

## ESPACE ET SOCIÉTÉ DANS LE CINÉMA DES ZOMBIES

Alfonso Pinto

Armand Colin | « Annales de géographie »

2014/1 n° 695-696 | pages 706 à 724

ISSN 0003-4010

ISBN 9782200928865

Article disponible en ligne à l'adresse :

-----  
<https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2014-1-page-706.htm>  
-----

Distribution électronique Cairn.info pour Armand Colin.

© Armand Colin. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

# Espace et société dans le cinéma des Zombies

## *Space and society in Zombie cinema*

**Alfonso Pinto**

Doctorant contractuel, UMR 5600 Environnement Ville Société

### Résumé

Originaire de la culture *vaudou*, le Zombie devient à partir de la fin des années soixante un mythe occidental. Le mérite en revient à G.A. Romero qui réinvente un monstre en lui attribuant de fortes connotations socio-politiques et pour lequel l'espace est un élément fondamental. Le Zombie est avant tout une créature urbaine, et s'inscrit au sein des formes ambivalentes de l'urbanisation américaine. Il occupe à la fois les *downtowns* ainsi que le périurbain. Le corpus choisi, démontre une grande sensibilité dans le traitement de l'espace qui est toujours profondément nuancé (Romero se concentre sur les villes nord-américaines, Boyle sur l'Europe). L'espace des Zombies se caractérise aussi par deux éléments : la ségrégation et la fragmentation. Si les morts-vivants sont une masse homogène qui occupe la surface du territoire, les hommes au contraire perdent leur contrôle de l'espace : ils sont ségrégués dans leurs abris, mais surtout ils sont divisés et en conflit permanent entre eux. Urbaphobie, *gated communities*, fragmentation, ghettoïsation, disparition de l'espace public, conflits de différentes natures sont tous des éléments récurrents dans le corpus. On peut donc affirmer que les problématiques socio-spatiales sont une clé de lecture fondamentale pour le cinéma des Zombies.

### Abstract

*The Zombie is a creature that originated within the colonial context of Haiti and, more specifically, the voodoo mysticism. Resulting from the syncretism between the culture of the African black slaves and the colonial Catholicism, he became a western myth throughout the second half of the XXth century. The basic change between the "original" Haitian Zombie and his western reinvention consists in the loss of his mystic-spiritual feature in favor of a more laic vision which makes the walking-corpse the victim of a virus rather than witchcraft or a spell. The creator of the western Zombie is the American film director G.A. Romero who lays the foundations of the Monster par excellence, with strong political and social connotation and a great importance given to space.*

*The movies which have been analyzed (Romero's Tetralogy and 28 Days later by the English director Danny Boyle) clearly show how the powerful socio-political metaphor embodied by the Zombie may have evident spatial relevance. First of all, the anthropophagous monster is essentially an urban creature. The city, the metropolis, the great agglomerations are his favorite territory. Great attention to the characteristics of urban spaces, particularly the North-American ones, is constantly found in Romero's movies where the same relevance is given to both downtown and periurban spaces. The city often becomes the Zombie's favourite habitat whereas the survivors are compelled to move towards a safer place outside the city.*

*The two other basic elements of space in the Zombie cinema are segregation and fragmentation. The Zombie becomes the new dominating creature of the planet and segregation is the price men have to pay for their survival. Be it a Mall, a country house, a bunker or a fortified citadel, the space rather recalls*

*an Early Middle-Ages context, when the price of safety was often the loss of freedom. This opposition lies not only in a simple inside-outside, man/zombie dialectics ; if the Zombies are homogeneous and coherent like their life, Humans appear as continuously torn by conflicts, troubles for the leadership and social conflicts. Their spaces fully reflect this conflictual condition. The humans' space is fragmented and the opposition ends not only in man versus zombie but also and especially in man versus man. As a matter of fact, in all the movies which have been analyzed the Zombies are able to overcome the barrier because of the survivors' internal contrasts. If unity is strength, division means defeat.*

*Urbaphobia, gated communities, fragmentation, segregation, limitation of public spaces, different kinds of conflicts, all of them are recurrent elements in the corpus. To sum up, we can claim that the socio-spatial problems of contemporary urban spaces are a basic interpretation of Zombie cinema.*

**Mots-clés** Cinéma d'horreur, cinéma de la catastrophe et de l'apocalypse, Zombie, imaginaire urbain, urbaphobie, ségrégation, fragmentation, périurbain, ville.

**Keywords** *Horror cinema, catastrophic-apocalyptic cinema, Zombie, urban mindscape, urbaphobia, segregation, fragmentation, periurban, city.*

Parmi les études qui depuis un peu plus de dix ans lient le cinéma et la géographie, il apparaît que le genre du Zombie, à moitié entre le cinéma d'horreur et de catastrophe, a été presque totalement ignoré.

Notre propos n'est pas tant un questionnement sur les différentes esthétiques cinématographiques, mais plutôt une réflexion sur les modalités que le cinéma emploie pour représenter, et surtout pour fabriquer l'espace et ses imaginaires. Pour faire cela, parmi la cinématographie vaste et hétérogène des Zombies, nous avons choisi de porter notre attention sur les œuvres de celui qui est considéré comme le père de ce genre en Occident, le cinéaste américain George A. Romero, et en particulier à sa tétralogie<sup>1</sup>. Nous ajoutons aussi, le film *28 Days later*<sup>2</sup>, de l'Anglais Danny Boyle, qui propose une réinvention du Zombie en Europe.

Il sera d'abord nécessaire de comprendre ce qu'est un Zombie, et surtout comment il est passé de la culture haïtienne au monde occidental. Le Zombie (ou mort-vivant<sup>3</sup>), est une créature mue uniquement par l'instinct. Aucune pensée, aucune rationalité ne l'animent. Ses gestes répétitifs et parfois insensés indiquent un état d'aliénation et la perte de toute individualité. D'après la culture *vaudou*

1 La tétralogie comprend les quatre premiers films sur les Zombies de l'Américain George A. Romero (né en 1940), *Night of the living dead* (1968), *Dawn of the dead* (1978), *Day of the dead* (1986), et *Land of the dead* (2005). Sont exclues les dernières œuvres *Diary of the dead* (2008) et *Survival of the dead* (2009), qui à notre avis n'ont pas eu le même impact que les précédentes.

2 Tous les titres sont indiqués en V.O. Pour les titres en version française consulter la filmographie à la fin.

3 Le mot « zombie » n'apparaît jamais au sein de l'oeuvre de Romero, dans tous ses films, on emploie plutôt l'appellation « morts-vivants » ou tout simplement « morts ». Danny Boyle, dans *28 jours plus tard* se sert du mot « infecté » afin de souligner la différence avec le « mort-vivant » de Romero. L'infecté est vivant, il est atteint d'une sorte de rage qui le rend hyper-violent et sans aucune rationalité. En outre il n'est pas anthropophage. Nous avons quand même choisi d'employer le mot « zombie » en raison de sa valeur au sein de l'imaginaire collectif, en alternance avec l'appellation de « mort-vivant » propre à Romero.

à Haiti, ceci résulte d'un rite magique, d'une sorcellerie, qui vise à « voler » l'âme d'un homme, pour en faire un esclave. Romero, en 1968, avec *Night of the living dead*, jette les bases d'une nouvelle version de cette créature, une version « occidentalisée » qui perd toute connotation magique, pour entrer dans le domaine de la pathologie. Le Zombie en Occident n'est plus la victime de sorcellerie, mais un homme atteint par un virus d'origine inconnue, qui provoque dans un premier temps la mort du sujet, puis sa renaissance sous forme d'une créature dont la seule pulsion est l'anthropophagie.

