



**HAL**  
open science

# Écouter la fin du monde : The Walking Dead et la musique en dé-composition

Jérémy Michot

► **To cite this version:**

Jérémy Michot. Écouter la fin du monde : The Walking Dead et la musique en dé-composition. Otrante : art et littérature fantastiques, 2020, Apocalypses, 47-48, pp.155-166. hal-03275732

**HAL Id: hal-03275732**

**<https://hal.science/hal-03275732>**

Submitted on 23 Aug 2021

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

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

---

# Écouter la fin du monde : The Walking Dead et la musique en décomposition<sup>1</sup>

---

Jérémy Michot

*The Walking Dead* (Frank Darabont, Robert Kirkman, première diffusion sur AMC en 2010) met en scène un groupe de rescapés évoluant dans un monde en ruine infesté de zombies, appelés *walkers*. Le prologue de la série plonge immédiatement le spectateur dans un univers post-apocalyptique, à travers les yeux de Rick, un shérif sorti du coma dans les premières minutes de l'épisode pilote. À son réveil, il constate qu'une épidémie zombie a dévasté le monde tel qu'il le connaissait. Il se donne alors pour mission de retrouver sa famille, et de la protéger. Très vite, Rick rejoint un groupe de survivants déjà constitué et entreprend d'affronter avec eux les dangers permanents du nouveau monde : les *walkers* affamés d'une part, et la violente folie dont font preuve les derniers hommes de l'autre. Chaque saison se construit autour de plusieurs espaces particuliers. Du camping au Centre pour le contrôle et la prévention des maladies dans la première saison, la ferme de Hershel dans la saison deux, de la retraite dans un village paisible chez le gouverneur à la prison dans la saison trois, de la prison à l'exil dans la saison quatre, du Terminus à Alexandria Safe-Zone (Virginie) dans la saison cinq, et enfin d'Alexandrie à sa destruction dans la saison six<sup>2</sup>. Comme on le constate, bien plus que des

simples indications spatiales, les lieux dans *The Walking Dead* sont des bornes scénaristiques. Ils encadrent les saisons ainsi que les modifications psychologiques des personnages et permettent de moduler les enjeux narratifs de la série. Enfin, le voyage de Rick et de son groupe est comparable à une odyssée dans laquelle la promesse de retour est civilisationnelle bien plus que géographique – à travers des haltes dans des endroits dont la symbolique est rapidement compréhensible (une prison, un endroit appelé Terminus, puis une communauté hors de danger, Alexandrie). En somme, l'exploration de ces espaces variés est rendu possible grâce au temps long de la série télévisée ; la fuite du groupe, étalée sur plusieurs années, prend alors une toute autre signification.

Les survivants cheminent en effet vers la civilisation – ils tentent de la retrouver ou de recréer artificiellement ce qui s'avèrera n'être que des pastiches de société. Comme si la fin du monde n'avait pas eu lieu et n'était qu'un événement banal, à ignorer, à repousser, ils s'accrochent à leurs habitudes et au monde connu, bien que rien ne les y attache plus, sans prendre en compte le traumatisme apocalyptique. À plusieurs reprises, les personnages de *The Walking Dead* y arrivent ; bien que règnent, dans les simulacres de sociétés qu'ils trouvent sur leur chemin, loi du Talion et dictateurs providentiels. Cependant, la musique – témoin d'une culture perdue – est souvent présente dans ces *cités intermédiaires*, et semble redonner à ce monde en noir un peu d'espoir, si ce n'est l'énergie nécessaire pour essayer d'en sortir. Ainsi, le propos de cet article sera de mesurer les effets de la musique sur la diégèse<sup>3</sup> post-apocalyptique de *The Walking Dead* et, inversement, de se demander ce qu'il reste de musique une fois que tout a été perdu. Car dans *The Walking Dead*, les personnages, toujours en fuite, passent et ne s'arrêtent presque jamais pour écouter la musique néanmoins présente : que devient alors la musique diégétique, dans un monde où plus personne ne songe à l'écouter, ni à la produire ? Même si personne ne s'y intéresse, finit-elle pour autant par disparaître, vaincue par l'apocalypse ?

