera toujours pour représenter la masse, ou « the many ». Il est plutôt futile d'individualiser la grande marée morte-humain de *Left 4 Dead*. Malgré la diversité des créatures rencontrées durant les visites de *The House of the Dead*, les mêmes vagues d'attaques ennemies finissent par se répéter. Enfin, on compte vingt-six types d'envahisseurs dans l'Almanach de banlieue de *Plants vs. Zombies* (zombie normal des jardins, zombie perchiste, zombie-pogo, zombie chevauteur de dauphins, zomboni, etc.), qui sont différenciés en grande partie par leur accoutrement ou accessoire.

56. Tanya Krzywinska, «Zombies in Gamespace», p. 157.

57. La technologie d'aujourd'hui permet d'atteindre une plus grande complexité visuelle. Parlant de *Dead Rising 3* (Capcom Vancouver, 2013) pour la Xbox One de Microsoft : «In fact, the developers said, there can be three times as many zombies on screen at once as in the previous game – and that wasn't exactly short on the undead. Regular zombies, firefighter zombies, big ones, small ones, even a "Paris Hilton" zombie that can be found in the swankier area of the city.» (Devin Coldewey, «Dead Rising 3 Brings Mad, Mad, Mad Undead World to Xbox One», s. p.)

Comme le fait cette fois apparaître adéquatement Krzywinska :

In the main, what unites the gameplay features of shooter and action-adventure zombie-based games is that zombies are deployed as fleshly, killable, obstacles that must be overcome for game mastery to be achieved⁵⁸.

Toute réflexion faite, si l'on peut qualifier les zombies de mangeurs de chair humaine, on doit également souligner à quel point ils servent en contrepartie de chair à canon, que ces canons prennent ou non la forme de plantes, à l'instar des caramboles, champi-mers, cata-choux, cata-melons et autres pisto-pois du jeu de PopCap Games. Ce n'est pas sans raison que la corporation Umbrella essaie de créer des êtres vivants génétiquement modifiés afin de les utiliser comme machines à tuer. Les zombies restent des ennemis incomparables parce qu'ils forment d'admirables soldats disposés à être tués. Brooks énonce clairement la raison :

Les zombies n'éprouvent pas de sensations physiques au sens physiologique du terme. Toutes les terminaisons nerveuses du corps restent inactives après la réanimation. C'est là le plus grand et le plus effrayant avantage que les goules possèdent sur les vivants. Nous autres humains avons la capacité d'interpréter la douleur physique comme un signal de dommage corporel. [...]. C'est donc l'incapacité des zombies à identifier et à redouter la douleur qui les rend si impressionnants. Leurs blessures ne les gênent pas et, en conséquence, ne ralentissent pas leurs attaques. Même avec un corps sérieusement abîmé, le zombie continue à s'approcher de sa victime. Et il le fera tant qu'il en aura encore la capacité⁵⁹.

Couplée à son instinct de tueur anthropophage, son insensibilité physique et morale autorise tous les excès, tous les abus envers lui. Dans ce domaine, George A. Romero a d'ailleurs continuellement vu à se dépasser dans ses films. Il raconte : « Every time I do one of these, I spend all my time in the shower thinking how I'm going to knock these guys off [...]. That's where the applause comes from in my films – good zombie kills⁶⁰! » Ce plaisir, tout aussi et sinon plus vidéoludique que cinématographique, n'a cessé de s'accroître. Le directeur principal de la marque chez Techland, Vincent Kummer, explique :

Killing zombies is a messy business. First of all, the zombies have different hit zones, so depending on where you hit and with what, you will be able to cut off a leg, break an arm or smash a skull. Also you can throw weapons

58. Tanya Krzywinska, «Zombies in Gamespace», p. 163.

59. Max Brooks, *Guide de survie en territoire zombie*, p. 25-26.

60. Propos recueillis par Neil Smith, «Zombie Maestro Lays Down the Lore», s. p.

from a distance or use firearm. You can drown zombies or kick it in the heads (sic), set them on fire, blow them up... Get creative⁶¹!

Corollairement, le système de dommages des infectés de *Dead Island* tient également compte de la structure du corps :

The system consists of three layers: skin muscles, and the bone structure and internal organs. The skin can be scratched, muscle tissue and internal organs can be ripped out, and the bones can be fractured. [Zombie] deformation will appear in the exact spot hit by the player. Its appearance will depend on strength and the weapon used⁶².

À quelques exceptions près, les membres d'unités spéciales de police, agents spéciaux du gouvernement et autres survivants plongés dans un univers infesté de morts-vivants vont avoir et trouver un arsenal de plus en plus puissant et faisant des dommages de plus en plus graves pour lutter contre l'invasion. Par contre, dans les jeux des franchises *Dead Rising* et *Dead Island*, il n'est plus tant question de se défendre que d'engager le combat, souvent de toutes les façons possibles. Les confrontations sont encouragées parce que, d'une part, elles permettent d'accumuler des points « de prestige » (*Dead Rising*) et des habiletés qui donneront de meilleurs pouvoirs au personnage joueur – ce que note Maheux en ce qui concerne *Dead Island* (2015) – et que, d'autre part, les armes prêtes à être utilisées ou les parties à être combinées pour créer des engins destructeurs et loufoques sont disséminées partout dans l'espace. Pour tuer un zombie dans *Dead Rising*, Frank peut utiliser une guitare acoustique, un cactus, une tondeuse à gazon, une télévision, un parasol, une poêle à frire, etc. On est ici loin de l'armement classique. Dans *Dead Rising 3*, le personnage joueur Nick Ramos peut combiner des objets aussi variés qu'un moteur de motocyclette, une hache, un ourson en peluche, un réservoir de propane, une chaise roulante, une chaîne stéréo, une massue, etc.

À l'opposé, et cela rejoint le premier commentaire de Krzywinska, les zombies vidéoludiques vont se diversifier pour rendre l'écosystème apocalyptique plus menaçant. Aux multiples abominations de *Resident Evil* et de *The House of the Dead* vont s'ajouter les infectés de *Left 4 Dead*, les *Boomers*, *Hunters*, *Smokers*, *Tanks* et *Witches*, ainsi que les zombies et infectés de *Dead Island*, les *Butchers*, *Floaters*, *Rams*, *Suiciders* et *Thugs*. Ceux-ci sont qualifiés par des noms qui caractérisent à leur tour leur

61. Propos recueillis Monica S. Kuebler, « Welcome to Blood Beach », p. 20.

62. Chuck Osborne, « Dead Island », p. 38.

comportement, à savoir des types et des portées d'attaque. Les *Boomers* vomissent par exemple de la bile verte qui aveugle les personnages – certains zombies de *Resident Evil* dégurgitaient pareillement un liquide vert visqueux et toxique; les *Smokers* ont de longues langues qui servent de lasso et permettent d'attraper à distance leur proie; les *Suiciders* sont des bombes sur deux jambes; les *Rams* foncent à plein régime vers le personnage joueur; etc. Dès lors, ces créatures postées et/ou camouflées à plusieurs endroits ne sont pas simplement des obstacles, elles sont des puzzles. Elles demeurent peut-être moins compliquées à percer que les ennemis plus puissants de fins de niveau ou de chapitre, mais il faut apprendre à s'en méfier et à s'en débarrasser.

AVOIR LA TÊTE DURE

S'il est toujours nécessaire de localiser et de viser le ou les points faibles d'un adversaire pour le vaincre, les morts-vivants rendent en définitive cette action simple. Il s'agit d'une autre règle canonique de la fiction zombiesque: «The only proven method of stopping an advancing undead attacker is to sufficiently destroy its brain⁶³.» À la première ou à la troisième personne, faire exploser la caboche de zombies relève du plaisir intense. Une mécanique comme le «Dead Eye» de *Red Dead Redemption: Undead Nightmare*, qui ralentit le temps pour permettre d'atteindre une cible plus facilement, donne à cette entreprise un caractère sublime. Mais pour les besoins d'une jouabilité basée sur le combat, cette loi est aussi enfreinte. Il est possible d'abattre les mangeurs de chair humaine autrement. Dépendamment de la distance, quatre ou six coups de pistolet au corps les feront définitivement tomber dans *Resident Evil*; le joueur sait que le mort ne se relèvera pas après l'apparition d'une mare de sang autour du cadavre. Mais comme l'explique Weise, la première adaptation procédurale de Mikami avait des limites:

Resident Evil only gives the player control over lateral gun movement, meaning they can choose which zombie to shoot, but not where to shoot them. The player does have some extremely limited control over height, in that they can aim either up at a 45-degree angle or down at a 45-degree angle, but this means the player is either aiming far above or far below a zombie's head. It is thus impossible to aim at a zombie's head in *Resident Evil*, ironically enough, as all shots hit either zombies across their mid-section or not at all. Yet even within these constraints *Resident Evil* takes

63. Roger Ma, *The Zombie Combat Manual*, p. 25.

pains to emphasize the head as the zombie's ultimate weak point. If successive hits down a zombie, the zombie will grab Chris or Jill's leg. If the player presses the X button at this moment, Chris or Jill will smash the zombie's head with their foot, resulting in instant victory. In addition, if the player is equipped with certain powerful firearms shots will instantly destroy the head⁶⁴.

Resident Evil 4 va entre autres révolutionner la franchise et l'orienter vers l'action plus que la survie en autorisant un contrôle inégalé des armes à feu et, en particulier, en ajoutant sur lesdites armes un désignateur laser qui matérialise le point d'impact avant que ne tire Leon. Viser la tête de l'ennemi est à partir de ce moment plus aisé ; la victoire n'est cependant pas assurée. En effet, les parasites qui contrôlent les villageois peuvent émerger de leur corps une fois ceux-ci décapités. Vont alors surgir de la tête disparue de longs tentacules, dont certains ont des os en forme de fer pointu. Au lieu de mener à la fin du combat, ces excroissances étendent tout à coup la portée des infectés et relancent les hostilités. *Resident Evil 5* et *Resident Evil 6* poursuivent dans cette veine.

Les zombies vidéoludiques ont à l'évidence la tête dure. Ils sont entêtés, et s'attachent avec acharnement et persévérance à une manière d'agir. Leur tête est résistante, là encore au sens figuré et au sens littéral. Analysant la vulnérabilité des morts-vivants, Ma attire l'attention sur la boîte osseuse qui contient l'encéphale des vertébrés :

The protective case known as the skull is one of the hardest structures on the human body and can withstand a significant amount of abuse. The hair, muscles, and scalp covering the skull all provide additional insulation for the brain, which is itself covered by a fibrous, protective layer known as the dura mater. Many victims have engaged in undead combat believing that destroying the brain would require only a slight rap on the head, only to have the attacking ghoul finish the battle. In order to inflict a wound severe enough to stop a zombie in its undead tracks, you need to strike with enough force that your blow cracks the skull and penetrates the brain⁶⁵.

