

L'invasion néo-zombie

Entre l'abjection, le grotesque et le pathos (2002-2009)

Antonio Domínguez Leiva, Ph.D.

Volume 23, numéro 1, automne 2010

Enquêtes sur le cadavre : 1. Fascination

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1003583ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1003583ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Université du Québec à Montréal

ISSN

1916-0976 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Domínguez Leiva, A. (2010). L'invasion néo-zombie : entre l'abjection, le grotesque et le pathos (2002-2009). *Frontières*, 23(1), 19–25.
<https://doi.org/10.7202/1003583ar>

Résumé de l'article

Dans le cadre de l'esthétique contemporaine du cadavre, il est peu d'images aussi marquantes que la surenchère transmédiatique et véritablement planétaire des morts vivants. Passant des jeux vidéo à la bande dessinée et au nouveau cinéma d'horreur marqué par le traumatisme du 11 septembre 2001, les zombies envahissent aussi la littérature et la critique universitaire qui les avaient jusque-là ignorés. Fidèle au modèle romérien, cette invasion néo-zombie prolonge les grands thèmes du maître : la ville en ruines et l'anomie sociale ; la pandémie et le cannibalisme des morts ; le triomphe de l'iconographie du cadavre galvanisé ; la surenchère dans le détail *gore*, à la lisière de l'humour ; la paranoïa envers les appareils idéologiques d'État ; le sous-texte religieux d'un Jugement dernier sans rédemption ; enfin, la politique du mauvais goût qui fait des zombies les emblèmes d'une anti-esthétique contre-culturelle.

Résumé

Dans le cadre de l'esthétique contemporaine du cadavre, il est peu d'images aussi marquantes que la surenchère transmédiatique et véritablement planétaire des morts vivants. Passant des jeux vidéo à la bande dessinée et au nouveau cinéma d'horreur marqué par le traumatisme du 11 septembre 2001, les zombies envahissent aussi la littérature et la critique universitaire qui les avaient jusque-là ignorés. Fidèle au modèle romérien, cette invasion néo-zombie prolonge les grands thèmes du maître: la ville en ruines et l'anomie sociale; la pandémie et le cannibalisme des morts; le triomphe de l'iconographie du cadavre galvanisé; la surenchère dans le détail *gore*, à la lisière de l'humour; la paranoïa envers les appareils idéologiques d'État; le sous-texte religieux d'un Jugement dernier sans rédemption; enfin, la politique du mauvais goût qui fait des zombies les emblèmes d'une anti-esthétique contre-culturelle.

Mots clés: *zombies – abjection – grotesque – cinéma – bande dessinée – horreur.*

Abstract

Few images are as vivid, as far as the aesthetics of the corpse are concerned, than the mediatic and global overexposure of the living dead. From video games to comics and the new horror films marked by the trauma of 9/11, zombies have invaded our literature and have caught the attention of academic critics who have ignored them up until now. Following the model set forth by G. Romero, this neo-zombie invasion further explores the themes of his saga: the city in ruins and social anomy; pandemics and cannibalism; the triumph of the iconography of the galvanized corpse; excessive amounts of gory details bordering on the humorous; a paranoid vision of the ideological State apparatuses; the religious sub-text of a Judgment Day without any redemption whatsoever; finally, the bad-taste politics that make zombies the emblem of counter-cultural anti-aesthetics.

Keywords: *zombies – abjection – grotesque – film – comics – horror.*

L'INVASION NÉO-ZOMBIE

Entre l'abjection, le grotesque et le pathos (2002-2009)

Antonio Domínguez Leiva, Ph.D.,

professeur, Département d'études littéraires, UQAM.

Dans le cadre de l'esthétique contemporaine du cadavre, il est peu d'images aussi marquantes que la surenchère transmédiatique et véritablement planétaire des morts vivants. Après une décennie (1985-1995) qui avait connue la « fin du zombie » dans le média qui lui avait jusque-là été le plus propice – le cinéma¹ –, la créature, fidèle à elle-même, renaît de plus belle au tournant du nouveau millénaire, envahissant les plus divers recoins de l'iconosphère globale. Le caractère mimétique et littéralement épidémique de cet engouement est alors tout aussi intrigant pour l'analyste culturel que le silence qui le précède.

Symptomatiquement, c'est un nouveau média qui opère la renaissance de cette figure éteinte du panorama cinématographique et qui n'avait jamais été entièrement intégrée dans la tradition littéraire gothique. Il s'agit des jeux vidéo, qui trouvèrent dans le zombie une créature idéale, cible parfaite du tir au canard qui constitue le format hégémonique FPS (*First Person Shooter*), combinant la lenteur et la prolifération rhizomique avec la promesse de maint sursaut horifique. Incarnation

exemplaire de la figure de l'Autre, adversaire collectif et dépersonnalisé que l'on peut facilement exterminer sans sentiment de culpabilité, le zombie légitime la jouissance fantasmatique du joueur, devenant peut-être par ailleurs l'expression ultime du « dédain pour la chair » de la nouvelle génération « connectée »². Ainsi, bien plus que l'anthologie « historique » *Book of the Dead*, de J. Skipp et C. Spector (1989) qui intronisait le zombie littéraire dans le sillage de G.A. Romero, ce fut l'apparition, en 1996, des deux premiers jeux de *survival horror*, *House of the Dead* et *Resident Evil*, qui opéra la renaissance du monstre. Prolongés jusqu'à nos jours dans des séries au succès mondial, ces jeux finirent par « contaminer » le grand écran avec leurs transpositions cinématographiques (Boll, 2003, et Anderson, 2002, respectivement).

Aux lendemains du traumatisme du 11 septembre 2001 et à l'ombre de la pandémie du SRAS, l'année 2002 peut bien être considérée comme l'*annus horribilis* du retour des zombies, peut-être même de l'invasion « néo-zombie ». Ce fut sans doute un des « effets collatéraux » les plus inattendus de la nouvelle « politique de la Terreur » (Crotty, 2003). À la tentative hollywoodienne de revamper le monstre

popularisé par le média concurrent des jeux vidéo et ainsi capter le public jeune que ceux-ci lui disputent s'ajouta le succès inattendu de l'œuvre apocalyptique de D. Boyle, *28 Days Later* (2002), relecture originale de la trilogie romérienne dans le cadre du nouveau *zeitgeist* paranoïaque. Le succès conjugué de ces œuvres au *box office* lança une véritable « zombie-manie » cinématographique ; la ZMDB ou *Zombie Movie Database* en dénombre plus d'une centaine entre 2002 et 2009³, tandis que Wikipedia ajoute encore une vingtaine de projets qui s'en viennent pour les années 2010-2011⁴. Du retour du Maître (Romero, avec *Land of the Dead*, 2005, suivi de *Diary of the Dead*, 2007, et *Survival of the Dead*, 2009) à l'hommage satirique de E. Wright (*Shaun of the Dead*, 2004) et au burlesque de *Fido* (Currie, 2006), le zombie filmique règne, annexant même des genres aussi éloignés que le film de pirates (la trilogie *Pirates of the Caribbean* de Disney). Cette hégémonie s'accompagne de la « cannibalisation » filmique de tout ce qui est zombiesque dans les médias concurrents, selon une stratégie globale du « Nouveau Nouveau Hollywood » qui répond aux conglomérats transmédiatiques des nouvelles industries du divertissement.

