



**HAL**  
open science

# Du mécanique plaqué sur du mort : genèse et évolution du zombie comique

Adrienne Boutang

► **To cite this version:**

Adrienne Boutang. Du mécanique plaqué sur du mort : genèse et évolution du zombie comique. Barbara Le Maître. La Nuit Des Morts-vivants, George A. Romero, Précis de recomposition, Le Bord de l'Eau, 2016, Cinéfocales, 978-2356874597. hal-03500151

**HAL Id: hal-03500151**

**<https://hal.science/hal-03500151>**

Submitted on 21 Dec 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.

## Du mécanique plaqué sur du mort : genèse et évolution du zombie comique

Adrienne Boutang

Cet article examine la réinvention gestuelle de la figure du zombie dans *La Nuit des morts-vivants*, et le détournement comique auquel elle a ouvert la voie. Il ne s'agira pas d'interroger les reprises directement parodiques du motif dans les films ultérieurs<sup>1</sup>, mais de chercher ce qui, dans ce film fondateur, a ouvert la voie à une évolution comique. Le genre du « film de zombie » s'est, après Romero, caractérisé par une modalité horrifico-comique, même dans les films qui n'étaient pas explicitement des parodies<sup>2</sup>. Or la tendance du film de zombie à osciller entre l'horrifique et le comique dérive largement – c'est du moins l'hypothèse de ce texte – de l'invention par Romero d'une gestuelle inédite, et, plus largement, d'une représentation nouvelle du corps zombie. Les zombies de Romero se situent entre le hiératisme pudique des zombies antérieurs, et les déferlements *gore* qui caractériseront les zombies plus tardifs. L'étude de *La Nuit des morts-vivants* sous l'angle du déséquilibre entre plusieurs modalités, et en particulier comme ouvrant la possibilité d'une dérive comique du motif zombie, sera donc articulée à l'analyse du corps et de la gestuelle zombie réinventés par Romero. Cette interrogation débouchera sur une problématique plus large, la représentation de la difformité corporelle au cinéma. Notre hypothèse est en effet que le zombie fonctionne comme une couverture qui rend acceptables, parce qu'elles sont dissimulées sous le manteau du fantastique, des représentations du corps interdites ailleurs.

Film entre-deux, *La Nuit...* l'est d'abord historiquement, puisqu'il est contemporain d'un basculement des représentations de la violence, ou plus précisément du corps défait. Situé entre la disparition du Code Hays et l'invention du nouveau système de classification qui allait substituer à la censure la répartition par classes d'âge, le film est passé entre les mailles des instances de régulation – le critique Roger Ebert rappellera qu'il l'a vu, en salle, aux côtés de fillettes terrorisées, perspective inimaginable tant a été intégrée l'idée de segmentation par classe d'âge<sup>3</sup>. De ce statut liminaire, le film porte la marque, occupant une place singulière entre une esthétique de l'ellipse et de la suggestion, et la popularisation croissante d'une contre-esthétique de l'explicite, celle du *gore*, à laquelle les films appartenant au sous-genre du *splatter*, réalisés par Herschell Gordon Lewis, ont ouvert la voie. Or cette frontière traverse également le film lui-même, qui hésite entre pudeur et basculement dans le *gore*. Critiques et théoriciens ont souligné l'audace à la fois de sa violence diffuse et, plus spécifiquement, de sa représentation du corps cannibale – audace qui frappe le spectateur, y compris par comparaison aux films ultérieurs<sup>4</sup> ; mais ils n'ont pas manqué de remarquer également la pudeur dont il fait preuve par rapport aux déferlements sanguinolents, faces défaites, et corps massacrés, qui lui succéderont dans le genre du film de zombie. C'est, outre l'oscillation entre comique et horrifique, premier degré et ironie grinçante, à cette émergence d'une corporalité à la fois monstrueuse et trivialisée, qui ne

---

<sup>1</sup> Sarah Cleary, « Les représentations de la sexualité dans les récits de zombies », in Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald, *Z for Zombie*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2015.

<sup>2</sup> « A pretentious zombie movie is really an oxymoron », Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead, George Romero's Visions of Hell on Earth*, Waco, Baylor University Press, 2006, p. 14.

<sup>3</sup> Roger Ebert, « *Night of the Living Dead* », *Chicago Sunday Times*, 5 janvier 1969, en ligne : <http://www.rogerebert.com/reviews/the-night-of-the-living-dead-1968> (consulté le 4 novembre 2015).