# Un monde en décomposition

## Le son des morts

Une généalogie de la musique peut être décelée dans la hiérarchisation et l'importance croissante accordée aux événements sonores de *The Walking Dead*. À la source du son post-apocalyptique, on trouve le grognement du *walker* ; son aspect organique prouve son incapacité, en tant que monstre, à énoncer quoi que ce soit de l'ordre du discours. Le *walker* se repère par sa logorrhée grouillante, celle d'un bain de bouche qui chercherait à s'exprimer. Ces sonorités gutturales humides et désordonnées apparaissent comme une impulsion musicale primitive antérieure à la création musicale elle-même – le cri du zombie est le berceau du son de l'apocalypse. Il crée une atmosphère sonore, une sorte de para-musique omniprésente (surtout lorsqu'une masse de zombies apparaît à l'écran) qui se substitue au modèle euphonique traditionnel. Dans l'impossibilité de se mouvoir normalement, réduit aux déplacements incertains d'un marcheur ivre, son rapport au monde physique, sa présence, ses allées et venues, se caractérisent par ce son désagréable et perpétuel qui ne cesse qu'en cas de mort définitive.

Inversement, si le son est la seule chose que le zombie est capable de produire, il est la seule chose qu'il est capable de percevoir. Rappelons brièvement les règles de la série : le zombie de *Walking Dead* se déplace en suivant les sons qui l'entourent. Son ouïe guide systématiquement ses déplacements ; il n'écoute pas, il se contente d'entendre. Les sons le font immédiatement réagir. Les zombies n'existent qu'à travers leurs besoins – à l'inverse des humains non zombifiés que l'on n'entendra jamais, pendant quatre saisons, se plaindre d'un quelconque manque (faim, soif, etc.). L'ouïe a donc un rôle essentiel dans la série, plus que la vue, le goût ou l'odorat : elle est ce qui permet de repousser les *walkers*, de les perdre ou de les tromper – en d'autres termes, de les contrôler. Le son et la musique dont se servent les survivants afin de se protéger des *walkers* en les éloignant, se révèlent être également des objets de domination – et renvoient ainsi aux mythes dans lesquels la musique revêt un pouvoir de séduction ou d'assujettissement, comme dans les récits d'Ulysse et les sirènes, d'Orphée aux enfers, ou encore du joueur de flûte de Hamelin.

## La musique dérégulée

Parmi les codes musicaux traditionnels utilisés dans les films de zombie, on retrouve souvent dans *The Walking Dead* un principe de *jump scare* (Danny Drave, 2013, p.52). Ce procédé musical consiste à surprendre le spectateur par des accents dissonants après un moment de silence, lorsque toute vigilance est endormie. Il se déroule en deux temps : événement (sursaut), résolution (retour au calme). Par ailleurs, comme dans la série phare *Lost* (Jeffrey Lieber, J.J Abrams et Damon Lindelof, première diffusion sur ABC, 2004), la musique de *The Walking Dead* se construit autour de deux idées : la menace, d'une part, la tranquillité et la contemplation, de l'autre. Il n'est pas question d'établir une typologie des musiques dans les séries télévisées, mais de chercher la pertinence des distinctions d'ambiance que ces deux pôles d'attraction (la menace et la tranquillité) peuvent générer. Si cet énoncé n'a jamais été soulevé en ces termes (il s'inscrit dans un travail de recherche plus large), nous remarquons que la musique dans *The Walking Dead* se situe cette distinction binaire. Par exemple, dans l'épisode « Tell It to the Frogs » (S01E03), une chanson pop-folk réjouissante accompagne les retrouvailles de Rick et de sa famille. À l'inverse, lorsque les morts, en surnombre, attaquent les vivants dans l'épisode « What Lies Ahead » (S02E01), Bear McCreary compose une musique atonale dissonante, ce qui renforce le danger de la situation. De la saison deux à la saison six, un tel emploi se systématisait et respecte l'usage classique de la musique à la série télévisée, dans ce morcellement manichéen du fait musical, entre les exaltations sentimentales des personnages (retrouvailles, amours, pertes et deuils) et leurs sensations morbides (destruction, peur, dégoût produit par le gore).