Romero a le mérite de réinventer une créature « d'ailleurs » et d'en faire, comme on le verra, un personnage aux traits politiques et sociaux fortement marqués. De la magie haïtienne, du *vaudou*, aux malaises socio-politiques... le Zombie occidental fait du monstre une question sociale qui s'insère, à travers les codes de la culture populaire, au sein des réflexions sur les dynamiques de la société capitaliste de la fin du siècle. Comme le dit J.-B. Thoret, « Le Zombie, c'est l'application rigoureuse et littérale des lois du capitalisme, une nouvelle dissidence qui loin de s'opposer au système, pousse sa logique jusqu'à son point de rupture. Symbole littéral des impasses de la société de consommation, des *enterrés vivs* de l'Histoire américaine, il est cette contre-fiction qui prend d'assaut le cadre et le déborde. Mû par aucune motivation si ce n'est la logique d'un strict réflexe alimentaire, le Zombie constitue ce bloc insensé [...] qui cristallise une Amérique en quête de sens, une nouvelle société qui veut dévorer l'ancienne » (2007, p. 11).

Mais quel est son rapport avec l'espace ? Qu'est-ce que ce cinéma nous dit à ce propos ? C'est ici que se situe évidemment l'enjeu géographique de cet article, qui sera l'objet de la deuxième partie. Premièrement, nous essayerons de réfléchir sur ce qui semble être le véritable territoire des Zombies : la ville. Le mort-vivant fait de l'espace urbain son territoire de prédilection, et dans le corpus choisi (à l'exception peut-être du seul *Night of the living dead*), la ville joue un rôle fondamental. Qu'il soit représenté par le *downtown*, ou par le périurbain<sup>4</sup>, l'espace urbain est mis en scène avec soin par Romero et Boyle. Le Zombie devient le nouvel habitant de la ville, et en ce sens, le corpus d'analyse nous donne parfois l'impression de souffrir d'un sentiment d'*urbaphobie*<sup>5</sup>. Ensuite nous analyserons

4 La périurbanisation est définie comme le « processus recouvrant l'ensemble des mouvements centrifuges qui ont conduit à l'étalement urbain au-delà des limites des agglomérations urbaines, dans les communes rurales situées à leur périphérie » (Paquot, Pumain, Kleinschmager, 2006, p. 214). Le modèle principal pour la compréhension de ce processus est la *suburbia* américaine, résultat de la tendance d'une partie de la population à chercher un environnement plus près du milieu naturel sans en revanche s'éloigner de la ville.

5 L'*urbaphobie*, ou la détestation de la ville, est un sentiment complexe qui commence à voir le jour au XVIII<sup>e</sup> siècle, notamment avec Rousseau. La croissance de la société urbaine moderne accroît ce sentiment. La ville est perçue en ce sens comme un lieu mortifère, l'anti-civilisation, l'anti-humain. Pour plus de détails nous signalons ici : *Urbaphobie. La détestation de la ville au XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècle*, sous la direction de Baubérot et Bourillon (2009), et *Antiurbain : origines et conséquences de l'urbaphobie* ; sous la direction de Salomon Cavin et Marchand (2010) et encore *Les ennemis de Paris. La haine de la grande ville des Lumières à nos jours* de Bertrand Marchand (2009).

les espaces des hommes, des survivants, qui, comme on le verra perdent toute maîtrise sur le territoire. Pour ces derniers, le prix de la survie est l'enfermement, l'isolement, vraie clé de lecture spatiale de tout le corpus. Que ce soit une villa, un bunker souterrain, ou une citadelle fortifiée, en tout cas, les hommes ont perdu leur liberté de mouvement. Les vrais dominateurs de l'espace sont les Zombies. Mais le corpus ne se limite pas à mettre en place une opposition entre deux espaces (Zombies et humains). Si les morts-vivants constituent une entité homogène, les hommes sont au contraire toujours en conflit entre eux, et leurs espaces sont bien loin d'être de même nature. Le conflit et la séparation sont deux éléments récurrents chez les survivants, ce qui se révélera toujours fatal pour eux in fine. C'est en ce sens que nous allons interpréter les espaces des hommes comme ségrégatifs et fragmentés.

Enfin, donc, nous espérons pouvoir démontrer que le Zombie est peut-être la plus politique et la plus sociale des créatures monstrueuses que la culture occidentale ait créée, et pour ce faire, nous avons choisi de suivre une démarche de géographie sociale. Nos références sont multiples, et se concentrent sur les études qui ont fait du cinéma un moyen de connaissance de l'espace<sup>6</sup>.

Cet article ne prétend pas à l'exhaustivité mais se veut être invitation, un avant-propos pour des études géographiques plus approfondies. Celles-ci viseraient à interroger une cinématographie encore très peu questionnée, mais qui est sans doute riche d'implications spatiales, sociales et politiques.

## 1 Le Zombie : de Haïti aux États-Unis, du vaudou à la lutte des classes

### 1.1 Genèses afro-américaines

Le Zombie est une créature aux origines non occidentales. Les premières traces sont attestées dans l'île de Haïti, mais il faut probablement remonter au cœur de l'Afrique. L'appellation « Zombie » a une origine incertaine ; on peut penser au mot africain (zone ouest, Togo, Bénin, Ghana et Nigeria) *zumbi*, littéralement « cadavre », ou au français « les ombres », ou encore à l'Arawak (dialecte haïtien)

6 Parmi les contributions sur les rapports entre cinéma et géographie nous signalons ici avant tout David Harvey, géographe et sociologue anglais, qui dans son œuvre *The condition of postmodernity* (1989), utilise le film *Blade Runner* de Ridley Scott (1982), pour réfléchir sur la représentation de la ville postmoderne. Ensuite nous signalons *Place, Power, Situation and Spectacle. A Geography of Film*, (1994) des Américains Stuart Aitken et Leo Zonn, qui propose une approche liée à la géographie sociale et aux *Cultural studies*. En ce qui concerne la ville nous signalons avant tout *La ville au cinéma, une encyclopédie*, (2005), sous la direction de Thierry Paquot, philosophe de l'urbain et de Thierry Jousse, réalisateur et scénariste, dans lequel différentes contributions multidisciplinaires visent à définir les nombreux rapports entre les espaces urbains et le septième art. Enfin, une autre œuvre mérite d'être citée. *Paesaggi ed eroi. Cinema, nazione, geopolitica*, 2009, de l'italienne Elena Dell'Agnese. Bien que son approche concerne les études de géopolitique critique, et donc liée plus à une dimension trans-nationale, plusieurs pistes semblent intéressantes, y compris pour la démarche que l'on souhaite mettre en place ici.

*zemi*, « esprit » (Bétan, Colson, 2009). L'horizon culturel est celui du *Vaudou* et donc du syncrétisme entre la culture des esclaves noirs amenés en Amérique insulaire et la religion catholique des colonisateurs d'origine européenne. Le Zombie, dans les rites *vaudou* est un homme auquel on vole son âme. Privé de ses facultés intellectuelles et rationnelles, il est avant tout la victime d'une magie effectuée par un « *maître* », un magicien, qui souvent cherche à contrôler un autre être humain.

Originellement, on distingue deux types de Zombie : le premier est celui dont l'esprit a été volé par un sorcier et conservé dans une jarre, l'autre est un corps sans âme qui est utilisé comme force de travail (*idem*). La liaison avec l'univers de l'esclavage, où la culture *vaudou* s'oppose à la culture des colonisateurs, est donc directe (le Zombie pourrait être considéré comme une allégorie de l'homme esclave).

Avant tout, ce sont les contes de voyage qui font connaître en Occident les « mystères » de l'île caribéenne. Parmi d'autres nous signalons le roman « *L'île magique* » de l'américain William B. Seabrook, paru en 1929. Quelques années plus tard, en 1932, on assiste à la sortie de *White Zombie* de Victor Halperin, qui pour la première fois représente au cinéma le monstre haïtien.