<sup>4</sup> Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead, George Romero's Visions of Hell on Earth*, op.cit., p. 37, et Éric Dufour, *Le Cinéma d'horreur et ses figures*, Paris, Presses Universitaires de France, collection Lignes d'art, 2006. p. 49.

relève pas encore du gore (ni du *splatter* ou du *gross out*<sup>5</sup>) qu'on s'intéressera, en suivant un parcours partiellement chronologique. Après un bref préambule qui nous permettra d'établir, en amont de Romero, l'improbable rencontre du corps burlesque et du corps zombie qui s'opère dans *La Nuit des morts-vivants*, on suivra donc les aléas du corps zombie, des ancêtres vaudous aux innovations gestuelles introduites par Romero, avant de retracer brièvement leur héritage dans les films ultérieurs.

### ***La dignité du zombie : rendez-vous manqués du zombie et du corps burlesque***

*La Nuit des morts-vivants* a, comme on le sait, joué un rôle fondateur du point de vue de la représentation de la figure du zombie, au cinéma et dans d'autres médiums<sup>6</sup>, accomplissant la transition du zombie vaudou au zombie... romérien – tautologie qui montre la manière dont le film a constitué une référence et un archétype, effectuant d'un même geste la mise à distance des conventions antérieures de représentation du mort-vivant, et l'invention instantanée d'un nouveau cliché difficilement dépassable, qui fit se rencontrer deux corps jusqu'alors séparés, le corps zombie et le corps burlesque.

Pour évoquer ce rendez-vous manqué entre corps zombie et corps comique avant Romero – y compris dans des comédies – on ouvrira cette étude sur un détour, l'apparition d'une figure de « mort vivant » dans un film comique.<sup>7</sup> Une morte-vivante (ou supposée telle, puisqu'en réalité le personnage est tout à fait vivant, comme on le comprendra à la suite d'une série de méprises comiques) apparaît dans la comédie *Hot Water*, réalisée par Fred C. Newmeyer et Sam Taylor avec Harold Lloyd en 1924. La belle-mère du héros, la « féministe », Mrs. Stokes, tombée en catalepsie après un accident de voiture, se relève, dans un état somnambulique, arpentant la maison, autour du héros convaincu qu'il a face à lui une morte-vivante<sup>8</sup>. La méprise, mécanisme qui reviendra souvent pour figurer le « scandale ontologique<sup>9</sup> » constitué par le zombie, en particulier bien sûr dans *La Nuit des morts-vivants*, fait le lien entre cette séquence et les films de zombie ultérieurs. Il arrivera fréquemment qu'un mort vivant soit pris pour un vivant – c'est le cas de la première créature croisée au cimetière, puis de la sinistre méprise précédant le « réveil » de la petite fille dans la cave. Et il arrivera aussi qu'un vivant soit pris à tort pour un zombie, comme lors de la confusion tragiquement ironique qui conclut le film sur une touche particulièrement lugubre. Mais dans *Hot Water* – et cela vaudra pour toutes les comédies « pré-romériennes » nord américaines – le personnage de zombie (même faux) n'est jamais contaminé par le burlesque, et conserve sa dignité jusqu'à la fin. Avec Lloyd, le comique ne naît pas à proprement parler du corps de la morte-vivante, mais de ce qui se produit autour d'elle, de la série de catastrophes domestiques qu'entraîne le malentendu sur sa nature<sup>10</sup>, et dont la victime est le protagoniste, situé, lui, entièrement du côté du burlesque. La belle-mère poursuit, imperturbable, son avancée inexorable, passant entre les portes laissées ouvertes, se retrouvant dans les lieux que le héros

---

<sup>5</sup> Tous termes désignant une contre esthétique fondée sur le dégoût et l'excès.

<sup>6</sup> Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead, George Romero's Visions of Hell on Earth, op. cit.*, p. 1. L'auteur rappelle que le zombie romérien a pu même effectuer un « tour complet », influençant le jeu vidéo *Resident Evil* qui devait à son tour influencer sur la représentation du zombie dans le remake de *Dawn of the Dead*.

<sup>7</sup> Cela vaut aussi pour d'autres exemples de comédies antérieures à Romero figurant des zombies, aussi bien *King of the Zombies* (Jean Yarbrough, 1941) ou *Zombies on Broadway* (Gordon Douglas, 1945) que *Scared Stiff* (George Marshall, 1953, et avec Jerry Lewis, détail qui a son importance comme on le verra).

<sup>8</sup> Le terme et la confusion du héros sont justifiés par le fait qu'il trouve sous le lit de Mrs Stokes un livre intitulé *Do the Dead Return*.

