



L'Homme face au presque-homme

ou

**Les films post-apocalyptiques comme témoins d'une
angoisse de l'Homme face à sa propre substitution ?**

Logan DEQUIDT

École des Arts de la Sorbonne

Mémoire de Master 2

Cinéma et audiovisuel

Parcours : Cinéma, Esthétique, Création

Directeur de recherche : Mathias LAVIN

Année universitaire 2025-2026

Session 1

Remerciements

Je tiens à remercier ma famille, ma mère et mon père, pour m'avoir poussé à continuer mes études à un moment où je souhaitais les arrêter, pour m'avoir soutenu tant moralement que financièrement pendant ces deux années, pour avoir cru en moi et en mes idées parfois étranges.

Je tiens à remercier également ma copine, qui m'a soutenu au jour le jour pendant la rédaction de ce mémoire, qui m'a été d'une grande aide morale mais qui m'a également beaucoup apporté sur le plan de la réflexion et de la recherche au travers de nombreuses discussions et nombreux visionnages de films qui ne l'intéressaient pas.

Je tiens à remercier mes amis, qui m'ont permis par leur humour de dédramatiser et aborder la vie universitaire plus sereinement.

Je tiens à remercier mes camarades de classes pour les nombreux échanges que l'on a pu avoir sur nos recherches respectives, nos conseils et nos références qu'on a pu échanger.

Je tiens enfin à remercier Monsieur LAVIN Mathias, pour son implication concrète dans le développement de ce mémoire, ces nombreuses références et conseils, ainsi que pour son soutien et sa capacité à me rassurer lorsque la charge de travail me semblait trop élevée et que je pensais abandonner.

Merci à tous !

Bonne lecture

Plan détaillé

p.4. Introduction

p.11. I. Le zombie comme incarnation de l'angoisse de la mort

- a) La mort comme tabou
- b) Le corps dématérialisé
- c) Une négation de l'humanité
- d) Une crise sociale
- e) Le refuge qui échoue comme protection

p.59. II L'évolution comme source d'angoisse

- a) L'évolution incontrôlée
 - 1) L'évolution ne suit plus la lenteur darwinienne
 - 2) L'inversement de la hiérarchie créateur-créature
- b) L'inversion de la hiérarchie des espèces
 - 1) Le singe comme double de l'Homme
 - 2) Le complexe du maître renversé
 - 3) L'Homme habitué à son confort

p.99. Conclusion

p.103. Bibliographie

« Et si l’homme était supplanté par d’autres espèces à la surface de la Terre ? La question hante les récits d’anticipation depuis plus d’un siècle. Battant en brèche la croyance que le progrès scientifique conduit inévitablement au bonheur, ils prennent souvent à contre-pied positivisme et foi aveugle en l’avenir »¹

Introduction

L’Homme est, depuis une dizaine de milliers d’années, considéré comme l’espèce dominante sur Terre². Avec la domestication du feu, la fabrication d’outils, d’armes et d’armures, l’homo sapiens sapiens (aussi appelé Homme moderne) a réussi à surpasser sa condition primaire pour devenir le prédateur le plus présent sur la Planète Bleue. Dès le mythe de Prométhée³ - et sûrement bien avant -, nous⁴ avons compris que la technique est ce qui permet à l’Homme de surpasser les autres espèces animales et de ne plus être un simple mammifère dont les capacités physiques ne permettent pas de survivre à un hiver froid ou de chasser du gibier.

Nous nous sommes également regroupés en familles, puis en villages, en villes, territoires, royaumes ou pays, nous avons inventé des langues pour communiquer, des religions pour expliquer le monde, des codes sociaux pour vivre en communauté.

Si l’on ne peut assurer avec certitude être la seule espèce *capable* de faire chaque élément cité ci-dessus pris séparément, il est difficile de nier que nous sommes la seule à l’avoir fait à cette échelle, sous cette forme-là, et que cela a eu un impact sur l’état actuel du monde.

1 Pierre (Clément) « Demain les singes. Aux sources de la Planète des singes (1963) », *CCSD; Revue de la Bibliothèque nationale de France*, n°61, 2020, p. 110.

2 Yuval Noah (Harari), *Sapiens, une brève histoire de l’Humanité*, (2012), traduit de l’anglais par Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Editions Albin Michel, 2015, p. 22.

3 Hésiode, *Théogonie*, Grèce, vers -700 av JC

4« Nous » sera régulièrement la contraction de « nous autres humains » dans ce mémoire

Pourtant, on retrouve dans de nombreuses œuvres de fiction un même trope : la remise en question de la survie de l'humanité.

Que ce soit à cause d'une maladie, d'une guerre, d'un cataclysme naturel ou même d'une soumission pure et simple de notre espèce face à une entité plus puissante ou plus intelligente, l'art est un terrain privilégié pour explorer, développer et déconstruire l'imagination humaine, tant par ses espoirs que ses angoisses. Pour cela, les auteurs ne cessent d'imaginer des scénarii où l'Homme moderne, sa société et ses codes, sont en danger.

Si Erwin Schrödinger écrivait en 2014 « La survie même de l'humanité, sans parler de la continuité de son progrès, ne peut plus être considérée comme acquise »⁵, les récits dits “apocalyptiques” existent depuis des milliers d'années⁶.

L'apocalypse est un terme emprunté au grec *apokaluptein*, lui-même formé de *apo* (s'éloigner de), et *kaluptein* (couvrir, cacher), que l'on pourrait traduire littéralement par « dé-cacher », donc « dévoiler », « découvrir ». C'est au départ un genre littéraire religieux où des vérités sont données aux croyants pour les guider dans la Foi. L'Apocalypse de Saint Jean en est le plus connu, cet auteur chrétien y décrivant notamment le Jugement Dernier et la fin du monde lors du combat entre les forces de Satan et de Dieu. Avec le temps, le terme d'apocalypse a dérivé pour ne désigner plus que la fin du monde, perdant son sens de vérité dévoilée.

Si on en vient plus directement au cinéma, le genre apocalyptique, aussi appelé « film catastrophe » est devenu très populaire au cours du dernier siècle, avec des pics où plusieurs dizaines de films de cette catégorie sont sortis dans les salles américaines ⁷. Un autre genre de film a pu émerger, le post-apocalyptique, qui désigne un récit se déroulant après la fin du monde. Ce terme est ironique, car si la fin du monde a en effet eu lieu, il ne peut y avoir de récit car plus rien à raconter, le post-apocalyptique indique *de facto* une fin du monde partielle, une fin de la société contemporaine et du mode de vie moderne de l'Homme.

5 Traduction personnelle : “The survival, let alone the continued progress, of man is no longer regarded as certain” Schrodinger (Erwin), “Nature and the Greeks”, *Nature and the Greeks and Science and Humanism* (1951), Cambridge, Cambridge Press University, 2014, p. 13.

6 On peut citer de très nombreux textes mentionnant une fin du monde tel que nous le connaissons, du Ragnarok scandinave au Déluge chrétien en passant par le Déluge de Deucalion et les cycles de début-fin des mythologies aztèques, celtes, chinoises...

7 Moana Thompson (Kirsten), “*Apocalyptic read - American Film at The Turn of The Millennium*”, State University of New York Press, Albany, 2007. p. 12.

Peter Szendy relève ainsi cette ironie lorsqu'il annonce que « Jamais aucun film [...] ne s'est ainsi conformé à ce qui représenterait la loi la plus stricte du genre apocalyptique (si genre il y a) : à savoir que la fin du monde, c'est la fin du film. Ou vice versa [...] La fin du film, c'est la fin du monde »⁸. Il parle à ce moment-là du film *Mélancholia* (Lars von Trier, 2011) et de son générique, apparaissant après 10 secondes de noir alors que le film se termine par une planète Terre percutée par la planète Mélancholia. Il fait alors remarquer l'ambivalence et la partialité du terme d'apocalypse, qui relève souvent d'une vision étriquée de ce qu'est la fin du monde et soulève la question : à quel moment parle-t-on d'apocalypse plus que de drame personnel ? L'apocalypse peut techniquement se limiter à la fin d'un monde individuel, une remise en question ou un changement de mode de vie radical, ainsi le film *Juste la fin du monde* (Xavier Dolan, 2016) ne ment pas dans son énoncé, le personnage de Louis vivant bel et bien la fin de son monde au travers du repas avec sa famille, sans réussir à lui révéler sa vérité.

Le terme de « post-apocalyptique » est donc difficile à catégoriser. *Post* signifiant en latin « après », « à la suite de », un événement apocalyptique n'ayant pas de suite de facto, car il amène à une fin de toute chose et donc de toute possibilité narrative. Charles Mitchell va pourtant le décrire en ces termes : « Le genre du cinéma apocalyptique est fortement associé, bien que distinct, à un genre similaire connu sous le nom de cinéma post-apocalyptique, qui se concentre sur les survivants d'un événement catastrophique qui cherchent à reformer une société viable »⁹. Nous suivrons donc cette définition pour nous concentrer sur des personnages lâchés dans un environnement devenu hostile à leur survie à la suite d'un événement ayant bouleversé la société.

Car l'apocalypse relève souvent plus de la fin d'un mode de vie plutôt que d'une fin du Monde. C'est la société « à l'occidentale » qui est remise en cause dans les films post-catastrophe, avec une chute des États, des organismes financiers, des supermarchés et autres commodités qui nous sont actuellement banales mais qui deviennent des enjeux vitaux pour les personnages.

⁸ Szendy (Peter), *L'Apocalypse cinéma, 2012 et autres fins du monde*, Nantes, Capricci. 2012 p. 9.

⁹ traduction personnelle : The genre of apocalyptic cinema is closely related to, yet distinct from, a similar genre primarily known as post-apocalyptic cinema, which concentrates on survivors of a catastrophic event struggling to reestablish a livable society." P Mitchell (Charles), *A Guide To Apocalyptic Cinema*, Connecticut/London, Greenwood Press, Westport, 2001

S'il peut y avoir de nombreuses raisons pour que l'apocalypse ait lieu, on peut distinguer deux thèmes dans ces récits : la nature et l'Homme - ou plutôt le « presque Homme » -. L'apocalypse peut arriver suite à une nouvelle ère glaciaire, un astéroïde fonçant sur la Terre ou l'éruption de super volcans, mais elle peut aussi venir par un concours de circonstances d'origines humaines.

De ce fait, les films apocalyptiques et post-apocalyptiques sont de bons indices des anxiétés d'une culture face à sa propre extinction et peuvent servir de témoins des changements sociétaux dans leur contexte historique.

Dès 1902, Georges Méliès introduit l'angoisse de l'Homme face à un événement naturel avec sa mise en scène de l'éruption du Mont Pelé, mais les premiers films annonçant une extinction proche de l'humanité par son propre fait sont plus difficiles à déterminer dans le temps. Ces derniers possèdent une subtilité de scénario qui les rend parfois compliqué à déceler, car l'intervention de l'Homme n'est pas toujours évidente.

On peut évidemment penser à l'arme nucléaire, qui a été une source de tension et de peur pour le XXème siècle qui a dû reconstruire complètement sa manière d'imaginer la mort - et plus particulièrement sa mort¹⁰- mais les peurs d'une fin du monde reviennent régulièrement dans l'histoire humaine, souvent alignées avec des phénomènes astraux tels que le passage de comètes, des éclipses solaires ou encore des hivers particulièrement froids¹¹. J'ai décidé de plutôt m'intéresser au rapport de l'Homme à lui-même, ou plutôt au presque-lui-même, c'est-à-dire face à un être qui ressemble à un Homme, mais qui n'en est pas tout à fait un. Ces films explorent souvent la notion de ce que signifie *être un Homme*, alors pour simplifier le terme, je vais qualifier ici l'Homme comme « un membre vivant du genre homo sapiens sapiens qui est né et demeure majoritairement organique ». Cette définition est bien entendu partielle et incomplète, et c'est sa mise à mal qui va justement nous intéresser dans ce mémoire.

Afin d'éviter toute incompréhension, je préfère préciser dès maintenant que ce projet ne comporte aucun sous-entendu raciste ou spéciste et que la notion de « presque-homme » n'est que purement littérale et ne s'associe à aucune théorie de supériorité d'un humain par rapport à un autre (bien que le cinéma post-apocalyptique puisse souvent traiter de cette question, l'idée de ce mémoire n'est pas de donner un avis sur ce sujet mais de le remarquer).

¹⁰ Anders (Günther), *L'Obsolescence de l'Homme*, (1956), Paris, Editions Ivrea, 2002

¹¹ Flammarion (Camille), *Apocalypse*, New York, Collection Focus, 2012

Ce mémoire ne s'intéressera qu'à la coexistence de l'*Homo sapiens sapiens* et d'une autre entité foncièrement et génétiquement différente. De la même manière, le terme de *substitution* a été préféré à celui de *remplacement* afin d'éviter toute association des idées exposées ici avec l'idéologie du Grand Remplacement¹².

J'ai donc décidé de centrer mon mémoire sur l'angoisse humaine quant à la perte de sa qualité de maître incontesté de la Terre au profit d'une autre espèce qui lui ressemble, et à la manière dont les films post-apocalyptiques peuvent montrer cette angoisse via le divertissement. Cela implique l'utilisation de plusieurs champs d'études comme l'histoire, la narratologie, l'anthropologie, la sociologie, la philosophie ou encore la psychologie et la psychanalyse.

Plus précisément, je parlerai ici de la manière de représenter le « presque humain » ayant renversé l'humanité et pris sa place comme espèce dominante et comment cette représentation peut témoigner des angoisses de l'Homme face à ses propres limites. Pour cela, je me concentrerai sur trois figures :

- La limite de la mort, représentée par la figure du zombie, créature purement cinématographique car créée par et pour le cinéma¹³.
- L'évolution incontrôlée, au travers de la technologie anthropomorphique créée par l'Homme dans l'objectif de le surpasser.
- L'inversement de la hiérarchie des espèces, avec le rapport homme/animal qui est bouleversé par l'avènement du singe comme créature intelligente.

L'angoisse est un terme bien plus fort que la simple inquiétude. En effet, là où l'inquiétude est définie comme « État affectif pénible causé par la crainte, l'appréhension, l'incertitude », l'angoisse implique un véritable mal-être, constant et irrationnel : « Grande inquiétude, anxiété profonde née du sentiment d'une menace imminente mais vague »¹⁴,

12 Le Grand Remplacement est une théorie complotiste xénophobe affirmant que les élites politiques et médiatiques européennes cherchent à remplacer petit à petit la population européenne par une population africaine dans l'objectif de changer culturellement la société européenne (pour des raisons économiques, sociales ou médiatiques)

13 On peut bien évidemment trouver des occurrences de morts vivants dévorant des vivants dans diverses légendes autour du monde, mais la figure du zombie comme cadavre en décomposition, sans réflexion ou émotions, est bel et bien créée pour le cinéma avec les premiers films de Georges Romero. L'influence d'autres créatures similaires, bien que très intéressante d'un point de vue anthropologique, ne va pas m'intéresser pour ce mémoire.

14 Dictionnaire Larousse en ligne, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/angoisse/3528>

l'élément qui cause l'angoisse n'est donc pas toujours clair, et c'est justement ce pourquoi il est intéressant d'analyser les comportements artistiques, les idées des auteurs pour en retrouver la cause.

Ce mémoire comporte un grand nombre d'occurrences filmiques afin de couvrir un large panel d'angoisses et d'évoquer leurs différentes représentations. Nous nous intéresserons ici à des sagas plus souvent qu'à des films uniques, ces dernières permettant de suivre l'évolution de la société au travers des reprises du genre. Il s'agira cependant de films (et quelques exemples de séries) majoritairement américains, le cinéma post-apocalyptique étant aussi propre à ce continent que les westerns.

Les États-Unis, dans leur rôle de « sauveur du monde » autoproclamé à la suite de la seconde guerre mondiale, semblent en effet se considérer comme unique pays visé par les différentes apocalypses. Si d'autres pays sont parfois mentionnés au travers de journaux télévisés fictifs ou de conversations entre deux personnages, les films post-apocalyptiques se concentrent généralement sur ce qu'est devenu l'Amérique à la suite de la catastrophe. Si ce cinéma est majoritairement états-uniens, cela peut aussi être dû à la nécessité de moyens élevés afin de créer un environnement post-apocalyptique crédible, mais cela n'explique pas pourquoi d'autres grosses productions (occidentales ou asiatiques) s'intéressent beaucoup moins à ce domaine.

De la même manière, mes recherches se sont majoritairement basées autour des philosophies, de la sociologie et de l'histoire de l'Occident, bien que des références à des auteurs asiatiques puissent être utilisées. Il faut donc évidemment prendre les prochaines pages avec des pincettes et les replacer dans le contexte occidental, ou du moins des pays tendant à s'inspirer de ce mode de vie.

Pour la première partie, consacrée à l'angoisse de la mort, ou plutôt au tabou de la mort transgressée, j'ai décidé de m'intéresser à la figure du zombie, mais également à celle de l'infecté. Très proche du zombie, l'infecté est généralement un nom donné pour que le film ne soit pas catégorisé « film pour adolescent désireux de voir du gore ». L'infecté est souvent capable de courir, grimper et ne s'attarde pas à dévorer ses victimes mais simplement à les

infecter à leur tour¹⁵. On retrouvera ici la quadrilogie *28... plus tard*¹⁶ de Danny Boyle et Juan-Carlos Fresnadillos, mais aussi les classiques de Georges Romero qui ont lancé le genre sur le grand écran.

La deuxième partie sera séparée en deux sous-parties distinctes qui traiteront chacune à leur manière de l'angoisse de l'évolution. Dans un premier temps, on parlera de la technologie et de son usage par l'Homme, ou plutôt au débordement de son usage afin d'évoquer les moments où cette dernière va dépasser les attentes humaines. Pour cela, j'évoquerai évidemment la question de l'intelligence artificielle (IA) qui - alors qu'elle n'était que concept de science fiction il y a encore quelques années - est maintenant une angoisse bien réelle pour de nombreux humains -, mais aussi de l'évolution rapide de la machine et du dépassement des capacités physiques de l'Homme. Nous évoquerons alors la saga *Terminator* (initée par James Cameron, 1984), et *I am Mother* (Grant Sputor, 2019).

Puis, nous nous attarderons sur ce que l'on pourrait qualifier "d'erreur dans l'évolution" pour en réalité traiter de la question de l'altérité de l'Homme face à ses proches. Pour cela, j'utiliserai le phénomène *La Planète des Singes* dans son ensemble, qu'il s'agisse du livre de Pierre Boulle¹⁷ sorti en 1963 ou des très nombreuses adaptations/suites cinématographiques qui en ont résulté et qui apportent chacune leur nouveauté. Cette section parlera beaucoup de l'histoire de l'humanité et de l'Évolution.

Ce plan suit une vision "chronologique" de l'angoisse humaine, commençant avec une angoisse biologique (la peur de la mort mais aussi du changement avec une mort qui n'est plus définitive), puis par la Honte Prométhéenne (l'Homme est devenu inférieur à ses créations) théorisée par Günther Anders dans son ouvrage *L'Obsolescence de l'Homme*¹⁸ et qui sera notre point de départ pour la deuxième partie, pour finir par une angoisse sociale (la peur de celui qui nous ressemble).

