



HAL
open science

Ce qui fait rire chez les zombies.

Adrienne Boutang

► **To cite this version:**

Adrienne Boutang. Ce qui fait rire chez les zombies.. Zombie: mythe ou réalité?, 2020, 9782376863076, 2376863074. hal-03607236

HAL Id: hal-03607236

<https://hal.science/hal-03607236v1>

Submitted on 13 Mar 2022

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.

Ce qui fait rire chez les zombies.

Adrienne Boutang, CRIT - Université de Bourgogne-Franche-Comté (Besançon)

Les zombies sont-ils des figures comiques, et quelle est la portée de ce qu'on pourrait appeler le « comique zombie » ? Notre interrogation portera sur les potentialités comiques de cette figure, le zombie, que l'on envisage en général plutôt sous l'angle de l'horifique ou du répulsif. Une interprétation superficielle pourrait considérer que, dès qu'il devient comique, le zombie perd sa dimension inquiétante. Or loin d'édulcorer la figure du zombie, de la rendre plus rassurante, son caractère comique vient renforcer son potentiel subversif, notamment par le biais d'un rire carnavalesque reposant sur la corporalité (Mikhaïl Bakhtine 1978 : 458). Comme le rappelle Kim Paffenroth¹, « contrairement à d'autres monstres, les zombies n'ont pas besoin d'un interlude comique séparé, par exemple un second rôle comique, à leurs côtés : (...) ils sont leur propre interlude comique. ». (2006 : 14) Cette dimension fondamentalement comique peut être rattachée à l'origine des zombies dans la culture populaire et, en particulier, aux bandes-dessinées. (Chemartin 1995 :X) Présente en amont de *La Nuit des Morts Vivants*, cette dimension subversive va cependant prendre toute sa portée avec la figure du zombie telle que Romero l'a réinventée en 1968. Par contraste avec d'autres figures voisines, le fantôme et le vampire, le zombie, tel que le redéfinit Romero, se singularise par l'accentuation d'une corporalité grotesque (c'est à dire, au sens défini par Bakhtine, vulgaire, sécrétante, suintante, répugnante), là où le corps des vampires, est en général représenté comme plus éthéré, notamment dans ses incarnations cinématographiques. Enfin, le statut d'entre deux, en équilibre instable entre deux états, est également plus présent pour le zombie, et souvent matière à usage comique.

1. Le zombie entre-deux

a. Entre vie et mort

Bien qu'il ne soit pas la seule créature à errer dans les limbes entre vie et mort, le zombie est donc le monstre dont la nature intermédiaire, dans ce qu'elle implique de déséquilibre et de malaise, est la plus soulignée. Le fantôme évoque le souvenir nostalgique, la disparition, le vampire, l'éternité tragique et l'éternel recommencement, tandis que le zombie, lui, se caractérise par cette inconfortable position médiane qui se

¹Ma traduction.

décline à plusieurs niveaux L'instabilité, le déséquilibre qui les définissent, rapprochent les zombies du « burlesque », ce type de comique reposant sur le « gag » plus que sur la « construction psychologique, » et prenant appui sur la gestuelle et les mésaventures du corps (Dreux 18-29).

L'oxymore « ni morts ni vivants » ou bien tout simplement « morts vivants », que le titre célèbre de Romero a érigée en expression culte, est réservée aux zombies. Et les récits ne cessent de rappeler, d'interroger, et de reformuler, cette incertitude fondamentale, dont découlent toutes les autres. Ce statut incertain, qui était traité sous l'angle du surnaturel dans les films antérieurs à *La Nuit des Morts Vivants*, sera, après ce film, majoritairement représenté sous l'angle du pathologique, de la maladie, inquiétante et contagieuse. Significativement, c'est justement cette hésitation, source de l'inquiétude majeure constituée par les zombies (plus encore que leur potentiel létal), qui est exploitée comme un facteur de comique dans les parodies.