<sup>9</sup> Barbara Le Maître, *Zombie, une fable anthropologique*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2015, p. 31.

<sup>10</sup> Karen Beckman, *Crash: Cinema and the Politics of Speed and Stasis*, Durham, Duke University Press, Performing Arts, 2010, p. 81.

tente vainement de lui fermer au nez. On reconnaît là une autre situation « ironique », naissant du décalage entre objectif et effet réel, qu'on retrouvera fréquemment chez Romero : l'enfermement involontaire avec un zombie dans un espace clos qu'on tentait précisément de calfeutrer ; et cette situation est croisée au motif visuel de l'arrivée du zombie par le fond du champ. À la différence des zombies, poursuivis ou poursuivants, qu'on trouvera chez Romero, la fausse morte-vivante ne participe qu'indirectement au comique corporel. Le film met l'accent sur son immatérialité magique - elle semble traverser les murs - tout en jouant sur la possibilité jamais réalisée qu'elle se cogne contre une porte, martyrisation du corps zombie qui devra attendre Romero pour être réellement exploitée. On peut, adoptant un regard évidemment anachronique, remarquer que le film esquivé ainsi, tout en jouant en permanence de la possibilité de son occurrence, un gag visuel qui deviendra typique du film de zombie postérieur à *La Nuit des morts-vivants* : la vision du zombie qui, réglé comme un automate sur la position « avancée », vient régulièrement se fracasser contre ce qu'on lui ferme au nez ou lui oppose : portes, cloisons, et surtout surfaces vitrées. Le grotesque corporel se déplace (si on peut dire de manière là encore rétrospective) sur le corps du héros, victime des coups de la belle-mère. Le comique corporel n'atteint la belle-mère qu'une fois celle-ci réveillée et parfaitement dézombifiée, dans la scène comique finale qu'on peut juger de mauvais goût, puisqu'elle s'attaque au corps d'une vieille dame en chemise de nuit, dont on observe, en guise de gag final, la chute grotesque.

La vision de cette somnambule sans grâce, en chemise de nuit blanche, à la fois banale et terrifiante par sa banalité même, et par l'obscénité quotidienne qu'elle implique – corps, à la fois couvert et masqué par une frêle barrière de tissu – peut annoncer les visions corporelles troublantes qu'on retrouvera dans *La Nuit des morts-vivants*. En outre elle montre par l'absurde la manière dont, alors même qu'ils semblent faits pour s'entendre, et se côtoient souvent, le corps zombie, et le corps burlesque, sont, avant Romero, nettement séparés.

Avant d'aborder l'analyse de la gestuelle et de la représentation du corps, passons brièvement en revue les caractéristiques qui, dans la figure du zombie, pourraient fournir matière à exploitation comique. On peut d'abord mentionner le statut d'entre-deux qui fait osciller le zombie non seulement entre vivant et mort mais entre humain et animal, ou humain et machine. Ensuite, la possibilité, permise par la proximité entre zombies et humains, de l'imitation (gags du frère dans le cimetière), « la grande question (...) par laquelle tout automate se définit »<sup>11</sup>, et du quiproquo, deux mécanismes fondamentaux mobilisés constamment dans *La Nuit*. Utilisés par Romero d'une manière qui hésite encore entre comédie macabre et horreur pure, ils seront mobilisés dans les parodies qui lui feront suite dans un sens plus directement comique. Dernier point, la résistance zombie, l'incapacité à ressentir et à réagir à la souffrance, pouvant produire des effets voisins du *slow burn* burlesque tout en conférant aux créatures un statut singulier, puisque les débats autour de la violence corporelle cinématographique aux États-Unis se sont largement organisés autour de la (non) représentation de « *reaction shots* » montrant l'impact des coups et des balles, et du problème de la représentation de la souffrance<sup>12</sup>. On voit l'intérêt d'une créature qu'on peut massacrer sans culpabilité, puisqu'elle ne souffre pas.

Pour préciser la manière dont Romero a réinventé une gestuelle singulière, en croisant le zombie somnambule avec une gestuelle héritée du *slapstick*, revenons sur la tendance du mort-vivant pré-romérien à osciller entre deux caractéristiques, hiératisme extatique, et pesanteur massive. La gestuelle extatique se trouve chez les zombies « exotiques », les longues silhouettes longilignes des zombies vaudous, grands êtres aux démarches et gestuelles

---

<sup>11</sup> Barbara Le Maître, *Zombie, une fable anthropologique*, op. cit., p. 27.