Bien qu'il soit souvent nécessaire de suer sang et eau avec sa batte de cricket pour refroidir l'ardeur d'un opposant, et que celui-ci pourra se relever même avec la moitié de la calotte crânienne défoncée, *ZombiU* joue sur ladite coriacité des morts-vivants. Il faut également plusieurs coups de marteau pour pulvériser la tronche d'un de ces congénères dans *The Walking Dead: Survival Instinct*. À l'égal du premier *Resident Evil*,

64. Matthew J. Weise, « How the Zombies Changed Videogames », p. 254.

65. Roger Ma, *The Zombie Combat Manual*, p. 29.

cette adaptation procédurale de la série télévisée tente d'exploiter – peut-être pas avec grand succès – le *modus operandi* de Daryl Dixon et de donner de l'importance à ce point névralgique. De la sorte, il est d'une part possible de se faufiler derrière un zombie et de l'« exécuter » (en tenant enfoncée la gâchette R1 sur la manette) d'un seul coup de couteau de chasse. D'autre part, lorsque Daryl est agrippé aux épaules, le joueur doit – d'une manière identique à la mécanique présente dans les jeux de Telltale – appuyer sur un bouton (R2) au moment précis où la commande apparaît à l'écran, ce qui cible la tempe, le front ou le dessus de la mâchoire du mort-vivant et déclenche le coup de poignard fatal. Dans l'apocalypse zombie, il serait trop commode s'il ne fallait qu'un seul coup d'objet contondant ou tranchant pour mettre fin à chaque affrontement.

RESTER VIVANT

Après avoir décrit à grands traits les zombies vidéoludiques, on comprend certes mieux pourquoi ils demeurent si populaires. Ils se comportent de façon idéale. Ils ont un corps et font corps pour être mutilés et détruits à la chaîne. C'est ce que rendent explicite les jeux de tir sur rail comme les *The House of the Dead* et les *Chronicles of Resident Evil* qui mécanisent le déplacement au profit de la liberté de faire feu et les modes « zombies » des *Call of Duty* durant lesquels il faut survivre au plus grand nombre de rondes d'attaque qui se succèdent les unes après les autres, donc à la chaîne⁶⁶. Je l'ai écrit ailleurs, les zombies « respond to the sole presence of the player character, which is an effective way to call for inter(re)activity⁶⁷ ». Mais si, comme je l'ajouterais à l'exemple de bien des analyses, « [b]e it in a novel, a film or a video game, the figure of the zombie is abject and reminds the still-living of the inescapable decrepitude of their own material parts, to the point of repulsion⁶⁸ », ladite figure nous rappelle aussi que les humains s'efforcent de repousser (l'idée de) la mort. Dans le jeu vidéo, pour se sentir vivants, ils le font à grands coups de fusil et avec grand plaisir. Longue vie aux morts-vivants!

66. N'est-ce pas non moins pour cette raison que les zombies représentent si bien le prolétariat qu'on associe dans l'ère industrielle au travail sur des chaînes de montage?!

67. Bernard Perron, « The Survival Horror », p. 128.

68. Bernard Perron, « The Survival Horror », p. 128.

RÉFÉRENCES

- Allard, Jérôme-Olivier, « Les morts se lèvent : zombies, pouvoir et résistance », mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, 2015.
- Backe, Hans-Joachim et Espen Aarseth, « Ludic Zombies: An Examination of Zombieism in Games », *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*, 2014, en ligne, <http://b.gatech.edu/1mMEavQ>.
- Brooks, Max, *Guide de survie en territoire zombie*, Paris, Éditions Calmann-Lévy, 2009 [2003].
- Butler, Mark, *Interactive Nightmares: A History of Video Game Horror*, Seattle, Amazon Digital Services, 2011.
- Coldewey, Devin, « *Dead Rising 3* Brings Mad, Mad, Mad Undead World to Xbox One », *NBC News*, 12 juin 2013, en ligne, <http://nbcnews.to/1AgUVW3>.
- Dendle, Peter, *The Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson, McFarland, 2011 [2001].
- Krzywinska, Tanya, « Zombies in Gamespace: Form, Context and Meaning in Zombie-based Video Games », dans Shawn McIntosh et Marc Leverette (dir.), *Zombie Culture. Autopsies of the Living Dead*, Lanham, Scarecrow Press, 2008, p. 153-168.
- Kuebler, Monica S., « Welcome to Blood Beach », *Rue Morgue*, dossier « Dead Island: Zombie Gore Gaming Evolved », n° 115, septembre 2011, p. 16-22.
- Ma, Roger, *The Zombie Combat Manual: A Guide to Fighting the Living Dead*, New York, Berkley Books, 2010.
- Maheux, Frédéric, « Du vaste à l'exigu: l'invasion zombies dans les espaces vidéoludiques », dans Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald (dir.), *Z pour Zombies*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 2015, p. 189-201.
- Marchiafava, Jeff, « Why Are Zombies Still So Popular In Video Games? », *Game Informer*, 5 septembre 2011, en ligne, <http://bit.ly/1jDvVnd>.
- McIntosh, Shawn, « The Evolution of the Zombie: The Monster That Keeps Coming Back », dans Shawn McIntosh et Marc Leverette (dir.), *Zombie Culture. Autopsies of the Living Dead*, Lanham, Scarecrow Press, 2008, p. 1-17.
- Mogk, Matt, *Everything You Ever Wanted to Know About Zombies*, New York, Gallery Books, 2011.
- Osborne, Chuck, « Dead Island », *Pc Gamer*, n° 172, mars 2008, p. 38.
- Perron, Bernard, « The Survival Horror: The Extended Body Genre », dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, 2009, p. 121-143.
- Perron, Bernard, « Les traits et traces des zombies bédéiques », dans Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald (dir.), *Z pour Zombies*, Montréal, Les Presses de l'Université de Montréal, 2015, p. 167-188.

- Reynolds, David M., «L for Low Budget: *Zombies*», *SFX*, Special Edition «The A-X of Zombies», 2013, p. 58.
- Rodgers, Martin, «Hybridity and Post-Human Anxiety in *28 Days Later*», dans Shawn McIntosh et Marc Leverette (dir.), *Zombie Culture. Autopsies of the Living Dead*, Lanham, Scarecrow Press, 2008, p. 119-133.
- Russell, Jamie, *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*, Godalming, FAB Press, 2008.
- S. a., «Zombie Zombie», *Crash*, n° 10, novembre 1984, p. 139-140.
- Smith, Neil, «Zombie Maestro Lays Down the Lore», *BBC News*, 7 mars 2008, en ligne, <http://bbc.in/1pTPPYL>.
- Totten, Christopher W., «Building a Better Zombie», *Gamasutra.com*, 28 juin 2012, en ligne, <http://ubm.io/1nSUyqT>.
- Wade, Bob, «*Zombie Zombie*», *PcGames*, décembre 1984, p. 48.
- Weise, Matthew J., «The Rules of Horror: Procedural Adaptation in *Clock Tower*, *Resident Evil*, and *Dead Rising*», dans Bernard Perron (dir.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, McFarland, 2009, p. 238-266.
- Weise, Matthew J., «How the Zombies Changed Videogames», dans Moreman, Christopher M. et Cory J. Rushton (dir.), *Zombies are Us: Essays on the Humanity of the Walking Dead*, Jefferson, McFarland, 2011, p. 151-168.

Found footage horrifique et toucher zombiesque

AUDE WEBER-HOUE

Université de Montréal / Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

It is materiality and movement, I suggest, that “haunt” zombie media¹.

Allan Cameron

Une pièce sombre ou une forêt noire. Un espace restreint, ou trop vaste. Des prises de vues tremblotantes, trace indicielle indéniable d’un sentiment ainsi connoté : la peur de celui qui tient la caméra. Autour ? Rien. Le silence, interrompu de quelques craquements, de respirations rapides. Le temps est suspendu, la tension, à son paroxysme. Brusquement, une créature immonde jaillit d’on ne sait où et fonce vers l’écran. Le zombie, être de chair en putréfaction, automate dans un état perpétuel d’entre-deux, sorte de devenir-mort qui ne cesse de s’actualiser, produit invariablement l’image qui le définit : le mouvement vers l’autre, l’humain, un mouvement impavide dicté par l’instinct mais dépourvu de désir.

Par le biais de ce surgissement zombiesque s’exprime un affect depuis longtemps exploité dans le genre horrifique : la peur du contact, produite par l’anticipation d’un toucher, d’une morsure. Cette entité dégoûtante, impure, souillée, abjecte qu’est le zombie, il faut la rejeter et la maintenir à l’écart de soi. Ce mouvement incessant du zombie vers l’humain, et, bien souvent, vers la caméra, vise à engendrer peur et répulsion chez les personnages et chez le spectateur. Et c’est sur cette menace de contact², liée à la peur de la contamination, que se construisent maintes fictions zombiesques.

Dans cet article, le style spécifique du *found footage* horrifique, de même que l’inclusion diégétique des technologies propres à ce genre

1. Allan Cameron, « Zombie Media », p. 77.

2. Notons toutefois que, dans certaines fictions contemporaines, notamment dans la *zombie porn* ou la *romzomcom*, le contact zombiesque n’est plus craint, mais recherché, désiré.

seront examinés. Les codes du *found footage* permettent notamment l'association d'une certaine vraisemblance documentaire aux événements présentés à la caméra. Comme l'explique Barry Keith Grant, « [t]he documentary image has a different ontological status for spectators than the fiction image because we understand it to have a closer indexical relation to the real³ ». Ainsi, le film d'horreur de type *found footage* emprunte-t-il les tropes de la vraisemblance du cinéma documentaire pour les joindre aux codes classiques du fantastique, genre qui place le doute au cœur de l'expérience perceptive. Donnant l'impression que les événements filmés se sont véritablement produits, la prise de vues diégétisée du *found footage* devient une sorte de trace indicielle du passé, exprimant le « ça-a-été » documentaire, une connotation de vraisemblance sur laquelle on construit la fiction. Selon les dires de Shelagh M. Rowan-Legg, « [f]ound footage aesthetics are similar to and an extension of direct cinema, an attempt to present an unbiased view of a story to the spectator⁴ ». Alexandra Heller-Nicholas, pour sa part, conçoit ce jeu avec la vraisemblance comme une forme de plaisir spectatorial :

The pleasure of found footage horror in part stems from spectatorial knowledge that something we rationally know not to be true (the supernatural) can momentarily be reimagined (consciously or otherwise) as « real » because the vehicle in which that information is delivered is one we otherwise trust to provide reliable information⁵.