Cependant, on ne peut réduire l'usage de la musique dans *The Walking Dead* à ces deux dimensions naïves. Ce qu'il faut voir au contraire, c'est la façon dont la musique de fosse se dérègle par rapport aux attendus du genre dont il vient d'être question. Dans l'épisode « Wildfire » (S01E05), la sœur d'Andréa est mordue et ressuscite en *walker* : le lamento (instant musical de caractère plaintif) de cette séquence, filmée en gros plan, ne reflète en rien le péril ni la folie d'Andréa qui fait ses adieux, penchée à quelques centimètres de la dangereuse créature. Le principe est repris dans « Pretty Much Dead Already » (S02E07), lorsque Carol découvre que sa fille disparue était en fait prisonnière dans la ferme avec les

*walkers* pendant plusieurs épisodes – le massacre qui a précédé ce passage était accompagné de nappes harmoniques diffuses, euphoniques, tandis que la mise en scène suggère, dans les deux cas, un grand danger. L'apparition de Sofia (la fille de Carol) modifie complètement la musique, qui se détraque et ne se comporte plus de manière traditionnelle. Ce dérèglement, intrinsèquement lié aux conséquences de l'apocalypse sur la musique de fosse – ou mieux, sur la musicalité des événements – opère alors un changement de point de vue.

Par ailleurs, une perturbation de ce genre est aussi audible dès le générique d'ouverture à un niveau rythmique puis mélodique. Le rythme, dès le début, semble déstructuré : la première écoute donne l'impression d'une métrique irrégulière. En effet, le motif est étendu sur deux mesures à quatre temps, mais se segmente en trois fragments inégaux. Les deux premiers fragments sont identiques. Le troisième n'est que la tête du premier, qui est alors brutalement tronqué, créant un décalage de la mesure, un balbutiement, un hoquet aboutissant à sa propre répétition. Le générique se déroule ensuite sur ces deux mêmes mesures, dans différentes transpositions. Le dérèglement de la musique est donc au cœur de l'ouverture de la série : son absence de développement et le bégaiement des deux mesures centrales – qui se retournent sur elles-mêmes – rappellent ainsi un disque rayé ou un vinyle qui saute, contraint de se répéter, créant une impression de danse hypnotique, préfigurant ainsi l'idée d'une danse macabre, développée plus tard dans la saison six.

## **Le monde recomposé**

Parallèlement, sur le plan narratif, la série se développe chaque année, et ne s'immobilise pas dans le rythme très lent imposé par les premières saisons. Progressivement, le champ musical off (de fosse) se recompose à son tour – à l'image des survivants qui cessent de subir le monde et tentent de le changer. Les personnages principaux, dans les saisons cinq et six, découvrent ainsi des lieux dans lesquels l'apocalypse semble ne pas avoir eu lieu (l'hôpital de la saison cinq et Alexandrie dans la saison six). Les femmes et les hommes qu'ils croisent sont policiers, médecins, aides-ménagères, ils sont systématiquement en costume de travail, au point qu'ils existent plus en tant que fonction qu'en tant qu'être humain

– leur caractère se résume à ce qu'ils représentent ; tout comme la première saison de *Lost* dans laquelle chaque personnage est figé dans un stéréotype précis, pour ensuite s'en défaire. Les dernières saisons de *The Walking Dead* semblent suivre le chemin inverse de *Lost*. Les protagonistes ne cherchent plus à survivre dans le monde post-apocalyptique, mais se résignent à vivre malgré ce monde – en faisant comme si l'apocalypse n'avait pas eu lieu ; en ce sens, les personnages de *The Walking Dead* convergent vers leurs clichés quand ceux de *Lost* s'en détournent.