À son tour envahie par la nouvelle vague, la bande dessinée, médium qui avait jadis été essentiel dans la mutation mythopoétique vers le zombie moderne⁵, se lance, à partir de la saga de R. Kirkman *The Walking Dead* (2003-), dans une frénésie zombiephile sans précédent. Des œuvres de l'inévitable S. Niles (adaptateur en *comic* des classiques *I am Legend*, 1954, de Matheson, *Dawn of the Dead*, 1978, de Romero, ainsi que de l'œuvre de D. Boyle) à la fresque post-apocalyptique de G. Ennis (*Crossed*, 2008-), les expansions de l'univers romérien (souvent absolument routinières dans leur répétition obsessionnelle du modèle) se comptent littéralement par dizaines, constituant un véritable sous-genre⁶. Le monstre devient alors l'icône du renouvellement des *horror comics*, qui avaient connu deux autres effervescences virales dans les années 1950 et 1970, suivies de censures draconiennes. Le succès du sous-genre est tel que le genre hégémonique des super-héros, dont le caractère olympien paraissait jusque-là se situer aux antipodes de nos malheureuses créatures, se voit littéralement contaminé par celles-ci dans la série à succès *Marvel Zombies* (Kirkman, 2005-2009), zombification inattendue du panthéon Marvel. Cette vague s'étend, curieusement, à l'autre bout de la « planète graphique », renouvelant la riche tradition du *manga* d'horreur dans des œuvres telles que *Highschool of the Dead* (Mokushiroku, 2006) ou *Tokyo Zombie*

(Hanakuma, 2010 ; adaptation cinématographique, 2008), se fusionnant avec les traditions spectrales issues du shintoïsme et du bouddhisme.

Jusque-là plus réticente envers une figure jugée excessivement limitée et figée, résistant au traitement romanesque, la littérature s'en empare à son tour dans une œuvre étonnante qui se présente comme un manuel pratique, le *Guide de survie en territoire zombie* de M. Brooks (2009). Une curieuse « littérature zombie » (le *label* existe désormais dans plusieurs catalogues) émerge alors dans le sillage des anthologies de J. Skipp et C. Spector (1989) et qui va de *The Rising* de B. Keene (2004) à la trilogie *Monster* de D. Wellington (2006-2007) et la *World War Z* de M. Brooks (2007) ou *Apocalypse Z* de l'espagnol M. Loureiro (2008), en passant par l'œuvre du « King » lui-même, *Cell* (King, 2006). Comme les *zombie comics*, le sous-genre est en passe d'envahir d'autres domaines jusqu'ici réputés imprenables, tels que les classiques... ainsi, en 2009, S. Grahame-Smith zombifiait littéralement l'œuvre canonique de Jane Austen dans *Pride and Prejudice and Zombies*. Enfin, on assiste à une certaine pléthore d'études critiques sur une figure jusque-là relativement dédaignée par l'institution universitaire. De la *Zombie Movie Encyclopedia* de P. Dendle (2000) au *Zombie Culture: Autopsies of the Living Dead* de S. McIntosh (2008) et *Zombie Holocaust: How the Living Dead Devoured Pop Culture* de D. Flint (2009), en passant par *Gospel of the Living Dead, George Romero's Vision of Hell on Earth* de K. Paffenroth (2006) et *The Undead and Philosophy: Chicken Soup for the Soulless*, publié sous la direction de R. Greene et K.S. Mohammad (2006), les *zombie studies* fructifient. C'est bien entendu dans le sillage de celles-ci que nous inscrivons notre modeste contribution à l'invasion en cours.

Ce qui frappe au premier abord dans cette invasion néo-zombie, c'est la fidélité au modèle romérien, fixation iconographique qui parachève sa véritable cristallisation mythique dans l'imaginaire collectif du Village global. Comme on sait, la trilogie initiale de G.A. Romero opère une transformation radicale de la figure du zombie issue de l'imaginaire colonial et sa « mélecture » d'éléments épars du syncrétisme religieux afro-caribéen⁷. Prolongeant l'attitude des autorités françaises confrontées à l'altérité des cultes africains⁸, les forces d'occupation américaines d'Haïti élaborèrent une vision du vaudou qui détermina la naissance du zombie « classique » intronisé par le texte fondateur de W. Seabrook, *The Magic Island* (1929). À la lisière de l'ethnologie et du sensation-

nalisme « primitiviste », cette œuvre fut la source directe du zombie cinématographique des années 1930⁹. Somnambule dominé par la volonté d'un *bokor* maléfique et mégalomane, le zombie devenait le *Doppelgänger* ensauvagé des créatures manipulées par les savants fous et autres mesmérismes qui se ramifiaient de l'expressionnisme allemand aux *monster movies* hollywoodiens¹⁰. Figure de la dépossession, ce monstre victimaire obéissait aux angoisses profondes d'une nation marquée par le traumatisme du passé esclavagiste et la survie de la ségrégation raciale, ainsi que par la paupérisation radicale des masses¹¹. Le zombie filmique témoignait, par ailleurs, de la fascination mesmérique pour le nouveau médium¹².

Romero transforme cette figure, la dissociant de l'imaginaire colonial (tout en réactivant sa symbolique raciale dans le contexte militant des années 1960), en l'inscrivant dans le chronotope de l'Amérique de l'âge atomique, dominée par la hantise de l'apocalypse nucléaire. Il prolongeait en cela l'*aggiornamento* radical que la science-fiction des années 1950 avait effectué envers les mythes gothiques, s'inspirant notamment de l'œuvre de R. Matheson (*I am Legend*, 1954) qui faisait des anciens vampires aristocratiques des masses de cadavres urbains infectés et assoiffés de sang. Dans le nouveau cadre apocalyptique, la dépossession zombie changeait de sens : une mystérieuse radiation, issue de la hantise atomique qui marquait aussi *The Earth Dies Screaming* (Fisher, 1964), venait substituer la manipulation vaudou, provoquant la dépersonnalisation ultime (idéologème fréquent dans la science-fiction paranoïaque des années 1950)¹³.

La trilogie charnière de Romero articule les mythes et les motifs essentiels qui vont configurer l'esthétique du « zombie postmoderne » pendant tout son âge d'or – que S. Shaviro (1993, p. 83) situe entre 1968 et 1983 –, et que, symptomatiquement, nous voyons renaître dans l'âge d'argent néo-zombie. La ville en ruines et l'anomie sociale, en proie aux dérèglements de l'« homme-masse » associé au *topos* fin-de-siècle des « nouveaux barbares » et la régression à la sauvagerie ; la pandémie et le motif de la rage associée au cannibalisme des morts ; le triomphe de l'iconographie du cadavre galvanisé ; la surenchère dans le détail *gore*, à la lisière de l'humour ; la paranoïa envers les appareils idéologiques d'État et notamment les pouvoirs médicaux et militaires ; le sous-texte religieux d'un Jugement dernier sans rédemption ; enfin, la politique du mauvais goût qui fait des zombies les emblèmes d'une anti-esthétique contre-culturelle.