Dans *Le Retour des morts vivants* (1985) on entend ainsi un personnage (bien vivant) prononcer cette réplique polie, à l'intention d'un autre personnage, qui, pour sa part, est zombie : « Techniquement, tu n'es pas en vie ». La phrase est drôle pour plusieurs raisons. D'abord, elle est adressée à un individu « non vivant », avec qui ce type d'interactions devrait donc être impossible – le mort est celui à qui, *a priori*, on ne peut pas dire « tu » car il n'a pas de conscience et ne saurait constituer un interlocuteur valide. La simple situation d'interaction constitue donc une première incongruité. Mais le comique essentiel tient au fait de ramener la différence entre vie et mort à un simple problème « technique », ce qui a pour effet de trivialisier un enjeu métaphysique fondamental. Autre parodie grinçante, *BrainDead/Dead Alive* (1992), développe un peu plus l'indétermination ontologique des zombies, en la faisant pencher vers la putréfaction organique, avec cette autre tentative de précision définitoire : « *Ils ne sont pas exactement morts, ils sont juste en train de pourrir* ». Là encore, l'incongruité comique côtoie l'angoisse métaphysique, puisque pourrir, c'est bien ce que font, justement, eux aussi, les gens qui sont « vraiment » morts.

La comédie grinçante *Fido* (2006) manifeste bien cette proximité entre la terreur et l'utilisation comique. Le film utilise le motif du zombie pour faire la satire d'une société civilisée et conformiste, évoquant l'Amérique des années 1950 et les processus de domination sous-jacents sur lesquels repose son calme de façade. *Fido* raconte comment a été inventé un procédé technique (une sorte de collier de chien électrique) permettant

de « contenir » les instincts de dévoration des zombies, et de les transformer en sortes d'esclaves domestiques, s'acquittant, au sein de foyers bourgeois, de tâches diverses allant du jardinage à la garde d'enfants. Dans l'une des premières séquences, alors qu'un policier vient faire l'éloge de cette organisation sociale apaisée devant une classe de bambins, un petit garçon crée soudain la stupéfaction et le malaise en demandant au policier si « *les zombies sont vraiment morts* », amplifiant la gêne en demandant s'ils ne se sentent pas enfermés, dans leurs tombeaux en béton. Après avoir ainsi rappelé aux spectateurs que le statut incertain entre vivant et mort était précisément *le* tabou fondamental, le film va s'employer à le décliner de façon comique. L'intrigue essentielle de *Fido* tourne autour de la romance qui naît entre une mère de famille américaine *middle class* typique, Helen, et son jardinier/esclave/zombie domestique, Fido. Ce dernier est, comme nous le découvrons en même temps que l'héroïne, un partenaire plus convaincant et sensible que son mari vivant. Au cours d'un échange particulièrement romantique, Helen murmure à Fido cette phrase hilarante : « *Il aurait fallu qu'on se rencontre plus tôt ; avant votre décès* ». Là encore, un trait qui fait le principe de toutes les tragédies amoureuses est détourné pour devenir un élément de conversation courante, à la fois poli et absurde, et l'obstacle absolu, majeur – la mort – se voit ravalé au stade de désagrément mineur.

Cette position intermédiaire entre vie et mort en évoque bien sûr une autre, l'hésitation entre humanité et inhumanité, autre ingrédient comique, mais susceptible de basculer vers le dramatique. Il est difficile de dissocier deux incertitudes : entre humain et non humain, et entre conscient et inconscient, puisque c'est bien un certain degré d'automatisme imitant ou rappelant les comportements conscients des humains, comme d'autres états-limites, le somnambulisme ou la possession, qui permet la confusion entre zombie et humain.

b) Entre normalité et altérité

Si le zombie peut être immédiatement identifiable comme monstre, et rejeté dans l'altérité – et ceci, de manière croissante avec l'évolution du corps zombie vers les codes de la représentation gore – il peut aussi être confondu, sinon par les spectateurs, du moins par les personnages de la fiction, avec un humain non contaminé. Cette confusion du zombie avec un humain « normal » est la source du premier basculement dans l'horreur de *La Nuit des Morts-Vivants*, lors de la scène, célèbre, au cimetière – basculement qui, justement, nous fait passer d'une scène d'imitation comique à un

moment d'épouvante. Le frère de la jeune héroïne, Barbara, se moquant des superstitions de sa soeur, se lance dans une imitation ironique des clichés du cinéma d'épouvante, et désigne une silhouette masculine longiligne qui passe au loin, dans le fond du cadre. Rapidement, cependant, cette scène comique de parodie se transforme tandis que celui qu'on prenait pour un humain normal (c'est à dire... vivant) à qui on fait endosser plaisamment le rôle de monstre s'avère être réellement un monstre.