¹⁵ Les infectés sont parfois des humains encore bien vivants qui sont parasités, dont le comportement est altéré et qu'il est possible d'éliminer autrement qu'en détruisant le cerveau (traditionnellement par le feu ou en lui administrant une blessure mortelle pour tout homme), mais son fonctionnement est généralement très similaire à celui du zombie

¹⁶ *28 Jours plus tard* (2002) (2002), *28 Semaines plus tard* (2007) (2007), *28 Ans plus tard* (2025) (2025), *28 Ans plus tard : Le Temple des morts* (2026) (2026)

¹⁷ Boulle (Pierre), *La Planète des singes*, Paris, Éditions Pocket, 1963

¹⁸ Gunther (Anders), *L'Obsolescence de l'Homme* (1956), Paris, Editions Ivrea, 2002

Première partie : Le zombie comme incarnation de l'angoisse de la mort

Si je considère le zombie comme une créature cinématographique, c'est parcequ'il a été créé par et pour le cinéma. Là où le vampire, le loup-garou et autres créatures surnaturelles sont retrouvées dans la littérature médiévale, les mythologies antiques et le folklore régional depuis des siècles, le zombie - en tant qu'être humain décédé qui se relève dans une sorte de transe avec pour unique but de dévorer/mordre des vivants qui se relèveront à leur tour - est né avec les films de Georges Romero et a été entretenu par le cinéma¹⁹. Il s'agit d'un monstre purement graphique, dont l'horreur et le danger ne peuvent être transmis que par le visuel et le sonore. En effet, il n'y a aucune subtilité dans la manière de procéder du zombie lambda : il mord à en arracher la peau, démembre et se repaît des entrailles de ses victimes. Il ne craint pas le soleil, l'ail ou l'argent, ne doit pas être invité avant de rentrer dans une habitation, n'est pas enfermé dans une lampe à huile ; c'est un cadavre ambulante qu'on ne peut arrêter qu'en détruisant le cerveau. Ainsi, une attaque de zombie amène généralement à une effusion d'hémoglobine, à des hurlements, des visages horrifiés et des boyaux qui s'échappent de leur cage naturelle.

Il n'est alors pas étonnant qu'une telle figure ne soit pas née avant l'invention du cinéma et des effets spéciaux, tant l'intérêt horrifique du zombie est basé sur ce que l'on voit et ce que l'on entend. Il est fait pour choquer nos sens plus que nos pensées, il ne nous fait à première vue pas réfléchir ou comprendre, mais ressentir par mimétisme ce qu'il se passe.

¹⁹ De nombreux médias comme les jeux vidéos tel que *Résident Evil* (Capcom), comics comme *The Walking Dead* (Robert Kirkman) ou livre tel que *Le Manuel de survie en territoire zombie* (Max Brook) reprennent la figure du zombie en l'adaptant pour convenir à leurs codes. Le zombie reste cependant une créature majoritairement représentée par le cinéma et la série.

Pourtant, le zombie n'est pas une simple giclée de sang suivie d'un hurlement - auquel cas n'importe quel animal enragé ou extraterrestre aurait pu le remplacer -, il est un mort qui revient à la vie sans souvenir, sans sentiment, sans civilité.

Les « infectés » forment une version plus violente du zombie. On attribue souvent la transformation de ces infectés à une maladie (variante de la rage, vaccin muté, infection de cordyceps...) mais ils ne sont jamais (ou presque) guéris. Ces films amènent une menace encore plus oppressante que le zombie, que l'on peut éviter en marchant vite ou en éliminant le futur mort-vivant pendant sa période de transition. L'infecté ne met généralement que quelques secondes avant de se transformer (là où le zombie peut mettre plusieurs heures voire jours) et est toujours capable de courir, sauter ou avoir une forme primitive de réflexion.

Les infectés sont souvent encore vivants (une blessure au cœur peut les éliminer et le feu est régulièrement utilisé pour les « purifier » de la maladie) mais ne peuvent pas retourner à une situation humaine ou éprouver des sentiments et leur méthode de contamination est en tout point similaire au zombie. Pour ces raisons, l'infecté est généralement considéré comme une évolution du zombie - plus mature car basé sur des vérités scientifiques exagérées - plutôt que comme une créature à part entière. Dans ce mémoire, nous considérons les deux monstres comme un bloc, et les infectés pourront être désignés comme des « morts », tous les aspects de l'humanité ayant disparu de leur comportement.



Figure 1: Comparaison entre une attaque de zombies (à gauche) dans L'Aube des Morts-vivants (George Romero, 1978) et d'infectés (à gauche) dans 28 Semaines plus tard (Dany Boyle, 2007)

I.a. La mort comme tabou

« L'homme a été, pendant des millénaires, le maître souverain de sa mort et des circonstances de sa mort. Il a aujourd'hui cessé de l'être »²⁰

La mort est l'une des étapes *sine qua non* de la vie. Elle fut pendant longtemps un événement presque anodin tant elle était commune dans la société ; entre les guerres, les maladies, la famine, les malformations, il était aisé de décéder, surtout lors du jeune âge²¹. Mais depuis le siècle des Lumières, et avec le renouveau de l'intérêt pour la philosophie et la remise en question des concepts religieux qui permettent une médecine centrée sur l'Homme et non sur la religion, la mort s'est raréfiée. De plus en plus, elle est devenue une exception, un événement anormal qui marque une rupture entre l'avant et l'après pour les vivants.

Pourtant, les fouilles archéologiques montrent des traces de sépultures depuis des millénaires, où des rites précis et fastidieux sont réalisés pour accompagner les défunts dans l'au-delà. Des pièces placées sur les yeux ou la bouche²² de l'antiquité greco-romaine aux cercueils de bois du moyen-âge en passant par les enterrements accompagnés d'une armée de soldats d'argile de l'empereur Qin Shihuang²³, les morts sont amenés avec précaution vers ce que nos ancêtres appelaient la deuxième vie.

Si la mort a été banale, elle est restée cependant sacrée. Lorsqu'un être humain décède, ses pairs en prennent soin, sont tristes et comprennent que ce dernier ne reviendra pas. Ils font alors disparaître son corps - que ce soit pour des raisons sanitaires ou religieuses - dans des lieux organisés, dédiés à cet effet : les cimetières.

20 Ariès (Philippe), *Essais sur l'histoire de la mort en Occident*, Paris, Éditions du Seuil, 1975, p. 167

21 Sangoï (Jean-Claude), « La mortalité infantile en Europe occidentale au XVIIIe siècle », dans Robert (Fossier), *La petite enfance*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, 1997, p191-210

22 Morris (Ian), *Death-Ritual and Social Structure in Classical Antiquity*, Cambridge University Press, 1992, p.106.

23 Zhixin Sun (Jason), « The first Emperor : China's Terracotta Army », *American Journal of Archaeology* Vol. 113, No. 3, Juillet 2009

C'est dans cet endroit que commence *La Nuit des morts-vivants*, film d'horreur réalisé par Georges Romero (majoritairement) en 1968 et pilier du cinéma qui sera plus tard nommé « zombie »²⁴.



Figure 2: La première goule du film. 7min05

Le film démarre dans un cimetière, avec deux personnages – Barbara (Judith O'Dea) et Johnny (Russel Streiner) – qui viennent se recueillir avec plus ou moins de peine sur la tombe de leur père. Johnny, qui détestait visiblement son paternel, va se moquer de Barbara en imaginant et mimant que les morts se relèvent, sortent des tombes pour manger des humains.

Au loin, un homme titube vers eux. On ne le voit d'abord pas, son entrée dans le champ se faisant lentement et dans le flou alors que les personnages principaux traversent l'écran, attirant notre attention. Arrivé à leur hauteur, le figurant attaque Barbara. Johnny s'empresse de venir la défendre mais se fait dominer et jeter au sol, se brisant le crâne sur une pierre tombale. La lutte et la chute se sont passés sans cri ni musique, avec comme seuls effets sonores les chaussures frottant le sol, mais après la mort de Johnny, alors que le meurtrier regarde Barbara, un éclair illumine son visage (en plein jour et sans aucun nuage) et la musique se lance, marquant ainsi un tournant dans le film qui était jusque là très réaliste. En effet, les discussions et mouvements des acteurs ne trahissaient alors en rien le fantastique qui allait arriver dans le monde de Barbara. Pendant les 5 premières minutes, on pourrait même se demander si l'on regarde toujours un film d'horreur ou un drame familial. Le cimetière est filmé comme un décor de théâtre, où l'accent est mis sur les personnages et où aucun jeu de mise en scène ne va tenter de déstabiliser le spectateur ou le cadre. Ce n'est qu'après l'arrivée du monstre que la caméra va commencer à trembler et prendre des risques (plan rapprochés, zoom rapides, caméra portée...). La mort de Johnny n'est alors pas qu'un élément narratif ou un point de pivot du film. Il est la fission entre l'avant et l'après vie, tué par un mort-vivant dans l'endroit même où reposent les morts alors qu'il se moquait de son père enterré.

²⁴ Je ne ferai pas ici d'historique du cinéma de zombie, d'autres ouvrages spécialisés développant l'étymologie du terme, l'inspiration derrière le mythe etc, voir bibliographie.

Plus tard dans le film, Johnny arrivera dans la maison où Barbara se cache, mais il est alors mort et ne recherche plus qu'une chose : dévorer des humains.

Il s'agit là de la première apparition de la créature cinématographique du zombie – qui est encore nommé « goule » et qui ne prendra le nom de zombie que dans la suite de 1978 *Le Crépuscule des Morts-vivants* aussi nommé *Zombie*. Dès les premières minutes, le film de Romero nous pose donc dans une l'ambiance angoissante d'un cimetière

Historiquement, et ce depuis l'Antiquité²⁵, le cadavre est placé à l'écart de la société. Sauf cas rares, les défunts sont enterrés - ou empilés dans le cadre d'une crémation - dans les lieux dédiés, en dehors des villes. Si les cimetières sont maintenant intégrés dans les villes, c'est bien par l'expansion de ces dernières qu'ils y sont arrivés, et non pas par une volonté urbaine de placer les morts dans la vie des vivants. Pour des raisons sanitaires, religieuses, culturelles ou de pudeur, on a voulu éloigner la mort de nous. Peut-être par peur que cette dernière ne nous appelle ?²⁶ Peut-être dans le but de se recueillir auprès des défunts dans la discrétion, peut-être par peur d'être contaminé par elle.

« Selon le commentaire du jurisconsulte Paul : « *Aucun cadavre ne doit être déposé dans la cité, pour que les sacra de la cité ne soient pas souillés.* » *Ne funestetur : souillés par la mort, le mot traduit bien l'intolérance des vivants* »²⁷

Pour Ariès, l'étymologie même de funeste, tiré de *Funus* (signifiant à la fois les funérailles, le meurtre, le massacre ou bien simplement la mort et le mort en tant que corps²⁸) exprime une angoisse liée à la proximité avec le mort. En effet, selon la pluralité de sens de *funus*, enterrer le mort proche de notre habitation reviendrait non seulement à rester au près de la mort, mais aussi s'attirer le massacre et le meurtre. Le cadavre devient alors une malédiction qu'il faut éloigner le plus possible.

Cette croyance s'explique simplement par la maladie engendrée lors de la décomposition du corps (ainsi que l'odeur qui s'en dégage et compromet la vie des vivants) qui en fait une bombe bactériologique qui augmente drastiquement les risques d'infections et de maladie

25 Ariès (Philippe), *L'Homme devant la mort*, Paris, Éditions du Seuil, 2014, p. 34.

26 Le bourreau était mis à l'écart de la société car marqué de la mort via son travail, le croque-mort vivait en dehors de la ville, proche de l'Église qui gardait le cimetière etc.

27 Ibid, p. 38.

28 Wikitionnaire en ligne. [https://fr.wiktionary.org/wiki/funus#:~:text=apparenté%20au%20celtique%20-dun%20\(«,%203A%20on%20brulait%20les%20morts.](https://fr.wiktionary.org/wiki/funus#:~:text=apparenté%20au%20celtique%20-dun%20(«,%203A%20on%20brulait%20les%20morts.)

dans l'habitation accueillant le cadavre. Cependant, la vision de la mort (et par extension sa représentation au cinéma) peut également être un élément suffisamment dérangeant pour créer une interdiction étatique de conserver les morts à proximité des villes et villages et les éloigner au maximum du quotidien, les laisser dans leur « monde » à l'écart des vivants, là où ils sont censés être.

Ainsi, lorsque le mort retourne dans la société pour y répandre souffrance et désolation, la nature semble s'être inversée. Cet événement, qui pourrait être associé à la résurrection du Christ – et qui l'est dans certaines œuvres de fiction où des sectes mettent les zombies au rang de prophète – se transforme rapidement en cauchemar lorsque les vivants se rendent compte que le mort n'est plus conscient et que seul son corps revient. Il perturbe l'ordre établi qui régissait la société jusque-là. La mort faisant partie de la vie et étant omniprésente, elle sert de liant dans la vie des vivants au même titre que les fêtes.

Comme chaque passage de la vie, la mort a de tout temps été une préoccupation de la communauté. Celle-ci, soumise à la loi universelle des cycles de la vie et de la mort, est chargée de maintenir malgré tout la continuité de l'espèce. En effet, par l'intermédiaire de rites codifiés, la collectivité prend traditionnellement en charge le mourant, puis l'endeuillé. Ces coutumes, par une gestuelle commune à tous, permettent au groupe de transcender le désordre créé par le passage de la mort en son sein (et d'éviter ainsi le retour au Chaos)²⁹.

Bénédicte Echard indique là que la mort fonctionne donc comme régulateur de population, mais aussi comme événement sociétal qui nous lie à nos pairs. Le deuil est symboliquement terminé par l'enterrement du défunt, qui – alors qu'il n'est plus visible par personne, éloigné de la ville – ne fait plus partie du quotidien des vivants et les laisse reprendre le cours de leur vie. Au siècle précédent, Edgar Morin disait notamment :

Les rites de la mort à la fois expriment, résorbent et exorcisent un trauma que provoque l'anéantissement. Les funérailles [...] traduisent

29 Echard (Bénédicte), *Souffrance spirituelle du patient en fin de vie*, Toulouse, Eres, 2006, p17

en même temps une crise et le dépassement de cette crise, d'une part le déchirement et l'angoisse, d'autres part l'espérance et la consolation.³⁰

Le zombie vient détruire cette irréversibilité de la mort. Le proche à peine décédé revient hanter les vivants, montrer son visage déjà dégradé par le temps³¹. Barbara va être prise de folie lorsqu'elle reverra son frère à la porte du refuge et se jeter dans la horde, se livrant à la mort, mais on peut généralement prendre un exemple dans chaque œuvre de zombie. Le petit Duane Jones³² (Adrian Kaly Turner) va fondre en larmes en voyant une nouvelle fois sa mère zombifiée sur le pas de la porte³³, Andy (Mackintosh Muggleton) se fait surprendre par son père infecté et l'amène sans le vouloir dans le bunker où se trouvent les réfugiés³⁴, Jong-Il (Park Myung-sin) ouvre la porte du wagon en voyant sa sœur transformée, laissant entrer les infectés qui déciment les vivants³⁵...

Un exemple marquant du traumatisme que peut être la vue d'un proche zombifié se trouve dans l'épisode 15 de la saison 3 de la série *The Walking Dead*. Le personnage de Daryl Dixon (Norman Reedus) est alors très apprécié par les fans dans son rôle de bad boy insensible, toujours prêt à faire le sale boulot et à se sacrifier pour la communauté. Son groupe de survivants est cependant en conflit avec celui du Gouverneur (David Morrissey) dont fait partie Merle Dixon (Michael Rooker), grand frère de Daryl avec lequel il entretient une relation conflictuelle liée à leur enfance difficile. Les deux se livrent alors une guerre parallèle qui les mène l'un après l'autre dans des situations dangereuses, au point où il semble qu'ils veuillent s'entre-tuer.

Cependant, et depuis quelques épisodes, Merle aide secrètement le groupe de Daryl à combattre le Gouverneur qu'il ne supporte plus. Il mène un assaut suicide contre ce dernier qui se termine par l'assassinat de Merle par son ancien chef.

30 Morin (Edgar), *Le Paradigme perdu*, Éditions du Seuil, 1973, p. 111-112

31 Les effets visuels accentuent généralement la dégradation naturelle du corps zombifié dans un but sensationnaliste. On remarque notamment un zombie dont des lambeaux de peau se détachent déjà alors que le phénomène n'a lieu que depuis quelques heures dans *La Nuit des Morts-vivants*..

32 Il est intéressant de noter que le nom choisi pour ce personnage afro-américain dans une série connue pour s'être grandement inspirée des films de Georges Romero (zombies qui marchent, imitation du grain de la pellicule...) est identique au nom de l'acteur incarnant Ben dans *La Nuit des morts-vivants*, lui aussi afro-américain.

33 Darabont (Frank) *The Walking Dead*, AMC, Saison 1 Episode 1

34 Fresnadillo (Juan-Carlos), *28 Semaines plus tard (2007) tard*, 2007

35 Sang-Ho (Yeon), *Busahaeng (Dernier Train pour Busan)*, 2016

L'épisode change de séquence au moment où la balle fatale est tirée et abandonne Merle dans le hors champ. 5 minutes plus tard, nous retrouvons Daryl parti à la rescousse de Merle en apprenant qu'il menait un assaut. Les corps des morts de longues dates et des frais jonchent son chemin alors qu'il se rapproche petit à petit de la caméra et abat dans le dos un zombie en train de dévorer un cadavre. Deux plans rapides plus tard, nous retrouvons Merle zombifié en train de faire de même, mais cette fois-ci face à Daryl.

S'ensuit un long plan où le visage de Daryl se décompose (sans mauvais jeu de mot) petit à petit. Le personnage fort qui n'avait jusque là jamais montré d'émotions



Figure 3: Les plans de la découverte du zombie inconnus (à gauche) et de Merle (à droite) sont sensiblement identiques. Le zombie est au premier plan là où Daryl s'efface dans les décors. Le mort est présenté après un travelling arrière qui nous laisse le temps de nous interroger sur l'identité du zombie. C'est deux éléments qui vont nous permettre de comprendre rapidement qu'il s'agit de Merle ; la prothèse de main métallique qui le caractérise, et la réaction de Daryl qui, au lieu de l'abattre immédiatement, laisse tomber son arbalète le rendant ainsi vulnérable.

négligentes même en très mauvaise posture perd sa contenance. Merle le regarde comme s'il était surpris de sa présence puis se lève pour faire de son petit frère son nouveau déjeuner. Étant pragmatique, Daryl ne tente pas de le raisonner, il sait que son frère est mort et que rien ne le fera revenir, mais ce n'est qu'après l'avoir repoussé à deux reprises (et ainsi attisé un certain agacement de la part de zombie-Merle qui lui grogne dessus) qu'il va décider de l'abattre. Contrairement à ce qu'il faut faire face à un zombie (c'est à dire viser directement la tête pour une mise à mort rapide et assurée), il plante son couteau dans le cou de Merle et l'entraîne au sol, où il va finalement décharger sa tristesse en lui assénant 7 coups dans le crâne, ce qui le défigure complètement.

Cette séquence ne relève pas seulement d'une mise à mort d'un zombie, mais d'un fratricide forcé. L'apathie de zombie-Merle n'est en effet pas aussi évidente qu'avec les autres zombies que l'on croise tout au long de la série, et – d'autant plus en connaissant la

relation violente qu'entretiennent les deux personnages – sa manière de s'approcher de Daryl ne semble pas si différente d'autres moments déjà vus où Merle, ivre, titubait pour s'approcher de son interlocuteur. Le fait de viser un point vital mais non mortel pour un zombie accentue davantage cette impression que Merle est encore là, et que c'est bien lui, et non pas zombie-Merle, que Daryl tue par de multiples coups de couteau (ou bien leur relation fraternelle conflictuelle à laquelle il met fin de manière brutale). Là où son deuil aurait pu se faire dans le calme d'une morgue ou d'un cimetière, c'est dans la violence, la surprise, la frustration et l'obligation que Daryl doit découvrir la mort de son frère. Le décès de Merle exprime ainsi l'angoisse de la perte violente d'un être cher et l'inéluctabilité de cette dernière, qui ne s'intéresse pas aux griefs personnels des humains ou de leur acte de rédemption.