Ce sont ces mythèmes et ces motifs que nous allons maintenant tenter d'analyser, dans le cadre du présent renouveau et à la lumière d'une stratigraphie culturelle de l'imaginaire¹⁴.

Le zombie post-romérien relève avant tout de l'esthétique du macabre, n'étant plus un vivant cataleptique mais un cadavre ramené à la vie. Fusion du mutant radioactif des craintes nucléaires et de l'imaginaire ancestral du mort-vivant, le zombie parasite ainsi (en la détournant) la symbolique chrétienne de la résurrection des morts, au point d'évoquer parfois l'ancienne casuistique théologale¹⁵. Face au culte quasi disciplinaire de la santé, du corps performant et sous contrôle du *body building*, enrobé de tous les soins de la métrosexualité, face aussi au tabou croissant de la mort, de plus en plus médicalisée et occultée, le néo-zombie étale son corps dérégulé, saisi de vagues convulsions galvaniques et en proie à la surenchère néobaroque de la chair en décomposition. Il pousse ainsi jusqu'au bout la « pornographie de l'atrocité » qui caractérise ironiquement l'esthétique et l'imaginaire des sociétés « pacifiées » de l'hyper-modernité¹⁶. Mort qui n'en finit pas de mourir dans un processus de décomposition virtuellement infini, il devient une sorte d'oxymore baroque littéralisé. Il est même un « sur-cadavre », incarnation d'une pure « cadavérité ». C'est ce que découvrent, quelque peu perplexes, les super-héros de *Marvel* palpant leurs super-corps jusque-là olympiens entrés en décomposition (« nous sommes morts mais ne mourons point », remarque Spider-Man dans une formule presque mariniste de *Marvel Zombies* [Kirkman, 2005, v. 1, p. 26]).

Un certain consensus critique s'est d'ailleurs établi qui fait de notre créature une figure esthétique de l'abjection, combinant le sens psychanalytique de J. Kristeva (1980) avec celui, plus anthropologique et culturaliste, de M. Douglas (1966). Corps sans âme, le cadavre, constitue « le plus écœurant des déchets » selon la célèbre analyse kristévienne, « limite qui a tout envahi » et par laquelle « "je" est expulsé » (Kristeva, 1980, p. 12). Le sous-genre et l'iconographie zombies sont alors compris par B. Creed (2001) comme l'expansion (exponentielle) du cadavre impur, nous confrontant à l'aspect « fascinant, séducteur de l'abjection »¹⁷. Plus proche de M. Douglas, N. Carroll insiste quant à lui sur la notion de l'impur comme « catégoriellement interstitiel, contradictoire, incomplet ou informe », soulignant le caractère « interstitiel et contradictoire » des zombies, « à la fois vivants et morts », ainsi que leur incomplétude (« ils leur manque souvent des yeux, des bras,

des jambes ou la peau, ou bien ils sont dans un état avancé de décomposition »)¹⁸. Transgressant des distinctions telles que l'intérieur et l'extérieur (les néo-zombies font souvent l'étalage de leurs viscères, de *Pieces for Mom* [Niles, 2007a] à 68 [Jones, 2006] en passant par *Plague* [...] ou *Marvel Zombies* [Kirkman, 2005-2009]), la forme et l'informe (les visages, notamment, dégoulinent dans des pâtes avariées dans la plupart des planches de *comics* et dans les graphiques des jeux de *survival horror*) ou la mort et la vie, le zombie obéit à une structure de fusion catégorielle proprement horrifique¹⁹. Il prolonge en cela l'imaginaire monstrueux classique et la tradition rhétorique des anciennes absurdités logiques (*adynata* et *impossibilia*), intégrées dans une logique de l'abject.

Le néo-zombie marque en fait un au-delà de l'abject, corps-cadavre qui est pure « souillure » pestifère (ses déchets, sang ou crachats, sont eux-mêmes, de *28 Days Later* [Boyle, 2002] à *REC* [Balaguero et Plaza, 2007], source de contamination), et aussi, spirituellement, signe d'une damnation. C'est pour cela que la cause physique de sa « transformation » perd de son importance (mystérieuse dans la saga des *Walking Dead* [Darabont, 2010], schématique dans la plupart des œuvres) face à la symbolique d'une pollution virtuellement infinie et autotélique. Le néo-zombie est une pourriture incarnée. Cette ultra-abjection a aussi partie liée avec le choix esthétique du macabre, donc d'un hyperréalisme (Domínguez Leiva, 2009). D'où le rôle essentiel des effets spéciaux (et l'on sait ce que les zombies doivent à l'art de T. Savini), engagés dans une logique de la surenchère perpétuelle. Cela a fait de lui l'emblème du *body horror* cinématographique et plus généralement de l'esthétique *splatter-punk*, permettant une inflation virtuellement infinie des effets *gore*, de la valse des viscères ingurgitées et régurgitées à la perte systématique de membres (jusqu'à l'homme-torse grotesque de *Crossed*, [Ennis, 2008-, vol. 1, p. 4]) et leurs déplacements incongrus – dans des « corps sans organes » deleuziens, divertis de leur organisation première (MacCormack, 2008, p. 87). Cette esthétique performatrice de la nausée s'inscrit aussi, comme le rappelle J.B. Twitchell, dans les rituels d'initiation d'un public essentiellement adolescent au moment où celui-ci est confronté à l'angoisse et à la fascination des modifications corporelles (Twitchell, 1985, p. 7)²⁰.

Abjects, les néo-zombies appellent notre violence, que ce soit dans les jeux vidéo de tir (*shoot'em up*) 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 survie (idéologie « survivaliste » qui détermine le succès américain du genre, articulé autour des efforts et des ruses des vivants pour survivre à la Grande Menace). Le « projet idéologique central du film d'horreur » devient alors, comme le signale B. Creed, « la purification de l'abject », « descente dans les soubassements du construit symbolique », réaffirmant les limites de l'humain et expulsant tout ce qui défie la Loi (du Père) (Creed, 2001, p. 14). Avec le zombie, contrairement à d'autres monstres de la menace localisée, l'emprise de l'abject devient pandémique et la guerre qui s'ensuit prend les traits d'une confrontation eschatologique.

En effet, dérèglement ultime du corps et de la mort, le néo-zombie devient le signe d'un renversement radical du réel. Plus que tout autre monstre, il engage le monde à se transformer à son image. C'est en cela qu'il est un héraut privilégié de la Fin des Temps. L'association du zombie romérien à l'imaginaire apocalyptique, réactivé par la hantise de la pandémie et la rhétorique paranoïaque des années Bush, est désormais cristallisée, au point d'en devenir l'emblème privilégié. La créature s'articule ainsi à d'autres grands sous-thèmes tels que l'*hybris* (figure excessive, elle ne peut être que le fruit d'une faute également excessive, souvent associée à une volonté de savoir et/ou de pouvoir dérégulée²¹), la ville en ruines (dont le corps devient, en quelque sorte, la correspondance microcosmique) ou l'anomie sociale, marquée par la crainte des dérèglements des « classes (devenues) dangereuses » (qu'il incarne à la perfection). Littéralement envahies, les villes deviennent des charniers, remontrant en quelque sorte aux sources mêmes de l'iconographie macabre occidentale, si marquée par l'expérience de la peste noire. On touche là à la profonde hantise américaine de la dévastation guerrière « à l'intérieur », curieusement réactivée lors des conflits extérieurs du pays – du Vietnam, qui marqua clairement l'œuvre de G.A. Romero et T. Savini, à l'invasion de l'Irak – et qui est passée de la hantise atomique à celle des attaques biochimiques.