On voit que, d'une certaine façon, c'est sa proximité même avec la normalité qui constitue l'horreur de cette créature occupant un statut singulier entre altérité radicale et proximité troublante. Notons que cette proximité physique entre normaux et contaminés ne sera jamais aussi forte que dans le film de 1968. Les zombies antérieurs à *La Nuit des Morts Vivants* sont d'immenses créatures, souvent racisées (donc « autres »), et aisément reconnaissables ; quant aux zombies postérieurs, ils sont plus défigurés, et la couleur vient les ensanglanter de manière plus identifiable. Cependant, même une fois que les créatures seront devenues ces monstres hideux et ensanglantés, la possibilité de confondre les zombies avec des vivants normaux restera un trait récurrent des récits de zombies. Comme le constate Kim Paffenroth, la capacité à se faire passer pour des humains constitue à la fois la force et la faiblesse des zombies (8-9).

Mais en même temps, c'est bien cette ressemblance avec les humains qui permet aux récits d'utiliser, pour faire rire, les mécanismes classiques de la méprise, du malentendu ou du quiproquo. La possibilité de confondre, non plus les zombies avec des humains, mais les humains avec des zombies, sert de base à la critique, par les récits zombies, d'une logique capitaliste déshumanisante, prouvant la distraction (au sens de divertissement vain), et, plus généralement, l'aliénation d'individus engloutis par le système.

c) Le zombie consommateur

A cet égard, *La Nuit des Morts Vivants*, en dissociant le zombie de la figure du possédé victime d'un seul individu manipulateur, a ouvert la voie à une lecture plus politique, où les zombies représentent les victimes d'un système culturel et politique. Cet usage politique du zombie, dont Romero a lui-même offert la version la plus forte, dans *Zombie, Le Crépuscule des Morts Vivants* en 1978, est devenu un poncif, tandis que les images d'armées de morts-vivants mus par le seul souvenir de la consommation dans les centres commerciaux ont marqué l'imaginaire collectif. Et ici aussi, ce trait idéologique fort voisine avec un mécanisme comique, puisqu'en situant les zombies dans un univers

mécanisé contemporain Romero multipliait aussi les possibilités de confrontations comiques entre l'automatisme des zombies et celui des appareils modernes : chutes dans les escalators, heurts contre des portes à ouverture automatique, *etc.*

Shaun of the Dead, pendant toute sa première partie, examine la manière dont l'engloutissement dans une logique de divertissement consumériste transforme les vivants en zombies... au point qu'ils ne sont plus capables de se préserver des attaques des vrais zombies, lorsqu'ils surgissent. Le comique de *Shaun of the Dead* repose donc, notamment au début, sur le fait que les zombies s'en prennent à des humains déjà pré-zombifiés. Toute la séquence de montage des cinq premières minutes joue sur cette analogie, avec des images de vieux monsieur poussant lentement des caddies sur un parking de supermarché, une rangée de caissières rêveuses exécutant mécaniquement des gestes répétitifs, une autre d'hommes consultant simultanément leurs téléphones portables, de jeunes danseurs avançant en cadence, comme des automates, un petit garçon lançant mécaniquement un ballon en l'air, et enfin... le héros lui-même, mal réveillé, dont on ne voit d'abord que les mollets et les pieds, tandis qu'il avance lourdement pour rejoindre son meilleur ami devant une console de jeu. La satire de l'aliénation provoquée à la fois par le système néo-capitaliste et par l'industrie du divertissement est donc particulièrement évidente, et c'est par la représentation de la distraction des humains qu'elle transite le plus nettement. Juste après, dans le film, l'avancée du héros dans les rues reproduit, subtilement, le procédé d'incertitude de la scène du cimetière de *La Nuit...* : tous les individus qui apparaissent sur le chemin du héros, ou passent brièvement en fond de cadre, sont susceptibles d'évoquer des zombies. Même le héros, particulièrement distrait, finit par évoquer un zombie lui aussi. Il reçoit au visage le ballon de l'enfant, manque deux fois de se faire écraser par des voitures pourtant assez lentes (à qui il crie « *Tu es aveugle, ou quoi ?* » – trait intéressant si l'on se souvient que les zombies sentent plus qu'ils ne voient, la vue étant le sens de l'intelligence et de l'esprit, l'odorat, celui des fonctions plus basses et corporelles), et trébuche sur un trottoir. Ce début de film présente la société contemporaine comme une armée d'individus apathiques, traversés par des sursauts nerveux. La culmination de l'exploitation comique de la confusion entre humains normaux et zombies a lieu lors de la rencontre des deux comparses avec une zombie qu'ils persistent tous deux à prendre pour une fille ivre.