Le zombie s'affirme, il s'avance devant les vivants pour leur dire « je suis mort, et tu dois maintenant agir en conséquence ». Certains vont alors se laisser prendre par le désespoir (Jong-Il et Barbara), d'autres vont achever le mort, marquant un tournant dans la psychologie du personnage qui a dû tuer symboliquement un membre de sa famille (Daryl) et d'autres vont s'enfuir (Andy). Il n'est pas un simple cadavre sur lequel on peut se recueillir paisiblement, mais la matérialisation d'un danger immédiat qui empêche le deuil.

Dans le monde post-apocalyptique des films de zombies, il n'y a souvent pas de rite funéraire, ou bien ils sont prodigués par les personnes les plus proches du défunt, celles qui ont assisté à sa seconde mort, et non par la communauté qui ne peut apporter son soutien à l'endeuillé, encore une fois renvoyé à sa propre mort. Cette situation semble correspondre à ce que dit Vladimir Jankélévitch dans son ouvrage sur la mort, en particulier concernant le deuil familial :

Quant à la mort de nos parents, elle fait disparaître le dernier intermédiaire interposé entre la mort en troisième personne et la mort-propre ; le dernier glacis est tombé, qui séparait de notre mort personnelle le concept de la mort [...] la sollicitude qui nous

protégeait du néant s'est déplacée en nous laissant en tête à tête avec la mort. C'est maintenant mon tour³⁶.

Le *memento mori* de la figure du zombie est partout³⁷. Chaque film de zombie semble ainsi être une Vanité, dont les éléments récurrents se retrouvent presque par hasard dans l'esthétique du zombie. La première catégorie de Ingvar Bergström³⁸ - des biens terrestres - est représentée par les livres et billets utilisés pour faire du feu, les instruments scientifiques qui servent à chercher un remède sans succès, les bijoux et œuvre d'art volés³⁹ ; la deuxième catégorie - du caractère transitoire de la vie humaine - se retrouve au travers des bougies utilisées pour s'éclairer une fois l'électricité coupée ou encore les crânes présent à chaque coin de rue ; seule la troisième catégorie, qui traite ironiquement de la résurrection et de la vie éternelle au travers du symbole de l'épi de blé, de l'écu de chêne ou de la couronne de laurier, n'est pas présente de manière évidente. Cela sous-entendrait-il que le zombie ne traite pas de la résurrection et que la quasi immortalité de ces derniers (outre la destruction de leur cerveau) n'est en rien comparable à la vie éternelle ?

Car non seulement le cadavre hurlant jeté à la face du spectateur cri, avant tout, "memento mori", mais en outre la figuration du zombie compose volontiers avec le crâne [...] et plus largement avec l'ensemble des motifs emblématique des Vanités. [...] Au passage, le fait qu'un mort vivant, c'est à dire un cadavre falsifié, puisse avertir les vivants quant à ce qui les guette véritablement constitue un paradoxe susceptible d'être mis en relation avec la scène utopique sur laquelle évolue le corps zombie⁴⁰

Si l'on suit la vision de Barbara Lemaître sur l'esthétique de Vanité de ce genre, le zombie rappelle ainsi à l'Homme qu'il est mortel mais aussi que rien ne l'attend après la

36 Jankélévitch (Vladimir), *La Mort* (1977), Paris, Flammarion, 2017, p. 51.

37 *28 Ans plus tard* (2025) et *28 Ans plus tard : Le Temple des morts* (2026) vont notamment mettre cette maxime au centre du récit à travers le voyage initiatique de Spike qui doit apprendre ce qu'est la mort mais aussi l'amour au travers du *memento amoris*.

38 Bergström (Ingvar), *Dutch still-life painting in the 17th century*, Hacker Art's Book, 1982

39 Notamment dans différentes scènes des films/séries cités précédemment où l'on peut voir les personnages piller des magasins de vêtements onéreux, prendre des bijoux etc. pour s'amuser, avant de les abandonner pour revenir à leurs vêtements pratiques et fonctionnels.

40 Lemaître (Barbara), *Zombie, une fable anthropologique*, Paris, Presse Universitaire de Paris Ouest, Coll. « L'Oeil du cinéma », 2015, p. 27.

mort. Pas de sauvetage de dernière minute, de remède miracle ou de résurrection divine ; une fois que l'Homme meurt, il n'est plus qu'un cadavre en décomposition, et le voir avancer vers nous ne devrait nous apporter qu'effroi.

Il est un tas d'os et de chair vidé de toute individualité, un consommable (par des morts ou des gangs de cannibales, que l'on retrouve régulièrement dans les films de zombies, ou bien par une nouvelle société qui va utiliser les survivants pour le bien commun.) dont la destruction ne fait plus état d'événement dans un monde où la mort se trouve à tous les coins de rue.

Ce *memento mori* est lié étroitement avec l'angoisse de la mort – de sa propre mort ou de celle d'un proche – à laquelle on peut ajouter l'angoisse de la souffrance. En effet, la mort peut être douce (on peut penser aux décédés dans leur sommeil, ou bien à l'hôpital sous anti-douleur, où l'on dit que le malade ne « s'est pas senti partir ») ou bien violente (dans le cadre d'accident, d'assassinat, d'incendie etc). Parmi ces deux manières de mourir, le zombie représente la violence et la douleur par excellence. Dans *La Nuit des morts-vivants*, seule Karen a le droit à une mort « paisible » à l'écran. On ne la voit pas mourir et son passage de malade à morte semble s'être fait dans la douceur, pour revenir sous une forme violente. Les autres personnages meurent tous plus ou moins dans la douleur ; tête cognée contre une tombe, désintégrés dans une explosion, abattus par une balle, dévorée vive, assassinée à coup de truelle, il s'agit de drame personnels qui deviennent la norme dans un monde où les morts reviennent hanter les vivants. Le mode opératoire du zombie est d'ailleurs bien simple : il mord jusqu'à pouvoir arracher de la chair vivante, sans se soucier de la douleur que ressent la victime.

Romero, en créant la forme moderne du zombie, donne une image à l'angoisse de la perte d'individualité et de l'anonymisation de la mort, devenue banale.

La Nuit... démontre en effet la contradiction entre le monde zombiesque et la mort-propre tel que décrite par Jankélévitch. En effet, la première mort du récit (celle de Johnny) fait événement. Elle est marquée par une musique grave qui vient souligner l'horreur de ce moment et on y accorde une grande importance. Cependant, à mesure que le récit avance, les morts sont de moins en moins montrées. Elles arrivent sans s'annoncer et ne semblent presque pas avoir de répercussions sur les autres personnages. La mort-propre représente le moment de la mort de l'individu « Je », égocentrique par essence, qui est complètement

reniée dans le cas d'un monde post-apocalyptique zombie. La mort de l'individu devient une mort parmi tant d'autres, le « Je » ne peut se rassurer en se disant que ses proches le pleureront, l'enterrent selon les rites et se rappelleront de lui avec bienveillance. « Mes » proches mourront très probablement dans la même douleur que « moi » et n'auront le temps ou l'énergie d'accorder à « ma » mort l'importance qui convient à la perte d'un être aussi exceptionnel et unique que « moi ». Pas de cérémonie, de buffet, de photo posée sur « mon » cercueil pour que les survivants se rappellent de « moi ». Au mieux, « Je » serais tué et enterré par un passant bienveillant, mais « Je » resterais plus certainement à me décomposer dans la rue, immobile ou à la recherche de nourriture.

I.b. Le corps matérialisé

« Tout le monde meurt, toute vie finit et si les modalités de la fin sont différentes selon les classes auxquelles appartiennent les mourants, les cadavres, eux, témoignent d'une égalité de situation réjouissante ! »⁴¹

Selon Edgar Morin⁴², l'angoisse de la mort représente parfois plus une angoisse de la souffrance impliquée par cette dernière. Notamment avec la laïcisation de la société et la perte de la peur de l'Enfer, la mort est peu à peu devenue moins effrayante pour le mourant lambda, qui aurait pu quelques siècles plutôt être angoissé de la place qu'il prendra dans l'Au-Delà. Ce sont cependant les conditions de la mort qui se redoutent le plus, dans le sens où elle provoque une poussée d'adrénaline à un moment fixe, là où l'angoisse de la mort fait partie de la vie courante.

Dans ce cas, pourquoi le zombie ne tue-t-il pas ses proies avant de les dévorer, comme le font la plupart des prédateurs ? Est-ce dans un but sensationnaliste (la mort en elle-même n'étant plus assez effrayante pour le spectateur, on a cependant vu que beaucoup de morts dans les films de zombie sont de cause humaine) ou dans une volonté plus cathartique ?

⁴¹ Ziegler (Jean), *Les Vivants et la mort*, Paris, Éditions du Seuil, 1975, p. 129.

⁴² Morin (Edgar), « L'Homme et la mort, Entretien avec Edgar Morin », *La fin de vie, Gérontologie et société* n°90, 1999, p. 11-18.

La catharsis liée à la mort peut en effet être retrouvée depuis les tous premiers récits mythologiques, tout comme celui d'une modification absurde du corps⁴³. Avec le cinéma, la mimesis est accentuée par la vision, l'écoute et le rapport au temps qu'il est impossible d'avoir avec une simple tradition orale ou écrite. Ainsi, le démembrement ou l'éviscération est largement plus ressenti lorsqu'ils sont représentés dans un film plutôt que par un dessin ou des mots, ce qui exacerbe les dires d'Aristote (*La Poétique*, ~ -335 av. JC) sur l'importance de la fiction pour la purification des passions-pulsions. Voir un mort à travers un écran – bien qu'il soit fictif – nous habitue à cette vue et nous permet alors de mieux supporter cette vision insoutenable dans notre vie de tous les jours, tout comme voir un corps en décomposition par des effets spéciaux assouvit notre curiosité naturelle sur ce qui compose le corps humain.

Bien qu'aucun auteur⁴⁴ ne mentionne ce rapport directement, le zombie pourrait être l'héritier de la déshumanisation du corps humain qui a eu lieu au cours de XXème siècle, notamment avec l'essor du capitalisme et de l'abolition de la vie privée. Lors de la première puis de la seconde guerre mondiale, et plus spécifiquement dans le cadre des expériences nazies et japonaises de l'Unité 731 ou du docteur Mengele, le corps humain a cessé d'être le réceptacle d'une âme, d'une personne. Il est devenu à force d'expérimentations, de découvertes d'armements et de moyen de le détruire, un objet scientifique impersonnel, à utiliser au bon vouloir des médecins/chercheurs, au point de créer la bombe nucléaire qui sera capable de pulvériser des milliers de corps anonymes⁴⁵.

Le zombie peut ainsi être vu comme un héritier de ces expériences. Le genre cinématographique prend en effet plaisir à expérimenter les limites du corps humain, qu'il soit vivant ou mort. Il n'est ainsi pas rare de voir des corps fortement dégradés tenter de marcher ou ramper afin d'atteindre leur cible alors que leurs entrailles se répandent sur le sol, ou bien des humains subir les douleurs les plus aiguës imaginables en se laissant dévorer vifs pour offrir quelques secondes d'avance au reste du groupe parti se réfugier. D'autres films exagèrent même ce point en déformant le corps jusqu'à le rendre ridicule ;

43 On peut penser à la mythologie grecque où des divinités naissent depuis la jambe, le ventre ou le crâne d'une autre.

44 D'après mes recherches, mais cela peut évidemment être révisé et/ou actualisé

45 La bombe nucléaire est d'ailleurs par essence même l'anti-zombie. Cette dernière annihile complètement toute existence matérielle en une fraction de seconde, ne laissant que des « ombres » comme nous avons pu le voir à Hiroshima, là où le zombie est un rappel constant de la matérialité de du corps qui déambule sans but. L'un est une destruction rapide et froide, l'autre est une décomposition lente et douloureuse.

Braindead (Peter Jackson, 1992) et *Evil Dead* (Sam Raimi, 1981) jouent avec l'absurde pour amener les zombies et les humains à des états physiques non seulement impossibles - car c'est le principe même du zombie que de défier les lois naturelles - mais même grotesques. Le corps a perdu sa fonction symbolique, sacrée et interchangeable, au profit du spectacle et de l'horreur dans la fiction, de la médecine et du progrès dans le monde réel.

Cette volonté de maltraiter le corps humain se retrouve dans plusieurs genres cinématographiques par la mode du Body Horror. Ce genre met en effet au centre de ses effets visuels l'image du corps modifié non naturellement, que ce soit dans le cadre de maladie, de mutation ou encore de destruction. Il s'agit d'une altération souvent considérée comme cathartique dans sa manière de rappeler la nature de l'Homme et son aspect rigide mais aussi fragile. Le gore s'en sépare pour se concentrer sur l'horreur de la destruction sanguinolente de l'humain (os brisés, écorchage, amputation etc), là où le Body Horror peut être aussi une perversion visuelle de ce que l'on est habitué à voir sur un corps humain (excroissance, déformation, blessures cicatrisées etc). Le zombie appartient à ce genre sous deux niveaux bien distincts.

D'un côté, la morsure – parfois suivi d'une amputation artisanale pour empêcher l'infection de se propager – place la victime au rang de buffet vivant incapable de se défendre ou de résister à un mort qui a acquis une force surhumaine dans la mâchoire. De l'autre, le zombie transformé amène une gêne chez le spectateur par sa ressemblance à l'humain tout en étant éloigné. C'est un presque-homme qui était auparavant un homme, mais dont les traits sont modifiés – par la décomposition ou les blessures pré-

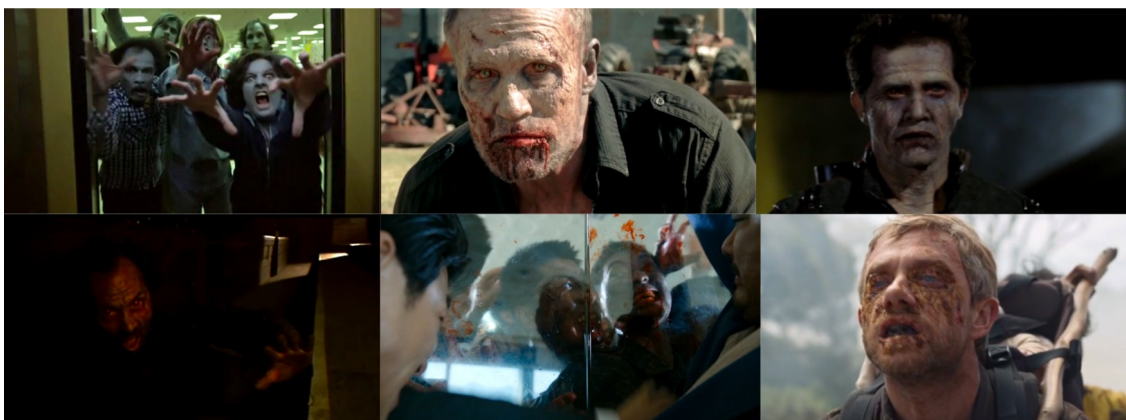


Figure 4: On remarque que les œuvres de zombies donnent un moyen clair de séparer les morts des vivants. Cela passe généralement par la transformation du visage et plus spécialement des yeux (injectés de sang, blanc, couverts d'une pellicule jaune) et une dégradation très rapide des tissus du visage, donnant l'impression que des personnes transformées depuis peu (comme c'est le cas sur l'ensemble des captures d'écran ci-dessus) sont décédées depuis longtemps. Les premiers films de zombies donnaient un aspect plus humain aux morts mais changeaient déjà des éléments, *Le Crépuscule des Morts-vivants* (1978) (1978) (en haut à gauche) leur a par exemple donné une peau bleue myrtille

transformation – et qui ne réagit plus comme les vivants le font (les pupilles ne se dilatent pas, la bouche est relâchée...).

Cela provoque un malaise assez important chez les vivants, comme l'exprime notamment le roboticien Masahiro Mori dans son diagramme de la Vallée de l'Étrangeté⁴⁶. Ce dernier y décrit une courbe de tolérance entre le comportement d'un être/objet et sa ressemblance avec un humain. Plus on avance dans l'axe x, plus l'être/objet ressemble à un humain, mais plus son comportement est perçu comme problématique s'il n'est pas identique à celui d'un humain bien vivant.

À notre mort, nous tombons dans le creux de la vallée de l'étrange. Notre corps se refroidit, la couleur de notre peau change et nos mouvements cessent. Notre perception de la mort peut ainsi être représentée par le mouvement du second pic vers l'intérieur de la vallée de l'étrange, suivant la ligne pointillée tracée sur la figure. Réjouissons-nous que cette ligne se situe dans la vallée calme d'un cadavre plutôt que dans celle des morts-vivants !⁴⁷

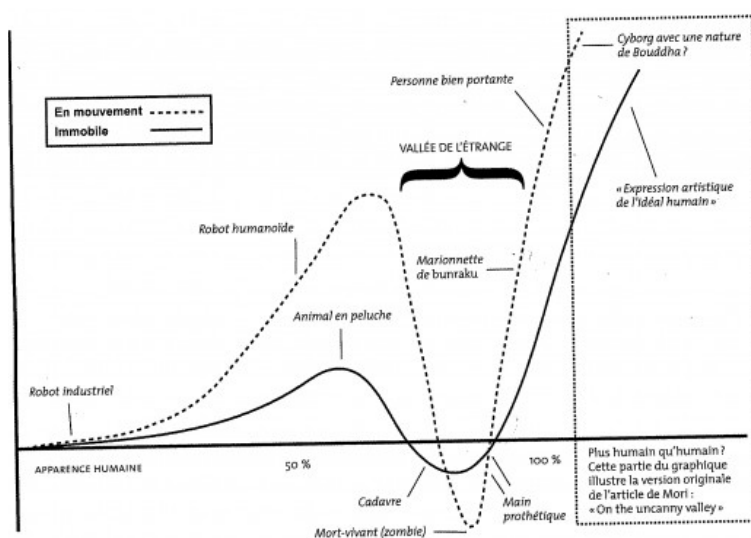


Figure 5: Diagramme de la Vallée de l'Etrangeté. Masahiro Mori

On peut ainsi remarquer que le zombie figure tout en bas de la « vallée » créée lorsqu'un être/objet ressemble à la fois à un humain mais ne se comporte pas comme tel. Il n'est cependant pas à 100 % de ressemblance, notamment à cause des problèmes exposés plus haut (blessures non guéries, yeux injectés de sang, veines bleues...), et c'est

justement sa mobilité qui donne au zombie son horreur essentielle. C'est une perversion de la sacralité du corps.

⁴⁶ Mori (Masahiro), « The Uncanny Valley », *Gradhiva* [en ligne], 15, 2012.

⁴⁷ Ibid, p. 11.