Par sa propension au mystère, le film de type *found footage* se prête donc tout naturellement au genre horrifique. À la base de cette catégorie générique de l'horreur se trouve un élément énigmatique faisant référence à un état antérieur, passé, un filmage par les victimes qui subsiste sur une pellicule abandonnée, perdue et retrouvée. Que s'est-il passé ? Pourquoi cette pellicule est-elle là où elle a été trouvée (surtout s'il s'agit d'un lieu reculé) ? Et surtout, qu'y a-t-il sur cette pellicule ? Riche du mystère qu'il provoque, le genre du *found footage* suggère un passé venant hanter le présent, et se lie particulièrement bien à un univers gothique, où mystères et revenances sont des codes recherchés. Ce type de prise de vues conjuguées au futur antérieur connote d'ores et déjà une temporalité passée,

3. Barry Keith Grant, « Digital Anxiety and the New *Vérité* Horror and SF Film », p. 161.

4. Shelagh M. Rowan-Legg, « Don't Miss a Bloody Thing », p. 219.

5. Alexandra Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films*, p. 22.

comme si les victimes, mortes au moment où les images sont visionnées, en venaient à dire à la caméra : « J'aurai été⁶. »

Le *found footage* fictif et horrifique implique par ailleurs un travail de diégétisation du dispositif filmique, laquelle entraîne une mise à mal du quatrième mur censé séparer l'espace de la fiction de l'espace de la réalité. Cette porosité peut être ainsi judicieusement exploitée afin d'en faire ressortir des qualités horribles, associées à une rencontre entre univers fictif et univers spectatorielle. En particulier, le film [*REC*], *found footage* fictif et horrifique réalisé en Espagne en 2007 par Jaume Balagueró et Paco Plaza, propose une expérience spectatorielle au cours de laquelle la menace d'un contact zombiesque s'amplifie. Tourné entièrement en caméra subjective, le film [*REC*] propose au spectateur d'occuper la position du caméraman, dont le visage ne sera jamais vu, et le place en communication directe et constante avec Ángela, animatrice et journaliste qui s'adresse à lui tout au long du film par le biais de ladite caméra. Sur le plan de la narration, le savoir du spectateur évolue donc au même rythme que celui des personnages, et son point de vue est réduit à ce qu'il lui est donné d'apercevoir dans le champ de la caméra. En résulte un film dans lequel la frontière (celle, écranique, censée séparer la fiction de la réalité, et celle supposée maintenir les morts à l'écart des vivants) est problématisée, et où la menace du contact avec le monstrueux plane ostensiblement.

En plus de se constituer comme exemple par excellence de *found footage* horrifique, [*REC*] est également typique de la fiction d'horreur épidémique. Hugo Clémot définit le phénomène de contagion, au sens large, comme

un processus par lequel une maladie (transmissible, carentielle ou autres [*sic*]; intoxication) ou un phénomène biologique non pathologique ou encore social (accident, divorce, suicide, etc.) touche rapidement et dans un même lieu un grand nombre de personnes⁷.

Il ajoute :

L'on pourrait [...] proposer de concevoir le genre de l'horreur épidémique comme un ensemble de films qui constituent des variations et des révisions

6. Le témoignage « testament » nocturne, devenu célèbre, du personnage de Heather sanglotant dans sa tente, dans *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, 1999), est un bon exemple de ce type de temporalité particulière qui paraît se conjuguer au futur antérieur.

7. Hugo Clémot, « Une lecture des films d'horreur épidémique », p. 168.

d'une histoire récurrente. Cette histoire est celle de la fuite d'hommes poursuivis par une épidémie dont l'identité humaine, voire l'existence, est par là menacée, et qui sont donc en quête d'un refuge, c'est-à-dire d'un lieu où l'on se terre en secret pour échapper à un danger qui menace⁸.

C'est donc dire que le contact, au sein de cette catégorie de l'horreur, est en soi un *topos* important. Expression d'une forme de tactilité (morsure, baiser, etc.), ce contact entraîne la contamination, et la volonté d'échapper à ce toucher mortifère constitue le moteur de la narration de ce type de fictions.

Avant d'entrer dans l'analyse détaillée du film [*REC*] et d'examiner de quelle manière s'y articule la menace du toucher zombiesque, penchons-nous d'abord sur l'expérience spectatorielle proposée par le *found footage* horrifique.

LE FOUND FOOTAGE HORRIFIQUE

Répandue en régime documentaire, l'utilisation du *found footage* pour des visées horrifiques et fictives est assez récente. Nonobstant quelques productions isolées datant des années 1970, 1980 et 1990 – le film culte italien *Cannibal Holocaust* (Ruggero Deodato, 1980) étant le plus connu –, c'est avec *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick et Eduardo Sánchez, 1999) que l'horreur de type *found footage* et son esthétique particulière se sont démarquées et sont devenues familières pour le grand public friand d'horreur, établissant dès lors des codes spécifiques et reconnaissables⁹. Dans le cas de ce film, la rumeur d'une pellicule retrouvée dans les bois avait été moussée par le lancement d'un site web complémentaire au film et destiné à documenter les événements s'y déroulant¹⁰, une pratique novatrice à l'époque. Il était notamment possible d'y lire des extraits du journal intime d'une étudiante en cinéma prénommée Heather (à l'instar d'Heather Donahue, l'actrice incarnant

8. Hugo Clénot, « Une lecture des films d'horreur épidémique », p. 173.

9. Pour une étude détaillée sur le sujet, consulter le texte de Barry Keith Grant, « Digital Anxiety and the New *Vérité* Horror and SF Film », p. 153-175. Alexandra Heller-Nicholas (*Found Footage Horror Films*) et Matthew J. Raimundo (« Frenetic Aesthetics ») associent également l'apparition de codes spécifiques liés au *found footage* horrifique à la sortie de *The Blair Witch Project*.

10. Le site Internet peut être consulté à l'adresse suivante : <http://www.blairwitch.com/>.

la protagoniste à l'écran¹¹), de même que de découvrir des faits troublants sur la légende de la sorcière de Blair. Or, ce site Internet a permis d'accroître l'impression de vraisemblance liée au film, si bien que plusieurs spectateurs ont véritablement cru visionner des images authentiques relatant les derniers instants des trois protagonistes – et non un film de fiction d'horreur.

Alors qu'à la sortie de *The Blair Witch Project*, les spéculations étaient fortes quant à l'authenticité des images présentées à l'écran, le « simulacre d'authenticité » est aujourd'hui récurrent dans le genre de l'horreur et donc répété au sein des productions hollywoodiennes de type *found footage* horrifique, et ce, par le biais de codes spécifiques liés à un mode de production amateur ou domestique. Selon Alexandra Heller-Nicholas, spécialiste du *found footage* horrifique, le style « cru » de ce sous-genre, en tant que signature typique servant à connoter l'amateurisme, serait aujourd'hui imité par le cinéma commercial : « Movies that *look like* amateur films may not necessarily *be* amateur productions¹². » On assisterait donc à la recréation faussement modeste de ce style particulier, voire à sa récupération par les grands studios hollywoodiens, lesquels cherchent à imiter l'apparence du film à petit budget, parfois tourné par des vidéastes amateurs à l'aide d'équipement de qualité non professionnelle. Dans son étude approfondie portant sur le genre, Heller-Nicholas mentionne justement ce paradoxe :

These films are exciting to watch not because their events may or may not have happened, but from the formal innuendo that if they *did* occur, this is how they might look, seemingly filmed as they are on the same ubiquitous consumer-grade technology that many of us have ourselves (home video cameras, mobile phones, webcams, etc.). The paradox – and power – of found footage horror is that its particular type of realism hinges explicitly upon exposing itself as a media artifact¹³.

Heller-Nicholas suggère ainsi que ce type de film amène le spectateur à prendre conscience de la nature médiatique de ce qu'il regarde, parce que celle-ci est exhibée dans la diégèse du film qu'il visionne et qu'elle lui est constamment rappelée. Quant à Barry Keith Grant, il soutient que ce

11. Les prénoms des personnages principaux, Joshua Leonard et Michael Williams, étaient également identiques à ceux des acteurs. On peut associer ce procédé visant à brouiller les frontières entre fiction et réalité au procédé métaleptique d'acteur. Consulter à ce sujet Gérard Genette, *La métalepse*.

12. Alexandra Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films*, p. 3.

13. Alexandra Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films*, p. 7.

genre de cinéma révèle des craintes sociales quant à l'objectivité et à la vraisemblance des images numériques :

The realist aesthetic of these films, in combination with their fantastic and frightening elements, reveals a postmodern anxiety about the indexical truthfulness of the image that has been exacerbated by the ubiquity of digital technology. Our collective unease about the truth status of visual documentation surfaces in these films, which betray the postmodern confusion between the real and the simulacrum¹⁴.

Heller-Nicholas affirme d'ailleurs que le *found footage* serait devenu en soi une catégorie du genre de l'horreur avec la sortie de plusieurs films en 2005-2006, suivant l'apparition, la popularisation et le succès de la plateforme *You Tube*, laquelle aurait rehaussé l'intérêt pour les productions de type amateur¹⁵. Au cours de cette période spécifique, les codes du genre aujourd'hui connus et reconnus comme tels se seraient selon elle solidement établis. Barry Keith Grant remarque pour sa part une ressemblance entre l'esthétique cinématographique du *found footage* d'horreur – qu'il associe au cinéma-vérité, nous le verrons plus loin – et son pendant vidéoludique, le *survival horror*, une ressemblance qui se serait accrue selon lui au cours des années 2000 :

Digital technology and cinema have converged most dramatically in computer gaming, which has had a profound impact on the look of *vérité* horror and SF films. The synergy between the two entertainment forms has been considerable at least since the inauspicious attempt to adapt Nintendo's *Super Mario Bros* game as a feature movie in 1993, but these overlap most frequently in the horror genre, particularly the subgenre of survival horror¹⁶.

L'analogie qu'il établit se vérifie particulièrement par le biais des scènes de combat, lesquelles se déroulent souvent dans des espaces fermés. Les affrontements entre les monstres et des personnages dont l'armement et l'énergie sont limités font que ces derniers s'épuisent au fur et à mesure que le temps s'écoule. D'ailleurs, l'exploration de l'espace diégétique afin de trouver des stratégies de survie, qu'il s'agisse d'issues ou d'armes, s'avère, dans le cas de plusieurs films de type *found footage* horrifique, semblable

14. Barry Keith Grant, « Digital Anxiety and the New *Vérité* Horror and SF Film », p. 153.

15. Alexandra Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films*, p. 3 et suivantes.

16. Barry Keith Grant, « Digital Anxiety and the New *Vérité* Horror and SF Film », p. 163.

aux processus que l'on retrouve dans les jeux vidéo de type *survival horror*¹⁷.