d) Souvenirs et réminiscences

Outre la méprise, la confusion et le quiproquo, la proximité entre humain et zombie, comportement conscient et inconscient ou automatique, se manifeste dans les scènes fictionnelles utilisant le motif de la répétition et de la réminiscence. Une étape quasiment incontournable des récits de zombie consiste à représenter les créatures en train de reproduire, d'une manière à la fois crédible et troublante qui évoque le sentiment d'« inquiétante étrangeté » freudien, des gestes de leurs vies d'autrefois. Le décalage entre les gestes familiers et les figures monstrueuses, diversement défigurées, est toujours troublant, et parfois comique. Ce trait se trouve déjà dans des films de zombies antérieurs à Romero, puisque, dès, par exemple, *Les Morts-vivants* (Edward Halperin, 1932), on trouve l'idée que les créatures mi-mortes mi-vivantes agissent d'une manière qui montre qu'elles *se souviennent* de ce qu'elles ont été, conservent la mémoire d'un état antérieur. Après Romero, cependant, cette prolongation de l'existence antérieure dans des créatures monstrueuses se charge d'une dimension grotesque.

Pour prendre un exemple récent, un passage particulièrement inquiétant du roman, adapté récemment au cinéma, *Celle qui a tous les dons* de M. R. Carey (2014), relate la rencontre des protagonistes avec une figure inquiétante : une femme zombie « *bien préservée, mais (dont) les traits gris qui encerclent ses yeux et sa bouche indiquent à quel moment elle a cessé de faire partie de la race humaine. (...) Elle pousse un landau. (...) Pourquoi s'accroche-t-elle à un objet ?* » (p. 203) L'élément marquant ici est la survivance de quelque chose ressemblant à de l'affection maternelle chez la créature. La scène se termine sur une chute horrible : explorant l'intérieur du landau, les héros découvrent que « *le bébé est mort depuis longtemps. Deux gros rats nichés dans ce qu'il reste de cage thoracique sursautent aussitôt et jaillissent avec des cris de protestation aigus* » (204). Le maintien de l'instinct maternel dans le roman de Carey est plus troublant que le souvenir de la pulsion consumériste chez les créatures de **Zombie, Le Crépuscule...** On voit combien la réminiscence se trouve en équilibre instable entre grotesque et tragique, émouvant, et horrifique.

Par-delà la nature des gestes et des résurgences, cependant, c'est bien la tonalité générale du récit qui décide de l'orientation, comique, terrifiante ou émouvante, que prendront ces gestes répétés. Dans *Fido*, le fait que les zombies soient considérés comme étant capables d'accomplir – certes, de manière lente et maladroitement – des fonctions basiques et répétitives (porter des cartons, ou des bouteilles de lait, livrer des journaux,

donner des coups de pioche, et même, comme on le laisse sous-entendre, servir de partenaires sexuels), mais soient traités de manière dégradante, constitue une critique de toutes les formes d'exploitation de l'homme par l'homme. Si des effets comiques peuvent être ponctuellement tirés de la vision de ces hordes maladroites et défigurées s'appliquant à effectuer des tâches quotidiennes familières, la dimension de dénonciation prédomine. Le récit sous-entend que cette habileté partielle implique nécessairement aussi une capacité à ressentir, à éprouver des sentiments, que les humains normaux choisissent délibérément de ne pas voir pour des raisons de confort matériel.

Dans *Le Jour des morts-vivants*, (1985), l'aptitude des créatures à exécuter les gestes d'avant est explorée plus systématiquement. Chez Romero, d'un film à l'autre, on verra renforcée l'accentuation de l'humanité des zombies, de leur proximité avec les humains « normaux », au détriment de l'extériorité monstrueuse, sans doute au fond plus rassurante. Cela apparaît notamment dans le passage qui montre un zombie se raser, puis se blesser. Le film se distancie de la réaction des chercheurs qui observent leur cobaye et éclatent de rire au moment où il se blesse. Ici, comme plus tôt dans le film, lorsqu'une des protagonistes s'approche d'un savant qui pratique en souriant des expériences sur un mort-vivant dépecé, les spectateurs sont invités à adopter le point de vue du personnage empathique, celui qui craint de voir les zombies souffrir, et projette sur eux, même lorsqu'ils n'ont littéralement plus de tête et ne sont plus qu'un corps, entrailles ouvertes, avec un réseau de nerfs et de tissus à vif, une forme d'humanité. Le « mauvais rire » ainsi mis en exergue, et à distance, c'est celui qui existe à l'intérieur même de la fiction, fondé sur le postulat rigide d'une séparation évidente entre « eux » et « nous », monstre et humain, altérité et identité, et il est important qu'il soit ici issu de personnages négatifs, les *villains* à l'intérieur du récit. Ces spectateurs fictionnels fonctionnent ainsi comme des mises en garde, des adresses dirigées contre les spectateurs réels qui seraient tentés de ricaner eux aussi face aux créatures hideuses, jugeant de leur humanité par leur apparence.