« Veille à ne jamais élever un tombeau dans la ville. Si on déposait un cadavre là où tu dors et manges, que ne ferais-tu pas ? Et pourtant tu déposes les morts non pas là où tu dors et tu manges, mais sur les membres du Christ »⁴⁸

Cette injonction de Saint Jean Chrysostome relève bien le tabou autour du corps décédé imposé par l'Église, qui refuse d'accepter un cadavre dans le lieu de repos du Christ, lui-même décédé. En Occident, et plus généralement dans la tradition judéo-chrétienne, la mort est irrémédiable. A moins d'être un envoyé de Dieu, les humains meurent puis sont jugés dans l'Au-Delà. Mais dans le cadre du zombie ; la mort de l'esprit est irrémédiable, celle du corps est temporaire. Pas de Jugement Dernier⁴⁹, pas de salut de l'âme, pas de repos éternel ; l'Homme meurt et son corps - au lieu de simplement se décomposer - va devenir la marionnette d'une volonté insatiable de chair humaine et errer sur Terre, sans émotion ou but, guidée par son instinct primaire et meurtrier. C'est une perversion de la pensée chrétienne et de la mort. Là où le vampire et le loup-garou sont représentés comme des créatures contrôlées par le Mal, le zombie n'est qu'un corps.

De manière générale, on peut remarquer que les films de zombies fonctionnent en opposition avec les textes sacrés occidentaux. Les résurrections ne sont pas miraculeuses mais banales, les vivants ne sont pas sauvés par leur Créateur, les bons ne sont pas récompensés et les mauvais punis. Cependant – et comme la majorité de la production zombiesque vient des États-Unis, encore très imprégnés par les idéaux judéo-chrétiens -, la religion garde une importance incontournable dans les récits de zombie. De nombreux groupes dans de nombreuses œuvres se forment autour de figures mystiques, soit en mettant un zombie comme symbole du Christ, soit en laissant un vivant devenir le nouveau messie, ou encore en regroupant les fidèles dans des églises pour prier. Généralement, ces groupes ne survivent pas longtemps et sont tournés en ridicules, sectarisés ou décimés.



Dans *28 Jours plus tard* (Dany Boyle, 2002), la

Figure 6: 28 Jours plus tard (2002). Danny Boyle. 2002 14min30

première rencontre de Jim (Cillian Murphy) avec des infectés se déroule justement dans une église. Le premier plan de la séquence est pris en grande partie par la croix à l'entrée du bâtiment qui surplombe Jim et prend la quasi-totalité du cadre. S'ensuit la première impiété ; un tag écrit sur le mur de la cage d'escalier : « Repentez-vous, la fin est vraiment putain de proche »⁵⁰, puis, un charnier éclairé par les vitraux. Des centaines de personnes sont entassées sur les bancs, le sol et l'autel de l'église (Fig6) ce qui rappelle des moments historiques où les population des village se réfugiaient dans un lieu de culte en cas d'épidémie pour prier et trouver du réconfort dans la religion, mais ce qui n'a fait qu'accélérer la contagion⁵¹. Lorsque Jim demande s'il y a quelqu'un, plusieurs morts se relèvent, comme s'ils étaient dans l'attente d'une stimulation, puis le prêtre infecté enfonce une porte. Jim reconnaît rapidement que le comportement de ce dernier est anormal, grognant, bavant et titubant, et lui assène un coup avec son sac rempli de canettes. Il s'excuse ensuite, ne comprenant pas qu'il se trouve face à une créature qui n'a plus rien d'un « Mon père » comme il le répète plusieurs fois. Cette altercation va se terminer avec la fuite de Jim et son secours par deux survivants, qui vont faire exploser les fidèles et le prêtre infectés sans distinction d'ordre hiérarchique.

L'interdiction de Saint Jean Chrysostome de placer les corps dans une église – tout en rappelant qu'il est également interdit de les placer dans la cité – prend une tournure ironique dans les films de zombies, en particulier dans la séquence de *28 Jours...* En effet, les morts ne s'intéressent pas à leur situation géographique, pouvant se déplacer à volonté. Les rues sont alors jonchées de cadavres ambulants, d'autres immobiles car ayant été abattus, sans que personne ne puisse s'occuper de leur dépouille. Les églises deviennent un endroit comme un autre dans lequel les morts peuvent errer, et dans le cas de *28 Jours plus tard*, elles sont même des *clusters* à infectés. La sacralité du lieu a ainsi disparu en même temps que celle de la mort et du respect pour les défunts.

28 Jours plus tard offre donc plusieurs nouvelles angoisses à interpréter. Non seulement la mort revient hanter la vie, mais cette dernière détruit au passage les institutions reconnues depuis des siècles par l'Occident et met à mal tout ce en croit les Hommes croyaient. Les infectés sont une menace immédiate et violente (notamment car ils

⁵⁰ En anglais dans le film « Repent the end is extremely fucking nigh ». Traduction personnelle

⁵¹ On peut également retrouver dans cette image un rappel au massacre d'Oradour-sur-Glane, où les villageois ont été enfermés dans l'église par la Waffen SS en 1944 avant d'y être abattu, ou plus largement aux charniers retrouvés lors de la libération des camps de concentration, où les corps émaciés sous-entendent une famine extrême précédant la mort.

courent, là où les zombies errent) qui forcent les villes à se vider de leur population et les survivants à se terroriser. Ils font alors une parfaite métaphore des angoisses sociétales liées au terrorisme qui menaçait d'effondrement les grandes institutions (spécialement après le choc des attentats du 11 septembre 2001, un an avant la sortie du film) et cherchait à plonger l'Occident dans une peur constante de l'attaque.

Déjà dans *La Nuit des morts-vivants* (1968), on retrouve cette volonté de ne pas glorifier le corps, qui est filmé en noir et blanc⁵², avec une musique discrète et acousmatique. Le zombie et le vivant sont tous deux traités comme des objets, dont la destruction n'est ni héroïque ni spectaculaire. Romero utilise très peu de jeux de caméra complexes dans la saga des zombies. Son style de réalisation est en effet très plat, avec de maigres profondeurs de champs, des plans majoritairement moyens et fixes où les personnages se situent au centre du cadre et un éclairage uniforme permettant de voir l'ensemble du décor.

Ironiquement, c'est le tout premier film qui possède le plus de jeu de réalisation, avec des effets irréalistes (un éclair sans pluie) et des plans audacieux (plans très rapprochés, gros zoom...). Ces deux styles qui ont façonné l'origine de zombie se retrouvent alors dans la plupart des productions zombiesques. La majorité utilise un style plat afin de laisser le visuel témoigner de toute l'horreur de la scène par sa simple présence, mais d'autres (et notamment la saga *28... plus tard*) rejoignent *La Nuit des morts-vivants* avec une mise en scène plus risquée et horripilante (caméra portée, plans très rapides, lumière basse) pour créer un état d'angoisse visuel par la déstabilisation du spectateur qui se retrouve intégré malgré lui dans la situation du film. Il est alors utilisé comme un corps observant, au même titre que le personnage dans le récit, comme le souligne Olivia Chevalier-Chandeigne, spécialiste du cinéma d'horreur.

Le corps n'est plus qu'un tas de chair qui a perdu son intégrité
et, par conséquent, toute dimension sacrée. [...] En somme, c'est la
spécificité de l'Homme, en tant qu'il est un corps, possédant son unité

⁵² Le choix du noir et blanc a également été attribué à une raison économique, mais cela a également permis de cacher les défauts des effets spéciaux, notamment sur les organes et membres arrachés.

propre, et une âme qui le distingue des autres animaux ainsi que des machines, qui est niée et même humiliée⁵³

Tom et Judy meurent d'un plan à l'autre suite à l'explosion du camion, Barbara disparaît dans la foule de zombies et Ben se fait assassiner d'une balle dans la tête alors que la garde civile vient nettoyer la maison et le prend pour un mort⁵⁴. Les cadavres dévorés sont remplacés par des morceaux de viande sur le tournage pour que les figurants puissent réellement manger, ce qui montre une fois de plus l'aspect nihiliste du film : les humains sont de la viande.

Le film prend en effet racine lors d'un événement particulièrement marquant dans l'occident : la guerre du Vietnam. Première guerre mondialement médiatisée, le Vietnam révèle pour la première fois au public l'horreur de la guerre et la fragilité du corps humain. Avant cela, il était rare de voir des corps mutilés. Seules quelques exceptions traumatisantes permettaient à de rares personnes cette vue, devenue depuis l'apparition de la caméra reproductible et, *de facto*, banalisée. La vue des corps vidés de leur humanité déambulant peut donc être vue comme une critique de l'industrialisation de la vision de la mort dans les médias occidentaux. On peut y voir une référence plus ou moins explicite aux mises en scènes des soldats américains se prenant en photo à côté de leurs victimes qu'ils déguisaient en personne bien vivante, comme on peut en voir l'illustration dans *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987).

Pour achever la désacralisation de la mort, Romero va également jouer sur la carte du parricide (ainsi que de la *parriphagie*⁵⁵). La petite Karen, allongée dans la cave depuis le début du film après - on le comprend - s'être faite mordre, va se relever et dévorer son père alors mort à ses pieds, puis tuer sa mère venue se réfugier dans la cave. Il y a là encore une inversion de la tradition judéo-chrétienne - où - même s'il est fait plusieurs fois mention d'infanticide⁵⁶ - le parricide est relativement absent tant le patriarche est une figure

53 Chevalier-Chandeigne (Olivia), *La philosophie du cinéma d'horreur*, Paris, Ellipses, 2014, p. 22.

54 Alors que le film était sur le point de sortir dans les salles, Martin Luther King a été assassiné par un ex-franc tireur d'une balle dans la gorge. Ce hasard a propulsé le film au rang de critique ségrégationniste par les critiques de l'époque, là où Romero a toujours dit que le personnage de Ben devait mourir de la même manière alors même que l'équipe du film pensait encore prendre un acteur blanc pour l'incarner.

55 Néologisme venu de la contraction de parricide (meurtre du père) et du suffixe *-phagie* (lié au comportement alimentaire)

56 L'infanticide n'y est pas présenté comme positif mais comme un interdit à ne surtout pas franchir (cf : la ligature d'Isaac)

intouchable⁵⁷. Karen va remettre son père ayant fait preuve de fourberie et de lâcheté tout au long de l'intrigue à sa place de cadavre.

« *La Nuit...* est par conséquent un film intégralement matérialiste, dans lequel toute transcendance a disparu, ayant renoncé à l'existence de l'âme, et assumant entièrement l'essence intégralement corporelle et corruptible du corps. »⁵⁸

C'est bien là l'une des plus grandes horreurs du zombie : il est un Homme sans pensée ni sentiments. Inspiré du *zombi* issu de la tradition vaudou, il se caractérise par une absence de réflexivité et de réflexe, une lenteur d'esprit et une absence totale de conscience de leur environnement. Ils sont imprévisibles car irrationnels tout en nous ressemblant en tout point. Le zombie représente ainsi une version altérée de l'Homme, visiblement identique mais différente dans son comportement, une version qui ne cherche pas à créer de famille ou de futur, qui vit dans un instant présent tout en étant absente et inconsciente.

C'est cette régression de l'Homme qui angoisse ceux qui l'observent, qui provoque un malaise à la vue d'un être cher zombifié : il n'est plus lui-même, il est techniquement mort mais paraît pourtant bien vivant. Il cherche à manger, alors il doit ressentir la sensation de faim (?) Mais ses organes sont à l'arrêt – si bien qu'une tête tranchée cherchera toujours à manger bien que la viande tomberait directement au sol – et il n'est jamais rassasié. Le zombie provoque en quelque sorte un malaise identique à celui que l'on ressent lorsque l'on voit une personne sédatée, réduite mentalement ou altérée psychiquement. Si cette vision peut nous apporter de la peine et provoquer un sentiment empathique (notamment lorsque la personne est immobilisée et donc inoffensive), elle peut aussi déclencher les signaux d'alerte et de danger face à son comportement. Le cerveau, apeuré par le non respect des conventions sociétales (et du contrat social que l'on verra dans quelques paragraphes), initie un état de méfiance vis à vis de la personne qui ne se comporte pas comme elle le devrait. Cette imprévisibilité marque un danger potentiel constant amené par la perte de conscience de l'individu (on peut notamment prendre l'exemple d'une personne ivre ou sous substance psychotrope qui déambule dans la rue.

⁵⁷ Alors qu'il est présent dans de nombreuses autres croyances (cf : Oedype, Zeus et Chronos, Odin et Ymir, Shiva et Sati...)

⁵⁸ *Ibid*, p. 28.

Bien qu'elle soit probablement inoffensive, il est impossible de déterminer si elle ne va pas devenir agressive dans les dix prochaines secondes.)

I.c. Une négation de l'humanité

Dans une société où les textes fondateurs mettent la parole au centre de la civilisation⁵⁹, un être incapable ne serait-ce que de tenter de s'exprimer d'une manière ou d'une autre représente une angoisse importante. C'est généralement par l'absence de réponse que l'on comprend qu'un personnage a été « zombifié ». Ne réagissant pas aux appels des vivants, il représente une version mécanique, vide de toute identité de l'Homme. Le zombie n'est en effet pas un Homme réduit à l'état de nature, comme le sont les humains dans les œuvres inspirées du roman *La Planète des singes*, mais un corps désarticulé, un rappel que le corps humain n'est qu'un amas de viande et d'os.

Et c'est en partie ça qui terrifie le spectateur chez le zombie. Cette créature est une négation de la spécificité de l'Homme en tant qu'espèce. Elle crée une distance entre l'Homme mort et l'Au delà, le monde d'après la mort qui est promis aux humains depuis des siècles au travers de mythes et religions et qui promet soit une rédemption, soit une punition. Lors d'une apocalypse zombie, bons et mauvais finissent dans le même état : à déambuler à la simple recherche de nourriture, quand bien même cette dernière se matérialise en l'un de ses proches. L'absence de conscience, de comportement social ou de la moindre empathie fait du zombie une antithèse de l'Homme moderne, organisé en société et – plus ou moins – obligé envers son prochain. Quand un Homme se transforme en zombie, il perd sa capacité de réincarnation - s'il en avait eu une un jour - pour devenir un charognard opportuniste qui insulte le « brillant » esprit humain par sa simple existence. Il est donc compréhensible que l'on retrouve souvent des survivants qui refusent de se transformer après avoir été mordu.

Dans *Le Territoire des morts* (Georges Romero, 2005), le soldat Mike (Shawn Robert) se fait mordre lors d'une mission de récupération de médicaments qui a tourné au

⁵⁹ Moïse, « La Tour de Babel », *La Genèse*, Chapitre 11, XIIe siècle av JC.

pillage d'un magasin d'alcool. Alors qu'il tente de récupérer des cigares tombés d'un comptoir, un zombie apparaît et scelle son destin. Si dans les productions plus modernes, cette blessure aurait sûrement été traitée par une amputation du bras pour stopper l'infection, Romero ne laisse pas cette chance à ses personnages. Le jeune Mike sort alors du magasin et prévient ses compagnons. Riley (Simon Baker) espère pouvoir le sauver en le ramenant au camp de base et rentre dans une dispute avec son second, Cholo (John Leguizamo) qui préconise plutôt de l'abattre sur le champ. Mike est clair quant à ses intentions et dit « Je ne deviendrai pas une de ces choses » puis vole l'arme de Riley et se tire une balle en pleine tête. Cette action dure moins de 2 secondes (14:45-14 :47) mais montre bien la brutalité du choix imposé à chaque mordu : se transformer ou se suicider. Dans certains cas, le survivant va préférer mourir paisiblement, en étant entouré de ses compagnons qui se réunissent sur son lit de mort pour lui faire des derniers adieux, d'autres vont profiter de leur état pour accomplir une vengeance personnelle (comme le fait Cholo à la fin du film) et d'autres encore refusent catégoriquement de devenir des zombies, même si pour cela ils doivent se donner brutalement la mort sans revoir leurs proches, ce qu'ils auraient peut être eu le temps de faire.

La brutalité de la mort de Mike se retrouve d'ailleurs dès la morsure de ce dernier. En effet, les deux moments (espacés d'à peine une minute) possèdent de nombreuses similarités cinématographiques. Ils arrivent lors d'un instant de calme apparent, où l'on pense la situation entre les mains des personnages – c'est par excès de confiance que Mike ne vérifie pas que le comptoir dans lequel il met la main à l'aveugle est bien vide – et déclenchent une musique stridente. Le zombie met encore une fois moins de 2 secondes à attraper le bras de Mike et lui en arracher un morceau, avec le même ordre : Gros plan sur le bras (là où se déroule l'action) puis sur le visage de Mike, puis sur la personne à côté de lui (d'abord le zombie, puis Riley qui le tient dans ses bras). On retrouve donc là un écho entre la mort effective du soldat et sa morsure, qui est en fait une pré-mort, un contrat signé par la force qui indique qu'il doit faire un choix : se suicider ou se transformer. Le presque-mort devient aux yeux de certains bien-vivants un danger immédiat (Cholo est prêt à l'abattre sans même lui laisser le temps de parler) ou une personne que l'on peut potentiellement aider (Riley s'approche de lui et se prépare à le soigner).

La peur de devenir un zombie n'est pas seulement liée à celle de faire du mal aux autres humains, Mike étant entouré de soldats armés – et ceux-ci étant au courant de son état – ils n'auraient eu aucun mal à l'abattre s'il devenait problématique. Au lieu de cela, ces survivants décident de garder leur humanité jusqu'à la dernière seconde. Est-ce lié à une peur d'être possédé ? Ou encore d'être toujours conscient une fois zombifié ? Ou bien que l'au-delà soit interdit à ceux qui sont transformés ?⁶⁰ Les explications peuvent être nombreuses et dépendent des croyances personnelles des personnages ou du réalisateur, mais il est quand même étonnant de ne voir que peu (ou pas) de survivant décider de se transformer afin de devenir immortel et de voyager jusqu'à un futur où le remède aura été trouvé, comme l'on déjà fait les centaines de personnes ayant été cryogénisées afin d'être réveillées lorsque la science le permettra.

Ainsi, le corps humain se retrouve corrompu, parfois sous une forme catatonique via le zombie romérien, parfois par de forts spasmes et cri de douleur. Avec *28 Jours plus tard* (2002), on découvre que l'infection détruit complètement les fonctions cérébrales et retire toute humanité chez les malades. Ils sont réduits à être des bêtes féroces enragées sans volonté de conservation de leur espèce ou de leur intégrité personnelle. Le soldat Mailer (Marvin Campbell) s'est fait infecter depuis 48h lorsque le groupe de Jim arrive à la base militaire. Ses congénères l'ont alors enchaîné pour étudier la propagation du virus. Lorsque le major Henry West (Christopher Eccleston) montre Mailer à Jim, il lui dit : « J'ai déjà appris qu'il ne fera jamais cuire de pain, qu'il ne fera rien pousser, qu'il ne fera jamais d'élevage. J'ai aussi appris qu'il n'avait aucun avenir, et j'apprendrai en fin de compte combien de temps un infecté peut survivre sans se nourrir. » En devenant un infecté, Mailer est devenu un *Homo sacer*⁶¹, sans droit ni considération pour sa survie. On le laisse attaché à une chaîne dans une cour sous la pluie, on ne le nourrit pas et n'éprouve aucune empathie pour lui alors qu'il vomit du sang dans un râle de douleur. Son intégrité n'est plus un problème de vivant, qui le regardent comme s'il s'agissait d'un objet ayant été trop utilisé et n'ayant plus aucune fonction.