<sup>12</sup> Stephen Prince, *Classical Film Violence, Designing and Regulating Brutality in Hollywood Cinema, 1930-1968*. Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey, et Londres, 2003, p. 15.

hiératiques, rigides, au visage impassible, et leur contrepoint, les corps agités mais coordonnés de la transe, faisant basculer la représentation du côté de la sensualité animale. Cette dernière disparaît chez Romero, pour basculer vers une glotonnerie cannibale plus répulsive. Avec leurs héritiers romériens, ces morts-vivants caligaresques<sup>13</sup> partagent l'automatisme, la lenteur, la vacance d'un regard « confisqué »<sup>14</sup> « traversant l'espace-temps<sup>15</sup> » et la rigidité<sup>16</sup>. Leur manquent en revanche l'absence de coordination, la voussure et la maladresse : leurs gestes, bien que (parce que ?) guidés par une volonté extérieure imperturbable, qui tient lieu d'instinct, sont assurés<sup>17</sup>. C'est bien d'ailleurs ce hiératisme, associé à un imperturbable premier degré, qui prêtera le flanc à un possible détournement *camp* – tout particulièrement, bien sûr, dans le cas d'Ed Wood. À l'inverse, la gestuelle « inventée » par Romero, parce qu'intrinsèquement grotesque, est aussi, par là même, possible à accentuer, mais non à parodier ou subvertir. Le second modèle « préromérien », (qu'on rencontre, par exemple, dans *Zombies of Mora Tau*, réalisé par Edward L. Cahn en 1957, ou dans *Teenage Zombies*, de Jerry Warren, qui date de 1959), plutôt « golemesque », est caractérisé par la pesanteur plus que par la grâce. Avec les créatures de Romero, ces zombies précoces partagent la voussure, la lenteur des gestes et de la démarche, une obstination obtuse, des accélérations imprévisibles. Mais leur gestuelle n'est pas aussi désarticulée, et leur regard est envoûté plutôt qu'hagard.

Certaines virtualités comiques, discrètement présentes chez ces fort sérieux ancêtres, réapparaîtront chez Romero. A la rigidité des postures s'ajoute la linéarité des trajectoires, dérivant naturellement d'un fonctionnement automatique mêlant extrême concentration et distraction, et qui peut, lorsqu'elle est retournée contre les créatures, produire un effet comique involontaire, comme par exemple lorsque, dans *Mora Tau*, les zombies, moutonniers, se jettent avec docilité dans la mer les uns après les autres faute de pouvoir dévier leur trajectoire. Mentionnons également l'obstination du zombie, sa capacité à reproduire *ad nauseam* un geste identique, dont découlent certains motifs visuels qu'on retrouvera chez Romero, en particulier les visions de zombies, de dos, cognant sans relâche contre une surface dure, avec une obstination à la fois ridicule et inquiétante. Ce trait en appelle un autre, déjà évoqué plus haut : la « résistance » zombie, face à la souffrance. Un passage de *Mora Tau* montre un zombie encaissant sans broncher les assauts d'un humain qui tente de l'étrangler, se cramponne à lui, puis lui assène une série de coups de poing vigoureux, avant de lui enfoncer dans la carotide un couteau qui n'arrêtera en rien son avancée imperturbable. Dans *Revolt of the Zombies* (Victor Halperin, 1936) un insert isole un ventre zombie criblé de balles, sans effet apparent sur la créature. L'impassibilité du zombie, qui se situe – pour reprendre la distinction esquissée par Denis Mellier – non du côté de la « *furor* », où il y a adéquation entre la brutalité du geste et la brutalité de l'expression », mais de la « *cruor* » où il y a disjonction entre la brutalité du geste et la neutralité de l'expression »<sup>18</sup>, peut faire naître un comique de type *slow burn*.

<sup>13</sup> Voir Laurence Schifano, préface à B. Le Maître, *Zombie, une fable anthropologique.*, p. 15. Les créatures, note Le Maître, convoquent « davantage l'imaginaire de l'hypnose que celui de l'écorché » (*ibid.*, p. 39.)

<sup>14</sup> Barbara Le Maître, *Zombie, une fable anthropologique, op. cit.*, p. 122.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 124.

<sup>16</sup> La rigidité musculaire est un trait qui est caractéristique de l'hypnotisé, comme le rappelle Léon Chertok, *L'Hypnose*, édition remaniée et augmentée, Paris, 1989 [Masson, 1963, Payot, 1965], cité par B. Le Maître, *Zombie, une fable anthropologique*, p. 120.