Voyons à présent ce qu'il en est des récits où l'on tente de faire rire à propos de ces résurgences gestuelles – donc de nous mettre, spectateurs, en un sens, dans la position même de ces individus normaux ricanants dénoncés dans *Le Jour ...* Dans *Shaun of the Dead*, le meilleur exemple de répétition d'un comportement humain se situe à la fin du film, dans la dernière scène.. Nous voyons en effet le héros, Shaun, et son meilleur ami,

Pete, reprendre leur activité préférée, jouer à la console de jeu, comme au début du film, à une petite nuance près : Pete a été contaminé, et c'est désormais un zombie. Prise au premier degré, cette scène représente un sentiment d'amitié qui se poursuit par-delà la mort. Sauf que la mise en scène insiste nettement sur les discontinuités, et souligne le décalage entre cette connivence de « potes », par-delà la mort : désormais, Pete est relégué dans une cabane ressemblant à une niche, au fond du jardin, et il porte une chaîne autour du cou. Les effets comiques incongrus tirés de cette fausse continuité sont donc doubles : d'une part, on retrouve la condamnation d'une hypocrisie consistant à réifier des êtres qui nous ressemblent - la chaîne qui entoure le cou de Pete évoque l'esclavage. D'autre part, l'idée qu'un zombie est parfaitement capable de jouer à la console de jeu prolonge la critique sarcastique adressée aux industries de divertissement et à leurs effets débilissants sur l'humanité.

On le voit, la répétition, par les zombies, de gestes et de comportements « normaux » peut rapidement devenir, surtout lorsqu'elle est traitée de manière grinçante, un outil de critique des conventions sociales et de leur hypocrisie. Il faut là encore rendre à Romero l'honneur d'avoir le premier, dans *La Nuit...*, comme on le sait, fait de l'invasion zombie un moyen de « gratter » le vernis social des solidarités de surface pour révéler les dissensions internes, les pulsions violentes et égoïstes des collectivités humaines, et le primat de l'individualisme - d'une manière qui sera explorée plus systématiquement dans la série *The Walking Dead*².

e) Retournement des valeurs

Le zombie, en particulier lorsqu'il répète des gestes familiers, peut donc devenir un instrument irrévérencieux, susceptible de tourner en dérision non seulement les convenances, mais aussi les valeurs plus profondes et fondamentales qui cimentent les sociétés humaines, comme le remarque Kyle William Bishop (2015 : 36) à propos de *La Nuit...*

Avec le zombie, ce sont des figures habituellement sanctuarisées qui peuvent faire l'objet de représentations allant de l'irrévérence à la déformation grotesque. Chez Romero, à l'épisode terrifiant montrant la petite fille, habituellement symbole même de pureté et d'innocence, devenir créature meurtrière, viennent s'ajouter les personnages de zombies âgés, avec ces visions marquantes de vieilles dames en chemises de nuit. Parmi les films

²Je renvoie ici aux recherches de Clémentine Hougue, « Zombies contemporains : un laboratoire du politique ».

jouant sur ces effets irrévérencieux, on peut citer de nouveau *BrainDead/Dead Alive*. Du côté de l'ironie dirigée contre les bonnes manières, on trouve la scène qui montre le héros, seul indemne, tenter vainement d'exiger des membres de sa famille élargie, qui ont tous été transformés en zombies, qu'ils se tiennent bien à table et continuent à faire bonne figure. Le décalage entre l'apparence défaite de cette famille zombifiée – dont presque tous les membres sont donc défigurés, ensanglantés, etc. – et les leçons de maintien que le protagoniste s'escrime à leur faire respecter (« *Tiens bien ta cuillère!* ») produit un effet comique irrésistible. La suite du film enfonce le clou, s'attaquant cette fois à la famille, d'abord lors d'une scène mémorable entre le protagoniste et un « bébé zombie » à l'apparence hideuse, et surtout lorsqu'apparaît la mère du protagoniste. Avec ce personnage de vieille dame respectable, devenue indigne, le film pousse à l'extrême le processus de transgression.

Ce manque de respect envers des corps définis comme fragiles, et censés être traités avec délicatesse et révérence est rendu possible par les figures de zombies, êtres intermédiaires entre de nombreux statuts et de multiples états.