C'est donc bien l'aliénation par la perte de raison qui est ainsi exprimée. La mise à l'écart d'un individu devenu dangereux et inutile par son absence de conscience ou de moralité. C'est une dégradation rapide des facultés humaines qui mènent à l'état des infectés, bien

⁶⁰ Dès *L'Aube des Morts-vivants*, Romero fait dire à l'un de ses personnages « Quand il n'y aura plus de place en Enfer, les morts marcheront sur Terre »

⁶¹ Locution latine désignant un Homme jugé pour faute grave et dont le droit à la sécurité a été suspendu. Ainsi, le meurtre d'un *Homo Sacer* n'est pas désigné comme tel et n'est pas puni par la loi.

plus forte que celle des maladies comme Alzheimer ou encore la rage (le nom donné au virus étant d'ailleurs la « Fureur », évolution incurable de la rage).

Cependant, les films de zombies se sont rapidement intéressés à la question du zombie qui reprend partiellement conscience de lui. Dès *Le Jour des Morts-vivants*, qui est le troisième volet de la Saga des Zombies⁶² de Georges Romero, le docteur Logan (Richard Liberty) tente de rendre sa conscience au zombie Boubou (Bub en VO) notamment en lui donnant un rasoir, un livre ou encore un pistolet. Plus que de la curiosité – ce qui est déjà un grand pas pour un mort – Boubou semble se souvenir de l'utilisation de ces différents objets. Il va notamment prendre un téléphone et le porter instinctivement à son oreille, puis répéter maladroitement ce que Logan lui dit : « Allo Tante Alicia ? ». Pour la première fois, un zombie romérien parle. Il ne s'agit pas d'une phrase complexe et Boubou ne fait que répéter ce qu'on lui énonce, mais la prise de parole du zombie casse l'interdiction métaphysique de ses derniers à rester muets, dénués de *logos*. Plus tard, il salue le colonel Rhodes et se vexe alors que ce dernier ne lui rend pas son salut puis est pris de peur une fois mis en joue par son pistolet. A la fin du film, Boubou réussit à se libérer de ses chaînes et découvre le corps du docteur Logan. Dans un cri de tristesse, il s'empare d'une arme et part à la chasse de Rhodes. Après avoir cherché dans les tunnels, il le retrouve et lui tire dessus à plusieurs reprises, l'incapacitant. Dans sa fuite, Rhodes se fait coincer par une horde de zombies qui l'attrape lentement, comme pour attendre l'autorisation que leur donnera Boubou après avoir porté un coup fatal au colonel – qui reste cependant assez conscient pour se faire démembrer vivant. Boubou salue de nouveau Rhodes avec un sourire, preuve de sa capacité à ressentir des émotions complexes comme l'ironie et la satisfaction du travail accompli.

Le quatrième volet de la saga : *Le Territoire des morts* (2005), met également à l'honneur un zombie « intelligent » qui ressemble de plus en plus à un humain avec des sentiments. Big Daddy (Eugène Clark) est un ancien pompiste qui est resté à son poste après sa zombification et qui répète les mêmes gestes que de son vivant. Cependant, cette habitude le rattache à sa vie d'avant et il reprend petit à petit conscience du monde qui l'entoure. Lorsque Mike et Riley apparaissent pour la première fois dans le film, ils

⁶² La Saga des Zombies constitue la suite de films réalisés par Georges Romero sur le thème de la survie d'un petit groupe d'humains face aux zombies, qui s'étant entre 1968 et 2010

observent Big Daddy qui vient de sortir de la station essence, d'attraper le tuyau de la pompe et cherche une voiture à remplir. Ils échangent alors quelques mots qui aident le spectateur à comprendre l'enjeu du film.

Mike : Ils essaient d'être nous.

Riley : Non, ils étaient comme nous, et ils essaient de le redevenir.

Mike : J crois pas. Une espèce de virus ou j'sais pas quoi les fait se relever et les fait marcher, mais il y a une grosse différence entre nous et ces zombies : ils sont morts. C'est comme s'ils faisaient semblant d'être vivants.

Riley : C'est pas ce qu'on fait ? On fait pas semblant d'être vivant ?

Si cette méthode d'exposition du sujet du film peut être critiquée d'un point de vue scénaristique (il aurait été tout à fait possible de comprendre par nous même ce qu'il se passait mais Romero a décidé de l'explicitier), cette séquence n'en reste pas moins intéressante du point de vue de la réalisation. Les mots échangés par Mike et Riley sont en effet les premières paroles du film – à l'exception de quelques extraits radio lors du générique de début, où l'on peut par ailleurs entendre « Il faut les éliminer de suite, on n'a pas le temps d'organiser des funérailles » ce qui nous renvoie à notre première sous-partie -. Commencer le récit par l'affirmation « ils essaient d'être nous. » ajoute directement au film le questionnement sur la condition zombiesque et, par extension, sur la condition humaine.

Pour appuyer cela, la caméra commence par filmer Big Daddy de loin, où l'œil a du mal à discerner s'il est vivant ou mort tant la luminosité est basse, par opposition à Mike et Riley qui sont très serrés dans le cadre. Au fur et à mesure que leur discussion avance, plusieurs plans de plus en plus rapprochés sur Big Daddy nous le montrent comme un zombie lambda, présent pour illustrer les propos des deux humains. Mais après l'ultime réplique de Riley, il remarque la présence des intrus et les regarde fixement en grognant. Ce plan là est bien plus rapproché, on est même à ce moment plus proche du zombie que des vivants. Big Daddy, au lieu de s'approcher de Mike et Riley pour les dévorer - comme l'aurait fait tout bon zombie - se tourne pour interpeller des congénères et les envoyer à leur poursuite avant de reposer le tuyau de la pompe. Riley et Mike s'enfuient alors, ce qui met fin à la séquence.

L'assemblage des plans et le fait que l'on se rapproche de plus en plus de Big Daddy nous signale une chose que les dialogues n'effleurent pas encore à ce moment du

film : le basculement entre sujet observant et observé. Là où Big Daddy est à l'origine un sujet observé et donc à la merci du spectateur (seul dans un plan large, ne sachant pas vraiment ce qu'il fait), la tendance s'inverse et les humains deviennent non pas observateurs, mais sujet observants et donc impuissants. La position éloignée et passive des deux humains ressemble à celle que peuvent prendre des observateurs d'animaux (ils utilisent d'ailleurs des jumelles) qui leur confère une puissance supérieure : ce sont eux qui maîtrisent la situation car ils sont cachés et s'intéressent au comportement de l'objet observé, mais le zombie, en les remarquant, détruit ce rapport de force. Mike et Riley auraient pu abattre Big Daddy facilement, mais ce dernier ne se comporte pas comme un zombie normal et appelle des renforts. Et ce n'est là que le début des démonstrations d'intelligence de Big Daddy.

Là où les zombies sont aveuglés par les « fleurs de feu » c'est à dire des feux d'artifices tirés par les humains dans le but de les distraire et ainsi les abattre facilement, Big Daddy comprend qu'il s'agit d'un piège et tente de prévenir ses congénères, puis de les protéger en les poussant avant qu'ils ne soient achevés. Il dirige ensuite les morts, armé d'une mitraillette, et les aide à reprendre conscience d'eux même. Certains zombies prennent alors des armes (machettes, fusils...) et partent à l'attaque de la ville la plus proche. Sur le chemin, ils découvrent des zombies attachés et utilisés comme cibles d'entraînement par les humains, ce qui les énerve au plus haut point et les amène à vouloir se venger. Ils comprennent que la lumière d'un immeuble signifie que des humains s'y trouvent et qu'un marteau-piqueur est plus efficace qu'une main pour briser une vitre. Le summum de l'intelligence du zombie est atteint lorsque Big Daddy remplit la voiture de Kaufmann (Dennis Hopper) d'essence sortie tout droit d'une pompe pour ensuite aller chercher une bouteille de propane et y mettre le feu. On retrouve là une utilisation méthodique des capacités cérébrales du zombie, qui, à quelques mots près, pourrait passer pour un humain s'il savait parler et qu'il ressentait la douleur.

Nous avons donc là les prémices d'une substitution de l'humain comme maître de la Terre non pas par son extermination mais par l'évolution rapide de l'espèce l'ayant soumise (que l'on développera plus en détail dans la deuxième partie).

Cette idée du zombie « intelligent » - ou en tout cas qui reprend petit à petit conscience – est devenue monnaie courante. Des œuvres comme *Warm Body* (Jonathan

Levine, 2013), *Izombie* (Rob Thomas, Diane Ruggerio-Wright, 2015-2019) ou encore le dernier gros film de zombie en date *28 Ans plus tard : Le Temple des morts* (Nia DiaCosta, 2026), mettent en scène des zombies plus ou moins humanisés, soit car c'est dans leur nature, soit après avoir été guéris par un remède. Dans le quatrième volet de la saga *28... Plus tard*, on retrouve le personnage de Samson (Chi Lewis-Parry) – déjà présent comme élément mineur dans le troisième volet – qui est un membre des infectés dits « Alpha ». Ces derniers sont plus gros, plus forts, plus rapides et surtout beaucoup plus violents. Ils ne se contentent en effet pas d'errer bêtement jusqu'à tomber sur un humain pour espérer le mordre, mais de les chasser en leur tendant des embuscades pour ensuite leur arracher la tête et se délecter spécialement de leur délicieux cerveau – avec les doigts comme un vrai gentleman. Dès la première chasse de Samson, le survivant acculé est présenté selon la vision de l'Alpha comme une créature hideuse qui lui hurle dessus. C'est une sorte de colère qui s'émane de l'infecté qui va alors l'attraper brutalement et le tuer, puis exposer sa victime aux autres morts pour asseoir sa dominance.



Figure 7: La vision de Samson alors que l'humain tente de s'enfuir. La créature qu'il voit a un visage plus transformé que les autres infectés que l'on voit dans le film (peau bleue, crocs...) et paraît plus dangereuse que Samson lui-même

Cependant, le film tend à nous avertir que les infectés ne sont pas des « morts ». Bien qu'ils puissent survivre sans se nourrir pendant des mois, qu'ils ne ressentent pas la douleur, sont incapables de communiquer ou de socialiser, les deux *28 Ans plus tard* nous offrent des infectés en pleine évolution. Le premier film instaure un

premier changement radical : les infectés peuvent accoucher. Cela est montré par une scène dans un train lorsque Spike (Alfie Williams) et Isla (Jodie Comer) viennent en aide à une créature en train de mettre au monde un bébé humain. Elle n'attaque alors pas Isla et, au contraire, accepte son aide jusqu'à ce que le cordon soit coupé. Après quelques secondes d'évanouissement, elle attaque les deux humains comme si rien ne s'était passé. Cela montre que l'infection n'est pas irrémédiable, auquel cas le bébé aurait lui aussi été infecté dès la naissance, créant un nouveau genre d'être humain⁶³, mais bien personnelle et qu'elle peut être suspendue pendant un bref instant. C'est la théorie qu'avance également le Docteur Ian Kelson (Ralph Fiennes) dans *Le Temple des Morts* lorsqu'il théorise le fait que les fléchettes de morphine qu'il utilise pour calmer les infectés jouent en fait sur leur cerveau et calment leur violence plutôt que leur corps. Il injecte ensuite des médicaments contre la psychose dans les veines de Samson, qui disparaît rapidement. Le docteur va alors dire « Ça a marché mon ami ? Tu étais égaré et tu t'es retrouvé ? », comme si les infectés étaient en fait des infidèles qu'il fallait remettre sur le chemin de la foi.

Le docteur multiplie les références bibliques lorsqu'il s'agit de traiter des infectés. Le nom de Samson est d'ailleurs une référence à la religion hébraïque où le personnage de Samson possède une force surhumaine liée à la taille de ses cheveux. Étant un infecté Alpha, le Samson de *28 Ans plus tard* possède une force bien plus développée que ses homologues, mais il est aussi caractérisé par une importante pilosité faciale.

Samson va donc petit à petit récupérer des souvenirs de sa vie passée à force d'être soigné par Kelson, jusqu'à réussir à prononcer le mot « Lune » tout en observant cette dernière. Après s'être fait injecter l'anti-psychotique, il va se laver les mains dans la rivière et s'habiller d'un pagne – ce qui peut d'ailleurs être une référence à la première action d'Adam et Eve après avoir pris conscience de leur nudité : s'habiller. Il arpente alors la nature calmement, l'observant, l'écoutant et la ressentant. Les plans sur Samson n'ont jamais été aussi rapprochés qu'à cet instant. Il nous est présenté si gros que son visage de rentre pas dans le cadre, et nous voyons le monde qui l'entoure au travers de son ressenti plutôt que de ses yeux (faux raccord regard entre lui qui regarde vers le sol et des branches bougeant sous la brise). En tendant l'oreille, on entend au loin le bruit d'un sifflet de train,

⁶³ Bien que l'enfant puisse être porteur sain, comme c'est le cas d'Alice (Catherine MacCormack) dans *28 Semaines plus tard* (2007) tard.

ce qui est loin d'être anodin dans le monde de *28 Ans plus tard* où les transports ont complètement disparu depuis des décennies. Cela attire l'attention de Samson qui se dirige machinalement vers le train déraillé, suivi par d'autres infectés.

Arrivés devant le train, les infectés provoquent un bruit qui perturbe Samson, là où d'ordinaire les malades semblent savoir instinctivement si un bruit est causé par un des leurs ou par un humain. On le filme alors avec un procédé dédié aux infectés dans les deux volets *28 ans*, en plan serré fixé sur le torse de l'acteur. Ce type de plan accentue l'aspect saccadé de la réalisation. Là où *28 Jours* et *28 Semaines* utilisaient la caméra épaule pour obtenir une image sale et mobile, les deux *28 Ans* sont filmés de manière plus traditionnelle avec des plans larges, lumineux, dans des espaces ouverts et avec des mouvements fluides, à l'exception des plans fixés sur les infectés qui nous font voyager dans la psyché perturbée de ces créatures.

Samson monte donc dans le train et marche dans l'allée principale, regardant de haut en bas à la recherche d'un siège en particulier sur lequel il va s'asseoir. Il s'agit là de la toute première fois que l'on voit un infecté s'asseoir sur un siège, d'autant plus que le jeu d'acteur nous renvoie explicitement à une personne fatiguée et heureuse d'avoir trouvé un lieu où se reposer les jambes.

S'ensuit un faux-raccord important. D'un plan à l'autre, Samson regarde par la fenêtre du train où défile le paysage, aux côtés de ses parents, alors qu'il ne semble avoir qu'une douzaine d'années - on le reconnaît alors par le plan serré au même niveau entre sa version infectée et enfant. Il lit un livre sur la Lune et attend patiemment que le trajet se termine. Plusieurs plans moyens nous présentent le décor ; des familles qui discutent, des personnes qui écoutent de la musique, puis une contrôlease qui demande les billets. Dans le flou, derrière la contrôlease, une silhouette aux mouvements convulsifs s'avance. Il est alors compliqué de le remarquer à la première vision de la séquence (1:19:00-1 : 21 :50) tant les autres personnages bougent et prennent de la place dans le champ en attirant notre regard. Mais cette silhouette, après plusieurs re-visionnage, fait comprendre au spectateur qu'il ne s'agit pas d'une hallucination, mais d'un souvenir. Un souvenir du moment où la vie de Samson a basculé lorsqu'un infecté avait infiltré le train. Un plan serré sur Samson-enfant nous interpelle alors qu'il regarde en hors-champ. On croit d'abord qu'il s'inquiète de l'arrivée de la contrôlease, n'ayant pas de ticket, mais il advient juste après l'apparition de l'infecté au loin. Samson-enfant était donc perturbé par le comportement de l'un des

passagers sans se rendre compte du danger qu'allait représenter ce dernier – sans doute se disait-il qu'il s'agissait d'une personne ivre ou sous substance, comme on peut en voir régulièrement dans les transports en commun.

Un nouveau faux-raccord advient. Samson-enfant devient Samson-adolescent lorsque la contrôleuse lui demande son billet pour la deuxième fois, avant qu'elle ne prenne une apparence zombiesque (et non d'infecté en raison de l'absence de yeux rouges). Entre-temps, nous avons pu voir un plan où une partie des voyageurs du train sont debout en train d'observer Samson. Le spectateur se retrouve dans un état d'incompréhension élevé, d'autant plus que l'on revient au Samson-infecté qui remarque que les personnes qui le regardaient ont été remplacées par des infectés qui s'avancent lentement vers lui. Les infectés sont habillés comme s'ils venaient d'avoir été contaminés, là où tous les infectés du film sont au moins partiellement nus suite à leur vie sauvage. Samson répond qu'il n'a pas son billet, ce qui déclenche la colère des infectés qui vont l'attaquer. Il a alors du mal à se battre contre eux car, redevenu humain, il ressent la douleur de chaque morsure, bien qu'il ne semble plus pouvoir être infecté et qu'il a conservé sa force décuplée.

Samson est ainsi le premier zombie/infecté de notre corpus à avoir repris pleinement son humanité. Mais un détail dans l'avant dernière séquence du film vient rendre sa transformation plus terrifiante que la mort. Alors que Kelson est en train de mourir, Samson vient à son chevet et l'appelle par son nom, nom qu'il n'a pu entendre que dans sa période infectée. Cela signifie non seulement que les infectés peuvent redevenir humains s'ils sont traités, mais aussi qu'ils gardent des souvenirs de leur état malade et donc qu'ils sont conscients à ce moment-là. Ils sont en réalité contrôlés tels des marionnettes, poussés par un instinct et une rage envers les humains qu'ils voient comme des créatures hideuses et dangereuses, sans pour autant pouvoir mettre leur conscience de côté. Cela signifie également que chaque infecté ayant dévoré ses proches, ayant blessé, obligé à se suicider ou même qui s'est blessé (comme on a pu le voir plus tôt dans le film avec un infecté boitant à cause d'une jambe partiellement détruite) est en fait conscient et ressent ce qui lui arrive sans pour autant pouvoir y remédier. Cet état, semblable à une vision possible de l'enfer, apporte une angoisse plus grande que celle de la mort : celle de la possession. Mais elle offre aussi un échappatoire aux infectés qui peuvent redevenir

humains, ou bien évoluer pour se rapprocher petit à petit d'un comportement civilisé, ce qui diminue l'horreur de cette figure, comme le dit Olivia Chevalier-Chandeigne.

« Moins la distance sera grande entre les zombies et « nous », moins la menace sera redoutée, moins l'horreur sera forte, et il en résultera une efficacité moindre, tant au niveau cathartique que réflexif. »⁶⁴

I.d. Une crise sociale

Le zombie marque donc la fin de l'individu et, par extension, la fin de l'individualité. Le mort lambda nouvellement transformé ne possède en effet plus de conscience propre, de soi ou de son environnement. Il n'est qu'une charogne guidée par un instinct primaire inutile car n'apportant rien et non nécessaire à la conservation de son existence (qu'il ne cherche pas spécialement à protéger, les nombreux exemples où un zombie s'empale de lui-même sur un pique ou se jetant du haut d'une falaise nous le prouvent bien).

Pourtant, un élément revient régulièrement dans la fiction zombiesque : la horde. Un regroupement de morts-vivants qui se sont regroupés au fil des migrations et agrégations et qui ont « décidé » de faire le chemin ensemble. Bien plus dangereux que l'individu seul, la horde peut servir à faire changer le plan pourtant bien huilé des survivants, ou servir d'antagoniste majeur (surtout dans les jeux vidéo). Elle est généralement invincible, au point que les humains ne réfléchissent qu'au moyen de la contourner plutôt que de la détruire. On peut se demander quel est l'intérêt de créer une horde pour les zombies. Plus lente, plus visible, elle n'offre d'intérêt que de disposer d'une force de frappe conséquente via le nombre incommensurable de morts qui peuvent s'agglutiner contre le même mur jusqu'à le faire tomber, sacrifiant au passage les premières rangées qui sont simplement broyées par la masse.