C'est à cela que fait penser l'utilisation de la musique pop à la fin de certains épisodes (un épisode dans la première saison, deux dans la deuxième saison, cinq dans la saison trois, sept dans la saison quatre et quatre dans la saison cinq, utilisent des musiques pop en guise de conclusion musicale). Sur soixante-quinze épisodes, uniquement dix-neuf (soit 25%) contiennent une chanson off – alors que tous contiennent des compositions originales de Bear McCreary. Balayons rapidement l'argument dominant : la chanson pop off (la fameuse « séquence musicale ») qui transforme un instant la série en clip serait très largement utilisée dans la série – voire au cinéma – pour permettre de mettre en valeur certains groupes de musiciens (on remonte à l'avènement de MTV des années 80, au Rock FM, au Bronze de *Buffy* ainsi qu'à tous les albums édités tels que *Radio Sunnydale vol. 1*, *vol. 2*, etc.) et de créer un espace poétique, de rendre le temps plus long et de varier les types de montage. Pourtant, cette analyse ne rend pas compte de l'impact de cette tendance musicale pop, de « l'effet de masque » qu'elle provoque dans *The Walking Dead* et qui contraste avec « l'effet de réel<sup>4</sup> » engendré par les compositions de Bear McCreary. En effet, sa musique est de l'ordre du descriptif, du « détail inutile » et semble avoir, pour reprendre un terme utilisé par Roland Barthes, « la plus grande importance pour l'analyse structurale [du récit]<sup>5</sup> ». Ce que développe Roland Barthes à propos de la littérature est également valable pour qualifier le travail de Bear McCreary dans *The Walking Dead*. La musique de fosse ne se limite pas à irriguer des morceaux de bravoure ou des instants charnières du récit : elle accompagne également des conversations, illustre des gestes du quotidien, met en valeur toutes sortes de détails secondaires et routiniers que le principe de sérialisation de l'intrigue permet de mettre en place, ce qui permet d'apporter une forme d'authenticité à la narration. À l'opposé, cet effet de réel est suspendu lorsque les chansons pop se substituent à la musique instrumentale, au profit de ce que nous appelons un « effet de masque ». Les chansons habillent

la fiction, tout comme les costumes confèrent aux personnages une identité sociale : Beth devient infirmière puis aide-ménagère, Rick retrouve son costume de shérif, Carol qui était devenue une redoutable combattante porte désormais le pull à fleurs d'une *desperate housewife* et Michonne se change en gardienne de sécurité. Le vrai (l'effet de réel) que soulignait la musique de Bear McCreary jusqu'à présent, se déguise en faire-semblant, et les chansons off apparaissent alors comme les premières références audibles, simulacres d'un monde disparu, mais pas totalement oublié.

## La fin du temps

### Une musique dévorée

Cependant, les voix de ces chansons sont lointaines, elles n'appartiennent pas à l'univers de la fiction. Elles sont un commentaire esthétique sur certains instants de la série, mais ne disent rien directement aux personnages – elles ne s'inscrivent dans aucune perspective narrative. Or, il y a, dans *The Walking Dead*, des musiques auxquelles les personnages sont directement confrontés. Quelle place tient la musique diégétique, que les personnages peuvent entendre, dans ce monde post-apocalyptique ?

Pour tenter de le comprendre, il faut remonter au premier épisode de la série et au réveil de Rick qui découvre le nouveau monde dans une chambre d'hôpital déserte. À ses côtés, des fleurs sont desséchées, les appareils de mesure et ordinateurs sont éteints, l'horloge s'est arrêtée en plein mouvement (14h17 et 32 secondes), et les lumières vacillent. L'interruption de la pendule est, bien plus que le signe de la fin du monde, l'indice que le temps s'est paralysé : les premières secondes évoquent la formule consacrée de « fin des temps » par celle, d'essence plus musicale (et plus messianique), de « fin du temps ». Le temps musical s'est interrompu : celui de la mesure déstructurée dans le générique comme celui de la scène, de l'interprétation ou du disque. La fin de l'humanité correspondrait alors à cet éclatement du temps musical ; inversement, c'est à la sensibilité musicale que l'on distingue l'humain du monstre. La musique diégétique, entendue dans la



série, permet ainsi de distinguer clairement l'humain du zombie. Dans « When the Dead Come Knocking » (S03E07), une séquence fait écho au réveil de Rick : le médecin du gouverneur effectue un test sur un patient qui va mourir (à cet instant, on sait que tous les morts, même ceux qui n'ont pas été mordus, deviennent des zombies). Il l'hypnotise et lui fait écouter une musique, espérant qu'après sa mort, la musique demeure dans son inconscient et le rattache, même zombifié, aux vivants. Un vinyle diffuse un standard de Jo Stafford, *It could happened to you* – ironie du titre, la transformation peut dorénavant arriver à tout le monde. Hélas, une fois mort, la musique n'active aucun souvenir chez le zombie, qui reste dans le même état catatonique que les autres créatures : l'expérience a échoué. L'absence de sensibilité musicale devient un marqueur physique, un point de non-retour : les créatures ne peuvent pas distinguer un son d'une musique ; pour eux, la musique est un bruit.