Cependant le succès n'est pas immédiat. Nonobstant une vague de curiosité *pseudo*-scientifique, le Zombie reste trop lié à une culture aux traits fort différents de la culture occidentale. Malgré les échos qui proviennent de Haïti, l'Amérique ne s'intéresse à ce phénomène que pour son caractère exotique. Il faudra attendre encore quelques décennies pour que le Zombie devienne quelque chose de différent, de plus « américain ».

## 1.2 Le Zombie en Occident : histoire d'un monstre oxymorique.

Si le Zombie haïtien s'insère avec difficulté au sein de l'imaginaire occidental, cela est dû avant tout aux rapports ambigus que cette créature entretient avec les logiques de la culture occidentale, dont les influences du christianisme sont évidentes.

L'idée d'immortalité est réservée à l'âme, tandis que le corps, lui, est une composante éphémère. La résurrection de l'âme éternelle, s'oppose à une matérialité destinée à la putréfaction. Cependant, le christianisme, possède certains éléments que l'on retrouvera dans la figure du Zombie.

Il nous suffit de penser au miracle de Lazare, qui ressuscite, dans l'esprit et dans le corps, mais aussi à la « résurrection de la chair » (en réalité la « chair » est considérée plutôt comme « chair spirituelle »). Le Zombie s'inscrit au sein de ces traditions. D'un côté, le corps sans âme qui renaît et qui marche, est un véritable oxymore, de l'autre, il trouve des échos dans le christianisme. La créature « qui revient » est sans doute immédiatement perçue comme quelque chose qui va contre toute logique. « Issu du folklore *vaudou*, le Zombie, symbole d'un monde renversé, défie les lois de la logique humaine et celles de la nature... Si le monstre est celui qui se tient sur le seuil, alors cette créature des limites, cet habitant des

lisières, représente la figure monstrueuse par excellence » (Bétan, Colson, 2009, p. 9).

Voilà donc où pourrait se situer le caractère oxymorique de ce monstre venu d'ailleurs. La logique du Zombie est en contradiction avec le sens commun occidental, héritage de la culture chrétienne, qui confère à l'esprit seul toute possibilité de vie après la mort.

Mais l'ambivalence dont ce monstre semble jouir trouve aussi des échos dans la période du Moyen Âge. Le christianisme médiéval s'est trouvé face à une difficulté évidente résidant dans la contradiction entre le désir d'une part, de nier le corps pour tendre vers Dieu et, d'autre part, la nécessité de percevoir l'invisible, c'est-à-dire de le situer dans l'espace, de lui conférer une matérialité, là où elle ne devrait pas être (Schmitt, 1994).

L'anthropophagie, par exemple, caractère assez singulier du mort-vivant, est d'origine incertaine. Peut-être élément d'origine *vaudou* ou bien création postérieure, peu importe ; C'est surtout le lien avec la tradition liturgique chrétienne qui reproduit, sous la forme de l'eucharistie, le repas anthropophage, qui nous semble intéressant : « Prenez et mangez-en tous, ceci est mon corps livré pour vous » : telle est la formule consacrée qui y fait explicitement référence. Ce n'est donc pas par hasard qu'une création qui nie toutes les logiques naturelles, mais surtout culturelles, est immédiatement perçue comme monstrueuse et horripilante. Oxymore des oxymores, donc, mais qui a des traces profondes au sein d'une culture millénaire.

Le Zombie est donc le résultat d'un syncrétisme constant, entre religion catholique et cultes mystiques d'origines non occidentales.

### **1.3 Romero et le mort-vivant : les métaphores socio-politiques.**

En 1968, un jeune cinéaste indépendant, G.A. Romero, présente sur les écrans *Night of the living dead*. Malgré un budget assez limité, le film obtient non seulement un succès considérable, mais surtout relance, ou mieux réinvente un genre. Le Zombie, avec Romero, entre de plain-pied au sein de l'imaginaire occidental<sup>7</sup>. Le contexte joue d'ailleurs un rôle fondamental. Les États-Unis viennent de s'engager dans le conflit vietnamien (suivront les polémiques antimilitaristes) et l'époque du consumérisme est à son apogée. Les références seront évidentes, dans la première œuvre de la tétralogie, comme dans les suivantes.

Le vrai changement réside notamment dans la perte de tout caractère mystique/magique. Le Zombie cesse d'être un monstre créé par un sorcier, à travers un rite. Il perd toute connotation coloniale et devient maladie, virus, qui se propage, qui se transmet par morsure et qui transforme sa victime en monstre cannibale. Ce qui reste de l'héritage haïtien est l'idée d'un être totalement privé de toute rationalité, de toute capacité de jugement et de conscience.

7 En réalité d'autres œuvres cinématographiques avaient jeté les bases pour le re-invention du Zombie en Occident. Pour plus des détails nous signalons l'article de Borzakian « Géographie morte-vivante. Les espaces indéterminés des Zombies », publié dans ce numéro, en particulier le paragraphe 2.1.

On assiste à la transformation radicale d'une créature monstrueuse, qui passe d'une condition « individuelle », à une condition « collective ». Romero n'évoque jamais *le* mort-vivant, mais *les* morts-vivants. Le caractère monstrueux et horrifique passe immédiatement sur un plan social. « Avec Romero, les Zombies entrent dans un âge athéologique et populaire, ils échappent à une volonté centrale, un mental-roi qui les génère et les contrôle » (Angelier, 2007, p. 22). Et encore : « loin du rituel religieux, de la pratique magique et l'instrumentalisation à des fins affectives ou économiques, le Zombie entre en révolte et accède à une forme terroriste de reconnaissance sociale EN TANT que Zombie » (*idem*, p. 23).

Le mort-vivant est donc un monstre social, qui représente à plusieurs égards les différentes conditions de l'homme moderne des cinquante dernières années. Une créature privée de toute forme de conscience, d'individualité, de capacité rationnelle renvoie immédiatement à l'aliénation. Son caractère anthropophage, ses pulsions de consommation sans limite, rappellent certaines dynamiques de la société consumériste.

« Il faut reconnaître que Romero a su proposer une réinterprétation exemplaire de la figure du Zombie, de même qu'il est parvenu à en sublimer la dimension sociale » (Bétan, Colson, 2009, p. 22).

Politique et société sont donc au centre du langage de Romero (repris par Boyle), dont le Zombie est la figure centrale. « Avec le Zombie, métaphore limpide d'une Amérique déliquescence [...], Romero propulse le film d'horreur sur un terrain explicitement politique. Politique, le cinéma américain, [...] le fut toujours, capable comme aucun autre, de livrer une photographie *au présent* des soubresauts de son pays, sismographe parfait dont le film d'horreur fut un temps – les années soixante-dix – l'étendard » (Thoret, 2007, p. 11).

Romero a eu le génie de conférer au Zombie la capacité d'adapter sa connotation métaphorique à différents espaces et temporalités. Ce qui reste commun est la forte polémique anti-capitaliste, que rappelle par exemple Williams (2007, p. 58), définissant le mort-vivant comme « l'incarnation de l'*homo economicus* de Marx », une figure qui fait de la possession, de la consommation, sa seule raison de vie. Mais la lecture peut aller plus loin : si d'un côté le Zombie est la masse vouée à la consommation irrationnelle, meute violente, il incarne aussi les minorités sociales et raciales perçues comme dangereuses, les immigrés, les pauvres, des sujets donc potentiellement révolutionnaires.