<sup>17</sup> Caractéristique encore renforcée pour les belles endormies, ou les belles manipulatrices de *White Zombie* ou *Teenage Zombies*.

<sup>18</sup> Denis Mellier, « Dans l'œil du monstre : l'émotion du monstre dans le cinéma d'épouvante », in *La Licorne*, n°37, 2005. En ligne : <http://licorne.edel.univ-poitiers.fr/document1676.php> (consulté le 12/07/2015). Cité par

## ***Réinvention d'une figure, entre comique et horreur : le zombie romérien***

Examinons à présent la singularité de la gestuelle romérienne, en ouvrant sur deux remarques générales. D'une part, bon nombre des inflexions gestuelles découlent « naturellement » de la conversion du zombie somnambule et manipulé de l'extérieur en créature autonome (?) menée par ses seules pulsions. D'autre part, les deux caractéristiques qui manquaient aux morts-vivants pré-romériens, la maladresse et la difformité, sont empruntées par Romero aux codes du cinéma burlesque et croisées à l'ancienne gestuelle somnambulesque. La maladresse du zombie romérien prend le relais de la distraction/transe des créatures antérieures, et comme cette dernière elle est intermittente, pouvant s'inverser vers une agilité inquiétante lors des attaques<sup>19</sup>. Combinée à la persévérance, elle prend chez Romero des inflexions comiques, créatrices de motifs visuels qui seront exploités de manière plus manifeste dans les œuvres ultérieures. Ainsi la persévérance acharnée, combinée à la « résistance », va-t-elle produire le motif récurrent du zombie vu de face, se fracassant contre une vitre, aplati contre une surface translucide qui le déforme – cadrage frontal, à la fois visuel et inquiétant, que Romero utilise de manière récurrente. Le passage à une modulation comique dépend aussi de leur association à un contexte contemporain mécanisé, en particulier de la mise en relation des zombies au fonctionnement automatique avec les attributs de la modernité – de la voiture de *La Nuit des morts-vivants* au rasoir de *Day of the Dead* (1985). Là encore, le film de Romero se situe à la lisière, le décalage entre les zombies et l'univers machinique étant exploité ponctuellement, avec par exemple l'invention du trope visuel du zombie s'accrochant en vain à une voiture – mais pas aussi souvent que dans les films ultérieurs – escalators pris à contresens, électrocutions, et autres éléments qui deviendront des tropes visuels incontournables<sup>20</sup>.

La première créature de *La Nuit des morts-vivants* opère le passage de flambeau entre les représentations zombies antérieures et les créatures réinventées. Aperçu à distance, hiératique et longiligne – malgré une démarche où on pourra, mais après coup seulement, détecter une légère absence de coordination, ballante et désœuvrée – la créature du cimetière évoque les zombies verticaux et majestueux, et la continuité est manifeste aussi dans l'usage de poncifs fantastiques familiers – musique mélodramatique, coups de tonnerre. Peu à peu ce hiératisme cède la place au déséquilibre pulsionnel, le *pattern* rythmique stéréotypé à une avancée déterminée mais erratique, les jambes se ploient, le corps s'arque, les bras sont plus nettement ballants, les jambes plus écartées. À la force minérale des créatures antérieures s'oppose une dislocation chaotique, dont la source n'est plus le somnambulisme, mais un plus clinique, ordinaire, et troublant déficit neurologique.

Si *La Nuit* exhibe des corps relevant de la difformité ordinaire, plutôt que de la tératologie fantastique, c'est aussi pour des raisons de cadrages et de mise en scène, qui rappellent, sur un mode mi douloureux, mi comique, les corps à leurs limites. La gestuelle grotesque (voussure, absence de coordination), est amplifiée par des choix de mise en scène efficaces. Les cadrages viennent souligner le grotesque ordinaire des corps zombies au détriment des représentations monstrueuses plus conventionnelles des films antérieurs – visions frontales, en contre-plongées, fragmentant les créatures pour les rendre plus effrayantes et accentuer leurs carrures. Lorsqu'il recourt aux contre-plongées, Romero ajoute une composante de déséquilibre, d'oblicité, cadrages « sales », manifestant à la fois le

---

Pierre Chemartin « Bédés et macchabées : comique macabre et visions horribles dans les *horror comics* pré-Code », in *Z for Zombies, op. cit.*, p. 195.

<sup>19</sup> Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead, George Romero's Visions of Hell on Earth, op. cit.*, p. 29 ; Alfred Métraux, p. 251, cité par B. Le Maître, *Zombie, une fable anthropologique*, p. 72.