Le vinyle, en tant qu'indicateur d'une nostalgie musicale (même pour le spectateur), est également utilisé dans « Slabtown » (S05E04) : le docteur Stevens écoute *Nobody's Fault but Mine*, dans un cabinet de curiosités rempli d'œuvres d'art – ou reproductions d'œuvres d'art. Il débute une conversation avec Beth qui lui avoue : « Je n'ai pas le souvenir de la dernière fois où j'ai écouté un enregistrement ». Le médecin expose à Beth sa vision de l'art (l'art, c'est ce qui sépare l'humain de l'animal, entendre, du *walker*). Plus tard, il altère le traitement d'un patient qu'il ordonne à Beth d'administrer. L'homme meurt ; pendant que la même musique résonne dans son cabinet Beth hurle au médecin : « vous m'avez forcée à le tuer ! ». Les prétentions artistiques de ce dernier n'auront servi à rien ; la frontière entre l'homme et les créatures s'affine de plus en plus – de toutes parts, la musique est dévorée.

Toutefois, la logique n'est pas la même dans le cas de la musique classique. L'observation élémentaire de quelques assassins célèbres du cinéma (Alex Ross, 2010) montre que la musique classique est souvent associée à l'usage de fous dangereux ou assimilés : nous pouvons citer le tueur de *M le Maudit* (Fritz Lang, 1931), Alex DeLarge dans *Orange mécanique* (Stanley Kubrick, 1971), ou Hannibal Lecter dans *Le Silence des agneaux* (Jonathan Demme, 1991). *The Walking Dead* confirme cette règle et la renforce. Dans « Wildfire » (S01E05), le scientifique, sorte de Dr. Frankenstein solitaire, tente de découvrir un vaccin en écoutant la sonate Pathétique de Beethoven – à cet instant, il perd le contrôle

de lui-même, fait tomber son matériel et détruit ses recherches. Dans « Say the Word » (S03E05), le gouverneur brosse les cheveux de sa petite fille en écoutant l'*Étude n°3, op. 10* de Chopin – tout se passe bien jusqu'à ce qu'un lambeau de peau se détache de son cuir chevelu ; la jeune fille est en réalité un zombie et la musique du générique est fondue dans celle du compositeur polonais, en guise de transition. Le gouverneur est présenté comme un être diabolique, tueur sans scrupule, qui ne sert que ses propres intérêts ; il est, paradoxalement, le plus grand mélomane de la série. Dans « I Ain't a Judas » (S03E11), Andréa retourne dans le camp, et le gouverneur écoute encore une musique de Chopin (*Prélude en Do# m*). Enfin, une saison plus tard dans « Live Bait » (S04E06), le gouverneur joue aux échecs avec une petite fille en écoutant *Une larme* de Moussorgski. Il est intéressant, dans cet exercice comparatif entre l'écoute des vivants et l'écoute des morts (comme nous l'avons montré jusqu'à présent, inexistante), de noter que, si la chanson contribue nettement à distinguer deux formes d'existence, la musique classique échappe à cette règle, et ne sert qu'à caractériser des modèles déviants ou névrosés. Deux interprétations peuvent être proposées. La première, la plus simple, est qu'il reste malgré tout, dans ces personnages déséquilibrés, une forme de bienveillance ou de miséricorde, traduite par l'écoute d'une musique classique. La seconde, plus probable, part d'une observation simple : alors que Chopin, Beethoven ou Moussorgski devraient représenter ce qu'il y a de plus raffiné dans la civilisation et dans l'art, ils sont assimilés, dans *The Walking Dead*, à des personnages défaillants. La musique classique apparaît donc (par opposition à la chanson, dans la série plus répandue et plus universelle) comme une anomalie culturelle élitiste. À la suite de leurs « grands-frères » (Alex DeLarge ou Hannibal Lecter), elle permet de souligner la singularité de ceux qui l'écoutent, en leur conférant une légitimité sensible et intellectuelle.