2. Le corps zombie, source de comique burlesque et politiquement incorrect.

Comme son statut, la corporéité du zombie est indéfinie et potentiellement troublante, et elle est source potentielle de comique. Là encore, le film de Romero de 1968 fonctionne comme une matrice essentielle dans l'élaboration de traits zombies qui se maintiendront, vaille que vaille, et parfois même contre les intentions des cinéastes, dans les représentations ultérieures. Le corps du zombie va, dans cette seconde partie, être étudié selon trois grandes caractéristiques : la fragmentation, l'insensibilisation, et la maladresse.

a) Le corps fragmenté

La nature entre-deux du zombie fait de lui un être dont l'unité organique est sans cesse menacée ou remise en cause. Le zombie, contrairement à l'humain vivant, peut être découpé en morceaux, amputé de plusieurs parties de son corps, à un degré inenvisageable pour un non zombie, et pourtant rester « vivant ». De cela vont naître des

moments comiques jouant sur la fragmentation du corps, ou même éventuellement l'auto-anthropophagie, ou l'auto-mutilation.

Ce trait n'est d'ailleurs pas propre aux seuls films de zombie, on le retrouve plus largement dans les représentations *gore*, et notamment dans le genre corporel du *splatter*, ce sous-genre du film *gore* caractérisé par des effets particulièrement sanglants (d'où le terme « *splatter* », qui signifie littéralement « éclabousser ») L'un des meilleurs exemples d'humour fondé sur la dissociation et l'autonomisation se trouve sans doute dans la célèbre séquence de *Evil Dead 2* (Sam Raimi, 1987) montrant une main se détacher, puis se rebeller contre son propriétaire au point de l'attaquer ! L'insistance sur cette fragmentation *gore* du corps est particulièrement manifeste dans les films des années 1980 ; *Le Retour des morts-vivants* (1985) par exemple, comprend beaucoup de scènes montrant des parties du corps, segmentées, continuer à remuer, une tête s'agitant alors qu'elle a été tranchée, etc... Et ce corps fragmenté – souvent de manière sanglante – se retrouve aussi dans des scènes de comédie. *BrainDead/Dead Alive* s'ouvre d'ailleurs, avant même que le motif zombie ne soit introduit, sur une scène traitant de cette démantibulation du corps appliquée à un humain « normal », puisqu'on y voit un Occidental se faire trancher les membres par des sauvages. L'épisode, sanguinolent à souhait, fait référence à une séquence célèbre de la comédie britannique *Sacré Graal* (Terry Jones et Terry Gilliam, 1975), et se situe donc sans hésitation du côté de la comédie. Cependant, l'homme souffre, et les parties coupées restent sagement immobiles, contrairement à ce qui se produit quand le corps fragmenté est un corps zombie. Dès lors, en effet, les scènes sont – bien qu'horribles – plus facilement comiques, puisque les zombies ne souffrent pas, et plus troublantes à la fois. En effet, cette possibilité de démembrer le corps des zombies touche à des questions profondes sur ce qui fait l'humain, évoquant, notamment celles suscitées par les amputés, gueules cassées, et toutes formes de déformations, innées ou non, du corps humain, mettant en cause son intégrité. Autant de questions qui peuvent se concevoir et se formuler de manière scientifique (si l'on s'interroge sur les capacités neurologiques des créatures) ou métaphysiques et spirituelles (si l'on se demande s'il faut envisager une âme » ou un « centre » à ce corps qui se désarticule). Mieux, cette segmentation du corps du monstre nous renvoie à la porosité de notre propre corps « normal », comme l'écrit Jean-Jacques Courtine à propos des corps amputés (Courtine 2006).

b) Un corps insensibilisé

De la fragmentation, passons à une autre caractéristique du corps zombie : son incapacité à la souffrance³, qui permet aux personnages de les massacrer sans culpabilité, et aux spectateurs, hors fiction, de contempler ces massacres en toute bonne conscience. Le zombie peut ainsi inhiber les mécanismes habituels d'empathie.. Avant Romero, l'insensibilité zombie constitue une sorte de « super-pouvoir » les rendant invincibles, donc d'autant plus terrifiants. Dans *La Révolte des zombies* (Victor Halperin, 1936), une série de coups de feu atteignent un zombie, sans le faire ne serait-ce que vaciller ; dans *Le Fantôme de Mora-Tau*.(Sam Katzman, 1957), une des créatures reste parfaitement imperturbable après avoir reçu un couteau en plein dans la gorge. Utilisés par Romero, dans *La Nuit...* d'une manière qui hésite encore entre comédie macabre et horreur pure, ces monstres insensibles seront mobilisés dans les parodies qui lui feront suite dans un sens plus directement comique. On trouve cependant, dans des films ultérieurs, une mise en perspective plus sérieuse de cette thématique. Dans *Chroniques des morts-vivants* (George Romero, 2007), le droit illimité de tirer sur les créatures en toute bonne conscience (ou de leur rouler dessus « *comme si c'était des quilles* », ou encore de leur fracasser le crâne) est interrogé par la narration, en particulier lorsque les personnages sont amenés à tirer sur une de leurs camarades, qui était vivante quelques instants plus tôt.