Selon Grant, c'est *The Blair Witch Project* qui aurait solidifié une convention devenue aujourd'hui l'une des plus importantes du genre horrifique : la narration par le biais d'une caméra subjective diégétisée. Cette dernière se constitue désormais comme un code efficace qui se retrouve dans maintes productions d'horreur. D'autres codes sont également typiques du *found footage* horrifique et font aujourd'hui école : abandon du trépied pour une caméra portée (voire souvent fortement secouée, chambranlante, ballotée, la course du caméraman en fuite et en panique étant un code reconnu en tant que symptôme de la peur de celui-ci, une peur facilement transmissible au spectateur parce qu'il occupe littéralement la place de ce caméraman), présence d'une petite équipe de tournage elle-même diégétisée, filmage à l'aide d'un équipement léger (souvent amateur) permettant une très grande mobilité, et rejet d'une continuité transparente au montage. À propos de ce type d'esthétique désormais associée au film de *found footage* horrifique, Gary Rhodes écrit :

More important than character development is the fact that the films in question are made with the intention of playing off audience assumptions about the technical quality of documentaries... The common assumption remains that lighting, camera, sound, even editing will be different, rougher in various ways, than that of the classical Hollywood style. Technical imperfections are understood to be part of the form, and part of what reality on film looks like¹⁸.

Notons par ailleurs que plusieurs de ces codes ne sont pas récents, la plupart empruntent à l'esthétique documentaire déjà utilisée il y a près de cinquante ans par George A. Romero dans *Night of the Living Dead* (1968)¹⁹.

Avec la révolution numérique, certains codes connotant ou rappelant la digitalisation du support se sont accrus. Par exemple, des effets spéciaux sont parfois appliqués à l'image pour imiter la pluie, le brouillard (effets atmosphériques), tout comme la prise de vues nocturne (*gain* sur l'image ou fonction de vision nocturne incluse dans la caméra [*night vision*]),

17. Barry Keith Grant, « Digital Anxiety and the New *Vérité* Horror and SF Film », p. 163.

18. Gary Rhodes, « Mockdocumentaries and the Production of Realist Horror », p. 57.

19. George A. Romero a d'ailleurs utilisé la prise de vues subjectives et les codes typiques du *found footage* en 2007 avec *Diary of the Dead*.

presque toujours utilisée au moins une fois, généralement vers la fin, dans les films de *found footage* horrifique. On remarque également des éléments normalement « non diégétiques », mais tout de même présents et prévus afin d'induire un effet de réel supplémentaire : mains et doigts du caméraman apparaissant dans le champ, personnages ou objets qui passent trop près de la lentille, images « scories » qui, habituellement, seraient retranchées au montage, car inaptes à être présentées à l'écran (qualité non *broadcast*). Ainsi, tous ces moments où la caméra erre, où le caméraman fait la mise au point, replace le cadre, ajuste des réglages sur la caméra, apparaissent comme « preuves » du tournage, mais également comme indices de la nature médiatisée des images regardées. Ces effets se manifestent également sur le plan sonore : à plusieurs moments dans les films de *found footage* horrifique, on entend des remarques non destinées à être entendues par les spectateurs ni à être incluses dans un montage final. De surcroît, les conversations parfois inaudibles des personnages, de même que des sons parasites, liés au processus du tournage (étouffe qui frotte sur le micro, par exemple), font typiquement partie du contenu délibérément diégétique des films de type *found footage* horrifique.

Selon Rowan-Legg, tous ces éléments normalement retranchés et exclus d'un film servent à rendre compte d'un univers interdit : « What is being watched is not what would have been broadcast: this is clear from the unedited footage, giving the audience an even greater sense that they are watching the forbidden [...] »²⁰. Ces scories, traces du dispositif de tournage, seraient l'indice diégétisé, rendu visible et conscient au spectateur, du système de médiation ainsi mis en place par le biais de connotations associées au régime documentaire, et par le fait même, à la vraisemblance, l'acte du tournage étant d'ordinaire considéré comme réel et non fictif. De cette manière, on tend à amenuiser la frontière entre l'univers du spectateur et l'univers de fabrication du film – normalement « interdit » au spectateur – en lui permettant d'en voir les rouages. Celui-ci a donc l'impression d'avoir accès à l'univers de production, cet univers normalement caché, et associé à la « réalité », comme l'explique Heller-Nicholas : « Observational documentaries imply unrestricted contact with the world as it actually is, supposedly allowing the spectator direct (voyeuristic) insight into reality itself²¹. »

20. Shelagh M. Rowan-Legg, « Don't Miss a Bloody Thing », p. 220.

21. Alexandra Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films*, p. 18.

Barry Keith Grant associe ces images où les indices de production médiatique sont inclus à même la diégèse à ce qu'il appelle « l'horreur vérité », en référence au cinéma-vérité : « In *vérité* horror and SF film, the camera exists within the diegesis, often with much of the story unfolding in real time, as if it were there recording actual events, as in the documentary tradition of cinema *vérité*²². » Et si l'on suit la pensée de Richard Barsam, celui-ci suggère que l'esthétique particulière associée au documentaire de type cinéma direct crée « [a] spontaneous sense of the viewer's "being there"²³ ». Ce sens du « being there », qu'il désigne sous l'appellation *being-there-ness*, soit cette impression d'immédiateté spatiale et temporelle, est associé à la prise de vues en caméra portée, ce qui, selon les dires de Matthew J. Raimundo, « simulates the viewers' subjective vision ; the camera moves in ways that are reminiscent of how one observes environments²⁴ ». Raimundo ajoute que ce style de prises de vues à la première personne permettrait non seulement de suggérer une représentation plus vraisemblable de la réalité, mais également d'attirer l'attention investigatrice du spectateur, lequel découvre l'espace de la même manière que le ferait un personnage du film²⁵.

Heller-Nicholas semble quant à elle insinuer le contraire : elle insiste sur la teneur « observationnelle » de la caméra, diégétiquement présente sur les lieux du tournage, prête à capter toute action de façon assez « objective » : « The observational mode is crucial to found footage horror. Often described as "fly-on-the-wall" filmmaking, it hinges on the assumption that the movie camera can capture events as they really are²⁶. » Ces deux points de vue supposent une indétermination certaine quant à la posture spectatorielle induite par ce type de prises de vues en caméra subjective, la caméra permettant tantôt de voir l'environnement de façon directe et objective, tantôt de l'apercevoir à travers la lunette d'un caméraman qui déambule dans l'espace et le découvre à l'aide de sa caméra. Quoi qu'il en soit, ce rapport à la médiation offerte par l'appareil

22. Barry Keith Grant, « Digital Anxiety and the New *Vérité* Horror and SF Film », p. 153.

23. Richard M. Barsam, « American Direct Cinema », p. 135.

24. Matthew J. Raimundo, « Frenetic Aesthetics », p. 70.

25. Matthew J. Raimundo mentionne une posture spectatorielle spécifique qu'il associe à ce type de prises de vues, qu'il nomme « investigative gaze ». Ce type de regard permettrait selon lui d'impliquer davantage le spectateur dans l'univers filmique que ne le ferait un autre type de point de vue. Voir son article « Frenetic Aesthetics », p. 70.

26. Alexandra Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films*, p. 18.

de prise de vues demeure, dans le cas du *found footage* horrifique, décidément problématique et demande à être davantage investigué.

FOUND FOOTAGE ET VISUALITÉ HAPTIQUE

Dans un article consacré au film *The Blair Witch Project*, Chuck Tryon affirme que la prise de vues spécifique au film de type *found footage* contemporain associe le support vidéo, typique du sous-genre, avec une visualité davantage subjective qu'objective – le film de type « standard » (lire ici opposé au film de type *found footage*) proposant davantage des prises de vues qu'il juge impersonnelles ou objectives. Tryon considère que la prise de vues du *found footage* « correlates video with subjective vision rather than objective, impersonal shots associated with a standard film²⁷ ». Ce point de vue rejoint ainsi davantage la perspective proposée par Matthew J. Raimundo, mentionnée précédemment. Cette division entre vue subjective et vue objective nous renvoie également à la scission opérée par Laura U. Marks dans son ouvrage *The Skin of Film: Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*. Marks y distingue une forme de visualité optique (un mode de vision où le monde est objectivé, mis à distance) de la visualité haptique (où le monde et le sujet ne font presque plus qu'un, créant un espace texturé, de contact et de proximité, dans lequel la tactilité est fortement suggérée)²⁸. Selon Marks, le support vidéo serait plus apte à rendre compte d'une forme de proximité tactile que ne le serait la pellicule, à cause des indices de matérialité qui se trouvent inscrits sur ce support spécifique (par exemple, une faible résolution d'image, des *glitches*, du bruit numérique, etc.)²⁹. Dans son ouvrage *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*, notamment, Marks reprend cette idée lorsqu'elle explique les spécificités de l'image vidéo par rapport à l'image film. Selon elle, l'image vidéo possède de grandes qualités haptiques parce que les niveaux de contraste et de pixellisation, qui sont observables et se remarquent lorsqu'on les compare à la pellicule, renvoient le spectateur à la dimension matérielle de ce support³⁰.

Or, cette attention délibérée sur la matérialité du média et ses caractéristiques texturales est devenue une constante de la fiction filmique zombiesque qui, comme le relève Allan Cameron, laisse entrevoir une

27. Chuck Tryon, « Video from the Void », p. 43.

28. Laura U. Marks, *The Skin of Film*, p. 162 et suivantes.

29. Laura U. Marks, *The Skin of Film*, p. 170 et suivantes.

30. Laura U. Marks, *Touch*, p. 9 et suivantes.

« fascination with the visceral materiality of bodies and the technological materiality of media³¹ ». Par exemple, *Night of the Living Dead* proposait déjà, en 1968, un noir et blanc fort contrasté, très granuleux, donnant à voir une image brute, crue, comme si elle était salie et donc texturée, créant d'emblée l'association avec la forme documentaire. Selon Ben Hervey, Romero « deliberately chose unsuitable, over-grainy stock for some scenes³² ». Les images fixes de la fin du film, quant à elles, furent développées à travers des cotons à fromages (cheesecloth) « to make them coarse and grainy, like newsprint³³ », ce qui témoigne une fois de plus d'une volonté de rappeler la nature matérielle du dispositif filmique en le rendant visible.