Mais les vivants ne sont pas les seuls concernés. Si les zombies, nous l'avons dit, n'écoutent rien – ils sont condamnés à entendre et errer – les scénaristes s'amuse à nous faire croire qu'ils ont une certaine accointance avec le rock. Dans « Say the Word », la première musique rock de la série apparaît pour accompagner des combats de boxe entre zombie et humains. Cette association musique et morts se retrouve dans « This Sorrowful Life » (S03E15) lorsque Merle se sacrifie : il met le volume de sa radio au maximum, *Fast and Loose* de Motörhead et *Rock and Roll* de Led Zeppelin résonnent dans la ville qu'il parcourt en voiture. Sans attendre, les

morts accourent. Enfin, dans « Self Help » (S05E05), Abraham, Sacha et Eugène écoutent *May the Work I've Done Speak for Me* dans leurs voitures ; ils ont un accident, et c'est la musique, qui continue d'être diffusée, qui attire les amateurs – les zombies. Enfin un dernier exemple de ce type est repérable dans « Conquer » (S05E16) : une communauté ennemie (les *wolves*) utilise une musique rock pour guider les *walkers* vers ceux qu'ils veulent attaquer – les zombies finissent, grâce à la musique rock, par être des instruments que les vivants peuvent librement contrôler. Le rock dans *The Walking Dead* est, littéralement pour une fois, une musique endiablée.

## Beth ou la voix du Nouveau Monde

La musique diégétique n'apparaît donc que très rarement associée à des instants de relâchement : les pratiques musicales ont été complètement abandonnées du monde, et tandis que les survivants tentent de recréer des fragments du monde avant l'apocalypse, la musique est tout à fait oubliée. Son utilisation, violente ou fonctionnelle, paraît alors annoncer que les mondes parcourus tout au long des six saisons sonnent faux. Ainsi, la musique diégétique dans *The Walking Dead* ne semble liée qu'au sentiment d'abandon, de perte ou de déréliction qui traverse la série. Seulement deux occurrences « positives » sont identifiables. Dans « Them » (S05E10), Maggie et Sasha tombent sur une vieille boîte à musique défectueuse et tentent en vain de l'activer manuellement. Quelques instants plus tard, elles rencontrent un inconnu (Aaron) dont elles se méfient. Elles le mettent en joue, mais Aaron leur annonce qu'il n'est pas armé, et qu'il connaît un endroit où l'épidémie n'a pas eu lieu. À cet instant, la boîte à musique, posée au premier plan pendant le discours d'Aaron, s'enclenche automatiquement. L'objet nacré est filmé en légère contre-plongée, sur fond de soleil couchant rosé. La couleur du ciel et la boîte à musique tranchent avec la violence de la posture des deux femmes armées, en position de tir – comme si l'objet laissait alors entrevoir physiquement, à travers le soleil, le pouvoir attribué à la musique dans *The Walking Dead*. Le lieu le plus stable et sécurisé que les personnages aient trouvé semble suggéré par la boîte à musique lors de cette rencontre. La musique que l'on entend à cet instant, une berceuse très douce, signifie que Aaron ne ment pas, et qu'il les emmène dans un endroit sûr et protégé.

La seconde occurrence positive s'articule autour de l'utilisation de la voix. Plusieurs indices suggèrent non pas la réminiscence de notre musique, mais l'émergence d'une nouvelle musique. Après le premier son – le son originel, l'absence de voix du zombie – une question se pose logiquement : quelle première musique, quelle première voix résonnera dans ce Nouveau Monde ? Il ne s'agit plus de se demander quelles musiques vont resurgir mais, bien au-delà, de voir quelle musique va être *composée* par ce monde. Or, plus personne ne compose dans le monde de *The Walking Dead*, et la pratique de la musique en est quasi absente – on peut seulement constater que Dale trouve une guitare (alors qu'il recherchait des armes) dans « Bloodletting » (S02E02), que cette guitare reste inutilisée jusqu'à « Chupacabra » (S02E05), épisode durant lequel Glenn joue quelques notes en effleurant les cordes de manière anecdotique : la matrice musicale est encore là, mais rien ne l'organise. C'est du côté de Beth, un personnage discret qui apparaît dans la saison 2 et dont l'importance ne cesse de croître, que l'on trouve un début de réponse. Beth se distingue comme la voix de ce Nouveau Monde – son réceptacle musical. Dans « Slabtown » (S05E04), un médecin discute avec elle : « l'art n'est pas une histoire de survie, mais de transcendance, s'élever au-dessus des animaux ». Beth répond « On ne peut plus faire ça maintenant ? – Je ne sais pas. – Je chante. Je chante toujours. » Elle est le seul personnage qui chante – le seul personnage qui pratique encore de la musique. Dans « Seed » (S03E01), elle interprète *The Parting Glass*, une chanson populaire irlandaise, autour d'un feu de camp. Plus tard, elle fredonne une berceuse à la fille de Rick, puis s'accompagne au piano et chante une chanson à Daryl, chantonne à demi-voix lorsqu'elle fait le ménage, etc. Bref, elle intègre la musique chantée un grand nombre de fois dans la série – elle insuffle par sa voix une forme de candeur dans l'univers dérégulé de *The Walking Dead*. Innocente et humaniste, elle meurt dans « Coda » (S05E08), juste après avoir tué un homme. Le premier meurtre de Beth entraîne sa destruction, sa voix et sa musique s'éteignent.