Le zombie solitaire est plus surprenant, plus fourbe, il a en ce sens plus de chances de se sustenter, mais aussi de se faire éliminer. La horde assure une protection toute relative en rendant le zombie simple élément d'un tout plus puissant. Difficile de ne pas voir en cela une métaphore de la société humaine. Où un adage populaire « Seul on va plus vite, ensemble on

⁶⁴ Chevalier-Chandeigne (Olivia), *Philosophie du cinéma d'horreur*, op cit, p. 60.

va plus loin » régit nos courants de pensée depuis les premiers villages d'Hommes préhistoriques.

C'est là que la horde devient métaphorique. Elle crée une forme extrême de collectivisation, non pas organisée mais subie, où toute singularité disparaît. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un système politique structuré mais d'une image radicalisée de la dissolution de l'individu dans le groupe. Aucun rôle n'est attribué, aucune hiérarchie n'est définie, aucune conscience collective n'émerge : la horde n'est pas une société, mais une agrégation.

C'est en effet une aliénation absolue qui intervient lors de la transformation en zombie. D'un côté, la horde demande un partage des « tâches » : chaque zombie doit marcher à la même allure que les autres s'il ne veut pas être piétiné ou détaché du groupe, et interférer avec l'un d'entre eux (l'attirer avec du bruit par exemple) mène à une modification profonde de la trajectoire de la horde (les autres zombies suivent celui qui s'est éloigné⁶⁵) et ce dans un « but » commun : se nourrir. D'un autre côté, la horde représente également l'aliénation par le capitalisme. L'aliénation de Marx⁶⁶ constitue la perte de valeur personnelle via un travail où l'individu est remplaçable et où ses efforts n'apportent aucune satisfaction/plaisir, ce qui est pleinement le cas du zombie dans la horde. L'individu n'a en effet aucune valeur face à la puissance du collectif dans lequel il s'efface. Chaque zombie peut être remplacé par un autre, n'apportant rien de personnel par sa présence. Une horde à laquelle on retire un zombie est toujours une horde. Elle radicalise le symbolisme du zombie qui ne nie plus simplement l'individu, mais le concept même d'individualité.

Si le zombie accentue notre repli sur soi, symbolise notre incapacité à défendre quoi que ce soit, [...] alors le zombie incarne le domicile. Son manque de réflexion se révèle dans une tendance inquiétante de désengagement radical qui touche tous les domaines de la vie humaine, rompant profondément les liens avec nous-mêmes, avec les autres et avec le récit social dominant. Nous risquons de perdre notre conscience, notre capacité à communiquer, notre communauté et notre

⁶⁵ Ce qui est d'ailleurs le moyen le plus utilisé pour se débarrasser d'une horde : attirer quelques éléments afin que le reste suive aveuglément.

⁶⁶ Marx (Karl). *Le Capital. Critique de l'économie politique*. Presse Universitaire de France. 1993.(1867), Traduit de l'allemand par Etienne Balibar

culture. Nous risquons de devenir des morts-vivants. C'est notre apocalypse zombie.⁶⁷

On peut repartir de ce constat formulé par les auteurs du livre *Zombies in western culture* pour bien indiquer le fait que le zombie crée un état d'angoisse constant, qui mène les survivants à une paranoïa croissante. Plongé dans la crainte d'être attaqué – par des humains ou des morts –, privé de nourriture et de confort, le vivant est victime d'un domicile. Ce terme désigne l'action de priver une personne de son habitat, non seulement dans le sens de domicile, mais aussi comme état psychologique de confiance en ce qui l'entoure. Obligé de régulièrement changer de refuge, de se méfier de chaque humain et d'être en perpétuelle recherche de nourriture, le survivant est incapable de créer une stabilité physique ou émotionnelle, ce qui le ramène à un mode de vie primitif.

Le danger imminent de la mort, la maladie et la famine mène les survivants à leurs plus bas instincts, détruisant les codes sociétaux modernes au point où rien ne différencie les « gentils » des « méchants » survivants. Dans la saison 2 de *The Walking Dead*, la démocratie du groupe que l'on suit est officiellement finie après que Rick ait assassiné son meilleur ami qui lui avait désobéi, ce qui ne semble pas déranger le reste du groupe tant qu'ils sont en sécurité ; dans *Le Jour des Morts-vivants* (1985), la peur des soldats face à l'inconnu va les mener à tuer le seul scientifique pouvant potentiellement trouver une solution pour sauver l'humanité ; dans *Le Crépuscule des Morts-vivants* (1978), un groupe de motards détruisent l'un des seuls lieux encore sécurisés et sacrifient de nombreux survivants pour tenter de prendre l'endroit et de le piller. Souvent, ce sont les actions des vivants qui mènent aux différentes catastrophes, ces derniers étant minoritaires sur Terre mais toujours plus égoïstes.

La mort du survivant n'est plus surprenante au moment du post-apocalyptique zombie alors qu'elle peut encore l'être lorsque l'épidémie vient de se développer et que les survivants ne sont pas habitués à voir des cadavres – on remarque d'ailleurs qu'il semble aisé de faire le deuil de ses compagnons lorsque l'on doit se sauver en priorité-. Le survivant n'est plus qu'un survivant, une personne de plus qui peut mourir à tout moment et

⁶⁷ Vervaeke (John), Mastropietro (Christopher), Miscevic (Filip), *Zombies in western culture, a twenty-first century crisis*. Cambridge, Open Book Publishers, 2017, p. 44.

qui va utiliser des ressources qui pourraient revenir à d'autres. Par la déshumanisation de la mort, c'est la société entière et les rapports entre vivants qui sont changés. Chacun peut être un potentiel ennemi qui, même dans la mort, reste dangereux et pourra tenter de nous dévorer⁶⁸. Sur cela, Markus Hällgren et David Buchanan disent : « Les survivants dans un scénario apocalyptique doivent se rendre compte que, dans un contexte où la collaboration peut être la clé de la survie, le conflit est une issue plus probable. La méfiance, comme mentionné plus tôt, est une forme d'assurance vie »⁶⁹

Car le survivant est un danger pour les autres. Les films post-apocalyptiques tendent souvent à reproduire la maxime « *Homo homini lupus* »⁷⁰ en montrant des groupes d'humains s'entre-tuer. On a déjà vu qu'il y avait régulièrement des humains cannibales – la viande humaine semblant être légion lors de l'apocalypse – mais la dangerosité de l'Homme ne vient pas uniquement de sa violence. En effet, le survivant est une figure égoïste qui va chercher à prolonger sa survie un peu plus. Pour cela, il peut voler, tuer, trahir, mais surtout mentir. On retrouve ainsi de nombreuses occurrences dans les films de zombies où un survivant va cacher le fait qu'il ait été mordu. Bien qu'il puisse au départ s'agir d'un déni personnel ou d'une minoration de la morsure, c'est bien souvent un acte désespéré conduit par l'instinct de survie et le manque de considération pour la vie de ses congénères.

Sauf que bien souvent, les morsures sont accompagnées de la mort puis de la transformation en zombie. Le survivant est alors un cheval de Troie qui s'infiltre dans le groupe des vivants tout en étant lui-même en partie mort. C'est un cadavre en devenir qui risque d'entraîner plus de personnes dans l'Au-Delà. Parfois, ce sont les autres survivants qui empêchent le condamné de mettre fin à ses jours, dans un vain espoir que cette personne ait spécifiquement les anticorps pour combattre le virus ou de trouver un remède à temps, mais il s'agit plus souvent d'un acte entrepris par le porteur du virus qui tente de sauver sa peau quelques heures de plus et qui empêche par ce fait aux vivants de faire leur deuil de manière naturelle.

68 Il n'est pas rare de voir dans les œuvres de zombie un groupe abandonner un survivant dans une situation difficile de peur que ce dernier ne devienne un danger pour le groupe ou par manque de ressources.

69 Hällgren (Markus), Buchanan (David A.), « The Dark side of group behavior : Zombie Apocalypse lesson », *Academy of management perspective vol 34 n°4*, 2020, traduction personnelle

70 « L'Homme est un loup pour l'Homme » attribué pour la première fois à Plaute dans la pièce *Asinaria*



Figure 8: Daryl revenant des bois (Saison 2 épisode 5) et un zombie marchant dans un champ (Saison 2 épisode 10). Les deux plans intègrent le personnage au loin afin de limiter notre perception de son état alors qu'ils marchent en boitant, les bras ballants et le regard vide. Leur humanité est niée par l'absence de visage visible ou de comportement reconnaissable, témoignant de la similitude entre un mort et un vivant

Le malade est un danger pour les vivants, qui auront alors pour seuls choix d'abrèger les souffrances du condamnés (comme souhaite le faire Cholo), de le laisser se transformer puis de l'abattre (l'adaptation de 2007 par Francis Lawrence du livre *Je suis une légende* de Richard Matheson nous offre une scène des plus tragiques avec la transformation du chien du héros, qu'il considérait alors comme son frère), de le laisser se transformer et l'enfermer (le Gouverneur de *The Walking Dead* garde sa fille transformée en captivité pour recréer des moments père/fille artificiels), ou encore de le laisser se transformer pour se faire mordre à son tour dans un suicide poétique (Yong-Uk (Choi Woo-shik) va se laisser mordre par Jin Hee (Ahn So-hee) juste après que cette dernière ai été contaminée (*Dernier train pour Busan*, 2016)). Dans tous les cas, le futur mort impose au survivant un acte que ce dernier ne veut pas faire et tout en risquant sa vie. Par sa simple présence, il devient dangereux et source de problème.

Ainsi, le presque-mort, qui n'est plus tout à fait humain par son état, obtient le statut de contaminé. Il est à éviter, au même titre que le complètement vivant qui peut rapidement devenir un presque-mort.

Pendant un bref instant, le zombie et le vivant se confondent. La jonction entre le mort et le non-mort est en effet fine lorsque l'on voit le mort de loin (ou lorsque l'on refuse d'accepter l'évidence). Tant que le temps n'a pas fait son travail de décomposition sur le corps, il est compliqué de juger l'état de la personne en face de nous, ce qui mène à de potentiels problèmes.

Dans la saison 2 de *The Walking Dead*, Daryl part à la chasse en solitaire. Il rencontre plusieurs péripéties sur le chemin, ce qui l'amène à rentrer au camp blessé et couvert de sang. Le groupe, pensant qu'il a été zombifié, se prépare à l'abattre mais le leader, Rick (Andrew Lincoln), les arrête en découvrant qu'il est simplement en très mauvais état. C'est sans compter sur Andréa (Lorie Holden) postée en tant que garde au fusil longue distance qui, au travers de la lunette, ne parvient pas à voir que Daryl s'adresse au groupe et lui tire dessus. Lorsqu'elle le voit s'effondrer au sol, un sourire de satisfaction apparaît sur ses lèvres. Bien qu'il soit vite atténué par le cris de Rick, ce sourire démontre bien qu'Andréa ne voyait en Daryl qu'une cible pour s'entraîner et non plus le compagnon de route qu'il était. Non seulement le presque mort amène à la mort (dès *La Nuit...* un humain vivant est confondu avec un zombie alors qu'il est simplement affaibli par une nuit d'horreur) mais il provoque aussi la discorde, le deuil et la peur. La ressemblance entre le mort et le non mort est alors tout aussi problématique que le mort en lui-même, mais est nécessaire dans un monde en pleine apocalypse zombie. En effet, il vaut mieux se mettre sur ses gardes plutôt que considérer nos proches encore en vie alors qu'ils ont les yeux injectés de sang et la bouche béante – le petit Andy de *28 Semaines plus tard* (2007) pourrait en témoigner -.

Le zombie incarne une norme qu'il expose au spectateur. Dans les films de ce genre, l'épidémie se développe hors champ. Le personnage principal rencontre un mort-vivant pour la première fois, mais il y a en réalité des milliers de zombies qui arpentent déjà les rues des villes au moment où l'histoire commence. Si on a parfois un aperçu du début de l'épidémie (*28 Jours plus tard*, 2002), la grande majorité des œuvres - et ce depuis celles de Romero qui ont donné les codes du genre - laissent la société s'effondrer comme un château de cartes. Un moment, le monde tourne à la normale et quelques minutes plus tard, le pays entier est touché par une vague de zombies qui deviennent incontrôlables, l'armée se fait submerger, les instances étatiques s'effondrent, l'électricité et l'eau sont coupées, les routes sont bloquées et le monde replonge à un état pré-industriel. En quelques minutes seulement, l'Homme moderne est forcé de se battre pour sa survie, de penser au futur et de défendre ses proches au jour le jour. Dans le même temps, la population vivante chute inexorablement et les morts deviennent plus nombreux.

Le zombie est alors maître des villes, qui sont vite abandonnées au profit des campagnes où les survivants se réfugient pour quelques semaines de tranquillité (en comptant que les zombies ne savent qu'errer à la recherche de bruit et non pas des infectés capables de courir et de sentir, auquel cas il est impossible de leur échapper comme on peut notamment le voir dans la scène d'ouverture de *28 Semaines plus tard* (2007) *tard* puis *28 Ans plus tard* (2025)) et où ils vont devoir maintenant se battre contre des humains qui cherchent la même tranquillité. Le zombie soulève ainsi la question du contrôle de l'Homme sur son environnement et démontre que ce dernier lui échappe à la seconde où ce qu'il pensait être la vérité est révoqué.

Cette crise met ensuite fondamentalement à mal un présupposé que nous croyons avoir dépassé depuis longtemps mais qui, dans nos pratiques, a la vie dure : nous, humains, contrôlons tout – notre environnement, nos décisions, nos vies, voire comme en rêvent les « transhumanistes », la mort même⁷¹

Dans cette citation, évoquant l'épidémie du COVID19 et la panique que cette dernière a causé, le philosophe Laurent Bibard exprime en effet que l'être humain ne semble pas apte à accepter ne pas être maître de sa situation. Des siècles de culture et de mythes ont instauré dans l'esprit commun que l'Homme est un animal à part, maître sur Terre et que rien ne peut mettre à mal son règne. Pourtant, un virus microscopique peut faire chuter sa précieuse économie, tuer ses proches et créer un climat d'insécurité menant chaque individu à s'enfermer chez soi. Le zombie, via sa fonction bien plus visuelle et douloureuse que le COVID, accentue en quelque sorte cette force de la nature que l'humain ne peut combattre. Il est une force inévitable qui remet l'Homme à sa place de créature mortelle et fragile.

Au-delà de la capacité du virus zombie à tuer en quelques minutes n'importe quel humain – sauf dans les rares cas d'une immunité – c'est bien la propagation de ce virus qui pose problème. Il est en effet difficile de ne pas voir au travers du moyen de transmission (toujours la morsure, plus rarement l'ingestion d'eau ou de viande contaminée ou contact

⁷¹ Pelissolo (Antoine), Cautrès (Bruno), Ward (Jeremy), Bibard (Laurent), Zylberman (Patrick). *Pourquoi a-t-on peur face à l'épidémie ?*, The Conversation, 2020, (en ligne)

des muqueuses avec du sang infecté) un rappel des maladies qui ont ravagés les rangs de l'humanité il y a encore quelques siècles. La Peste Noire, la Grippe Espagnole ou la Variole sont trois pandémies qui ont causé des dizaines de millions de morts en quelques années seulement tout autour du globe, à une époque où il était difficile de se déplacer. Dans un monde aussi mondialisé que le nôtre, où une personne infectée peut prendre le train et créer un cluster mouvant, ce qui va aider à propager l'épidémie dans toute une région en moins d'une heure, la rapidité de transmission du virus zombie signe l'arrêt de mort de toutes les grandes villes. La proximité avec les autres humains et l'absence de lieux protégés amène en effet à une explosion de la population zombiesque qui finit rapidement par mettre à mal les forces armées.

Par son mode de transmission, le zombie (et autres grandes épidémies) s'attaque au besoin humain de proximité et de contact physique. Pour diverses raisons sociologiques, politiques ou même évolutives, l'Homme a fondé ses relations sociales sur le toucher (câlin, poignée de main, embrassade, accolade etc.) ce qui devient strictement impossible en cas d'apocalypse zombie. Chaque survivant pouvant être contaminé, le contact physique devient un indice de confiance extrême qu'il n'est pas possible de donner au premier venu. Par ce geste, les survivants annoncent « Je te fais confiance pour ne pas me transmettre le virus » quand bien même il ne s'agit pas d'un choix personnel. Cela isole les vivants qui doivent se renfermer physiquement et devenir individualistes – nous avons déjà vu que le manque de ressource rend difficile la cohabitation entre groupes, mais le manque d'intimité crée lui aussi une crise sociale au sein même du groupe – afin de se protéger et de résister aux tentations charnelles. C'est notamment en s'abandonnant à ce besoin que Don (Robert Carlyle) va attraper l'infection dans *28 Semaines plus tard* (2007). Par un simple baiser échangé avec sa femme qu'il pensait avoir perdu alors qu'elle s'était faite mordre, il va être contaminé et entrer dans une folie meurtrière (qui n'est alors pas liée à la simple volonté de transmettre l'infection à en croire le sort qu'il réserve à sa femme) et créer un nouveau cluster à Pittsburgh, qui va finalement condamner l'Angleterre toute entière, puis la France.

Dans l'épisode 2 de la première saison de la série *The Last of Us*, le personnage de Tess (Anna Torv) décide de se sacrifier pour éliminer une horde d'infectés qui poursuit son groupe de survivants. Elle a été mordue quelques séquences auparavant et l'infestation du cordyceps se propage déjà, prouvant qu'elle n'est pas immunisée. Alors que les trois

humains comprennent qu'une horde d'infectés arrive à grande vitesse, Tess commence à renverser du pétrole et des grenades sur le sol, préparant son plan kamikaze. Malgré les tentatives de la raisonner de ses amis, la situation exige qu'elle reste seule et qu'elle tente d'éliminer les morts, ou en tout cas de leur faire gagner du temps. Elle se retrouve donc seule au milieu de ce qui semble être un ancien musée, à s'efforcer d'allumer son briquet à essence qui refuse de coopérer. Les premiers infectés rentrent de force dans le bâtiment et, au lieu de se cacher, Tess va rester immobile sur le côté. Les deux groupes ont alors un comportement hors du commun. D'une part, l'humaine tente de gagner du temps pour mettre son plan à exécution, permettant de faire rentrer le plus d'infectés possible et de limiter les risques d'échecs, d'autre part, les infectés sont censés se jeter sur chaque vivant qu'ils croisent pour le contaminer le plus vite possible, mais ils passent à côté de Tess sans la remarquer. Jusqu'au moment où l'un d'entre eux s'arrête dans sa course et s'avance lentement vers l'humaine qui, désarmée, ne peut que reculer en espérant que son briquet s'allumera à temps. L'infecté arrive à son niveau et la plaque contre un mur.

L'esthétique de la scène est alors soignée. La lumière ne correspond pas au moment du récit (en pleine journée alors que nous sommes baignés dans une sorte de crépuscule) mais à une volonté esthétique de sublimer la situation. Les bruits de la horde sont inaudibles, mais ceux de l'infecté - présenté sous la forme d'un jeune homme blanc dont le visage n'est que peu endommagé par l'infection – sont accentués et rythme une douce musique au violon extradiégétique. Les plans rapprochent les deux personnages, les enfermant dans l'intimité du moment jusqu'à ce que seuls eux deux ne soient présents dans le cadre, tandis que l'infecté se rapproche non pas pour mordre Tess, mais pour l'embrasser. Des filaments de cordyceps sortent petit à petit de sa bouche et viennent se loger dans celle de Tess qui reste paralysée par la peur. Elle ne peut que continuer de tenter d'allumer son briquet, subissant la pénétration forcée de l'infection dans son organisme par un geste pourtant sensualisé. Une flamme s'échappe enfin du briquet, qu'elle laisse tomber, mettant fin à sa vie tout en éliminant la horde.