Irrémédiablement collectif (sans quoi il erre, insignifiant, égaré à jamais dans les routes solitaires), le néo-zombie marque la fusion ultime de l'« homme-masse ». Monstre par excellence de l'aliénation urbaine, il incarne la dépersonnalisation totale (héritée de l'imaginaire de la guerre froide) des mégapoles modernes (qui ne s'y sent pas entouré de zombies ?). D'où la réappropriation ludique de ces parades zombies (*zombie walks*) à la mode où des

masses se forment à l'image des invasions filmiques, parodiant en fait l'expérience quotidienne urbaine. La propre prolifération numérique du zombie-masse transforme l'imaginaire de la transmission vampirique (qui relève plutôt de la contagion vénérienne, donc intime) en pandémie rhizomatique. Elle permet aussi la jubilation exterminatoire des joueurs dans les jeux vidéo et des spectateurs ou lecteurs dans les scènes fréquentes où les héros massacrent des masses indifférenciées de corps (telle que la surprenante et cocasse ouverture de *Pride and Prejudice and Zombies* [Grahame-Smith, 2009]). Inversement la massification des autres monstres traditionnels (notamment le très individualiste vampire) les rapproche inévitablement du statut zombiesque – c'est le cas, nettement, dans les hordes vampiriques de la saga *30 Days of Night* (Niles, 2004c).

La masse néo-zombie évoque par ailleurs, plus concrètement, le fourmillement souterrain du sous-prolétariat. Terrifiante, elle est parfois ambiguëment épique (comme dans son soulèvement révolutionnaire de *Land of the Dead* [Romero, 2005], et l'on sait le versant de critique sociale que Romero injecte dans ses zombies, des événements de 1968 étrangement reflétés dans *Night of the Living Dead* [1968] aux consommateurs aliénés de *Dawn of the Dead* [1978]), parfois satirique (ce sont les zombies exploités, main-d'œuvre bon marché de la globalisation néolibérale à la fin de *Shaun of the Dead* [Wright, 2004] et dans *Fido* [Currie, 2006]). Proche des nouvelles marginalités, le néo-zombie se situe à la lisière du *junkie*, du sans-abri et de l'aliéné mental (la première planche de *Plague of the Living Dead* [Russo, 2009] reprend l'image familière des clochards déambulant autour d'une gargote nocturne). De là l'identification empathique des adolescents en proie au malaise (et pour qui les zombies, marginaux ultimes, deviennent les anges exterminateurs d'une normalité adulte méprisée, voire haïe).

De *Plague of the Living Dead* [Russo, 2009] à la saga *The Walking Dead* (Darabont, 2010-), le néo-zombie parachève en réalité tout un imaginaire dystopique (éminemment idéologique) né dans les convulsions révolutionnaires européennes et hanté par le débordement catastrophique de la « population » (les planches *splatterpunk* de D. Varma, M. Fiumara ou J. Burrows peuvent même facilement évoquer tels délire anthropophagiques de J. Gillray). Très présente dans la tradition gothique et science-fictionnelle, mais aussi dans la sociologie d'un G. Le Bon, cette vision de la foule dépersonna-

lisante des déshérités, en proie au délire et prête à toutes les exactions, culmine dans les atrocités des masses néo-zombies²².

Plusieurs œuvres de la renaissance néo-zombie, telles que *Cell* de S. King (2006), *Blackgas* de W. Ellis (2007) et *Crossed* de G. Ennis (2008-), exploitent explicitement cette symbolique de la psychopathologie collective (provoquée, dans le premier cas, par une étrange onde électromagnétique, dans le deuxième par l'explosion d'un gaz méphitique dans une île isolée et sans que l'on sache, jusqu'ici, la cause de la folie meurtrière des « croisés » du titre homonyme), investissant les espaces sociaux les plus divers, des icônes de la malbouffe contemporaine (avec les *gags* macabres que l'on peut supposer) aux bureaux de poste, les jardins d'enfance ou les maternités. Faisant du zombisme une véritable hystérie meurtrière (au détriment même de l'iconographie du cadavre revenu à la vie), ces œuvres soulignent la complicité profonde que le mythe entretient avec la hantise des masses criminelles²³.

Indissolublement lié à cette crainte, le mythe décadent des « nouveaux barbares » partis à l'assaut d'une civilisation périmée active l'image d'une véritable régression à la sauvagerie première. Le néo-zombie est bien un primitif, et en cela il a gardé ses origines coloniales. Ironiquement, ce sont des Aryens blonds qui, dans *Crossed* (Ennis, 2008-), reviennent à un état hobbesien où, couverts de quelques cache-sexes faits en peaux humaines (parfois même des visages souffrants) et tenus par des fils électriques, ils érigent en trophées des têtes coupées et violent collectivement des agonisants. Nouveaux vikings sortis d'un cauchemar aryaniste, ils siègent au milieu des lambeaux de cadavres pendus aux lampadaires ou cloués sur les parcmètres.

Le festin cannibale est la culmination de ce réseau symbolique. L'on sait que ce fut le trait le plus marquant de la transformation romérienne du monstre, associé à celui de l'épidémie. Comme le souligne P. Dendle, « Romero libéra le zombie des fers de son maître et l'investit [...] non d'une fonction mais d'une pulsion (manger la chair) » (Dendle, 2000, p. 6). Directement héritière des mutants de *I Am Legend* (Matheson, 1954) et du folklore des goules (terme employé initialement par Romero dans son scénario), cette pulsion orale transforme l'érotisme vampirique de la succion (liée, selon la psychanalyse, au stade oral précoce ou pré-ambivalent) en appétit désordonné de la chair humaine, emblème du stade oral-cannibale ou sadique oral (Lagache, 1968, p. 458)²⁴. Le spectateur et le lecteur régressent ainsi avec le zombie à des stades

archaïques de leur personnalité, réactivant de façon ambiguë les doubles fantasmes de la destruction de l'objet et du propre sujet. Manger et/ou être mangé, voilà le dilemme du stade oral que retrouvent étrangement les super-héros décédés de *Marvel Zombies* (Kirkman, 2005-2009) et que nous revivons, sous forme de distanciation jouissive, lorsque nous les lisons.