Mais en dehors de ces exemples l'insensibilité zombie peut servir des visées comiques : le corps du zombie est semblable à celui des *cartoons*, ou du comique *slapstick*, terme « *qui désigne la grosse farce ou la comédie bouffonne* ». Comme le rappelle Emmanuel Dreux, « *le terme slapstick signifie littéralement "bâton pour frapper"* », désignant « *le comique physique et violent* » (50) c'est un corps traversable à loisir, que l'on peut attaquer, torturer, transpercer, sans conséquences.

Les meilleurs exemples d'exploitation comique de cette caractéristique se trouvent, encore une fois, dans *Shaun of the dead* : il y a la fléchette qui pénètre dans la tête d'un des protagonistes, mais surtout, plus spectaculaire, le passage déjà cité qui montre la jeune femme zombie, dans le jardinet des deux héros, tomber, s'empaler sur un pieu, puis se relever, lentement mais inexorablement, tandis que, dans une composition frappante, nous voyons le décor à travers le large trou dessiné au milieu de son torse.

³Je me permets ici de renvoyer à mon précédent article, « Du mécanique plaqué sur du mort : genèse genèse et évolution du zombie comique », *La nuit des morts-vivants Précis de recomposition*, Barbara Le Maître (ed.), éditions du Fil de l'eau, pp. 35-42, 2016.

c) Un corps maladroit

Terminons cette exploration du corps zombie par un trait essentiel : la maladresse de ces corps empesés, incapables de se déplacer de manière véritablement agile, ou d'accomplir des gestes élaborés. On peut, comme un contre-exemple confirmant la règle, évoquer les reproches adressés par Simon Pegg à la série *Dead Set* (Charlie Brooker, E4, 2008), à propos du choix des créateurs de cette dernière de doter ses créatures de la capacité de se déplacer rapidement (Pegg 2008). Comme Pegg le remarque, non sans humour, faire courir des individus censés être morts est absurde puisque : « *la mort est un handicap, non un superpouvoir. C'est déjà difficile de courir quand on a un rhume, alors imaginez un peu ce qu'il en est pour la maladie la plus affaiblissante de toutes* ». De fait, on peut considérer que le choix, dans certains films de zombies, notamment bien sûr le célèbre (Danny Boyle, 2002), d'accélérer les créatures, a pour objectif de court-circuiter une lecture comique (Boutin 2015). Pourtant, accélérer les zombies « post romériens » ne suffit pas à neutraliser totalement leur capacité à susciter le rire par leur maladresse. Rapides ou lents, les zombies, après Romero, conserveront des traits qui peuvent les faire basculer dans le grotesque : les borborygmes quasiment scatologiques qui leur servent de langage, leurs yeux exorbités, leur tendance à se faire mal, comme des enfants qui ne sauraient pas où ils vont, et en particulier à se cogner très fort contre des objets, et tout simplement leur gestuelle mal coordonnée..

En allant plus loin, on pourrait même considérer qu'avec les zombies, c'est tout un humour corporel jugé, au moins depuis les années 1950, de mauvais goût, et même carrément inacceptable, qui, chassé des comédies grand public, va trouver un refuge. La gestuelle de ces derniers n'est pas sans évoquer les célèbres – et très critiquées – imitations par Jerry Lewis des « *retards* », ou handicapés mentaux, dans les années 1950 et 1960. Si Lewis puisait alors à une longue tradition de comique corporel populaire s'inspirant de toutes formes de débordements corporels, des hystériques charcotiens aux « pathologies liées à l'épilepsie » (Gordon 2010 : 131), il se focalisait tout particulièrement sur ce qui était en passe de devenir un tabou, le handicap mental. La gestuelle de Jerry Lewis, dans un film comme *Cendrillon aux grands pieds* (1960), par exemple, avec sa maladresse et sa lenteur, traversées de spasmes récurrents, annonce très directement celle des zombies romériens (Brottman 2002 : 124 ; Krutnik 2002 :