<sup>20</sup> Pour une énumération détaillée, voir Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead, George Romero's Visions of Hell on Earth, op. cit.*, p. 14.

positionnement du film aux marges du système de production et la maladresse bancale des créatures égarées par des pulsions erratiques. À la contre-plongée sont souvent préférés des angles « normaux » qui, combinés à des hauteurs basses de caméra, accentuent la partie potentiellement la moins inquiétante du corps humain... les postérieurs des zombies, cadrages qu'on pourrait nommer « *rear view zombies* », qui trivialisent les créatures. Du point de vue de la représentation de la violence, ce cadrage a pour effet d'éviter la vision de l'impact des balles, qui n'apparaît qu'à travers l'image, marquante mais indirecte, d'un dos transpercé. Mais cette vision depuis l'arrière a également des conséquences sur la représentation du corps, traité par la mise en scène avec une irrévérence troublante, d'une manière qui, notamment dans deux exemples marquants – la jeune femme nue, et le zombie en chemise de nuit touché au dos – banalise les créatures. Ce processus de trivialisation est renforcé par le choix de s'attarder sur les interstices qui encadrent les assauts pulsionnels, sur les zombies « zonant », traînant, sur place – à la place de l'intentionnalité extatique continue des créatures antérieures.

Dernier point important, l'exploitation par Romero d'un trait préexistant à *La Nuit des morts-vivants*, la lenteur. David Punter<sup>21</sup> a, parmi d'autres, souligné la réception comique qu'on pouvait faire de la série de plans enchaînant la réplique « Ici, nous avons de bonnes chances de nous en sortir » avec un plan où les zombies semblent plutôt faire du surplace que partir à l'assaut. L'audace de Romero tient à sa volonté d'accorder la lenteur intrinsèque<sup>22</sup> des zombies au rythme même du film – de l'assumer, pourrait-on dire – sans tenter de la contrer par des mouvements caméra<sup>23</sup> ou du montage. La possibilité d'une dérive comique apparaît dans deux cas de figure : le motif visuel – classique du cinéma burlesque – qu'on pourrait nommer « *Johnny behind you* », laissant apparaître les zombies dans l'arrière-plan, tandis qu'au premier plan la victime, distraite ou inconsciente, vaque à ses occupations. Si elle apparaît dans les films antérieurs, cette configuration visuelle, qui laisse au regard la possibilité de s'attarder sur les corps à la gestuelle anormale, est mieux exploitée par Romero. Elle suscite chez le spectateur une réaction oscillant entre inquiétude et hilarité, due à cette exhibition prolongée d'une gestuelle mal coordonnée – retenons le plan montrant Barbara assoupie au premier plan tandis que dans la profondeur une créature s'avance pesamment. Ce motif acquiert chez Romero une force visuelle grotesque qui le rendra réutilisable à l'intérieur de récits nettement parodiques. Il en va de même pour le choix de laisser de l'air – ou du sol – entre les zombies et la victime, ou la caméra, autre trait stylistique à double détente, exacerbant le suspense tout en risquant de le dissoudre – faute d'urgence – et exposant complaisamment la maladresse des corps.

Zombies présentés dans des moments de pause, de suspens, cadrages donnant à voir le corps tout entier, dans sa banalité, et exhibant la pesanteur tortueuse de la gestuelle – autant d'éléments qui produisent, parallèlement à l'angoisse, et parfois contre elle – une dimension grotesque, soulignant de manière dérisoire la difformité des corps saisis en mouvement.

S'ils ne sont pas insérés dans un contexte explicitement comique, ces corps difformes à la gestuelle mal coordonnée semblent cependant trouver leur source dans deux modèles appartenant sans ambiguïté au comique : le *slapstick* et, plus contemporain de *La Nuit*, le personnage de « débile » incarné par Jerry Lewis. Entre les automates romériens vacillants et

---

<sup>21</sup> David Punter *The Literature of Terror*, 1996, p. 104. Cité et traduit par Claudia Boutin, « 28 Days Later et l'illusion gothique : Du corps-à-corps au corps-raccord », in *Z for Zombies, op. cit.*, p. 167-169.

<sup>22</sup> Sauf tentatives plus récentes - voir aussi, sur la question, Simon Pegg, « The dead and the quick », in *The Guardian*, 4 novembre 2008. En ligne <http://www.theguardian.com/media/2008/nov/04/television-simon-pegg-dead-set> (consulté le 12/07/2015).