Romero, en ce sens, offre un regard pessimiste car les aspirations révolutionnaires se termineront presque toujours par un désenchantement. Comme le dit Pascal Couté, les morts-vivants « sont une représentation métaphorique des exclus du système. Manger les vivants c'est prendre sa revanche sur une société injuste, en détruisant celle-ci » (2007, p. 139). Mais cette revanche ne dépasse malheureusement jamais la destruction, et ce n'est pas donc par hasard que le nihilisme et le désenchantement soient deux aspects récurrents dans l'œuvre de Romero. En ce sens, le mort-vivant comprend une dimension fortement apocalyptique, (qui d'ailleurs nous permet de situer le genre entre cinéma d'horreur et cinéma-catastrophe), dans laquelle les structures sociales, représentées par ces malades

au stade terminal, implorent, en offrant rarement des possibilités de rédemption, limitées en outre aux projets de fuite individuelle plus que de reconstruction collective. Le *happy end* ne semble pas appartenir à cette cinématographie, et peut-être est-ce aussi un aspect qui a contribué au succès de la saga.

Le Zombie symbolise donc le mal-être d'une société entière et débouche sur la plus absurde et tragique de ses apocalypses. L'anthropophagie, l'irrationalité, la violence sont autant d'éléments qui nous poussent à affirmer que le mort-vivant va bien au-delà de la simple création fantastique. Le Zombie existe peut-être réellement dans les réminiscences d'une société « nécrotique », toujours agonisante, dans ses indénombrables contradictions irrésolues et insolubles.

## 2 Les espaces dans le cinéma des zombies : une lecture géographique du mort-vivant

Nous espérons avoir bien synthétisé les fortes connotations socio-politiques de ce que nous appelons le Zombie « occidental » (pour le distinguer du Zombie haïtien), et cela nous mène directement au cœur de notre discours, l'espace. Ce qui est sans doute remarquable dans les produits culturels que nous analysons est ce que nous pouvons définir comme « *correspondance spatiale* ». Les accents sociaux de la créature anthropophage trouvent toujours un très fort prolongement dans la mise en scène de l'espace, ce qui fait du Zombie une créature spatiale par excellence. Romero ancre profondément sa création dans des contextes spatiaux bien précis, qui soutiennent selon des modalités mais surtout des temporalités différentes, la portée sociopolitique de ce mythe moderne.

### 2.1 La ville : l'espace des Zombies

Le premier élément que nous allons analyser concerne donc le rôle que la ville assume au sein du corpus que l'on a choisi.

*Night of the living dead*, sorti en 1968, jette les bases de ce qui deviendra le monstre sociopolitique par excellence. L'espace de l'action se situe dans un paysage extra-urbain<sup>8</sup>. Le contexte renvoie directement à un univers agricole, mais plusieurs éléments informent le spectateur que la menace des morts qui reviennent concerne le pays entier, y compris les grandes agglomérations urbaines.

Pour une consécration urbaine définitive il faudra attendre dix ans. Le deuxième chapitre de l'oeuvre de Romero, *Dawn of the dead* (1978), produit en collaboration avec l'Italien Dario Argento, porte l'action au cœur de la société américaine des années soixante-dix. Cette fois les rescapés trouveront refuge dans un des temples de la société de la consommation : un centre commercial situé dans le périurbain du nord-est américain. La métaphore est ici claire et limpide, et

8 Pour le synopsis des œuvres de Romero nous signalons ici l'encadré 1 présent dans l'article de Borzakian, publié dans ce numéro.

la lutte entre hommes et Zombies aura comme théâtre le lieu le plus représentatif du capitalisme de l'époque.

Les séquences du début se situent dans deux espaces qui renvoient au *downtown* urbain : un plateau de télévision en plein chaos, et un immeuble habité par des immigrés hispano-américains qui refusent de remettre les cadavres contaminés aux autorités. Romero commence ici à construire une composante spatiale fondamentale, opposant l'insécurité urbaine à un refuge possible (mais pas certain) situé en dehors du cœur des grandes agglomérations.

Les quatre protagonistes quittent la ville en hélicoptère ; il apparaît évident que le *downtown* est l'espace le plus menacé par l'épidémie qui tire profit de la cohabitation, de la densité démographique. Leur refuge, le *mall*, semble être un lieu sûr, mais les morts-vivants, poussés par une sorte de réminiscence de leurs vies antérieures, sont devenus les nouveaux habitants, non seulement du *downtown*, mais aussi de cet espace périurbain... Le siège sera inévitable.

Le choix du centre commercial, on l'a vu, renvoie immédiatement à une contestation anti-consumériste, mais l'intérêt réside aussi au sein de la question liée à l'espace. Le choix d'un contexte périurbain, plus que non urbain comme dans le premier chapitre, est sans doute révélateur de la sensibilité spatiale de Romero, une sensibilité qui pousse le réalisateur américain à décrire avec lucidité un paysage urbain multiforme et profondément nuancé, dont les Zombies, désormais, s'approprient à devenir les nouveaux habitants.

Au final, la prison consumériste sera envahie par les morts-vivants et les protagonistes s'enfuiront en hélicoptère vers un refuge inconnu. Le troisième chapitre, *Day of the dead* (1985), a comme contexte l'Amérique du reaganisme et les derniers temps de la guerre froide. Les villes sont désormais le royaume des Zombies. Les survivants habitent un bunker souterrain qui devient bientôt le théâtre d'un conflit entre les militaires réactionnaires et les civils. Pour la première fois se met en place une opposition nette entre des espaces urbains, envahis par les morts-vivants, et des espaces non strictement urbains. Les hommes ont perdu tout contrôle et abritent le sous-sol. Le rôle de dominateur spatial de la planète n'est plus qu'un souvenir pour l'humanité. La seule possibilité de survie se situe au-delà de la ville. L'histoire se répète et les morts-vivants franchiront une fois encore la barrière en obligeant ceux qui ne deviendront pas un repas à fuir vers une destination inconnue (peut-être une île), toujours en hélicoptère.

L'Anglais Danny Boyle, avec *28 days later*, sorti en 2002, renforce les caractéristiques profondément urbaines de « l'infecté », et pousse à l'extrême la logique de l'*urbaphobie*. La ville de Londres apparaît comme un espace désert, totalement privé de toute présence humaine sous les yeux du protagoniste Jim, sorti du coma et donc totalement ignorant de l'épidémie qui a détruit l'Angleterre. La séquence est sans doute l'une des plus choquantes de tout le cinéma appartenant à ce genre. Avec un anticlimax<sup>9</sup> magistralement réussi, Danny

9 Pierre Fontanier (1977) définit le climax comme une figure de style qui consiste en une suite de gradations ascendantes de termes positifs. Dans le cas présent, Boyle utilise plutôt l'anticlimax. Le

Boyle représente en quelques minutes la portée de la catastrophe, grâce à un décor dense de signification, mais surtout en utilisant les figures de style de l'ellipse<sup>10</sup> et de la synecdoque<sup>11</sup>. Le cadre insiste sur des objets et des espaces qui suggèrent ce que le spectateur, comme le protagoniste, n'a pas vu : la panique, la fuite, la quarantaine, l'effondrement de toutes les structures sociales et politiques. Sous les yeux de Jim, la ville de Londres, sans aucun dégât physique, porte le signe d'un changement catastrophique qui a pour résultat de priver la capitale anglaise de son essence vitale, ses citoyens. Les infectés, rapides, violents et surtout contagieux, sont les nouveaux habitants. Encore une fois, un refuge possible se situe en dehors de la ville. Jim et d'autres rescapés quittent Londres en direction de Manchester, à la recherche d'un abri. La quête se révélera infructueuse, mais Boyle persiste à connoter la ville d'une nuance de profond danger, où la menace de l'infecté est potentiellement fatale. Les séquences qui se déroulent dans un contexte non urbain, notamment la partie du voyage vers Manchester (ainsi que la séquence finale), renforcent cette vision. La campagne anglaise est le seul lieu qui n'apparaît pas directement menacé.