Par ailleurs, le film *28 Days Later*, de Danny Boyle (2002), présente notamment plusieurs effets de pixellisation, et [*REC*] exploite de nombreuses caractéristiques de la vidéo numérique, notamment la fonction de vision nocturne de la caméra, comme nous le verrons plus loin. Cameron écrit d'ailleurs à ce sujet :

The aesthetic “ugliness” of degraded media images is at once [...] a source of attraction and pleasure. The zombie’s categorical uncertainty (at once dead and alive, human and nonhuman, whole and fragmentary) is paralleled by the categorical uncertainty of zombie cinema’s moving images, which equivocate between the flat immediacy of documentary reportage and the layered hypermediacy of multiple recording and transmission formats³⁴.

On peut supposer que les films dont l'image se présente sur support vidéo de type domestique connotent une forme de familiarité particulière pour le spectateur, qui a facilement accès à ce type d'équipement et qui pourrait avoir lui-même tourné ce type d'images. En d'autres termes, le support vidéo à images fortement contrastées, typiques du format domestique disponible au grand public, permet d'affubler les images ainsi tournées d'une connotation triviale, laquelle s'oppose au rendu normalement plus doux de la pellicule. L'accès à l'équipement pour tourner ce type d'images sur support filmique étant habituellement impossible pour le spectateur lambda, notamment pour des raisons financières, le filmage sur pellicule en vient à suggérer la magie – inaccessible – de la fiction

31. Allan Cameron, « *Zombie Media* », p. 72.

32. Ben Hervey, *Night of the Living Dead*, p. 26.

33. Ben Hervey, *Night of the Living Dead*, p. 113.

34. Allan Cameron, « *Zombie Media* », p. 83.

cinématographique³⁵. Cette idée d'accessibilité, de proximité, associée au support vidéo – par opposition au support filmique – est ainsi exploitée par les films de *found footage* horrifique pour créer une impression de vraisemblance, mais également pour les qualités sensorielles particulières, propices à générer la peur, que permet ce support : « In found footage, sensory experience comes closer to the type of non-visual affective experiences that Marks celebrates³⁶ », explique Heller-Nicholas. Si l'on veut bien suivre le fil de pensée de Marks, il nous serait permis de croire que le film de *found footage* horrifique, par son utilisation de la prise de vues sur support vidéo, à la première personne, instaurerait une impression de proximité, voire de contact, entre l'univers filmique et l'univers spectatorial, et qu'il posséderait d'emblée des qualités haptiques, en raison de la visualité très subjective qu'il propose. En effet, dans ce type de diégèse, le fait que le spectateur soit lui-même positionné à la première personne, à la place du caméraman, permettrait tout naturellement l'identification avec le regard-caméra. Puisque l'espace profilmique présenté à la caméra – elle-même diégétisée – en est un de proximité, séparé uniquement du personnage du caméraman par l'appareil de prise de vues, les attaques de zombies (ces monstres définis par le mouvement vers l'autre, mais que l'on doit maintenir à distance si l'on souhaite survivre) sont d'autant plus menaçantes qu'elles sont proférées dans un espace de grande promiscuité, où seule la caméra nous protège – et l'on

35. Le cas de la pellicule 8 mm, jadis investie par les cinéastes amateurs soucieux d'immortaliser des moments en famille, est intéressant, puisque ce type de support, offrant un grain généralement assez gros et des couleurs pastel, se laisse particulièrement voir et déceler, à l'instar des indices matériels (*glitches*, contraste élevé) associés aux images domestiques de la vidéo contemporaine. Contrairement à la pellicule 35 mm, qui paraît immaculée et qui demeure moins visible, ces vidéos de format amateur (8 mm) ou semi-professionnel (16 mm) laissent davantage transparaître les traces de leur matérialité. Agnieszka Soltysik Monnet écrit d'ailleurs à ce sujet : « The mockumentary, found footage, and subjective-camera horror film adopted the look and feel of our own amateur home videos and transformed the medium of the recorded birthday party and blooper moment into a world of monsters and inadvertent terror. If *The Blair Witch Project* showed how cheap and easy it could be to make a realistic found-footage horror mockumentary, *9/11* became the paradigm of the home video gone wrong. Since then, digital horror cinema has flourished, as have horror movies in general, generating a number of new subgenres or cycles that have garnered a lot of attention, such as the disturbingly named "torture porn" or the "zombocalypse." » (Agnieszka Soltysik Monnet, « Anxiety Now », p. 70.)

36. Alexandra Heller-Nicholas, *Found Footage Horror Films*, p. 13.

sait qu'en vidéo, la taille des appareils de prise de vues n'est guère imposante³⁷.

Puisque la visualité haptique suppose l'idée de «toucher avec les yeux³⁸», toute attaque proférée vers la caméra, soit à l'endroit du regard du caméraman, semble également s'adresser à l'œil du spectateur, ce qui équivaut, selon cette logique, à une attaque tactile, suggérant ainsi la sensation d'un contact physique, sensoriel, entre le corps zombiesque et l'appareil de prise de vues, puis entre l'appareil de prises de vues et l'œil – et le corps – du spectateur. Voyons maintenant comment s'articule cette induction de contact entre corps zombiesque et corps du spectateur, tout d'abord en nous attardant sur les propriétés abjectes du zombie, puis en analysant quelques séquences du film [*•REC*] qui mettent en scène ce contact.

AU CONTACT DU CORPS ZOMBIESQUE

C'est une notion bien connue, les zombies sont d'abord menaçants de par leurs caractéristiques physiques pour le moins repoussantes, lesquelles connotent le devenir-mort (corps en décomposition, peau en lambeaux, teint livide ou bleuté, regard hagard dénué de présence ou d'âme), de même que par les effets spéciaux *gore* qui sont souvent associés à ces «pourritures incarnées³⁹». Le plus souvent dépourvu d'âme et de subjectivité, le zombie, «le plus écœurant des déchets», évoque l'abjection, là où «"je" est expulsé⁴⁰». Cette constitution dans l'entre-deux, entre la vie et la mort, et l'incomplétude corporelle, qu'il s'agisse de membres ou de peau, seraient d'ailleurs caractéristiques des monstres associés à l'horreur selon Noël Carroll :

37. Notons que le type de visualité induit par ce genre de prise de vues, où le spectateur est invité à occuper la position du caméraman, tranche vivement avec les points de vue subjectifs proposés dans les films d'horreur de type *slasher*, où le spectateur prend régulièrement la place du tueur. En effet, dans les films de *found footage* horrifique, le spectateur est amené à occuper une position de victime (celle du caméraman, souvent tué, qui jette un regard craintif sur le monstre), alors que dans les *slasher films*, son regard devient par moments celui du prédateur objectifiant la victime. Ces positions spectatoriennes radicalement différentes engendrent ainsi des effets d'empathie et d'identification aux personnages à des degrés variés.

38. Laura U. Marks associe symboliquement les yeux à des organes de toucher. Voir *The Skin of Film*, p. 162.

39. Antonio Dominguez Leiva, «L'invasion néo-zombie», p. 21.

40. Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, p. 12.

Monsters in horror fiction gain their particular force from their impurity and from the way that they traverse different “schemes of cultural categorization”. Indeed, in their equivocations between the terms *living* and *dead* or *human* and *nonhuman*, monsters represent “categorical violations”⁴¹.

C’est donc dire que la frontière, notion centrale en régimes fantastique et horrifique, constitue, dans la fiction zombiesque, un moteur narratif : les constructions dialectiques (homme/femme, vivant/mort, intérieur/extérieur) sont constamment mises à mal par l’entremise de transgressions qui provoquent angoisse et horreur. Pour reprendre les mots d’Antonio Dominguez Leiva, « le zombie obéit à une structure de fusion catégorielle proprement horrifique⁴² ». Créature immonde, il doit être séparé des sujets sains et placé de l’autre côté d’une frontière spatiale et temporelle, soit du côté de la mort, de l’inanimé. C’est précisément parce qu’il se situe dans l’entre-deux, dans l’ambiguïté d’un devenir-mort (sa démarche, dénuée de vie, est celle de l’automate), et donc dans cette zone de transgression frontalière, que le zombie produit un effet de répulsion de l’ordre de l’abjection, décuplée par ailleurs par l’une des principales caractéristiques de la créature zombiesque : la compulsion au contact. C’est ainsi par le biais d’un ballet répétitif entre zombie et humain que s’élaborent la grande majorité des rapports entre personnages des fictions zombiesques : le contact est recherché de façon véhémement et impavide par l’un, et fui catégoriquement et craintivement par l’autre, tel un jeu de chat et de souris.

Afin que les effets liés à la répulsion soient efficaces chez le spectateur, en d’autres termes, pour qu’il ressente physiquement des symptômes de dégoût et de peur, un important travail de direction artistique et d’effets spéciaux doit être accompli afin de créer, sur les plans visuel et sonore, des conditions de mise en place d’effets répulsifs chez le spectateur. Dominguez Leiva explique qu’elles obéissent à une « logique de surenchère perpétuelle⁴³ » de même qu’à une « esthétique performatrice de la nausée⁴⁴ », les effets spéciaux artisanaux *gore* de Tom Savini, excessifs et irréalistes, ayant fait école. Ainsi, dans la fiction zombiesque, l’image et le son en viennent à suggérer, eux aussi, une forme de matérialité, de corporalité et de texture exacerbées, permettant d’introduire la tactilité par le son d’une plaie qui suppure, par un gros plan sur une morsure

41. Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*, p. 31-33.

42. Antonio Dominguez Leiva, « L’invasion néo-zombie », p. 21.

43. Antonio Dominguez Leiva, « L’invasion néo-zombie », p. 21.

44. Antonio Dominguez Leiva, « L’invasion néo-zombie », p. 21.

suintante ou par un lent travelling sur la texture poisseuse de chairs en décomposition. Allan Cameron résume bien ces rapports troubles entre matérialité et fiction zombiesque lorsqu'il écrit :

In zombie films, bodily phenomena of death, decay, and dismemberment are often closely aligned with the contingent traces of mediation, including film grain, distortion, and digital pixelation. Merging the technological and the physical in the frame of "zombie media," these films explore the breakdown of bodies, images, and meaning⁴⁵.