Cette oralité dérégulée qui se traduit par une faim obsessionnelle (comme le soulignent ces zombies parlants que sont les *Marvel Zombies* [Kirkman, 2005-2009] ou, plus rudimentaires, ceux de *Remains* [Niles, 2004b]) marque comme un double retour du refoulé, celui, psychique, du stade sadique oral qui détruit tout l'édifice du Moi (d'où l'importance de la désagrégation psychique du zombie, décervelé qui est aussi le non-Moi absolu), et celui, social, du débordement d'un quart-monde familial et ensauvagé, jusqu'alors conjuré et exorcisé par la mythologie de l'hyperconsommation occidentale. Signalant le point absolu de la régression primitiviste (écho vivant de l'imaginaire colonial qui avait marqué le premier zombisme et qui, symptomatiquement, s'exprime aussi dans le genre jumeau des films de cannibales italiens), l'anthropophagie posthume détruit tout lien social; dans *Pieces for Mom* (Niles, 2007a), la mère veut manger le fils qui, resté vivant, s'en occupe et finit par lui procurer, symboliquement, la tête du Père²⁵. Elle invertit ainsi diamétralement l'ingestion rituelle des défunts; transgression ultime, ce n'est plus la communauté des vivants qui se ressource par l'incorporation de ses ennemis ou de ses ancêtres, mais bien celle des morts qui étend sa stérilité sur une planète devenue « Terre Gaste ».

Au-delà des vieilles hantises relatives à la « mastication des morts »²⁶ qui conditionnèrent l'émergence du mythe vampirique, c'est aussi la symbolique archaïque des morts ensauvagés qui renaît dans cette rage furieuse qui anime les néo-zombies. Comme le souligne M. Vovelle dans l'introduction à son étude *La mort en Occident* (1983), l'image des trépassés qui font violence aux vivants prédomine dans la longue histoire des mentalités paysannes, marquant des rituels exorcisants et des figures folkloriques telle que la terrible Mesnie Hellequin, tardivement christianisée, déchaînement nocturne d'une armée de revenants²⁷. Réactivée par le traumatisme de la peste noire, toute l'iconographie macabre qui s'ensuit est marquée par ce fonds ancestral, des morts qui assaillent à coup de lances les vivants (*Livre d'Heures flamand*, *Livre d'Heures à l'usage de Rome*, etc.) aux cortèges de défunts qui saisissent les vivants, les traî-

nant à leur perte dans les *Triumphes de la Mort* (et que sont nos œuvres néo-zombies sinon des vastes triomphes macabres?). Ces « morts méchants » qui hantent nos cultures, de la Grèce archaïque à la Galice ibérique, trouvent dans la manie destructrice du néo-zombie leur plus virulente image, ajoutant à sa complexité symbolique. Les formes d'agression débordent d'ailleurs le démembrement et la dévoration, allant jusqu'à la transgression du tabou nécrophile dans le droit fil de l'iconographie de la Mort brutalisant la Jeune Fille (H. Baldung Grien, N. Deutsch, etc.), qui troublait autant G. Bataille dans *Les larmes d'Eros* (2001). Des viols se succèdent ainsi de *Return of the Living Dead 5: From Rave to the Grave* (Elkayem, 2007) ou *Blackgas* (Ellis, 2007) jusqu'aux insinuations pathétiques du pénis zombifié de *Beyond Re-Animator* (Yuzna, 2003) et aux excès *hardcore* de la pornographie zombie (*Repenetrator*, 2004), voire de sa sous-variante gay (*Otto, or Up With Dead People*, 2008).

La destruction des créatures relève, elle aussi, des rituels exorcisants archaïques, revenant symptomatiquement à la symbolique de la décapitation purificatrice (qui informe aussi, comme on sait, la mise à mort du vampire). Localisée dans leur cervelle (bien que leur cerveau semble éteint), la vitalité des zombies peut être atteinte par les balles, mais c'est sous la variante des têtes explosées, arrachées ou coupées que la « purification de l'abject » se fait dans la plupart des cas. Plus spectaculaires, ces exécutions réactivent l'image sacrificielle de la tête coupée, trophée ultime, conjuration des menaces tératomorphes (Domínguez Leiva, 2004). Cela n'est pourtant pas toujours suffisant, comme le prouve la tête cannibale de l'Abeille dans *Marvel Zombies*, toujours aussi affamée après son extraction (Kirkman, 2005-2009, v. 3, p. 15-16). Il faut alors, comme la *strip-teaseuse* Tori lorsqu'elle prend la relève du roi zombie à la tête de l'armée de morts-vivants, pulvériser la tête obstinée (*Remains*, Niles, 2004, p. 108).

Horrificante, l'abjection néo-zombie peut ainsi aisément tomber dans le burlesque, comme le montra la décadence du genre dans les années 1980, en proie au régime parodique, et comme le prouve le succès de comédies néo-zombies plus subtiles telles que *Shaun of the Dead* (Wright, 2004) et *Fido* (Currie, 2006). L'on arrive alors à ce que J. McCarty nomme le « *splatstick* », combinaison du *splatter* et du burlesque *slapstick* (McCarty, 1984). Comédie de la régression qui se complaît dans des gags nauséabonds de bouffe, d'excréments et de viscères, le *splatstick* trouve un terrain d'élection dans les effets spéciaux zom-

biesques que T. Savini appelait familièrement des *gags*. Mais le comique zombie ne s'arrête pas là, comme le montre L. Badley dans son analyse du « carnavalesque cannibale », employant six perspectives qui se complètent : à un premier niveau nous retrouvons le procédé bergsonien de la « mécanisation du vivant » qui fait des zombies balourds et stupides des « grands et tristes clowns » (Badley, 2008, p. 37)²⁸. Leur proverbiale lenteur, notamment, les voue à un certain ridicule, bien qu'elle obéisse initialement à une esthétique cauchemardesque (la progression inéluctable, rendue d'autant plus angoissante qu'elle s'étire dans la durée²⁹). Pour renouveler la frayeur, au-delà du cliché si souvent ridiculisé, les néo-zombies sont d'ailleurs devenus anaérobiques (*28 Days Later*, *28 Weeks Later*, *REC*, *REC2*, *The Vanguard*, etc.), dans le sillage des zombies coureurs d'U. Lenzi dans *Incubo sulla città contaminata* (1980).

Les zombies activent aussi le niveau freudien du rire, permettant d'exprimer de façon acceptable des pensées socialement inacceptables autour de tabous constitutifs (ce sont des « comédies de la mort », tabou ultime de notre société selon J. Ziegler, P. Ariès ou M. Vovelle). Au niveau bakhtinien, les zombies sont carnavalesques, célébrant par leur réalisme grotesque le bas corporel anarchique et joyeusement ambivalent, bouffant et étant bouffés, libérés des contraintes du corps sérieux de la culture policée. Autoréférentiels et souvent auto-parodiques, ils sont aussi des icônes de l'« horralité » étudiée par P. Brophy (1986), fusion d'horreur, de trans-textualité, de moralité et d'hilarité. Leur caractère grotesque les rapproche ainsi de la tradition contestataire du *bad art* et de la « politique du mauvais goût » marquée dès les années 1960 par « la désillusion, la rage et le traumatisme de la guerre de toute une génération » (Sconce, 1995, p. 376). D'où le caractère brouillon et potache de plusieurs *zombie comics* (de *Plague* à *Zombies of Mass Destruction*) et l'aspect délibérément *underground* de quantité de films indépendants de zombies (*Zombie Nights*, *Zombie Ed*, etc.). Fusionnant l'abjection et le grotesque, le néo-zombie devient ainsi l'emblème d'une véritable anti-esthétique, dont témoigne, très ironiquement, la réécriture zombie du classique canonique de J. Austen par Grahame-Smith.