Du point de vue du style, l'opposition est évidente. Si les séquences « urbaines » sont caractérisées par une angoisse constante, les scènes du voyage Londres-Manchester, offrent une sorte de « pause ». L'ambiance est beaucoup plus détendue. Le rythme angoissant, cependant, reviendra bientôt et à la fin du voyage, Jim et ses camarades se trouveront face à un gigantesque incendie qui est en train de détruire Manchester. Le feu pousse les infectés en dehors de la ville. Les rescapés londoniens s'abriteront dans une résidence de campagne, occupée par un groupe de militaires, mais bientôt le « remède » sera pire de la maladie. Les conflits entre humains permettront aux infectés de franchir la barrière.

Enfin, *Land of the dead* (2005), véritable œuvre de la maturité de Romero, est sans doute la plus politiquement, socialement, et spatialement connotée. Le choix du titre est à notre avis à lui seul emblématique. Après *Night, Dawn et Day*, pour la première fois l'accent est mis sur une perspective plus spatiale que temporelle. La surface de la terre est devenue définitivement « *land of the dead* ». Les hommes occupent le *downtown* de Pittsburgh dont le périmètre est sécurisé et surveillé. Tout le reste est un espace incontrôlé, dangereux. Il semblerait que Romero veuille renverser l'*urbaphobie* en reléguant les Zombies en dehors de la

---

personnage de Jim commence sa découverte de Londres vidée et abandonnée par la chambre de l'hôpital, puis gagne le couloir, le hall, le parking, la rue, les places, les ponts sur la rivière pour arriver enfin à Piccadilly.

- 10 L'ellipse est une figure de style qui consiste à omettre un ou plusieurs éléments en principe nécessaires à la compréhension du texte, pour produire un effet de raccourci (Fontanier, 1977). Elle oblige le récepteur à rétablir mentalement ce que l'auteur passe sous silence. L'ellipse de Boyle n'est autre que les 28 jours qui passent entre le déclenchement de l'épidémie dans le laboratoire de recherche et le réveil de Jim. Le spectateur n'assiste pas aux événements qui dévastent toute l'Angleterre.
- 11 La synecdoque dans ce cas est utilisée par Boyle pour combler le vide narratif des « 28 jours » que l'on ne voit pas. Plusieurs éléments (récits des personnages et décor notamment) assument la fonction au sein du film d'évoquer les événements non directement racontés : la diffusion de l'épidémie, la panique, l'intervention de l'armée, l'évacuation, la fin de la société anglaise.

ville, tandis que les hommes sont à nouveau maîtres de l'*urbs*. Mais un regard plus attentif nous indique que Romero propose en revanche un espace bien loin de la ville contemporaine, caractérisée par son extension au-delà des murailles traditionnelles et qui colonise de manière presque incontrôlable le territoire. Si le réalisateur permet aux hommes de se réapproprier la cité, c'est au prix d'une régression de celle-ci. La ville de *Land of the dead* régresse à un état prémoderne, elle recule à nouveau derrière les murailles que la modernité, on le sait bien, avait franchies. Les Zombies, eux, bénéficient d'une localisation qui renvoie à un univers périurbain. Ils sont en dehors du *downtown*, mais leur place est une fois de plus urbaine, aux alentours de la citadelle.

Le paysage de *Land of the dead* rappelle plutôt les formes spatiales médiévales (plutôt haut-médiévales), quand l'enceinte fortifiée séparait la cité du reste du territoire, mettant en œuvre une opposition non seulement physique. Espace de loi *versus* espace sans loi, espace sécurisé et contrôlé *versus* espace d'insécurité. Pendant les premiers siècles de la période médiévale, les villes européennes, constamment menacées par les invasions perdent leur population au profit du château, lieu protégé, qui en revanche exige la perte de la liberté individuelle. Le prix à payer pour une vie plus sûre est souvent la fin du régime de citoyenneté<sup>12</sup>. En effet, le *Fiddler's green*, la tour qui domine le *downtown* fortifié, évoque plutôt l'image d'un château médiéval, cerné par un monde d'insécurité dont les barbares seraient les maîtres incontestés.

Romero ne rend donc pas aux hommes leur environnement de prédilection, mais au contraire les place dans un espace bien différent de la ville moderne, un espace qui renvoie au château médiéval, à la citadelle fortifiée<sup>13</sup>. En revanche, l'espace alentour, où règnent les morts-vivants, apparaît bien plus proche des formes de l'urbanisation contemporaine.

En réalité, cet espace qui rappelle le Moyen Âge, est beaucoup plus actuel de ce que l'on peut penser. La citadelle de *Land of the dead* est une claire métaphore des *gated communities*, les résidences sécurisées, qui de plus en plus commencent à apparaître dans le paysage urbain américain, mais aussi européen. Thierry Paquot (2009) définit la *gated community* comme « ghetto de riches », car leur fonctionnement repose sur une séparation tant spatiale que sociale. Il s'agit d'une nouvelle forme urbaine qui présuppose la privatisation de l'espace, au nom de la sécurité et de l'homogénéité sociale. Ces espaces sont des « lotissements privés, enclos et sécurisés, dont on suppose qu'il s'agit d'un phénomène nouveau, signe d'une crise de l'urbanité et de la disparition des espaces publics » (Le Goix, 2008, p. 29). Romero en ce sens démontre une fois encore une forte sensibilité

12 Pour une description des formes urbaines au cours du Moyen-Âge, et pour une histoire de la formation des citadelles voir Pirenne (1999) et Bloch (1994).

13 Nous tenons à évoquer la possibilité d'une autre lecture du rapport à l'espace. Ainsi, Borzakian propose plutôt une lecture centrée sur la dialectique civilisation – *wilderness* (Borzakian, ce numéro, par. 4.1.).

spatiale, en plaçant les hommes dans un espace fermé et sécurisé, et les Zombies dans le périurbain alentour<sup>14</sup>.

Au final les Zombies pénétreront dans l'enceinte fortifiée. Les contrastes internes entre les hommes sont toujours la cause de ce mouvement, qui dans ce film touche le point le plus élevé comme on le verra dans la prochaine partie.

Ce qui relève directement de la ville concerne désormais les Zombies. Les humains, sous différentes formes, sont toujours confinés dans des espaces différents. La ville semble avoir perdu pour toujours son rôle principal au sein de la civilisation humaine. C'est dans ce sens que l'on retrouve chez Romero un sentiment renvoyant parfois à l'*urbaphobie*, à différence de certains clichés du genre d'horreur qui opposent une Amérique rurale violente, rétrograde, et conservatrice<sup>15</sup> à la ville, symbole de la modernité, du progrès, de la civilisation.

On pourrait envisager au sein de cette idéologie un héritage de la guerre de Sécession, le conflit fratricide qui a opposé un Nord, voué au commerce et à l'industrialisation dont le symbole spatial était la ville, et un Sud encore lié à l'économie rurale des *cotton fields*, à l'esclavage et à la ségrégation raciale, dominé par le paysage des *farms*. Des traces du conflit Nord-Sud pourraient donc persister, (à travers un changement qui transforme l'opposition Nord-Sud en urbain-rural), mais en réalité, un regard attentif nous suggère que l'*urbaphobie* est un sentiment qui, à différents niveaux, a sans doute eu une influence non négligeable dans les processus d'urbanisation nord-américains<sup>16</sup>. Cynthia Ghorra-Gobin (2010) retrace ce sentiment au sein de l'histoire américaine récente. À partir des années 1870 la grande bourgeoisie américaine commence à préférer une résidence en banlieue, plus près de la nature, mais toujours près de la ville, qui pouvait être atteinte grâce au développement des moyens de transport. C'est le début de la banlieue résidentielle qui constituera un paysage récurrent en Amérique du nord.