Des interrogations supplémentaires se posent au regard de la révolution numérique, depuis que le corps du film s'est éclipé au profit d'une immatérialité composée de zéros et de uns. À partir du début du nouveau millénaire, le zombie, auparavant filmé sur pellicule, a peu à peu fait place à une créature de synthèse présentée en haute définition. Simon Clark suggère que la reproduction numérique du zombie aurait détruit sa matérialité caractéristique (sa démarche, sa « cadavéricité »)⁴⁶. Selon lui, la corporalité spécifique du zombie serait davantage perceptible en régime analogique, de par la plus grande fidélité à la matérialité tangible offerte par ce type de support, qu'en régime numérique, où le zombie, créé, modelé et modifié par ordinateur, possède une démarche, une allure générale qui ne seraient pas incarnées dans un corps réel. Il est vrai que l'allure générale du zombie a changé depuis les créatures originales de Romero, caractérisées entre autres par une démarche très lente. Tanya Krzywinska attribue cette modification à l'amélioration des technologies 3D et aux possibilités techniques accrues en ce qui concerne la création d'effets spéciaux, lesquels permettent de créer des zombies de synthèse qui se meuvent très rapidement⁴⁷. Allan Cameron s'inscrit dans la même perspective lorsqu'il écrit :

The body is figured as a medium, to which norms of playback and resolution apply. Indeed, it might be suggested that the emergence of the high-speed zombie introduces a digital aesthetic to zombie media. If Romero's shambling figures replicate the slow and steady unspooling of low-resolution analog media, then the contemporary zombie reflects digital media's capacity for speed and random access⁴⁸.

Le film [*REC*], typique du *found footage* horrifique, en utilise les codes et les couple avec la menace d'un contact abject avec des zombies

45. Allan Cameron, « Zombie Media », p. 66.

46. Simon Clark, « Performing the Analogue Zombie ».

47. Tanya Krzywinska, « Zombies in Gamespace », p. 159.

48. Allan Cameron, « Zombie Media », p. 73.

ultra-rapides. En effet, à plusieurs reprises dans ce film, ces créatures immondes se meuvent à toute vitesse vers la caméra, vers l'écran, parce que le corps du caméraman, ce corps qu'occupe symboliquement le spectateur, constitue l'objet de leur traque instinctive. Examinons maintenant comment s'articule la menace de contact avec le corps zombiesque dans cette œuvre cinématographique.

[•REC] OU LA MENACE D'UN CORPS-À-CORPS ENTRE ZOMBIE ET SPECTATEUR

Dans ce film, une petite équipe de tournage – composée de Pablo, caméraman⁴⁹, et d'Ángela, journaliste – documente le quotidien des employés d'une caserne de pompiers. Ces derniers étant appelés d'urgence à un immeuble d'appartements dans lequel se propage une étrange infection et où ont lieu une série d'incidents, Ángela et Pablo les accompagnent et se retrouvent rapidement prisonniers de l'édifice, scellé par les autorités afin d'éviter l'épidémie. L'action se déroule donc majoritairement à huis clos dans l'immeuble. La panique gagne tous les personnages alors qu'ils tentent de trouver une issue et découvrent que l'infection se transmet rapidement par attaques et morsures, transformant alors la victime en créature zombiesque.

Remarquons d'abord la position particulière du spectateur : ce dernier est symboliquement inclus dans le film puisqu'on lui délègue la place du caméraman, de par la prise de vues entièrement subjective que propose le film⁵⁰. En s'adressant constamment au caméraman, l'animatrice⁵¹ interpelle donc, par ricochet, le spectateur, comme s'il faisait lui aussi partie de l'équipe de tournage, créant ainsi une forme de complicité entre celle-ci et le spectateur. Ainsi, ce dernier est plus directement immergé

49. C'est à travers la lentille de sa caméra – diégétique – que nous, spectateurs, voyons l'entièreté du film.

50. Mentionnons l'échec célèbre de la première tentative de tourner un film entièrement en point de vue subjectif, soit *Lady in the Lake* de Robert Montgomery (1946). Marc Vernet a d'ailleurs relevé le potentiel horrifiant de ce type de prise de vues lorsqu'il a écrit, analysant *Lady in the Lake* : « L'avancée du travelling désigne au bout un but, où ne peut apparaître que *de face* l'horrible (ce que personnage et spectateur ne peuvent pas voir). » (Marc Vernet, *Figures de l'absence*, p. 41.)

51. L'actrice interprétant le rôle d'Ángela, Manuela Velasco, est également présentatrice de reportages télévisuels en Espagne. Cette demi-métalepse d'acteur tend à perméabiliser davantage la frontière entre fiction et réalité, une frontière que le film travaille justement à amenuiser.

dans la diégèse ; cette posture, c'est celle de celui qui se retrouve au cœur d'une histoire dont vous êtes le héros. Le caméraman n'étant pas visible puisqu'il tient la caméra, le spectateur peut néanmoins ressentir les indices des émotions liées à l'action qu'il filme, puisque ce qui apparaît – ou n'apparaît pas – dans l'espace profilmique se transmet par le biais de la technique ou par des indices qui y font référence : saccades, tremblements, voix audible, mouvements erratiques de la caméra... L'association du point de vue subjectif au personnage du caméraman donne ainsi l'impression au spectateur que c'est lui qui produit l'image, sans qu'il n'ait toutefois le pouvoir de l'influencer, ce qui exacerbe la sensation d'impuissance rattachée à cette position paradoxale.

Ce point de vue provoque chez le spectateur une identification toute naturelle au regard-caméra, et le célèbre cache d'André Bazin⁵² est alors utile pour réduire le champ de vision, puisqu'il ne lui est donné à voir que ce que voit la caméra diégétique à laquelle il est associé, mais qu'il ne contrôle pas. Selon Barry Keith Grant, l'utilisation du hors-champ sert justement des objectifs horrifiques précis dans ce type de film :

[...] *Vérité* horror and SF films [...] offer only partial glimpses of their monsters, as the camera's view is obscured by poor focus, movement or darkness and by diegetic camera operators trying to capture events that happen too quickly for them to react. [...] One of the hallmarks of the realist style is thus the sense that space extends beyond the frame of the image⁵³.

Ce procédé permet ainsi aux pouvoirs du hors-champ de s'exprimer, particulièrement lors des scènes d'action, lesquelles paraissent tout droit sorties d'un univers vidéoludique, le spectateur déambulant dans l'espace diégétique au rythme même où Pablo le découvre à la caméra. Cette quête exacerbe évidemment une forme de pulsion scopique, mais également une façon particulière de jauger l'espace que Matthew J. Raimundo a désignée sous l'expression « investigative gaze » (regard investigateur)⁵⁴.

Parce que le spectateur scrute l'image à la recherche d'indices, d'éléments nouveaux permettant la survie des personnages, le surgissement brusque et frontal d'objets et de personnages dans le champ de la caméra

52. André Bazin parlait du cadre de l'image cinématographique comme d'un cache. Voir « Peinture et cinéma », p. 188.

53. Barry Keith Grant, « Digital Anxiety and the New *Vérité* Horror and SF Film », p. 165.

54. Matthew J. Raimundo, « Frenetic Aesthetics », p. 70.

crée des conditions d'agression physique à l'endroit du spectateur⁵⁵. Ainsi, la vue, qui se trouve à suppléer régulièrement le toucher dans un régime de visualité haptique, subit une agression physique en lieu et place de la peau, violentée chez les survivants fictionnels. Les effets de surprise destinés aux personnages du film atteignent par ricochet beaucoup plus directement le spectateur, puisque celui-ci est forcé de s'identifier à la posture du caméraman, de par la position que lui confère le film. Cette frontalité des attaques proférées en direction de la caméra suggère ainsi une forme d'adresse directe au spectateur, qu'il ne peut que difficilement ignorer. Brad Miska exprime bien l'effet d'un tel point de vue à la première personne lorsqu'il écrit, à propos du film [*REC*] : « When things pop out of the shadows to attack, it's almost as if you're standing right there. In fact, you never even see the cameraman, it's almost as if he's you⁵⁶ ! »

Ce point de vue subjectif entraîne également un effet de proximité entre le spectateur et l'espace diégétique : le quatrième mur, protection symbolique face à ce contact zombiesque, n'est plus là, et seul l'appareillage de la caméra paraît diégétiquement le séparer de ces agressions. De ce fait, la distance entre l'espace fictif et l'espace de la spectature semble amenuisée. Puisque ce que nous voyons comme spectateurs, c'est l'espace profilmique que transmet la caméra qui filme la scène, et puisque nous sommes forcés de nous identifier, en tant que spectateurs, au point de vue du caméraman, les attaques qui lui sont faites semblent en fait viser notre œil, collé à la caméra comme le serait celui de son opérateur. Ce type de prises de vues amène à considérer un espace plus à proximité du spectateur, un espace où les sensations paraissent décuplées, comparativement à l'espace d'un film où la caméra ne serait pas diégétisée de la sorte. La proximité entre la position conférée au spectateur (à la première personne) et l'objet qui médie le monde profilmique (la caméra elle-même diégétisée) n'offre ainsi que très peu de protection au spectateur. L'absence d'une sorte de zone tampon entre l'espace profilmique et l'espace qu'on lui attribue dans la diégèse (c'est-à-dire directement sur l'ocilleton de la caméra) donne l'impression que l'objet-caméra agit en tant que bouclier matériel. C'est donc dire que ce qui permet de voir le monde constitue également ce qui, symboliquement,

55. Ces surgissements frontaux rappellent l'effet d'émergence utilisé en cinématographie stéréoscopique lorsque des éléments pro-filmiques paraissent « sortir » de l'écran et être projetés en direction du spectateur, d'où l'appellation d'effet d'émergence.

56. Brad Miska, « [*REC*], Bloody Disgusting », s. p.

nous protège de ce monde. Comme l'exploration et la découverte de l'espace se font par le biais d'une caméra diégétisée, extension de l'œil du caméraman et, également, de celui du spectateur, l'attaque de l'objet qu'est la caméra vise donc l'attaque du spectateur et, par ricochet, de son œil, de son regard, voire de sa pulsion scopique – à laquelle il est renvoyé, et pour laquelle il est, en quelque sorte, puni. En effet, le quatrième mur étant mis à mal par le biais de cette caméra subjective, l'atteinte de l'appareil de prises de vues constitue une atteinte à l'œil même du spectateur, comme s'il se voyait lui-même dans le viseur, de façon spéculaire. Susan Crutchfield relève bien la fragilité du regard lorsqu'elle écrit, à propos des films d'horreur de type *slasher*:

Slasher narratives include an impressive repertoire of assaults upon the eye, combining a material definition of vision with a strategy of visual entertainment that [...] repeatedly reminds spectators not only of their status as viewers, but also of the vulnerability of the organ of the eye that confers that status⁵⁷.