<sup>23</sup> Mouvements rapides, par exemple, de certains plans même de *Shaun of the Dead*, où une caméra virtuose pallie la lenteur des créatures.

les êtres de nerfs, aux « tics et (...) démarches bizarres » analysés par Rae Beth Gordon<sup>24</sup> comme les reflets fictionnalisés des pathologies psychiatriques refoulées par la société de leur époque, le lien semble assez évident, notamment par la convocation d'un langage corporel « anarchique », auquel manque toutefois, dans la version zombie, l'indispensable « frénésie ». On mesure la portée transgressive de l'intégration de cette gestuelle, dont la violence visuelle était jusqu'alors atténuée par une tonalité légère, dans un film si sombre.

Plus proche de Romero, on trouve le « modèle » Jerry Lewis, qui a construit sa *persona* comique autour de la figure de l' « idiot », ou attardé mental, (« *retarded* »). La singularité de Lewis, par contraste avec la virtuosité d'un Keaton<sup>25</sup>, réside dans l'exploitation comique d'une maladresse douloureuse. Citons la description qu'en fait M. Brottman

Beaucoup de gags de Lewis sont construits autour de la lenteur déchirante d'une anticipation laissée en suspens. Il lui faut, pour accomplir les actions physiques élémentaires (...), un temps douloureusement long (...) Lewis poursuit ses efforts, dans un état permanent de déséquilibre suspendu<sup>26</sup>.

Gestuelle déséquilibrée, maladresse, inadaptation au contexte environnant, soulignées par une mise en scène qui se garde bien de recourir aux ellipses, conservant au contraire aux processus leur lenteur, et aux corps leur pesanteur: autant de liens évidents avec le zombie romérien. Ce « comique du spasme », calqué sur l'expressivité décalée et la gestuelle mal coordonnée des déficients mentaux, a suscité, dans le courant des années 1950, des réactions sans cesse plus outragées face à ce qui apparaissait comme l'imitation douteuse de pathologies réelles<sup>27</sup>. L'intégration faite par Romero de ce type de gestuelle « *retarded* » pour figurer les zombies est à la fois habile et subversive ; le filtre du genre, l'identité fantastique du zombie, autorisent à satisfaire un voyeurisme interdit pour ces corps à la gestuelle maladroitement, tout en légitimant les réactions de rejet violent qu'ils suscitent, interrogeant ainsi de manière ambivalente le statut du corps stigmatisé<sup>28</sup> et le rapport que les « normaux » entretiennent avec lui, à un moment où cette question et les corps difformes eux-mêmes sont largement refoulés par l'imaginaire collectif.

### ***Retour du refoulé : du corps fantastique au corps réel***

Il sortirait du cadre de cette étude d'examiner par le menu l'héritage de ce nouveau réalisme du corps, et de cette grammaire corporelle inventée par Romero. Notons cependant, tout d'abord, la force visuelle indépassable de cette ambivalence horrifico-comique, modulable, mais non supprimable, comme le montre la survivance de la dimension grotesque dans des films récents, tentant, notamment par l'accélération du zombie, de tirer les créatures exclusivement du côté de l'inquiétant. Même accélérés, et débarrassés d'une caractéristique potentiellement ridicule – la lenteur, provoquant un mécanisme de « contre-suspense » – les

---

<sup>24</sup> Rae Beth Gordon, « Les galipettes de l'Autre burlesque ou la mécanique corporelle du Double », in Laurent Guido, Laurent Le Forestier, *Aux sources du burlesque cinématographique : les comiques français des premiers temps, in 1895*, n°61, septembre 2010, p. 131.

<sup>25</sup> Mikita Brottman, « The Imbecile Chic of Jerry Lewis », in Murray Pomerance, *Enfant Terrible! : Jerry Lewis in American Film*, New York, NYU Press, 2002, p. 143.

<sup>26</sup> « *Many of Lewis's gags are built around an excruciating slowness of unfulfilled anticipation. Simple physical actions (...) take painfully long to accomplish (...) Lewis labors on, in a state of perpetual, unresolved disequilibrium* ». Steven Shaviro, « Comedies of abjection: Jerry Lewis », dans *The Cinematic Body*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993, p. 119-120 ; Lucy Fischer, « Sick Jokes: Humor and Health in the Work of Jerry Lewis » in M. Pomerance, *Enfant Terrible! : Jerry Lewis in American Film, op. cit.*, p. 150.

<sup>27</sup> Mikita Brottman, « The Imbecile Chic of Jerry Lewis », *op. cit.*, p. 124 ; Frank Krutnik, « Sex and slapstick: the Martin and Lewis phenomenon » in M. Pomerance, *ibid.*, p. 109-122.