Le rapport que la culture américaine entretient avec l'urbain est donc complexe et surtout ambivalent. Les États-Unis sont un pays fortement urbanisé, qui identifie la ville au progrès, à la modernité, mais qui en même temps exalte la

---

14 Selon Le Goix et Loudier-Malgouyres (2009), l'expansion des « ghettos des riches » est parallèle à celle de la périurbanisation dans les années 1940-1950. Derrière ce phénomène il y a une volonté d'appropriation de l'espace public, d'autogestion, et d'homogénéité socio-culturelle. Un des théoriciens de la privatisation de l'espace est Oscar Newman, qui parle d'espace défendable (1972), c'est-à-dire « un moyen de contrôle et d'investissement des espaces résidentiels par leurs occupants, qui permet de réduire la délinquance et les dégradations ainsi que de stimuler l'investissement privé dans la reconquête du site » (Le Goix, Loudier-Malgouyres, 2009, p. 42).

15 Il nous suffit de penser à des films qui ont marqué l'histoire du genre comme *Texas Chainsaw Massacre* de Tobe Hooper (1974) ou *The Hills Have Eyes* de Wes Craven (1977) ou encore *The Evil Dead* de Sam Raimi (1981), qui proposent le cliché de jeunes habitants naïfs de la grande ville qui en voyageant dans la campagne américaine subissent diverses formes de violence. Mais au-delà du genre d'horreur, d'autres films, inspirés par des faits réels, renforcent cette vision. Pour en citer deux, *Mississippi Burning* de Alan Parker (1988) et *Boys don't Cry* de Kimberly Peirce (1999), qui décrivent l'Amérique rurale comme violente, intolérante et profondément conservatrice.

16 Nombreux sont les travaux à propos de la structure spatiale de la ville américaine. Ils se réfèrent notamment aux études de l'École de Chicago, et en particulier aux travaux d'Ernest Burgess, Robert McKenzie et Robert Park parus en 1925 (éd. 1984).

nature et condamne les excès des grandes agglomérations. Cette ambivalence est peut-être pour partie à l'origine d'un paysage urbain singulier, qui privilégie les vastes banlieues résidentielles, les maisons unifamiliales, au détriment des concentrations urbaines denses, réservées souvent aux classes plus défavorisées<sup>17</sup>.

Le cinéma de Romero est dans ce sens révélateur de cette ambivalence, de ce paysage urbain multiforme. Le contraste est évident avec Danny Boyle, qui est plutôt le témoin de la ville européenne, plus concentrée, plus dense. D'ailleurs *28 jours plus tard* ne semble pas montrer d'ambiguïté, la distinction entre ville et campagne est nette et claire.

En conclusion, les villes de Romero et de Boyle sont des espaces morts, en putréfaction, sans vie, dont l'essence vitale, ses habitants, ont disparu ou sont devenus quelque chose d'autre. Les Zombies, les nouveaux citoyens, anthropophages, violents, irrationnels, morts, sont peut-être l'incarnation la plus pessimiste de la nouvelle condition urbaine, des nouvelles inquiétudes d'une société qui a fait de la ville son territoire.

Romero ainsi que Boyle soulignent cet aspect, selon des temporalités et des modalités différentes. Ce n'est pas un hasard si un critique cinématographique italien, Bittanti, (2003), parle du film de Boyle comme d'une narration sur la nécrose urbaine, et définit l'infecté comme le monstre le plus angoissant que la société moderne ait jamais pu créer : le citoyen, créature frénétique, irrationnelle, et inexplicablement violente. Avec certaines différences, nous nous rendons bien compte qu'il est possible d'élargir cette définition à la production de Romero dont le film de Boyle est une suite naturelle.

## **2.2 Les espaces des humains. Un enfermement conflictuel...**

L'espace des Zombies, on l'a vu, est toujours lié à la ville. En revanche les hommes pour leur survie se voient obligés de chercher un refuge, un lieu sûr. Au sein du corpus que l'on a choisi d'analyser, les survivants sont toujours enfermés. La fermeture, le siège, l'encercllement, sont des éléments qui nourrissent l'opposition entre homme et Zombie et qui renforcent l'idée de la perte de la maîtrise spatiale, de la part du premier en faveur du second. Les espaces ouverts des morts-vivants s'opposent donc aux espaces clos des humains.

Mais cet aspect ne se limite pas à définir un dedans (les hommes), et un dehors (les Zombies). Si les morts-vivants sont une meute homogène, leur territoire l'est tout autant. En revanche, les espaces humains expriment des réalités profondément conflictuelles. La désunion et l'hétérogénéité seront les alliés les plus précieux des Zombies.

Dans le premier chapitre de la saga de Romero, *Night of the living dead*, le refuge est une petite maison de campagne. Le groupe de survivants présente de forts contrastes entre les protagonistes : Ben veut ainsi renforcer la maison, Harry veut au contraire se réfugier dans le sous-sol avec sa famille. La maison assiégée

17 Concernant le processus de périurbanisation aux Etats-Unis, nous signalons ici le travail de Robert Bruegmann, *Sprawl. A compact history* (2005).

présente donc une division interne qui est, si l'on veut, la représentation d'un conflit pour le *leadership*.

Dans le deuxième film, *Dawn of the dead*, l'espace à défendre sera un peu plus vaste, le centre commercial. L'intérieur du *Mall* comprend deux espaces fort différents : les couloirs et les magasins d'un côté, où les protagonistes donnent libre cours à leurs perversions consuméristes, et le petit bureau qui est leur vrai refuge. Encore une fois, la forteresse tombera non pas à cause de l'attaque des Zombies, mais en raison d'un groupe de pillards à moto qui après avoir tout saccagé laisseront le champ libre aux morts. Le troisième film, *Day of the dead*, nous montre les hommes réfugiés dans un bunker souterrain. À l'intérieur, la coexistence entre les civils et les militaires réactionnaires et violents semble être très difficile.

Au final, les conflits seront insolubles, et encore une fois les Zombies pénétreront le bunker.

*28 Days later* propose à la fois comme décor un appartement et une grande maison de campagne. Revient ici l'opposition entre les civils et les militaires qui, loin d'offrir un refuge aux infectés, ont l'intention de tuer Jim et de violer deux filles, Selena et Ana. Encore une fois, le manque d'accord, d'homogénéité permet le franchissement de l'espace par des infectés. Jim se servira des ces derniers pour libérer les filles et fuir.

Enfin, *Land of the dead* constitue déjà dans son titre, la fin définitive de l'espace humain ouvert. La quatrième œuvre de Romero, pousse à l'extrême certaines thématiques exprimées dans les premiers films. Les hommes sont enfermés dans le *downtown* fortifié de Pittsburgh, qui rappelle davantage un château médiéval qu'une ville. Mais si les Zombies occupent tous les alentours, l'intérieur de la citadelle est bien loin d'être homogène. Sa structure comporte deux espaces séparés qui représentent des conditions sociales différentes. Si les Zombies sont les « exclus », dans ce cas, ils partagent leur condition de marginaux avec un grand groupe d'humains.

D'un côté on trouve les habitants aisés du *Fiddler's Green*, la grande tour, qui disposent de tout le confort d'avant l'épidémie ; de l'autre, les pauvres, qui habitent près de murailles enfermés à cause de l'insécurité du monde extérieur, mais qui mènent une vie de pénurie et de privation. À ce propos Pascal Couté parle de « dégénérescence de la masse enfermée dans les limites imposées par les détenteurs du pouvoir, par lesquelles ces derniers maintiennent la majorité des hommes dans un état de soumission. La symétrie entre les deux masses n'est qu'apparente puisqu'à l'ouverture de l'un répond la clôture de l'autre. Non sans ironie, Romero place ici la liberté de mouvement et d'expansion du côté des morts, tandis que l'enfermement et la domination sont devenus le lot des vivants » (2007, p. 147). Martin sur le même sujet affirme que « *Land of the dead* fait partie des grands films traitant l'architecture sociale de la métropole moderne. Observez par exemple comment le centre de Pittsburgh nous est présenté comme une forteresse : il empêche les Zombies d'entrer, mais de plus maintient son énorme population à un statut inférieur – en la distrayant grâce aux « jeux et vices » [...].