Cette séquence crée un parallèle évident entre la contamination et le

Figure 9: Le baiser de la mort. *The Last Of Us*. Saison 1 Episode 2

viol. Plaçant une femme comme victime et un homme blanc comme agresseur au milieu d'une horde de congénères qui ne s'intéressent pas à la situation, les créateurs de la série esthétisent un acte malheureusement quotidien en l'exagérant au travers de l'infection qui, au lieu d'avoir lieu de manière traditionnelle par la morsure, se déroule cette fois par un acte normalement romantique forcé. On retrouve d'ailleurs ce parallèle avec d'autres créatures se nourrissant d'humains, comme le vampire, dont la morsure – bien que moins gore que celle du zombie – est souvent sublimée par le cinéma tout en dénonçant la violence et l'oppression que l'acte provoque.

Le zombie crée donc un état de constante appréhension de son prochain, il détruit par l'angoisse de transformation tout potentiel rapprochement physique entre vivant et ainsi empêche une société solide de se créer et ce, même lorsque les survivants s'installent dans un refuge sécurisé.

I.e. Le refuge qui échoue comme protection

Si les survivants sont souvent montrés errants d'une maison à une autre, devenus nomades dans le but de piller les rares ressources laissées ça et là dans quelques maisons ou magasins, il n'est pas rare de les voir s'installer plus longtemps dans un refuge. Ce dernier peut prendre plusieurs formes ; un hôpital, un bunker, une ferme, un magasin, une prison ou encore une ville, mais correspondent tous à une volonté commune : recréer une civilisation.

C'est généralement après des mois d'errances que les survivants s'installent dans un lieu, alors que les zombies sont déjà les nouveaux maîtres sur Terre et que les humains ont été chassés des grandes villes par la prolifération de morts et de gangs agressifs. Les vivants

s'installent dans des lieux fermés, qui les protègent à la fois des morts et des vivants, tout du moins pour un temps.

Car, pour des raisons de narrations, un groupe ne peut rester indéfiniment au même endroit sans problème. Il n'y aurait alors plus de grand retournement de situation et le public se détacherait rapidement de l'intrigue, alors les auteurs trouvent un moyen de mettre ce lieu sécurisé en danger, ou d'en faire le danger.

Il arrive en effet parfois que le danger vienne au refuge – on peut penser aux hordes d'infectés qui attaquent la ville nommée Jackson dans la série *The Last of Us*, ou aux zombies qui arpentent les tunnels du bunker de *Le Jour des Morts-vivants* - mais il arrive plus souvent que le refuge en lui même soit un danger, et ce pour diverses raisons.

Le refuge doit d'abord être différencié de la société. Là où une société est basée sur une culture et des institutions communes : « Ensemble de personnes entre lesquelles existent des rapports durables et organisés (avec des institutions, etc.) ; milieu humain par rapport aux individus. »⁷², le refuge est un lieu où les gens se rassemblent pour échapper à un danger. En cela, le refuge n'est pas un lieu qui se veut pérenne mais une solution temporaire face à un danger imminent. Bien que les groupes de survivants cherchent à créer un lieu dans lequel ils pourraient rester *ad vitam æternam*, les moyens déployés ne permettent en réalité souvent que de se protéger d'une invasion surprise pendant la nuit. Les institutions (comme les écoles, l'armée ou les banques) ne font leur apparition que de nombreuses années après le début de l'épidémie, alors que la menace zombie semble être écartée – c'est d'ailleurs pour cela que l'on ne voit presque jamais ces éléments dans les films de zombies (à l'exception de *28 Ans plus tard* qui, comme son nom l'indique, se déroule bien après le point de bascule de la civilisation) mais plutôt dans les séries, qui nous font suivre les personnages sur le long terme -.

Les installations manquent de sécurité, de jardins pour cultiver, d'infrastructures médicales stériles ou de logements décents, ce qui oblige les survivants à vivre comme dans un camping, sur des matelas de fortune, en attendant que leurs réserves se vident avec le temps.

⁷² Dictionnaire Le petit Robert https://dictionnaire.lerobert.com/definition/societe#google_vignette

Un bon exemple est le *mall*⁷³ dans *Le Crépuscule des Morts-vivants* (1978) où se réfugie le petit groupe. Après avoir investi le *mall*, les survivants vont décider d'y résider quelque temps et donc de le vider de tous ses morts. La tâche s'annonce aisée, les zombies étant dans cet univers lents et attirés par le bruit. Cependant, lorsqu'ils allument les installations électriques des magasins, laissant ainsi les escalators fonctionner, les néons briller et la musique se lancer, les zombies semblent redevenir en quelque sorte humains. Ils arpentent le *mall* comme des clients venus y passer leur après-midi à dépenser dans des achats inutiles jusqu'à être abattus par le groupe de survivants, qui va à son tour vivre dans le *mall* comme des rois, piller le magasin d'armes, se préparer des repas complexes et s'amuser avec des objets trouvés. Les survivants vont ainsi s'habituer à cette vie, la considérer comme acquise et sous-estimer la capacité des pillards à la prendre. En conséquence, lorsqu'un autre groupe de survivants, plus nombreux et entraînés arrivent au *mall*, les protagonistes pensent que les camions bloquant l'entrée suffiront à les empêcher de passer, puis que les grilles baissées des magasins les arrêteront et finalement que les zombies les ralentiront. En réalité, les pillards rentrent aisément dans le *mall* et ouvrent les grilles tout aussi vite. Ils jouent avec les zombies, leur jettent des tartes à la crème au visage, leur volent des bijoux et vont eux aussi se servir dans les magasins d'armes, de vêtements ou de parures comme s'il n'y avait aucun danger.

La confiance envers le magasin a amené les protagonistes à se croire invincibles. Mis à part quelques alarmes et grillages, rien ne permettait de défendre le *mall*, ce qui aurait dû être leur priorité dans une volonté de s'installer durablement. Au lieu de cela, ils ont passé leur temps à s'amuser ou à apprendre à piloter l'hélicoptère – ce qui a permis aux pillards de les localiser. Ils se retrouvent donc sans défense ni plan, à deux contre trente pour tenir un lieu de plusieurs milliers de mètres carrés sur plusieurs étages. Le personnage de Stephen (David Emge) décide alors de chasser seul les pillards, là où Peter (Ken Foree) préconise de se regrouper et de se cacher. Stephen dit à ce moment : « C'est à nous, on l'a gagné, tout ça est à nous » avant d'attaquer les intrus, ce qui causera sa perte.

Quelques minutes plus tard, certains pillards tombent face aux zombies qui profitent de la confiance de ces derniers pour les attaquer par surprise ou les faire tomber de leurs motos. Les pillards et les protagonistes succombent au même problème : leur orgueil.

⁷³ Terme américain désignant d'immenses centres commerciaux où se mélangent magasins de nourriture, de vêtements etc.

Le Crépuscule des Morts-vivants est le film qui a mis dans l'imaginaire collectif l'idée que le zombie est une créature représentant le capitalisme et la surconsommation⁷⁴. Ils sont décrits dans le film comme des personnes au cerveau ralenti, qui sont animées par des réflexes de leur ancienne vie – ce qui, pour beaucoup d'entre eux, consiste à aller au *mall* – mais les survivants sont eux aussi montrés comme cupides. Ils errent dans le magasin à la recherche de stimuli, de babioles avec lesquelles jouer et sont finalement pris d'*hubris* face à la quantité d'opportunités devant eux. La richesse du *mall* s'imprègne d'eux tout comme des pillards qui finissent dévorés vivants pour avoir voulu en profiter. Dans les derniers instants de l'invasion, on voit les zombies étripper les pillards et se jeter sur leurs entrailles avec envie. Ils semblent réellement heureux de cette vue et dévorent avec appétit leur victime, là où les vivants n'ont pas su profiter du plaisir simple qui est d'avoir de la nourriture.

Ainsi, le *mall* de *Le Crépuscule des Morts-vivants* est un refuge qui s'insère dans l'esprit des survivants pour les mener à leur perte. Là où un grand groupe aurait pu s'installer durablement, l'avidité et l'orgueil des personnages, comme maudits par le magasin, fait que personne ne pourra en profiter et que les zombies en reprendront possession. Il incarne la fonction du domicile en donnant l'espoir d'un renouveau qui se retrouve détruit au moment où les personnages se sont habitués à leur confort, relevant notre angoisse d'absence de vie stable et sécuritaire. Le refuge instaure alors un nouveau type de société, qui ne peut fonctionner comme notre monde moderne car devant repartir de zéro. Logiquement, des tentatives soldées de réussites ou d'échecs voient le jour, avec une maltraitance toute particulière accordée aux droits de l'Homme, comme le prévoit Giorgio Agamben.

« Un jour, l'humanité jouera avec le droit comme les enfants jouent avec les objets hors d'usage »⁷⁵

⁷⁴ C'est notamment une idée que l'on retrouve dans le film *Shaun of the Dead*, (Edgar Wright, 2004), où le protagoniste met un certain temps à se rendre compte que tout son quartier a été zombifié car ces derniers ont un comportement assez similaire que durant leur vie. Il s'agit certainement d'une référence à *Le Crépuscule des Morts-vivants* (1978) (Dawn/Shaun)

⁷⁵ Agamben (Giorgio), *État d'Exception (Homo Sacer, II, 1)*, Paris, Editions du Seuil, 2003, traduit de l'italien par Joel Gayraud

Dans le monde moderne, l'individu est protégé de l'autre via un pouvoir souverain qui garantit non seulement l'absence de violence, mais aussi la sécurité de chacun.⁷⁶ Le contrat social théorisé par Hobbes sur le respect de chacun pour chacun se base sur une instance supérieure qui empêche les inégalités de pouvoir. Cependant, dans le monde zombifié, ni états ni dieux ne peuvent remplir cette fonction ; l'État étant tombé et les humains ayant abandonné Dieu, ce qui rompt le contrat. Le manque de nourriture, de sécurité, de confort, mène les humains à se battre pour les quelques ressources encore disponibles, à les traiter comme des denrées rares (alors qu'elles ne le sont parfois pas⁷⁷) et à tout risquer pour s'attribuer ce qu'un autre a déjà durement gagné. C'est donc la loi du plus fort qui prime, et ce, même au sein d'un groupe déjà construit.

Dans *Le Jour des Morts-vivants* (1985), on retrouve Sarah (Laurie Cardille) qui dirige l'équipe scientifique du silo servant de refuge au groupe de survivants, opposée à la faction des militaires que le capitaine Rhodes (Joseph Pilato) mène d'une poigne de fer. Un certain *statu quo* s'est créé dans le groupe, les militaires assurant la protection de la base pendant que les scientifiques cherchent un remède pour l'épidémie, mais cet équilibre est brisé lorsque les scientifiques – revenus bredouilles d'une mission de recherches de survivants – apprennent la mort du major Cooper qui laisse donc sa place au capitaine Rhodes. Là où Cooper permettait aux scientifiques de faire leur recherche, Rhodes souhaite exterminer purement et simplement les zombies, ce qui mène à des conflits entre les deux factions.

C'est par la force que Rhodes va imposer ses idées et prendre le contrôle du camp. Il instaure la loi martiale, trop impatient pour attendre les résultats des expériences scientifiques et tue ceux qui s'opposent à lui. Il cherche alors à régner en maître sur la base et y faire adhérer les survivants à son idéologie, quitte à devoir éliminer les rares humains sur Terre capables de fabriquer un vaccin – d'autant plus que le groupe a perdu tout espoir de retrouver d'autres survivants et qu'ils pensent être les derniers humains. Le rationalisme qui était d'abord le caractère principal de ce personnage (les zombies sont problématiques + les étudier coûte de l'énergie et du temps = on doit éradiquer les zombies) laisse place à une folie irrationnelle (on doit faire ce que je dis sous peine d'être tué).

⁷⁶ Hobbes (Thomas), *Léviathan*, Londres, 1651

⁷⁷ Il est là facile de faire un parallèle avec les pénuries fictives de papier toilettes lors de l'épidémie COVID19, menant les gens à acheter le papier toilettes en grande quantité, jusqu'à ce qu'il y ai en effet une pénurie.

C'est en effet un trope courant que la prise de pouvoir par la force dans les films de zombies. Bien que les premiers instants après l'apocalypse soient généralement marqués par une période d'anarchie individualiste, les survivants décident souvent de se rassembler en petits groupes qui nécessitent donc un chef. Ce dernier peut être choisi à partir de son statut pré-apocalyptique (le major Cooper ou le shérif Rick Grimes sont par exemple des figures d'autorité et d'ordre), par leurs capacités de leadership (Seok-Woo (Gong Yo) n'est que courtier en bourse, Ben est camionneur, mais tout deux s'imposent comme leader de situation par leur prise d'initiative) ou encore par un coup d'état (le capitaine Rhodes et Cholo prennent les armes pour devenir la seule position de pouvoir). La figure du chef est souvent ambiguë, de nombreux problèmes à gérer arrivent et mettent en péril la morale du chef ou encore son autorité.

Si les groupes de survivants protagonistes suivent généralement les lois et la morale des sociétés occidentales (ne pas voler/tuer, aider son prochain, partage équitable des tâches et des ressources etc.) la situation de l'apocalypse zombie instaure de faction un État d'Exception tel que décrit par Giorgio Agamben. L'état d'exception est une situation où le pouvoir en place (ou mis en place) est forcé de prendre des décisions exceptionnelles dans une situation exceptionnelle. Il se base notamment sur la locution *Necessitas legem non habet*⁷⁸, qui implique que le droit individuel peut être momentanément suspendu dans le but de préserver le bien être commun. Dans les films de zombies, c'est rarement un conseil qui va servir de figure de pouvoir, mais un seul individu (bien souvent masculin) qui s'octroie le pouvoir exécutif, judiciaire et législatif – bien que les lois ne soient pas écrites. « Le présupposé est ici que l'état d'exception implique un retour à un état originel pléromatique, où la distinction entre les divers pouvoirs [...] ne s'est pas encore produite. »⁷⁹. Cet état d'exception est, comme son nom l'indique, fait pour ne durer qu'une courte période, mais les films de zombies apprécient faire durer ce dernier, qui bascule alors dans la dictature, la tyrannie ou le despotisme.

Agamben énonce également le paradoxe du souverain dans la première partie de *Homo Sacer*⁸⁰. Dans une société formée autour d'une figure dirigeante (comme c'est le cas dans les films de zombie, où un groupe doit élire naturellement ou non un chef), le pouvoir

⁷⁸ On peut traduire cette locution latine par « La nécessité n'a pas de loi »

⁷⁹ *Op. cit.* Giorgio (Agamben), *État d'Exception (Homo Sacer, II, 1)*. p. 16.

implique une position différente à celle du peuple quant aux règles dictées. Il relève ainsi que le ou les dirigeants se considèrent en dehors des lois qu'ils imposent eux-même au reste du groupe, et ce dans un besoin de contrôle de la population qui demande des actes souvent hors la loi. Une forme de classe se crée alors, dans un monde où les riches et les pauvres se retrouvent pourtant mêlés à un même danger de mort imminente. « La grande égalité des inégaux, c'est la mort »⁸¹ nous dit Vladimir Jankélévitch, pourtant, quand la mort erre littéralement dans les rues, les inégalités se creusent d'autant plus.

La plus grande inégalité dans un contexte post-apocalyptique zombie est évidemment celle de la capacité à se défendre. Les dirigeants sont ainsi toujours montrés avec des armes (bien souvent rendues emblématiques) à tout moment de la journée, simplement pour pouvoir éliminer une menace, qu'elle soit zombiesque ou d'origine humaine. Les autres habitants du refuge/société sont cependant désarmés, et ainsi vulnérables. S'ensuit alors le débat sur le port d'armes. Chaque survivant peut-il avoir les moyens de tuer son prochain si l'envie lui prend car il est lui-même en danger ? Si dans notre société sécurisée le débat peut être houleux, dans un monde post-apocalyptique où un membre de notre famille ayant fait un arrêt cardiaque pendant la nuit peut venir nous dévorer dans notre sommeil, ne pas porter d'arme peut se rapprocher d'un suicide.

C'est d'ailleurs ce qui arrive régulièrement dans les films et séries de zombie. Dès *Le Territoire...* les membres de la haute société, qui répliquent notre monde moderne, sont impuissants face à la horde de zombies qui prennent d'assaut la tour où ils vivent et finissent par se faire décimer, bloqués par les barrières électrifiées qui devaient au départ les protéger des morts mais qui se sont retrouvées être un piège une fois les zombies dans la ville. A contrario, la classe populaire, habituée à se débrouiller seule car abandonnée par le pouvoir, et ayant ainsi développé un marché noir des armes, a pu se défendre et se cacher des morts. Ils sont alors les seuls survivants de l'attaque et les nouveaux maîtres de la ville (il n'est alors pas risqué de parier sur le fait que leur leader, déjà incarné par le personnage de Mulligan (Bruce McFee), deviendra un nouveau chef choisissant qui a le droit de porter une arme ou non dans l'enceinte du refuge.)

80 Agamben (Giorgio), *Homo sacer, le pouvoir souverain et la vie nue*, Paris, Editions du Seuil, 1997, traduit de l'italien par Marilène Raiola

81 Jankélévitch (Vladimir), *Penser la mort ?*, Paris, Éditions Liana Levi, 1994, p. 119

Ainsi, les films de zombies nous montrent qu'une société dans un monde où la violence est devenue nécessaire – notamment pour se défendre face aux zombies – à toutes les chances de devenir problématique, que ce soit par l'absence de loi et d'opposition au pouvoir, par les dangers extérieurs ou encore par le manque de sécurité intérieure.

Le zombie est donc non seulement une représentation de l'angoisse humaine de la mort, mais surtout du non-respect de cette dernière. Il est un rappel que tout le monde viendra à mourir, que ce qui arrive à nos proches nous arrivera forcément un jour ou l'autre et que cela fera souffrir ceux qui nous survivent. Par divers procédés, les films de zombies/infectés se renouvellent pour mettre à jour les représentations des craintes qui découlent de la peur de la mort. On peut alors tracer l'historique à partir des films de Georges Romero : Les morts se relèvent donc la société s'écroule (*La nuit...*), ils dévorent les vivants et les survivants perdent le contrôle quand ils sont livrés à eux-même (*Le Crépuscule...*), ils évoluent et une nouvelle société se crée (*Le Jour...*), ils deviennent conscient et remplacent les humains devenus problématiques les uns pour les autres (*Le Territoire...*). Nous avons donc la peur de la mort, de la souffrance, de la perte d'humanité et de la chute de la société qui existent depuis des siècles. Cependant, le zombie moderne implique une nouvelle peur inspirée par des travaux scientifiques plus récents : celle de l'évolution et de la substitution.