111). Dans le courant des années 1950,⁴ la progression d'une logique culturelle refusant ce type d'humour stigmatisant, mais aussi le développement de « nouveaux médicaments de type psychotropes » « rendirent la maladie mentale virtuellement invisible », rendant du même coup plus taboue encore sa représentation dans la fiction. Ici encore, ce serait aux zombies qu'incomberait, à partir de là, la charge de figurer des modèles de corps différents, et d'interroger le spectateur sur le sentiment d'altérité et de malaise qu'il ressent face à eux. Une fois de plus, les zombies se trouvent à la confluence du comique et d'enjeux fondamentaux du contemporain.

Bibliographie

Bakhtine, Mikhaïl, *Esthétique et théorie du roman*, traduit du russe par Daria Olivier, Paris, Gallimard, 1978.

Bishop, Kyle William, « L'émergence des Zombie studies : Comment les morts-vivants ont envahi l'Académie et pourquoi nous devrions nous en soucier » in Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald, (dir.) *Z for Zombie*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal, 2015.

Boutang, Adrienne, « Du mécanique plaqué sur du mort : genèse genèse et évolution du zombie comique », *La nuit des morts-vivants Précis de recomposition*, Barbara Le Maître (dir.), éditions du Fil de l'eau, 2016.

Boutin, Claudia « 28 Days Later et l'illusion gothique : Du corps-à-corps au corps-raccord », in *Z for Zombie*.

Brottman, Mikita « The Imbecile Chic of Jerry Lewis », in Murray Pomerance, *Enfant Terrible!: Jerry Lewis in American Film*, New York, NYU Press, 2002.

Carey, M. R. *Celle qui a tous les dons*, traduction française, L'atalante, 2014.

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

⁴jake-weird.blogspot.fr/2017/11/jerry-lewis-supercharged-lunacy-fun.html

Cleary, Sarah, « Les représentations de la sexualité dans les récits de zombies », in Bernard Perron, Antonio Dominguez Leiva et Samuel Archibald, in *Z for Zombie*.

Courtine, Jean-Jacques, *Histoire du corps*, t.3, Paris, Le Seuil, 2006.

Dreux, Emmanuel, *Le cinéma burlesque ou la subversion par le geste*, Paris, L'Harmattan, collection Esthétiques, 2007.

Gordon, Rae Beth « 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.

Le Bon, Gustave, *Psychologie des foules* (1895), Félix Alcan, 1905.

Mellier, Denis « 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 11/11/2017).

Paffenroth, Kim, *Gospel of the Living Dead, George Romero's Visions of Hell on Earth*, Waco, Baylor University Press, 2006.

Pegg, Simon, « The dead and the quick », *The Guardian*, 4/11/2008 (consulté 13/11/2017).

Streip, Katharine « Merci pour les souvenirs: la nostalgie zombiesque », in *Z for Zombie*.

jake-weird.blogspot.fr/2017/11/jerry-lewis-supercharged-lunacy-fun.html

Filmographie

28 jours plus tard, (*28 Days Later*), Danny Boyle, 2002.

BrainDead/Dead Alive, Peter Jackson, 1992.

Celle qui a tous les dons, (*The Girl with All the Gifts*), Colm McCarthy, 2016.

Cendrillon aux grands pieds (*Cinderfella*), Jerry Lewis, 1960.

Chroniques des morts-vivants, (*Diary of the Dead*), George A. Romero, 2008.

Dead Set, Charlie Brooker, 2008.

Evil Dead 2, Sam Raimi, 1987.

Fido, Andrew Currie, 2006.

La Nuit des Morts Vivants (Night of the Living Dead), George A. Romero, 1968.

La Révolte des zombies, (Revolt of the Zombies), Victor Halperin, 1936.

Le Fantôme de Mora-Tau, (Zombies of Mora Tau), Sam Katzman, 1957.

Le Jour des morts-vivants, (Day of The Dead), George A. Romero, 1985.

Le retour des morts vivants, (The Return of the Living Dead), Dan O'Bannon, 1985

Sacré Graal (Monty Python and the Holy Grail), Terry Jones et Terry Gilliam, 1975.

Shaun of the Dead, Edgar Wright, 2004.

White Zombie, (Les Morts-vivants), VictorEdward Halperin, 1932.

Zombie, Le Crépuscule des Morts Vivants, (Dawn of the Dead), George A. Romero, 1978.