Or, si on propose au spectateur une place de choix dans la diégèse, augmentant ainsi les caractéristiques immersives de cette même diégèse, on le rend également plus vulnérable, car le quatrième mur, censé le protéger symboliquement, n'est plus présent pour offrir un rempart diégétique contre les attaques des zombies. C'est pourtant là l'un des paradoxes de l'horreur soulevés par Noël Carroll⁵⁸ : le spectateur goûte à la fois aux effets horrifiants, mais aussi au plaisir que lui procure la position subjective de caméraman, permise par le film.

Par ailleurs, [*REC*] utilise l'un des codes désormais devenus célèbres dans le *found footage* horrifique, notamment lorsque la tension atteint son paroxysme : la fonction de vision de nuit intégrée à la caméra, rendue célèbre par le film *The Blair Witch Project*. La lampe située sur la caméra ayant été préalablement brisée par une des créatures zombiesques, Ángela et Pablo, explorant le penthouse de l'immeuble, sont brusquement plongés dans le noir. La fonction de vision de nuit de la caméra est donc leur seule chance de pouvoir à nouveau voir l'espace où ils se trouvent – et, éventuellement, de survivre, car il s'agit de la seule source lumineuse alors disponible. Cette fonction numérique permet de voir les lieux, mais uniquement à travers la lentille de la caméra, puisque ce qui est éclairé, c'est l'image vidéo et non l'espace qui les entoure. Cette fonction

57. Susan Crutchfield, « Touching Scenes and Finishing Touches », p. 277.

58. Noël Carroll, *The Philosophy of Horror*.

permettant de rendre l'image vidéo filmée visible par l'augmentation du *gain* et du contraste des signaux numériques, elle révèle alors des détails invisibles à l'œil humain. Le monde profilmique n'est alors visible pour les personnages du film – comme pour le spectateur – qu'à travers le viseur de la caméra. L'image ainsi produite apparaît sous un éclairage verdâtre cru et blafard, fortement contrasté, ajoutant à la scène une aura inquiétante. Comme l'explique Agnieszka Soltysik Monnet,

[I]ike all effective aesthetic codes, night vision is powerfully suggestive while remaining semiotically undefined. It alludes to night scopes and military technology but has no specific content or message. It creates an atmosphere that assumes invisible dangers and insecure situations. People look odd and distorted, uncanny and interchangeable. Monsters that lurk in darkness threaten to loom into visual range at unpleasantly close distances⁵⁹.

Dans le cas de [*•REC*], la caméra en mode vision nocturne permet d'apercevoir une silhouette squelettique qui apparaît puis disparaît du champ, et qui finit par se manifester brutalement juste devant la caméra. Par l'utilisation de ce procédé, les réalisateurs de [*•REC*] se servent ainsi des limites matérielles inhérentes à la technique de prise de vues numérique, réduisant ainsi le champ disponible en ajoutant un cache à l'image.

Ce code de la fonction de vision nocturne sert ainsi, dans [*•REC*], à révéler des détails autrement invisibles à l'œil nu. La caméra devient ainsi l'extension, voire la substitution de l'œil humain. La vision est ici celle produite par la machine, l'appareillage technique, seul biais visuel désormais capable de transmettre les données lumineuses et spatiales, l'œil étant ici impuissant dans le noir total. Le caméraman devant dès lors expliquer ce qu'il voit à Ángela, afin qu'elle puisse se mouvoir dans l'espace, le pouvoir d'action des personnages est donc considérablement appauvri, rejoignant celui du spectateur, impuissant depuis le début du film. Celui-ci devient alors, par ricochet, lui aussi dépendant de la fonction de vision nocturne de la caméra pour jauger l'environnement, mais aussi pour continuer à visionner le film. L'utilisation de ce code lié au regard machinique participe donc à dépourvoir les personnages du film – et par extension – le spectateur de leurs pouvoirs, les rendant ainsi plus vulnérables, et totalement dépendants du média qu'est la caméra. Rowan-Legg propose une hypothèse intéressante quant à cette dépendance au regard machinique, qu'il croit symptomatique de l'époque dans laquelle nous vivons :

59. Agnieszka Soltysik Monnet, «Anxiety Now», p. 70.

In the early twenty-first century, with a culture so heavily attuned to visual stimuli in the form of recorded images, the average spectator, confronted with a spectacle of any kind, will frequently bring out his or her mobile phone and film it, rather than watch it with his or her own eyes, as though it is only through a screen that such images become reality. If what was once directly lived is now lived through its representation, particularly on a screen, recreating a style that mimics the form of this type of program forces a spectator to reconsider their sense of its realistic representation⁶⁰.

Ainsi, nous l'avons dit, l'œil mécanique issu de la technologie numérique permet de voir et de capter ce que l'œil humain ne capte pas naturellement. Au moment où les yeux des personnages échouent à voir ce que seule la caméra transmet, c'est-à-dire les mouvements furtifs d'une créature tapie dans l'ombre, le lien de dépendance des protagonistes à l'appareil de prises de vues se confirme. La substitution du regard mécanique de la caméra au regard organique de l'œil humain achève l'avènement de la visualité haptique suggérée tout au long du film, alors que la caméra remplace littéralement l'œil et que la matérialité texturée et contrastée de l'image en vision de nuit devient le seul monde visible. Le dernier plan de [*REC*] nous présente alors une ultime image d'Ángela, que l'on imagine brusquement saisie par-derrière et tirée rapidement vers l'obscurité au fond de l'image jusqu'à sa disparition totale dans le noir. Ces images sont filmées par une caméra tombée sur le sol, laissée sans opérateur, Pablo ayant quelques instants auparavant succombé aux attaques de la créature. Cette scène, filmée par un regard totalement mécanique, désincarné, derrière lequel il n'y a plus d'humanité, paraît d'autant plus glauque qu'on sait qu'aucun point de vue ne se trouve derrière la caméra, si ce n'est celui du zombie qu'est depuis peu devenu le caméraman – puisqu'il a, à son tour, été mordu. Ce passage du regard humain au regard mécanique, zombiesque, sans conscience, voire sans sujet⁶¹, contribue à renforcer l'impression d'angoisse qui se dégage de la scène, parce que ce point de vue n'est dès lors plus que celui du zombie, un regard auquel nous demeurons toutefois attaché en tant que spectateur, par notre posture à la première personne, mais auquel il est difficile de s'identifier puisque cette créature est réputée être sans âme, sans

60. Shelagh M. Rowan-Legg, « Don't Miss a Bloody Thing », p. 216.

61. Voir la série *Paranormal Activity*, notamment le premier opus (Oren Peli, 2009). La captation mécanique d'une caméra sans opérateur s'y retrouve judicieusement exploitée, alors que l'enregistrement minutieux effectué par l'appareil permet de relever la trace de ce que les personnages sentent, mais qu'ils échouent à voir et à entendre clairement.

conscience. Cette absence du sujet opérant la caméra, alors que celle-ci continue d'enregistrer l'action, donne au spectateur l'impression de se trouver seul avec la caméra, seul dans le film en tant que survivant qui n'aurait pas encore été mordu. La fin, ouverte, laisse libre cours à l'imagination : contrairement à la créature dépourvue d'âme, le spectateur, lui, demeure du côté de l'humain et la frontière zombie-humain se dresse alors définitivement. Le spectateur est possiblement le dernier survivant – et la prochaine victime du contact zombiesque.

Le titre apparaissant sur la couverture DVD du film [*REC*] se lit comme suit : « Experience fear ». Cette phrase d'accroche entend attirer le spectateur en soulignant le caractère expérientiel, phénoménal, de la peur générée par le film. Cette emphase sur la dimension affective et physique de la crainte suggère une forme d'expérience incarnée, laquelle est entre autres permise, dans le sous-genre du *found footage*, par un travail précis sur la caméra subjective. Or, la dimension hautement sensorielle des films d'horreur et des fictions zombiesques demeure à peine explorée à ce jour sur le plan académique⁶², malgré l'importance capitale des sens au sein du genre. La popularité des installations, des performances, des événements et des marches à saveur zombiesque, où la tactilité est conviée et exploitée à outrance, témoigne pourtant chez le public d'une recherche de sensations fortes permises par des dispositifs attractifs à composante narrative. Des parcours dits « sensoriels » où l'on fait la rencontre de zombies, tels ceux de Peur Dépôt à Montréal⁶³, démontrent ainsi la véritable fascination qu'entretient le grand public pour ces créatures immondes, mais également une volonté d'expérimenter – par les sens – une peur créée par la menace du contact zombiesque.

62. Pour approfondir la relation étroite entre sensorialité et horreur, consulter l'ouvrage de Angelas Ndaliansis, *The Horror Sensorium*.

63. Parcours dit « sensoriel » ayant eu lieu en 2014 et 2015 à la Place des Vestiges du Vieux-Port de Montréal.

RÉFÉRENCES

- Balagueró, Jaume et Paco Plaza, [*REC*], Filmax International, 2007.
- Barsam, Richard M., « American Direct Cinema : The *Re*-presentation of Reality », *Persistence of Vision*, vol. 3, n° 4, 1986, p. 132-159.
- Bazin, André, « Peinture et cinéma », dans *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Cerf, coll. « 7° art », 1987, p. 187-192.
- Cameron, Allan, « Zombie Media: Transmission, Reproduction, and the Digital Dead », *Cinema Journal*, vol. 52, n° 1, automne 2012, p. 66-89.
- Carroll, Noël, *The Philosophy of Horror; or, Paradoxes of the Heart*, New York, Routledge, 1990.
- Clark, Simon, « Performing the Analogue Zombie », *Zombies: Walking, Eating, and Performance Symposium*, Plymouth University, 12-13 avril 2013.
- Clémot, Hugo, « Une lecture des films d'horreur épidémique », *Tracés. Revue de sciences humaines*, numéro spécial « Contagions », n° 21, 2011, p. 167-184.
- Crutchfield, Susan, « Touching Scenes and Finishing Touches: Blindness in the Slasher Film », dans Christopher Sharrett (dir.), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Détroit, Wayne State University Press, coll. « Contemporary Film and Television Series », 1999.
- Dominguez Leiva, Antonio, « L'invasion néo-zombie : entre l'abjection, le grotesque et le pathos (2002-2009) », *Frontières*, vol. 23, n° 1, 2010, p. 19-25.
- Genette, Gérard, *La métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.
- Grant, Barry Keith, « Digital Anxiety and the New *Vérité* Horror and SF Film », *Science Fiction Film and Television*, vol. 6, n° 2, été 2013, p. 153-175.
- Heller-Nicholas, Alexandra, *Found Footage Horror Films : Fear and the Appearance of Reality*, Jefferson, McFarland, 2014.
- Hervey, Ben, *Night of the Living Dead*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2007.
- Kristeva, Julia, *Pouvoirs de l'horreur : essai sur l'abjection*, Paris, Seuil, 1980.
- Krzywinska, Tanya, « Zombies in Gamespace : Form, Content, and Meaning in Zombie-Based Video Games », dans Shawn McIntosh et Marc Leverette (dir.), *Zombie Culture : Autopsies of the Living Dead*, Lanham, Scarecrow Press, 2008.
- Marks, Laura U., *The Skin of Film : Intercultural Cinema, Embodiment and the Senses*, Durham, Duke University Press, 2000.
- Marks, Laura U., *Touch : Sensuous Theory and Multisensory Media*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002.
- Miska, Brad, « [*REC*] », *Bloody Disgusting : Your #1 Source for Horror*, *Bloody-Disgusting LLC*, 2009, en ligne, <http://bloody-disgusting.com/reviews/110405/rec-aka-rec-spain-v-2/>.
- Ndalianis, Angelas, *The Horror Sensorium : Media and the Senses*, Jefferson, McFarland, 2012.