Enfin, et par-dessus tout, elle sert de *prison*, aussi bien pour les riches que pour les pauvres. Et c'est le cheminement même des Zombies qui finissent par percer une brèche dans l'enceinte de cet univers effroyable qui ébranle l'équilibre des pouvoirs » (2007, p. 126). Encore une fois, Romero nous racontera l'invasion.

Tout le film semble être caractérisé par une logique centripète. La meute des Zombies semble pour la première fois prendre conscience de sa propre condition de marginalité. Le personnage de Big Daddy, un grand Zombie noir (le choix d'une minorité raciale ne semble pas un hasard), guide ses semblables à la conquête du *Fiddler's green*. Les habitants aisés de la tour sont les victimes premières de l'invasion et deviendront le repas final. Les autres, les habitants des alentours, les exclus, survivront en grande partie, avec l'intention de fonder un nouvel abri, une nouvelle société plus juste. On voit bien l'ironie que Romero ne cesse jamais d'employer. L'émancipation d'une condition marginale, subalterne, se fera (le film en revanche se limite à nous suggérer cette idée), uniquement grâce à une intervention externe, celle des « exclus » par excellence : les Zombies. Les morts-vivants, guidés par leur leader, une fois qu'ils auront « libéré » la citadelle partiront pour ailleurs et cela constitue une sorte de trêve. Trouveront-ils un endroit où s'installer ? S'agit-il du début d'une sorte de cohabitation entre hommes et Zombies ?

Toute la cinématographie vise donc à fabriquer, à travers l'utilisation de techniques différentes, des espaces clos, serrés et stricts, qui s'opposent aux espaces vastes et illimités occupés par les Zombies. Ce n'est pas un hasard si les séquences finales montrent souvent des fuites vers des espaces ouverts qui renvoient à une quête de liberté<sup>18</sup>.

Le siège est donc une des clés de lecture de cette production, c'est un élément fondamental de ce que l'on peut définir comme un espace « zombifié ». « Le siège suppose un lieu clos (maison, *mall*, bunker) où sont réfugiés un petit nombre d'humains encerclés par la masse toujours plus nombreuse des morts. Si le lieu est un refuge, il est en même temps un espace d'enfermement puisqu'en sortir signifie se faire dévorer par les Zombies » (Couté, 2007, p. 151).

Le cinéma des Zombies ne prévoit jamais de retour pour l'homme à son rôle de dominateur de la planète. Les fuites et quêtes de liberté et de mouvement sont individuelles et s'inscrivent dans la lecture nihiliste et pessimiste qui caractérise les œuvres en question. Aucune remise en question des rôles spatiaux fabriqués au cours du film n'est envisagée. L'homme est destiné à accepter le rôle d'acteur spatial marginalisé.

« Ce qu'affirme encore et toujours Romero, c'est le devenir minoritaire de l'homme, son incarnation dans des individualités traçant leur ligne de fuite, sans

18 À ce propos Borzakian (2014, par. 3.1.), parle plutôt de logique spatiale concentrique. Il distingue trois niveaux : le premier constituerait le « cœur sécurisé où se jouent les conflits de pouvoir » entre les humains ; un deuxième espace intermédiaire, et enfin l'espace des morts-vivants, le plus dangereux. De notre point de vue, cette interprétation spatiale ne peut s'appliquer en entier qu'au seul *Land of the dead* et en partie à *Dawn of the dead*.

territoire et sans limites, dans un horizon inconnu qui signe le refus de la clôture et la victoire de l'ouvert » (Couté, 2007, p. 154).

L'enfermement est donc encore une fois une métaphore sociopolitique, qui évoque avant tout la ségrégation. Le Goix (2005) définit la ségrégation urbaine comme « les oppositions géographiques dans la répartition des groupes sociaux et ethniques » (p. 19). Le mot désignerait actuellement à la fois le processus de relégation d'une population défavorisée et au contraire la mise à l'écart volontaire des *gated communities*.

Mais l'enfermement des hommes comporte aussi une division interne. Si les Zombies, dans tout le corpus, sont une masse homogène<sup>19</sup>, au contraire les hommes sont toujours divisés, et sont traversés par des conflits qui marquent leur faiblesse. Leurs espaces le démontrent bien. L'homogénéité des Zombies s'oppose à une humanité qui au contraire, non seulement vit constamment assiégée et enfermée, mais surtout apparaît divisée, même au sein des espaces clos. D'ailleurs, selon Couté (2007), ce qui distingue l'homme du Zombie est sans doute son individualité, le fait d'être une entité unique et irrépétable, en constant rapport dialectique avec ses semblables. Cet aspect renvoie à une constante lutte hiérarchique, repérable dans tout le corpus.

À la ségrégation on peut donc ajouter la fragmentation. La métaphore prend tout son sens encore une fois grâce à Le Goix (2005) qui explique ce qui nous fait parler aujourd'hui d'espaces urbains fragmentés. Il s'agit notamment du zonage, des ghettos, mais aussi des quartiers mono-ethniques issus de modèles communautaristes.

Les conflits, les luttes, les désaccords, les différences socio-politiques sont de vrais handicaps dont les Zombies profitent pour réaliser leur projet anthropophage.

Au final, les espaces des Zombies sont de puissantes métaphores de plusieurs problématiques urbaines de la fin du siècle dernier : les *gated communities*, les ghettos urbains, la marginalisation, les politiques sécuritaires et surtout la ségrégation et la fragmentation<sup>20</sup>, processus qui contribuent à décomposer la ville.

## Conclusions

Enfin, que peut nous dire le cinéma des Zombies à propos de l'espace ? À travers ce texte nous espérons avoir mis en avant les raisons qui conduisent

19 Selon Elias Canetti (1966), la masse se caractérise par quatre éléments : tendance à augmenter de nombre, égalité de tous les membres, densité et enfin même direction. Bien évidemment les morts-vivants respectent tous les critères de Canetti. Leur morsure est contagieuse, tous les membres sont égaux et il n'existe pas de hiérarchie, ils sont denses, et se dirigent dans une même direction.

20 Afin d'approfondir ce thème nous recommandons *Terre Urbaine* de Thierry Paquot (2005), et en ce qui concerne les problématiques urbaines aux États-Unis, nous signalons *City of Quartz : excavating the future in Los Angeles* (1990), *Dead cities* (2009) et *Ecology of fear : Los Angeles and the imagination of disaster* (1998) de Mike Davis.