Enfin, les déboires de ces êtres sont aussi tragi-comiques, renvoyant de façon décalée à un certain absurde existentialiste qui imprégnait la contre-culture de l'époque romérienne et qui est revenue de plus belle dans la génération « post-grunge »³⁰. Nihilistes, les fins de ces récits sont d'ailleurs, dans le sillage du film fon-

dateur de Romero, souvent empreintes d'humour noir. Ainsi la bombe qui semblait devoir exterminer les masses grouillantes de *Blackgas* (Ellis, 2007) ne fait que provoquer une gigantesque explosion du gaz contaminant, qui s'étend à l'ensemble de la planète... Le pathétisme peut alors faire de ces créatures des êtres quasi beckettien, comme c'est le cas de ce squelette souffrant en silence au coin d'une route solitaire dans le très élégiaque et mélancolique *Walking Dead* de Kirkman (œuvre qui explore particulièrement ce versant pathétique, envers énigmatique du drame des survivants³¹). Dans *Blackgas* (Ellis, 2007), les contaminés (qui sont des sortes de « vivants zombies », témoins impuissants de leur transformation) demandent constamment la mort tandis qu'ils ne peuvent s'empêcher de suivre leurs pulsions meurtrières et très explicitement sexuelles (« *Stop me, stop me. This isn't me. Kill me* », supplie un contaminé qui est en passe de violer le cadavre d'un décapité, v. 2, p. 13).

Les créatures deviennent alors des reflets inquiétants des humains. Ils en prolongent les traits, constituant l'extension logique de la corruption, l'ignorance, la peur ou l'avarice qui dominent les propres survivants et, par extension, la société américaine directement visée. Comme le criait un des personnages de *Day of the Dead* (Romero, 1985) : « *They're us*³². » Les humains constituent d'ailleurs souvent des monstres moraux, tels le sadique Gouverneur de *The Walking Dead*, le colonel Schow de *The Rising*, les militaires du major Henry West dans *28 Days Later* ou Paul Kauffman dans *Land of the Dead*. Prolongeant le paradoxe mathesonien du survivant exterminateur de ce que l'on pourrait concevoir comme la « nouvelle humanité » (c'est un des motifs qui unit Romero et Cronenberg), à la limite d'une psychose ambiguë, la fin de *Diary of the Dead* nous montre une bande de chasseurs de zombies qui s'amuse à tirer sur leurs victimes pendues à des arbres, réactivant l'iconographie des lynchages racistes américains. « Sommes nous dignes d'être sauvés ? », s'interroge l'héroïne avant le générique de fin³³.

Créatures inexplicables et souvent inexplicables, les zombies conjurent, dans leur pathétisme, l'image d'une fin des temps absurde (parfois provoquée par une pure idiotie, comme c'est le cas du sale gamin qui appuie sur le bouton rouge au début de *Remains*), un Jugement dernier sans parousie ni rédemption possible. Figures de la stérilité, des jardins d'enfance parsemés de carcasses remuantes condensent dans plusieurs de ces œuvres (*Blackgas*, *Crossed*, etc.) l'image d'une agénésie désormais sans espoir. Tels les damnés de

Dante, ils sont voués, comme le signale K. Paffenroth, à la répétition infinie de la punition de leurs péchés, saisis de glotonnerie et de rage, parfois aussi de grotesques appétits sexuels, parcourant inlassablement les lieux qu'ils occupèrent dans leur ancienne existence, privés de raison, de libre arbitre et de toute possibilité de salut (Paffenroth, 2006, p. 24).

Ironiquement, une certaine évolution se fait parfois jour, au fruit d'un darwinisme féroce, dans plusieurs de ces œuvres, singeant de façon grotesque la genèse de l'humanité: ainsi certains zombies commencent dans *Remains* à en manger d'autres, moins vivaces («*The stronger eat the weaker and get stronger*»), tel que le constate Tori, p. 12), tandis que les proches d'Iron Man qui parviennent à dépecer et manger le Surfer d'Argent acquièrent ses pouvoirs, ce qui leur permet de dévorer tous leurs concurrents (Kirkman, 2005-2009, *Marvel Zombies*, v. 3, p. 13). Peu à peu, les néo-zombies accèdent à la parole (*Marvel Zombies, Remains*), voire à l'intelligence, et on touche là à une des limites du mythe. *The Rising* de B. Keene (2005), suivi par *City of the Dead*, présente des créatures douées de raison (voire capables de piéger les humains) bien que possédées par des entités démoniaques d'une autre dimension. Romero lui-même montre cette évolution quelque peu pathétique dans *Land of the Dead* (2005) dans ces images de zombies tâchant infructueusement de jouer la cornemuse ou cet ancien couple de morts-vivants marchant main dans la main... De là au romantisme zombie, il n'y a qu'un pas, franchi allègrement dans *Zombie Honeymoon* (Gebroe, 2004). Peut-être alors qu'à l'aube du nouveau millénaire un nouvel espoir s'ouvre pour ces créatures de l'infinie finitude...

Bibliographie

BADLEY, L. (2008). «Zombie splatter comedy from *Dawn* to *Shaun*», dans S. MCINTOSH (dir.), *Zombie Culture: Autopsy of the Living Dead*, Lanham, Md., Scarecrow Press.

BATAILLE, G. (2001). *Les larmes d'Eros*, Paris, Pauvert.

BROOKS, M. (2007). *World War Z*, Londres, Gerald Duckworth.

BROOKS, M. (2003). *Guide de survie en territoire zombie*, Paris, Calmann-Lévy.

BROPHY, P. (1986). «Horrorality. The Textuality of Contemporary Horror Films», *Screen*, vol. 27, n° 1, p. 2-13.

CARROLL, N. (1990). *The Philosophy of Horror*, New York, Routledge.

CREED, B. (2001). «Horror and the monstrous feminine», dans M. JANCOVITCH (dir.), *Horror Film Reader*, New York, Routledge.

CROTTY, W.J. (2003). *The Politics of Terror The U.S. Response to 9/11*, Boston, Northeastern University Press.

CUSSANS, J. (2004). «Tracking the Zombie Diaspora: From Subhuman Haiti to Posthuman Tucson», dans P.L. YODER, *Monsters and the Monstruous, Metaphors of Enduring Evil*, Oxford, Inter-Disciplinary Press.

DENDLE, P. (2000). *Zombie Movie Encyclopedia*, Jefferson, North Carolina, McFarland & Company, Inc.

DOMÍNGUEZ LEIVA, A. (2009). «Réalisme et abjection», *Sociopoética*, EUPB, Recife, n° 3.

DOMÍNGUEZ LEIVA, A. (2004). *Décapitations, Du culte des crânes au cinéma gore*, Paris, PUF.

DOUGLAS, M. (1966). *Purity and Danger*, New York, Routledge.

ELLIS, W. (2007). *Blackgas*, Rantoul, Illinois, Avatar Press.

ENNIS, G. (2008-). *Crossed*, Rantoul, Illinois, Avatar Press.