- Raimondo, Matthew J., « Frenetic Aesthetics: Observational Horror and Spectatorship », *Horror Studies*, vol. 5, n° 1, 2014, p. 65-84.
- Rhodes, Gary, « Mockdocumentaries and the Production of Realist Horror », *Post Script*, vol. 21, n° 3, 2002, p. 46-60.
- Rowan-Legg, Shelagh M., « Don't Miss a Bloody Thing: [*REC*] and the Spanish Adaptation of Found Footage Horror », *Studies in Spanish & Latin American Cinemas*, vol. 10, n° 2, 2013, p. 213-223.
- Soltysik Monnet, Agnieszka, « Anxiety Now », *Aspeers*, n° 7, 2014, p. 67-72.
- Tryon, Chuck, « Video from the Void: Video Spectatorship, Domestic Film Cultures and Contemporary Horror Film », *Journal of Film and Video*, vol. 61, n° 3, 2009, p. 40-51.
- Vernet, Marc, *Figures de l'absence. De l'invisible au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 1988.

Notices biobibliographiques

Jérôme-Olivier Allard est doctorant en études cinématographiques à l'Université de Montréal. Boursier du FRQSC et du CRSH, il s'intéresse dans sa thèse aux représentations animalières dans les jeux vidéo. Dans son mémoire en études littéraires, il a envisagé le zombie comme une figure de contestation permettant aux créateurs de représenter des citoyens marginalisés. Il a codirigé, avec Marie-Christine Lambert-Perreault, Elaine Després et Simon Harel, l'ouvrage *Télé en séries* (2017).

Docteure ès lettres, **Fabienne Claire Caland** est essayiste et critique d'art. Elle a notamment théorisé le processus d'ensauvagement symbolique en littérature (de Tolkien à Volodine) et en art actuel. Après en avoir saisi l'évolution dans son essai sur la barbarie dans l'imaginaire occidental (*En diabolie*, 2008), elle a forgé le concept de *zoofolie* dans son étude politique et esthétique sur les monstres mythiques (*Zoofolies*, 2015). Quand elle explore les nouvelles tendances de l'art actuel, pour la revue *Vie des arts* ou dans les ouvrages qu'elle écrit avec É. Granjon (*Cinq fabricants d'univers*, 2017; *Le miroir, la métamorphose et le temps inversé*, 2019), c'est toujours par le prisme mythique. Depuis 2018, elle conçoit et dirige le cycle « Histoire des mythes » à l'université du temps libre (Bordeaux) et donne régulièrement des conférences en France et au Québec.

Aurélie Chevanelle-Couture a terminé, en 2018, un doctorat en langue et littérature françaises à l'Université McGill. Elle s'interroge sur le lien esthétique, politique et symbolique entre les représentations issues de la mythologie, ancienne ou moderne, et la production artistique. Sa thèse paraîtra bientôt aux éditions Droz sous le titre *Médée, mémoire du théâtre. Une poétique du mal (1556-1713)*.

Elaine Després est chercheure indépendante et coordonnatrice de Figura, le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire à l'UQAM. Ses recherches portent sur les représentations fictionnelles de la science dans une perspective sociocritique et épistémocritique. Après une thèse sur les savants fous en littérature, publiée au Quartanier en 2016, elle a notamment travaillé sur le posthumain, les dystopies, l'imaginaire

postapocalyptique, la science-fiction et les séries télé. Son prochain ouvrage, *Le posthumain descend-il du singe? : littérature, évolution et cybernétique*, paraîtra aux Presses de l'Université de Montréal en 2019.

Nicholas Dion est professeur à l'Université de Sherbrooke. Outre la version remaniée de sa thèse, *Entre les larmes et l'effroi. La tragédie classique française, 1677-1726* (2012 ; Prix de l'Académie Montesquieu jeune chercheur 2013), il a publié des articles (dans *Littératures classiques*, *Revue d'histoire littéraire de France*, etc.) et il a édité quelques collectifs portant sur la littérature des 17^e et 18^e siècles. Il s'intéresse également à l'esthétique de l'horreur, notamment à la figure du zombie, et il prépare une édition critique du *Traité sur les apparitions des esprits et sur les vampires* (1746) d'Augustin Calmet.

Docteur en littérature spécialisé en épistémologie et en littérature de genre, **Marc Ross Gaudreault** a publié une quinzaine d'essais dans divers périodiques et participé à plus d'une demi-douzaine de colloques. Tour à tour libraire, chercheur, professeur, critique et même juré littéraire, il était technicien de laboratoire dans une autre vie. Sa thèse, qui est la poursuite de l'ontologie de l'espace-temps pratiquée dans son mémoire de maîtrise, a pour titre : « Pour une poétique du discours scientifique. Distorsions spatio-temporelles dans la science-fiction et le fantastique ». Père de deux gamins adoptés à l'international, il gagne aujourd'hui sa vie, entre deux charges de cours à l'UQAM, en étant agent de liaison pour l'agence d'adoption Société Formons une famille inc.

Simon Harel est professeur titulaire au Département de littératures et de langues du monde de l'Université de Montréal. Il est directeur du Laboratoire sur les récits du soi mobile, codirecteur du Centre de recherche des études littéraires et culturelles sur la planéarité et coresponsable du Catalyseur d'imaginaires urbains. Depuis quelques années, il propose des essais-fictions qui font place à la subjectivité du chercheur, dans une réflexion mettant en cause les lieux communs de l'identité. Auteur d'une quarantaine d'ouvrages, il a récemment publié *Foutue charte. Journal de mauvaise humeur* (2017), *Place aux littératures autochtones* (2017), *Été 1965. Fictions du hobo* (2017) et *La respiration de Thomas Bernhard* (2019).

Boursière du FRQSC et du CRSH, **Marie-Christine Lambert-Perreault** achève un doctorat en études littéraires à l'Université du Québec à Montréal. Ses travaux portent sur les imaginaires de la table, la culture végane, le motif de la dévoration et les représentations de la filiation et des affects dans la littérature et les séries télévisées contemporaines. Elle

est membre du comité de rédaction de la revue *Zizanie*, dont elle est aussi secrétaire de rédaction, et cofondatrice du réseau de recherche «Autour de la table». Elle a fait paraître les numéros «Mondialisme et littérature» (*Zizanie*, 2018) et «Espace, mobilité et désordre» (*Zizanie*, 2017) avec Simon Harel et le dossier thématique «Raconter l'aliment» (*Captures*, 2016) avec Geneviève Sicotte. Codirectrice de l'ouvrage *Télé en séries* (2017), elle a publié divers articles et chapitres de livres consacrés aux écritures de la mobilité imprégnées par l'Asie de l'Est (Ying Chen, Amélie Nothomb, Aki Shimazaki et Kim Thúy).

Sarah Juliet Lauro est professeure au Département d'anglais de The University of Tampa. Si elle est surtout connue pour son érudition sur le mythe du zombie, elle s'intéresse également aux récits consacrés au handicap et à l'esclavage. Auteure de *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Death* (2015), elle a dirigé divers numéros spéciaux de revues et ouvrages collectifs, dont *Zombie Theory: A Reader* (2018). Elle écrit pour des sites en ligne comme *The Huffington Post* et pour *Avidly.com*, filiale du *Los Angeles Review of Books*. Elle a reçu en 2015 le Tyler Rigg Award pour le meilleur essai publié dans le *Disability Studies Quarterly*.

Bernard Perron est professeur titulaire au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Il a entre autres codirigé *The Video Game Theory Reader* (2003), *The Video Game Theory Reader 2* (2009), *The Routledge Companion to Video Game Studies* (2014), ainsi que *Z pour Zombies* (2015). Il a également dirigé *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (2009). Il a écrit *Silent Hill: The Terror Engine* (2012) et *The World of Scary Video Games: A Study in Videoludic Horror* (2018). Il codirige par ailleurs la collection d'ouvrages «Landmark Video Games» de The University of Michigan Press. Ses recherches portent sur le jeu vidéo, l'horreur, le cinéma interactif, sur la cognition, la narration et le jeu dans le cinéma narratif. Le site web de son équipe de recherche : <http://www.ludov.ca>.

Aude Weber-Houde est doctorante en études cinématographiques à l'Université de Montréal et professeure invitée à l'Unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue. Elle a publié plusieurs textes sur le cinéma culte et d'horreur, ainsi que sur l'haptique et la question du toucher au septième art. Ses recherches actuelles portent sur l'histoire des salles de cinéma augmentées par des dispositifs tactiles, notamment les sièges truqués.

LA MORT INTRANQUILLE

Autopsie du zombie

Sous la direction de
Jérôme-Olivier Allard
Marie-Christine Lambert-Perreault
et Simon Harel

Le zombie contemporain, mort-vivant mangeur de chair humaine, apparaît dans un grand nombre de productions esthétiques depuis le début des années 2000, contaminant une variété de supports (du livre au film, du jeu vidéo à la série télévisée) et différents genres, à commencer par celui de l'horreur.

Comprenant une préface de Sarah Juliet Lauro, l'ouvrage collectif *La mort intranquille* se veut un espace de réflexion savante où chercheuses et chercheurs de plusieurs disciplines se donnent pour objectif d'étudier le zombie, de l'autopsier, d'en explorer les incarnations, du mort-vivant romérien au monstre réhumanisé, en passant par la figure de l'infecté.

Les différents chapitres présentent des analyses formelles ou de corpus et abordent une pluralité d'enjeux par le biais de la figure du zombie, notamment l'imaginaire de la fin, le rapport au temps, les dérives éthiques de la science, le corps et l'érotisme.

www.pulaval.com

ISBN 978-2-7637-4554-1



9 782763 745541



Presses de
l'Université
Laval

Études littéraires