à considérer le *Zombie* comme une des créatures de l'imaginaire occidental les plus socialement et politiquement connotées. La métaphore et la lecture au deuxième degré de ces œuvres abordent des champs différents : la politique, la culture, la société et l'espace. Les implications des *Zombies* sont nombreuses et hétérogènes<sup>21</sup>. Nous avons vu comment ce cinéma fabrique des espaces qui reflètent plusieurs problématiques contemporaines : l'exclusion, la ségrégation, les tensions sociales, la perte des limites, la violence, les conflits, etc. Le cinéma des *Zombies* est un miroir déformant d'une société en souffrance, dans laquelle le mot « crise » est bien loin de se limiter aux seules questions économiques. L'état de crise souligné constamment dans le corpus concerne tous les domaines de notre organisation sociale, de l'idéologie que nous avons choisie selon une logique du « moins pire ». Le *Zombie* représente avec une lucidité parfois troublante les perversions du capitalisme, des politiques néolibérales et de l'idéologie assumée comme dogme. Les morts-vivants interprètent la monstruosité des dynamiques sociales du capital, de ses transformations vers la précarité, vers la flexibilité et vers toutes les variations d'une logique qui change ses formes, mais jamais ses contenus : l'exploitation. Le monstre n'est plus quelque chose d'« autre », d'« *extra* », il cesse de se situer en opposition dialectique avec l'homme, et il s'insère en nous-mêmes, au centre de nos espaces de vie, dans les structures et les formes du monde occidental. Le caractère symbolique du *Zombie* est à notre avis la vraie raison de son succès cinématographique. Le rôle de cette production dépasse largement l'idée de représentation. Le cinéma des *Zombies* contribue à la création d'espaces de conflit toujours plus fréquents et sa lecture approfondie révèle une vraie spatialité critique. Le *Zombie* fabrique des imaginaires spatiaux inquiétants qui participent de notre vécu contemporain comme les *gated communities*, les *favelas*, les ghettos, les murailles, l'aliénation, le consumérisme, etc.

Les possibilités de réflexion sont donc multiples, et ce qui précède veut être seulement un avant-propos. Beaucoup de choses peuvent être expliquées, et beaucoup de ce que nous avons dit, mérite des recherches plus approfondies. C'est dans ce sens que notre espoir est que ce texte puisse constituer une invitation pour un travail bien plus détaillé.

---

UMR 5600 Environnement Ville Société  
 École Normale Supérieure de Lyon  
 18, Rue Chevreul  
 69362 Lyon Cedex  
 alfonso.pinto@ens-lyon.fr

---

21 Ainsi, l'article de Borzakian propose une lecture centrée sur la remise en cause radicale de la conquête du territoire nord-américain, autour de références au genre du western. Cette diversité des interprétations illustre le fait que le *Zombie* est une figure douée d'une forte polysémie.

## Bibliographie

- Aitken, S.C., Zonn, L.E. (dir.) (1994), *Place, Power, Situation and Spectacle. A Geography of Film*, Lanham : Rowman & Littlefield.
- Angelier, F. (2007), « À leur corps défendant », in Thoret, J.-B. (dir.), (2007), *Politiques des zombies. L'Amérique selon G.A. Romero*. Paris : Ellipses, p. 15-24.
- Baubérot, A., Bourillon F. (2009), *Urbaphobie – Ou la détestation de la ville au XIXe et XXe siècle*, Bordeaux : Bière.
- Bétan, J., Colson, R. (2009), *Zombies*, Lyon : Les moutons électriques.
- Bittanti, M. (2003), « 28 giorni dopo », in Borroni, C., Girola F., Invernici, A., et al., 2003, *Annuario del cinema stagione 2002-2003*. Bergamo : Federazione Italiana Cineforum, p. 18-19.
- Bloch, M. (1994), *La Société Féodale*, Paris : Albin Michel.
- Borzakian, M., (2014), « Géographie morte-vivante. Les espaces filmiques indéterminés de Zombies », *Annales de Géographie*, n° 695-696.
- Bruegmann, R. (2005), *Sprawl. A compact history*, London : The University of Chicago Press.
- Burgess, E.W., McKenzie, R.D., Park, R. (1984), *The city*, Chicago : University of Chicago Press.
- Davis, M. (1990), *City of Quartz : excavating the future in Los Angeles*, London : Verso.
- Davis, M. (2009), *Dead cities*, Paris : Les Prairies Ordinaires.
- Davis, M. (1998), *Ecology of fear : Los Angeles and the imagination of disaster*, New York : H.Holt.
- Canetti, E. (1966), *Masse et puissance*, Paris : Gallimard.
- Couté, P. (2007), « Masses, meutes, individus », in Thoret, J.-B., (dir.), (2007), *op. cit.*, p. 139-154.
- Dell'Agnesse, E. (2009), *Paesaggi ed eroi*, Torino : UTET.
- Fontanier, P. (1977), *Les figures du discours*, Paris : Flammarion.
- Ghorra – Gobin, C. (2011), « La structure spatiale de la ville américaine : urbaphobie ou ambivalence », in Salomon Cavin, J., Marchand, B. (dir.) (2011), *Antiurbain. Origines et conséquences de l'urbaphobie*, Lausanne : PPUR, p. 79-91.
- Harvey, D. (1991), *The Condition of Postmodernity : An enquiry into Origins of Cultural Change*, Hoboken : Wiley-Blackwell.
- Jousse, T., Paquot, T. (dir.) (2005), *La ville au cinéma. Une encyclopédie*, Paris : Les Cahiers du Cinéma.
- Le Goix, R. (2005), *Villes et mondialisation : le défi majeur du XIX<sup>e</sup> siècle*, Paris : Ellipses Marketing.
- Le Goix, R. (2008), « Villes privées à la carte », in Paquot, T. (dir.), (2009), *Ghettos de Riches. Tour du monde des enclaves résidentielles sécurisées*, Paris : Perrin, p. 29-40.
- Le Goix, R., Loudier-Malgouyres C. (2009), « L'espace défendable ». In Paquot, T., (dir.), (2009), *op. cit.*, p. 41-52.
- Marchand, B. (2009), *Les ennemis de Paris. La haine de la Grande ville des Lumières à nos jours*, Rennes : PUR.
- Martin, A., (2007), « The turning point : le moment décisif », in Thoret, J.-B., (dir.), (2007), *op. cit.*, p.121-130.
- Newman, O. (1972), *Defensible Space : Crime Prevention Through Urban Design*, New York : MacMillan.
- Paquot, T. (2009), (dir.), *Ghettos des riches*, Paris : Perrin.
- Paquot, T. (2006), *Terre Urbaine : Cinq défis pour le devenir urbain de la planète*, Paris : Editions la Découverte.
- Pirenne, H. (1999), *Storia d'Europa dalle invasioni al XVI secolo*, Firenze : Sansoni ed.

- Pumain, D., Paquot, T., Kleinschmager, R. (2006), *Dictionnaire La ville et l'urbain*, Paris : Economica.
- Salomon Cavin, J., Marchand, B. (dir.) (2011), *Antiurbain. Origines et conséquences de l'urbaphobie*, Lausanne : PPUR.
- Schmitt J.-C., (1994), *Les Revenants. Les vivants et les morts dans la société médiévale*, Paris : Gallimard.
- Thoret, J.-B., (2007), « Ils sont comme nous », in Thoret, J.-B., (dir.), (2007), *op. cit.*, p. 5-14.
- Thoret, J.-B. (dir.) (2007), *Politiques des zombies. L'Amérique selon G.A. Romero*, Paris : Ellipses.
- Williams, T. (2007), « Zombie », in Thoret, J.-B., (dir.), (2007), *op.cit.*, p. 35-64.

## **Filmographie**

- 28 Days later (28 jours plus tard)*, Danny Boyle, Gb-USA, 2002.
- Boys don't Cry (Boys don't cry)*, Kimberly Peirce, USA, 1999.
- Day of the Living Dead (Le Jour des morts-vivants)*, G.A. Romero, USA, 1986.
- Dawn of the Living Dead (Zombie)*, G.A. Romero, USA, 1978.
- Evil Dead (the) (Evil dead)*, Sam Raimi, USA, 1981.
- Hills have Eyes (the) (La colline a des yeux)*, Wes Craven, USA, 1977.
- Land of the Dead (La Terre des morts)*, G.A. Romero, 2005.
- Mississippi Burning (Mississippi burning)*, Alan Parker, USA, 1988.
- Night of the Living Dead (La Nuit des morts-vivants)*, G.A. Romero, USA, 1968.
- Texas chain saw massacre (Massacre à la tronçonneuse)*, Tobe Hooper, USA, 1974.
- White Zombie (White Zombie)*, Victor Halperin, USA, 1932.