Finalement, même si la musique n'est pas un sujet à proprement parler dans *The Walking Dead*, les situations musicales (au-delà des compositions originales de Bear McCreary) sont nombreuses, et ne manquent pas. On espère ainsi avoir montré que, mises bout à bout, elles enrichissent d'une part la diégèse de la série en multipliant les degrés de lecture de certains passages, et apparaissent d'autre part comme une cartographie réduite mais précise de nos propres pratiques culturelles.

De plus, l'absence de musique en tant qu'expérience sociale et esthétique permet d'amplifier la perte de repères des protagonistes dont la plupart subissent une dégradation morale systématique. Les indices musicaux, qu'il faut traquer au fil de plusieurs séquences clés, permettent d'évoquer, en creux, la déshérence psychologique d'un monde que la musique aurait, en même temps que la majeure partie de l'humanité, déserté.

## Notes

1. Cet article est la reprise d'une intervention au colloque internationale *Formes d(e l') Apocalypse*, qui a eu lieu à Paris 8, la MSH Paris-Nord et Le Cube, en 2016, et organisé par Sylvie Allouche, Rémy Bethmont, Marjolaine Boutet, Carine Le Malet, Hélène Machinal, Lori Maguire, Monica Michlin, Arnaud Regnauld et Stéphane Vanderhaeghe. Les actes du colloques, d'abord paru en ligne, ont par la suite été publiés dans la revue *Otrante* en 2020. J'ai apporté à cette version quelques corrections stylistiques ainsi que quelques précisions mineures. Pour se référer à la version originale, consulter : MICHOT, Jérémy, "Écouter la fin du monde : The Walking Dead et la musique en dé-composition", dans *Apocalypses*. Kimé, Paris : 2020 (Otrante, 47/48), p. 155-166.
2. Au moment de rédiger cet article, la sixième saison de *The Walking Dead* venait d'être diffusée.
3. Dans l'analyse audiovisuelle, il est d'usage de conceptualiser la musique en deux zones distinctes : la musique d'écran (que les personnages peuvent entendre, parfois appelée musique d'écran, musique in ou musique diégétique) et la musique de fosse, que seuls les spectateurs peuvent percevoir, également appelée musique de fosse, musique off ou musique extradiégétique (Michel Chion, 1995, p.189).
4. Roland Barthes, "L'effet de réel", *Communications*, 11-1, 1968, p.85.
5. *Ibid.*

## Bibliographie

- BARTHES, Roland. "L'effet de réel". *Communications*, 11-1, 1968, p. 84-89.
- CHION, Michel. *La musique au cinéma*. Paris : Fayard, 1995.
- DRAVEN, Danny. *Genre Filmmaking : A Visual Guide to Shots and Style for Genre Films*. : Taylor & Francis, 2013.
- MICHOT, Jérémy, "Écouter la fin du monde : The Walking Dead et la musique en dé-composition", dans *Apocalypses*. Kimé, Paris : 2020 (Otrante, 47/48), p. 155-166.
- ROSS, Alex. *The rest is noise : à l'écoute du XXe siècle la modernité en musique*. Arles : Actes Sud, 2010.