<sup>28</sup> Erving Goffman, *Stigma, Notes on the Management of spoiled Identity*, Londres, Penguin, 1963, p. 24.



zombies de Danny Boyle<sup>29</sup> continuent de venir violemment se heurter à des surfaces dures, obéissant malgré tout aux tropes grotesques élaborés par *La Nuit des morts-vivants*. En outre, le statut d'entre-deux de *La Nuit des morts-vivants* tient justement au fait que le film semble ne pas rentrer entièrement dans la catégorie du « *body genre*<sup>30</sup> » fondé sur l'exhibition de débordements corporels divers, mais reposer plutôt sur la difformité corporelle ordinaire décrite plus haut. À l'inverse, les films ultérieurs iront vers une esthétique *splatter*, certes inspirée de l'approche irrévérencieuse du corps humain de *La Nuit*, mais tirée du côté de l'excès – accroissement des visions sanglantes et de la « résistance » zombie, notamment. Pensons au plan spectaculaire de *Shaun of the Dead* montrant une zombie qui se relève, nullement affectée par la vaste béance laissée par le pieu sur lequel elle vient de s'empaler. Fondée sur l'introduction par Romero d'une « corporité » troublante, cette évolution a déplacé la transgression, en passant d'une inquiétante familiarité avec une forme de difformité ordinaire, à une esthétique gore plus déréalisante.

L'étude d'une citation de *La Nuit des morts-vivants* dans un film n'appartenant pas au genre du film de zombie nous permettra, en guise de bilan, d'examiner ce qui, dans le répertoire de motifs devenu poncifs inventés dans *La Nuit*, a précisément été mis de côté, y compris dans les parodies. Bouclant la boucle qui nous a menée des zombies romériens au *slapstick*, puis du *slapstick* aux corps difformes, la comédie grinçante *Pumpkin*, (Anthony Abrams et Adam Larson Borde, 2002), cite l'arrivée des zombies dans *La Nuit des morts-vivants*, pour évoquer l'avancée mi inquiétante, mi grotesque d'une groupe de jeunes handicapés, avançant vers des majorettes terrifiées. La démarche des jeunes garçons évoque très directement celle des zombies romériens. Débarrassée de tout contexte fantastique, la réaction horrifiée des jeunes protagonistes qui s'enfuient en courant, poussant des cris d'horreur devant cette insupportable altérité, qu'elles ne peuvent évidemment pas achever d'un coup de fusil à la tête, jette par ricochet une ombre inquiétante sur l'ambivalence symbolique des zombies, figures maladroites et difformes, « presque » normales mais impliquant, et même justifiant, un rejet violent.

Cet exemple permet de dégager – en réponse à la double question posée en ouverture – la portée de *La Nuit* sur le plan de la représentation du corps. D'une part, le motif visuel du zombie inventé par Romero par croisement de la gestuelle extatique à la gestuelle burlesque est si fort qu'il se présente spontanément lorsqu'on voit des corps maladroits, au cinéma ou ailleurs. Il est, d'autre part, si subversif et ambivalent – puisqu'il a, comme on a voulu le montrer, fourni un refuge à des représentations du corps, et surtout à des réactions face à ces corps : voyeurisme, outrage, répulsion, désir d'annihilation etc. interdites ailleurs –, qu'il n'a été repris que sous une version subvertie, celle de la transfiguration gore. On peut, derrière ce qui, des corps inventés par Romero, n'a pas été repris ultérieurement, lire la difficulté du cinéma américain contemporain à représenter le corps soit trivial, soit grotesque, sans passer par le filtre d'une figuration excessive. Un certain imaginaire corporel évincé ailleurs s'est ainsi peut-être réfugié dans l'imaginaire horrifique « inventé » par Romero, précisément dans la mesure où ce dernier lui offrait un prétexte idéal (le zombie, créature fictive) et une modalité parfaite : entre horreur et grotesque. Il faudra aller chercher du côté des comédies atypiques du cinéma américain récent un usage aussi irrévérencieux du corps stigmatisé.

---

<sup>29</sup> Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead, George Romero's Visions of Hell on Earth*, op. cit., p. 5-9 ; Claudia Boutin, « 28 Days Later et l'illusion gothique : Du corps-à-corps au corps-raccord », *passim*.

<sup>30</sup> Linda Williams, « Film Bodies : Gender, Genre, and Excess », in *Film Quarterly*, n°44.4, Summer 1991, p. 2-13.