FLINT, D. (2009). *Zombie Holocaust: How the Living Dead Devoured Pop Culture*, Londres, Plexus Publishing.

GRAHAME-SMITH, S. (2009). *Pride and Prejudice and Zombies*, Philadelphia, Quirk Books.

GREENE, B. et K. S. MOHAMMAD (dir.) (2006). *The Undead and Philosophy: Chicken Soup for the Soulless*, Chicago, Open Court.

HANAKUMA, Y. (2010). *Tokyo Zombie*, Japon, IMHO.

JONES, F.K. (2006). '68, Berkeley, Image Comics.

KAY, G. (2008). *Zombie Movies: The Ultimate Guide*, Chicago, Chicago Review Press.

KEENE, B. (2004). *The Rising*, Leisure Books.

KING, S. (2006). *Cell*, New York, Scribner.

KIRKMAN, R. (2003-). *The Walking Dead*, Berkeley, Image Comics.

KIRKMAN, R. (2005-2009). *Marvel Zombies*, New York, Marvel Comics.

KRISTEVA, J. (1980). *Pouvoirs de l'horreur, Essai sur l'abjection*, Paris, Seuil.

LAGACHE, D. (1968). *Vocabulaire de la psychanalyse*, Paris, PUF.

LOUREIRO, M. (2008). *Apocalypse Z*, RDHSM.

MACCORMACK, P. (2008). «Zombies without organs», dans S. MCINTOSH (dir.), *Zombie Culture: Autopsy of the Living Dead*, Lanham, Md., Scarecrow Press.

MACCARTY, J. (1984). *Splatter Movies: Breaking the Last Taboo of the Screen*, New York. St. Martin's Press.

MCINTOSH, S. (dir.) (2008). *Zombie Culture: Autopsy of the Living Dead*, Lanham, Md., Scarecrow Press.

MCINTOSH, S. (2008). «The evolution of the Zombie», dans S. MCINTOSH (dir.), *Zombie Culture: Autopsy of the Living Dead*, Lanham, Md., Scarecrow Press.

MOKUSHIROKU, G. (2006). *Highschool of the Dead*, Japon, Monthly Dragon Age.

NILES, S. (2007A). *Pieces for Mom*, Berkeley, Image Comics.

NILES, S. (2007B). *28 Days Later: The Aftermath*, Fox Atomic Comics.

NILES, S. (2004A). *George A. Romero's Dawn of the Dead*, San Diego, IDW Publishing.

NILES, S. (2004B). *Remains*, San Diego, IDW Publishing.

NILES, S. (2004C). *30 Days of Night*, San Diego, IDW Publishing.

NILES, S. (1991). *Richard Matheson's I am Legend*, Eclipse Comics.

PAFFENROTH, K. (2006). *Gospel of the Living Dead, George Romero's Visions of Hell on Earth*, Waco, Baylor University Press.

PULLIAM, J. (2006). «The Zombie», dans S.T. JOSHI (dir.), *Icons of Horror and the Supernatural*, Westport, CT, Greenwood Press.

RUSSO, J. (2009). *Plague of the Living Dead*, Rantoul, Illinois, Avatar Press.

SCONCE, J. (1995). «Trashing the Academy», *Screen*, vol. 36, n° 4, p. 371-393.

SHAVIRO, S. (1993). *The Cinematic Body*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

SKIPP, J. et C. SPECTOR (1989). *Book of the Dead*, New York, Bantam Books.

SLOTKIN, R. (1992). *Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-century America*, New York, Atheneum.

TWITCHELL, J.B. (1985). *Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror*, New York, Oxford University Press.

VOVELLE, M. (1983). *La mort et l'Occident*, Paris, Gallimard.

WELLINGTON, D. (2006-2007). *Zombie Story: 1. Monster Island, 2. Monster Nation, 3. Monster Planet*, Milady.

Notes

1. «*Blood-and-guts terror had ruled the box office in the early 1980s, but by 1990 the once thriving horror genre had become completely marginalized. [...] By the mid-1990s fewer new zombie movies were being released than at any point since the late 1940s; the subgenre had completely stalled*» (Kay, 2008, p. 183).
2. «*Zombies are the perfect monsters in games [...], relatively easy to kill and yet providing continued frights [...], monsters that can be killed guilt-free*» (McIntosh, 2008, p. 12). C'est ainsi qu'ils dominent les univers de fiction interactive, des maisons hantées victorienne (*Alone in the Dark*) à l'Allemagne nazie de *Wolfenstein* aux stations intergalactiques de *System Shock*, voire aux jeux «dont vous êtes le zombie» (*Stubbs the Zombie, Rebel Without a Pulse*, 2005).
3. <<http://www.trashvideo.org/zmdb/index.php>>, consulté le 2011-01-13.
4. <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_zombie_films>, consulté le 2011-01-13.
5. Beaucoup de critiques, à commencer par Romero lui-même, soulignent la dette de *Night*

- of the *Living Dead* (1968) envers les zombies des *horror comics* des années 1950.
6. Citons, par exemple, *Escape of the Living Dead*, *Plague of the Living Dead*, *Blackgas*, *Xxxombies*, *ZMD: Zombies of Mass Destruction*, *Zombie Feast*, *Zombie Proof*, *War of the Undead*, *Zombie Tales*, *Living with the Dead*, etc.
 7. Soulignons au passage que la critique anglo-saxonne semble ignorer l'entrée singulière et clandestine de la figure du zombie dans la littérature et la « conscience » occidentale sous la plume du poète (et galérien) P.C. Blessebois dans son étrange roman colonial et érotique *Le Zombi du Grand Pérou ou la Comtesse de Cocagne* (1697).
 8. Monneré, *Le parfait indigotier*, Marseille, 1765, Desdorides, *Remarques sur la colonie de Saint-Domingue*, 1779, Bibliothèque Mazarine. Pour une mise au point sur cette question, voir P. Pluchon, *Vaudou, sorciers, empoisonneurs: de Saint-Domingue à Haïti*, Karthala, 1987.
 9. « *The figure of "classical" cinematic zombie, like the literature from which it derives, can be seen as the extension of [anti-superstition campaigns in an attempt to eradicate the practice of vodou] to the US home-front. In this sense the zombie is a deeply paradoxical figure as it is simultaneously assumed to be the real product of effective magic and the immaterial fantasy of primitive superstition, pointing to deep-seated anxieties on the part of Haiti's would-be colonial rulers about the actual effectivity of vodou-magic* » (Cussans, 2004, p. 208).
 10. Dans les couples formés par les automates et leurs dominateurs, S. Kracauer voyait, comme l'on sait, le terreau psychologique de la soumission totalitaire (*De Caligari à Hitler, une histoire psychologique du cinéma allemand*, Paris, Flammarion, 1987). Notons, symptomatiquement, que Rob Zombie fusionne l'imaginaire zombie avec le Cabinet du Dr. Caligari dans le vidéoclip de *Living Dead Girl* (1999).
 11. J.B. Twitchell compare ainsi les zombies du film séminal *White Zombie* (Halperin, 1932) aux queues pour le pain de la Grande Dépression (1985, p. 265).
 12. « *That it is in horrific cinematic form that the zombie emerges and reinstates the spectral nature of this imaginary-contagious threat. Cinema as a medium causes a fundamental reconsideration of the relationship between consciousness and the soul and between life, animation, death and after-life. Cinema gives a new intermediate form of spectral materiality to the figure of the zombie – a second form of living-death – and therefore introduces new levels of ontological and ideological complexity to this already highly contested figure* » (Cussans, 2004, p. 209).
 13. « *During the 1950s, the zombie lost some of its connections with voodoo and the Caribbean and became a character whose lack of volition instead represented Cold War fears about Communism's threatened lack of individuality* » (Pulliam, 2006, p. 733).
 14. Je me permets de renvoyer ici à mon étude *Décapitations, du culte des crânes au cinéma gore* (Domínguez Leiva, 2004), ainsi qu'aux théories exposées dans « Heur et malheur des études culturelles : pour un nouveau culturalisme » dans A. Montandon (dir.), *Littérature et anthropologie*, Champ social, 2006.
 15. Des distinctions entre la *resurrectionem corporis*, la *resurrectionem carnis* et le *soma pneumaticon* allèrent parfois jusqu'à l'étude de cas complexes tels que la résurrection des corps mutilés, préfigurant quantité de gags zombies (voir J. Delumeau, *Le péché et la peur*, Paris, Fayard, 1983).
 16. « *Jamais l'"art" ne s'était consacré de cette façon à présenter la propre texture de la violence, violence "hi-fi" faite de scènes insupportables d'os broyés, de jets de sang, cris, décapitations, amputations, castrations [...]. On ne peut expliquer cette pornographie de l'atroce à partir d'une nécessité sadique refoulée par nos sociétés thérapeutiques [...]. Quand il n'y a plus de code moral à transgresser, reste la fuite en avant, la spirale extrémiste, le raffinement du détail pour le détail, l'hyper-réalisme de la violence, sans autre objet que la stupéfaction et les sensations instantanées* » (G. Lipovetsky, *L'ère du vide*, Paris, Gallimard, p. 205).
 17. « *In relation to the horror film, it is relevant to note that several of the most popular horrific figures are "bodies without souls" (the vampire), the "living corpse" (the zombie) and corpse-eater (the ghoul). Here, the horror film constructs and confronts us with the fascinating, seductive aspect of abjection* » (Creed, 2001, p. 70).
 18. « *Many monsters of the horror genre are interstitial and/or contradictory in terms of being both living and dead: ghosts, zombies, vampires, mummies, the Frankenstein monster, Melmoth the Wanderer, and so on* » (Carroll, 1990, p. 32). Par ailleurs, l'auteur signale que « *categorical incompleteness is also a standard feature of the monsters of horror; ghosts and zombies frequently come without eyes, arms, legs, or skin, or they are in some advanced state of disintegration. And, in a related vein, detached body parts are serviceable monsters, severed heads and especially hands* » (Carroll, 1990, p. 33).
 19. « *Zombies with great gobs of phlegm dangling from their lips exemplify horrific metonymy. Fusion, fission, magnification, massification and horrific metonymy are the major tropes for presenting the monsters of art-horror* » (Carroll, 1990, p. 52).
 20. La réappropriation adolescente de l'iconographie zombie, aux antipodes des corps sages et propres des adultes métrosexuels, est particulièrement claire dans la sous-culture gothique (*t-shirts* déchirés de groupes tels que Cannibal Corpse, maquillage qui singe la décomposition, etc).
 21. Militaires (axe du pouvoir) et médecins (axe du savoir) deviennent, dans pratiquement tous les récits néo-zombies, les causes directes de l'invasion. Le néo-zombie rejoint alors les angoisses d'une « post-humanité » manipulée par les nouveaux pouvoirs médico-disciplinaires qui la configurent.
 22. La pandémie néo-zombie s'abreuve clairement de l'iconographie des émeutes telles que celles de Chicago (2001) ou de la Nouvelle Orléans (2005), réactivant en quelque sorte les « Grandes Peurs » de l'Ancien Régime. La prise de Fiddler's Green par les zombies évolués de *Land of the Dead* (2005) est à ce titre significative.
 23. « *The civilized mind strips back to the savage, the primitive, the unbound. Kill, eat, repeat* », explique un des contaminés de *Blackgas* (Ellis, 2007) qui est encore paradoxalement lucide (v. 2, p. 24). C'était aussi le thème de *The Crazies*, film méconnu de Romero (1973) et pratiquement absent des abondantes analyses sur ses zombies, bien qu'il en constitue l'envers symétrique, annonçant le célèbre manifeste de l'hyperviolence romanesque à l'anglaise fait par James Herbert dans *The Fog* (1975) ou le dyptique cronenbergien de *Shivers* (1975) et *Rabid* (1977).
 24. Symptomatiquement, l'enfant « sort » de ce stade lorsqu'il peut parler, et le zombie, en y retournant, perd l'usage de la parole.
 25. Un sous-thème symptomatique du zombisme est le *zombie momism* dont témoignent *Pieces for Mom* (Niles, 2007a), *Braindead* (Jackson, 1992) ou *Ed and His Dead Mother* (Wacks, 1993) et qui renvoie à la hantise orale-cannibale de l'ingestion par la Mère monstrueuse, inversée et conjurée dans l'alimentation de la Mère par son fils.
 26. Titre du célèbre traité scientifique de M. Räft *De masticatione mortuorum in tumulis* (1725).
 27. Voir aussi C. Lecouteux, *Chasses fantastiques et cohortes de la nuit au Moyen Âge*, Imago, 1999.
 28. « *Oblivious to pain, reduced to basic drives and represented as a mass, the living dead are prone to pratfalls and exploding heads* » (Badley, 2008, p. 37).
 29. « *This strangely empty temporality corresponds to a new way of looking: vertiginously precise fascination* » (Shaviro, 1993, p. 99).
 30. « *At this point we're pretty much living in an irrational time, full of human suffering and lacking reason or logic* », commente M. Brooks, l'auteur de l'apocalyptique *World War Z*, dans *Publishers Weekly* (2006-08-07).
 31. *The Walking Dead*, 2003, v. 1, p. 12; p. 26. « Les morts, les pauvres morts », écrivait déjà Baudelaire, « ont des grandes douleurs » (Fleurs du Mal, « Spleen et idéal », LXIX, 1857).
 32. « *In the end, Romero is asking what is a smart zombie, other than... a human being, a bestial slave to its appetites that struggles to be more? Or what are we, other than... slightly smart zombies, a tribe of deranged, self-destructive cannibals preying on one another?* » (Paffenroth, 2006, p. 7).
 33. « *The horrific nature of zombies, and, many would say, terrorists, is that they may force us to act as barbarically and impetuously as they do [...]. The various movies play this theme out in different ways, and it is clearly one that has developed a great deal since the first movie, becoming the predominant theme in the genre* » (Paffenroth, 2006, p. 10-11). Le dernier volet en date de la saga, *Survival of the Dead* (2009) est d'ailleurs entièrement centrée sur la division entre les familles O'Flynn et Muldoon autour de la façon dont disposer des morts-vivants, les exterminer ou tâcher de les intégrer jusqu'à ce qu'une cure survienne.