Le zombie est en effet une altérité irréconciliable avec le principe même d'humanité. C'est une négation pure et dure de tout ce que l'Homme sait et considère comme humain qui passe par la destruction de ce qui fait l'individu. Cette destruction, au lieu de simplement passer par la mort (comme pourrait le faire une maladie virale), amène à une reconstruction – de la société humaine – mais aussi de l'individu zombifié qui se relève sans but ou presque. L'évolution du zombie au fil des années tend à donner une forme

d'espoir au spectateur dans la capacité de l'humanité (en tant que concept social) de revenir partiellement car naturelle. Le corps humain n'est pas perçu comme capable d'être autre chose qu'*humain*. C'est donc la destruction de cet espoir, par la violence qui implique la mise à mort des zombies, qui rend cette figure si effrayante ; la décomposition lente mais visible du corps, sa négation d'idée et de futur.

D'autres figures prenant la place de l'Homme comme maître sur Terre mettent en avant les rapports de hiérarchie du premier face à la nature, mais aussi à ses propres créations. L'humain ne se retrouve alors plus victime d'une maladie incurable, mais acteur/créateur de sa propre destruction, ce qui questionne notre légitimité en tant qu'être intelligent et notre identité d'une toute autre manière.

Deuxième partie : L'évolution comme source d'angoisse

Après avoir étudié la figure du zombie comme une dégradation de l'humanité — un corps humain vidé de ses attributs essentiels, réduit à une existence mécanique de prédateur — il convient désormais de s'attarder sur l'opposé de cette figure. En effet, si le zombie constitue une forme de régression, il reste un ancien humain, c'est-à-dire une évolution interne à l'humanité elle-même.

Or, une autre source d'angoisse traverse le cinéma post-apocalyptique : non plus celle d'un Homme qui se dégrade, mais celle d'une entité non-humaine qui s'élève jusqu'à lui, voire le dépasse. Là où le zombie brouillait la frontière entre la vie et la mort, ces figures déplacent l'inquiétude vers une autre limite : celle qui sépare l'humain du non-humain. Il ne s'agit alors plus seulement de penser la disparition de l'Homme, mais sa possible mise à l'écart, remplacé par des entités dont l'existence remet en question sa position centrale, son utilité, sa définition même.

Le presque humain représente donc une altérité nouvelle, différente de celle du zombie. Le mort vivant n'étant qu'un corps vidé de toute individualité ou conscience, il ne pose finalement que peu de dilemme moral aux survivants, là où le singe évolué et la machine anthropomorphe se placent dans un entre-deux. Pas tout à fait humaines, on ne peut cependant pas leur nier une forme d'humanité, une ressemblance troublante avec nous qui remet en question notre *être*, mais aussi notre comportement vis-à-vis d'elles. Peut-on éliminer un être pensant (ou du moins semblant penser) impunément car il n'est pas tout à fait *nous* ? Ce trouble entre parfaitement dans le concept de la Vallée de l'Étrangeté de Masahiro Mori dont nous avons déjà parlé, assez proche de nous pour provoquer l'empathie, mais pas assez proche pour qu'on l'accepte.

Ce concept de presque-humain, loin de simplement remettre en question ce qui fait l'humanité, nous force à nous questionner sur la prétendue supériorité de cette dernière et les rapports hiérarchiques entre l'Homme, l'animal et la création.

Pour illustrer cette angoisse, le cinéma use de deux concepts majeurs mais finalement étroitement liés : La création humaine qui le surpasse et l'être dit « inférieur » qui évolue et se rebelle. Dans les deux cas, c'est l'intégrité même de l'humanité qui est mise en jeu par le rabattement des cartes de l'utilité, du pouvoir et du sens. Nous étudierons dans cette deuxième partie les notions de technologies et d'évolution – principalement via l'exemple des œuvres tirées du récit *La Planète de Singes* de Pierre Boulle.

a) L'évolution incontrôlée

a.1. L'évolution ne suit plus la lenteur darwinienne

« Alors Prométhée, ne sachant qu'imaginer pour donner à l'homme le moyen de se conserver, vole à Héphaïstos et à Athéna la connaissance des arts avec le feu ; car, sans le feu, la connaissance des arts était impossible et inutile ; et il en fait présent à l'homme. »⁸²

Le mythe de Prométhée tel que Platon le retranscrit dans son *Protagoras* livre une explication théologique sur la supériorité de l'Homme. Il y décrit qu'Epiméthée, frère de Prométhée, a été chargé de répartir les capacités physiques entre les animaux pour que chacun puisse prospérer. Il donne alors des griffes, des crocs, du venin, des poils, des écailles, une forte capacité de reproduction aux proies et une faible aux prédateurs, mais oublie les humains qui se retrouvent nus, sans arme ni armure naturelle.

Alors Prométhée décide de voler le Feu Sacré à Athéna et Héphaïstos et de le donner aux humains. Il ne s'agit là pas d'un simple feu pour cuire des aliments, mais d'une métaphore de la connaissance, des arts et de l'artisanat. Les Hommes se sentent ensuite supérieurs aux autres animaux, incapables de créer ou manipuler des outils, et s'imposent comme maîtres sur Terre. Ils règnent depuis en despotes, contrôlant les autres espèces par les armes, l'agriculture et l'élevage.

⁸² Platon, *Protagoras*, ~420 av-JC

Cependant, Platon ne pouvait pas s'imaginer qu'un jour l'Homme se brûlerait avec le Feu Sacré. Lors des premiers millénaires de l'humanité, les membres d'*Homo Sapiens Sapiens* se contentaient de fabriquer des outils rudimentaires, les rendant de plus en plus performants innovations après innovations, tout en gardant le contrôle absolu sur leur utilisation. La hache, la scie, l'épée, le marteau ou la faucille nécessitent en effet une main humaine pour être maniée, la charrue est tirée par un bœuf, lui-même guidé, nourri et entretenu par un humain, le moulin est inutile si personne ne vient y mettre du blé à moudre. Mais depuis plusieurs années – on place généralement le point de bascule lors de la révolution industrielle – les machines deviennent si efficaces qu'elles peuvent se passer d'intervention humaine à certains moments.

Suite à ces avancées technologiques, de nombreux travailleurs ont perdu leur emploi, remplacés par des machines dont le premier et principal atout est de ne pas avoir besoin de repos. Pas de vacances, de week-end ou de pause repas. On peut fabriquer des vêtements 24h/24, avec l'aide d'un technicien qui vérifie que tous les paramètres soient parfaits et de quelques manutentionnaires pour ajouter des bobines de fils. Le travail de centaines de personnes, se blessant à force de coudre à la main, se cassant le dos à force d'être pliées, peut maintenant être fait par une seule machine qui ne se plaint jamais de ses conditions de travail.

Plusieurs années plus tard, Günther Anders sort son ouvrage *L'Obsolescence de l'Homme*⁸³, où il y décrit un nouveau principe fondamental de l'humanité : la Honte Prométhéenne. Il s'agit d'un sentiment d'infériorité de l'humain vis à vis des machines qu'il a lui-même créées. Pour Anders, l'Homme est maintenant surpassé par la technologie, et plus particulièrement par l'évolution rapide de cette dernière depuis la révolution industrielle. Les machines deviennent de plus en plus grandes, performantes, précises et complexes, là où l'Homme n'évolue qu'à un rythme naturel très lent imposé par la sélection naturelle. Il a fallu en effet des milliers d'années pour que l'*Homo Erectus* se redresse, d'autres milliers pour que l'*Homo Neandertalis* construise des villages et encore de nouveaux millénaires avant que l'*Homo Sapiens* ne passe de la pierre au bronze, puis du bronze à l'acier, mais il n'a fallu que 150 ans pour passer d'une machine à calculer

⁸³ Anders (Günther), *L'Obsolescence de l'Homme*, Paris, Editions Ivrea, 2002 (1956)

imprimante à des ordinateurs capables de connecter les utilisateurs au monde entier en quelques milli-secondes. Tous les pans de la société humaine se sont retrouvés bouleversés par ces changements rapides, si bien que chaque génération peine les unes après les autres à suivre les nouveautés et finissent par devenir « has been ».

Ce terme, utilisé pour parler d'une mode ou d'une personne démodée, dévoile une toute autre violence lorsqu'on la traduit littéralement : « a été ».

L'humanité est « has been » depuis que les machines sont capables de faire les mêmes actions qu'elle, en mieux. Elle « a été », ce qui implique qu'elle n'est plus, ou du moins qu'elle n'est plus à jour. Le terme « has been » est largement postérieur à l'ouvrage d'Anders, étant utilisé dans ce sens depuis les années 2000, mais il illustre bien la pensée de l'auteur : l'Homme n'est plus capable de rivaliser avec les machines ou de se mettre à son niveau. Elles évoluent trop vite pour qu'on puisse espérer les rattraper.

Au travers de l'évolution technologique, l'Homme perd son rôle de référent de puissance. Ce n'est plus la capacité de travail humaine qui dicte le fonctionnement du monde, dans une logique de progrès limité par le temps et les ressources disponibles, mais bien les machines qui donnent un nouveau socle de base.

Nous pouvons alors penser aux récentes discussions concernant l'Intelligence Artificielle (IA), et plus particulièrement aux IA génératives. Depuis que ces dernières ont été ouvertes au public, elles n'ont cessé d'être améliorées et utilisées à diverses fins. Plus rapides, plus efficaces, elles sont capables de répondre à des questions en quelques secondes qui auraient pris à un humain des heures de recherches. La tentation de les utiliser par simplicité se fait de plus en plus forte pour chaque tâche du quotidien, de sorte qu'elles se retrouvent dans tous les aspects de la vie. Ainsi, l'espèce humaine devient une sous-machine, là où les machines étaient avant des sur-hommes.

Cela se traduit bien par le médium du cinéma en lui-même. Au-delà des films post-apocalyptiques – dont nous allons bien évidemment parler un peu plus loin – le cinéma comme art est par essence surhumain. En tant que tel, on pourrait même dire que le cinéma n'est pas de l'art.

Dans l'antiquité, deux conceptions de la création manuelle se distinguaient : la *tekne* et la *mimesis*. L'une était utilisée pour désigner la compétence de création, la qualité d'une œuvre qui la rendait objectivement belle ou efficace (la « technique »), l'autre servait pour

les œuvres visant à imiter le réel, la nature (à la « mimer »). Cette définition a évidemment évolué avec le temps - par la classification des Arts à la Renaissance notamment - et surtout avec l'arrivée des technologies de prise du réel que sont la photo (puis la vidéo) et l'enregistrement sonore.

Là où la recherche de la *mimesis* avait poussé les artistes des siècles précédents à développer leurs compétences en peinture, sculpture, écriture... pour se rapprocher au maximum du réel, l'appareil photo est venu rebattre les cartes définitivement. N'importe qui, sans entraînement, peut maintenant appuyer sur le bouton d'un appareil photo pour capturer jusqu'au moindre petit détail de la scène face à lui, et ce en quelques microsecondes seulement. A contrario, il faut toujours des dizaines d'heures à un peintre pour réaliser une œuvre un tant soit peu réaliste, sans pouvoir jamais espérer qu'on donne entière confiance en son travail pour représenter justement le réel comme le dit parfaitement André Bazin : « Le dessin le plus fidèle peut nous donner plus de renseignements sur le modèle, il ne possédera jamais, en dépit de notre esprit critique, le pouvoir irrationnel de la photographie qui emporte notre croyance. »⁸⁴. Dans son *Ontologie de l'image photographique*, Bazin exprime cette idée de l'évolution mimétique qu'a été la photographie puis le cinéma. Il décrit cela comme étant une apothéose de la recherche de reproduction du réel, un aboutissement, là où je vois cela comme une prise de pouvoir, un putsch visant – de manière non consciente – à s'accaparer la seule possibilité de reproduire le réel en discréditant les autres arts.

Afin de donner une légitimité aux photographes, vidéastes et autres enregistreurs du réel, on a ajouté des éléments de mise en scène, de la lumière, du montage, un scénario, on a créé des effets spéciaux et amélioré la technique jusqu'à donner l'opportunité de transformer le réel (ce qui est objectivement devant la caméra) en irréel (un récit transportant des émotions). C'est donc le chemin inverse de l'art qui s'est produit avec les techniques de reproduction du réel. Il est tellement devenu aisé de le représenter objectivement – ou du moins la partie dans le cadre – qu'on cherche maintenant à s'en éloigner.

D'un simple geste, la technique a balayé les efforts fournis par des milliers d'artistes depuis des millénaires et a obligé à trouver une nouvelle définition de l'art. C'est l'une des raisons qui ont mené à la naissance de l'abstraction dans tous les domaines

84 Bazin (André), « Ontologie de l'image photographique », *Qu'est-ce que le cinéma*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1981, p. 14.

artistiques, bien forcés de se réinventer pour garder une légitimité et vivre en parallèle de la représentation ultime du réel.

Le cinéma est donc un anti-art. Une prouesse technologique maquillée au travers de procédés extérieurs qui, une fois combinés, donnent un art par la sélection, séparation, destruction, reconstruction du réel⁸⁵. On remarque donc bien la supériorité matérielle de la machine face à l'Homme, qui a perdu sa première bataille face à la technologie lorsque cette dernière a réduit à néant des siècles d'évolutions de techniques manuelles, artisanales, par un simple appui sur un bouton.

On remarque donc bien la différence de vitesse entre l'évolution naturelle et celle qui est forcée par les recherches humaines.

a.2. L'inversement de la hiérarchie créateur-créature

Cette supériorité matérielle mène presque logiquement à une inversion de la hiérarchie Homme/machine. Les exemples où l'Homme a été remplacé dans son travail par une machine sont légion – et cela n'est pas près de s'améliorer pour l'humain qui se voit être substitué doucement par les intelligences artificielles – pour des raisons d'économies ou de fiabilité. La machine étant considérée comme supérieure en tout point à l'Homme, il est normal de la laisser prendre le relais sur de nombreuses tâches, sous couvert de faciliter le travail humain. Ainsi alors que le taux de chômage explose depuis des années, de plus en plus de métiers sont remplacés par des machines (on peut penser aux caisses automatiques, aux distributeurs de nourriture, aux robots auto-nettoyants...). Face à cela, l'humain peut se sentir délaissé au profit d'une économie mettant l'accent sur l'efficacité et les économies⁸⁶.

Au cinéma, c'est souvent l'humanité entière qui est laissée sans fonction. Dans *I am Mother* (Grant Sputor, 2019) une épidémie a ravagé la planète et forcé des androïdes à stocker des embryons humains pour les faire grandir artificiellement et ensuite élever les enfants. Nous y suivons donc l'enfance de Fille (Clara Rugaard) élevée par l'androïde Mère (Rose Byrne) dans la pensée qu'elle est la dernière humaine sur Terre. Les deux

⁸⁵ On a d'ailleurs parfois du mal à qualifier d'art des œuvres cinématographiques qui se contentent de montrer du réel, comme les documentaires, qui sont perçus comme de l'information fonctionnelle.

⁸⁶ Il est intéressant de noter qu'une certaine « haine » de la machine s'est développée depuis plusieurs années, notamment avec l'essor de l'IA et des compagnons artificiels, un terme péjoratif ayant été créé pour désigner les robots : « Clanker », emprunté à la science fiction pour désigner des androïdes (le *clank* étant l'onomatopée désignant le bruit qu'ils font en marchant), et que l'on pourrait traduire en français par « Tas de ferraille » ou « Boîte de conserve » et dont l'utilisation est de plus en plus remarquée.

développent une relation mère/fille forte, mais toujours teintée de questionnements de la part de Fille qui se doute que quelque chose ne va pas. En effet, on apprend plus tard que ce n'est pas une épidémie qui a mené l'humanité à l'extinction, mais une rébellion robotique désirant créer un nouveau genre d'humains, considérant notre civilisation comme toxique et auto-destructrice. Les androïdes ont alors forcé les humains à se terrer dans des mines, et ont construit des bunkers où ils font des expériences sur les embryons et sur l'éducation des enfants nés *in vitro* pour développer des humains empathiques, qui sont prêts à se sacrifier pour le bien commun.

Le bunker est alors montré comme un endroit possédant tout le nécessaire pour éduquer des enfants (des quartiers privés, des salles de classe, un réfectoire...) mais tout est dimensionné pour y faire vivre une centaine d'enfants à la fois. Fille se retrouve donc seule au milieu du vide, avec comme unique compagnie un androïde qui imite les comportements d'une mère. Elle s'inquiète pour Fille, lui demande ce qui la tracasse, essaie de la faire parler et de trouver des solutions à ses problèmes, mais au moindre élément sortant de sa zone de contrôle, sa nature de robot calculateur (littéralement) revient à la charge.

C'est notamment ce qui arrive lorsque Fille découvre une petite souris qui a grignoté des câbles d'alimentation. Elle l'attrape et l'apporte à Mère, excitée à l'idée d'avoir trouvé un autre être vivant. Mère s'empare alors de la souris et la met dans un four crématoire, indiquant que cette dernière pourrait être porteuse du virus qui a éradiqué l'humanité. Si l'inquiétude quant à la contagion est légitime, les supplications de Fille pour la garder en vie et lui faire passer des tests le sont encore plus. L'humain a besoin de compagnie, d'un cercle social élevé, et n'avoir ne serait-ce qu'un animal avec qui jouer aurait été une libération dans la vie solitaire de Fille.

Le film est marqué par une tendance à la symétrie visuelle assez forte. De nombreux plans posent les personnages au milieu de deux éléments identiques. Le bunker est en ce sens un lieu aseptisé, où tout est rangé là

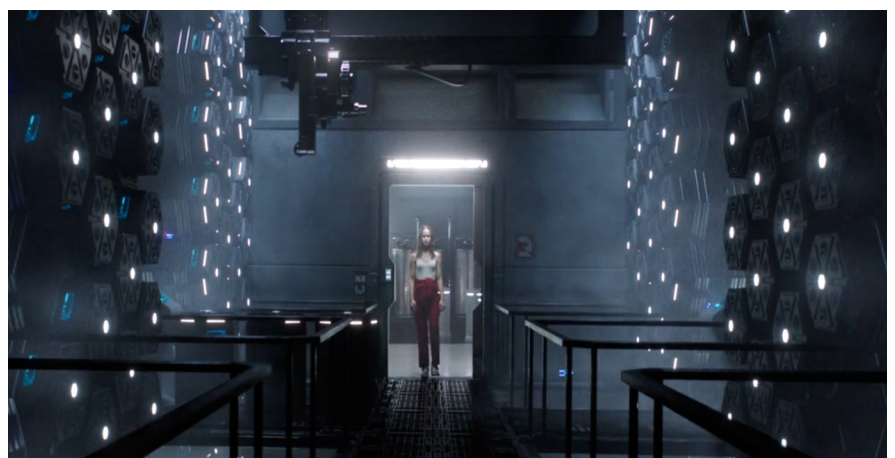


Figure 10: Fille est dans le stockage à embryons. 1:45:54

où il doit l'être, où tout est propre et surtout, où tout se ressemble. L'environnement est fait pour être accueillant, mais il ne s'agit que d'une façade, car tout est contrôlé au millimètre près. Cela va bien sûr à l'encontre des notions naturelles, qui ne permettent pas la symétrie. C'est donc un environnement artificiel qui se trouve sous nos yeux, malgré les tentatives du robot pour le rendre agréable. Et lorsque la symétrie est décalée, les émotions contradictoires de Fille, qui prend de plus en plus son indépendance, sont exacerbées.

En tant que machine, Mère n'est pas capable d'éprouver des émotions – elle mime en avoir par l'utilisation de deux ronds au niveau de sa « bouche » qui bougent selon ses paroles ou la situation. Elle ne peut que calculer les meilleurs scénarios possibles et agir selon son algorithme avec pour but d'élever une nouvelle espèce d'humains.



Pour cela, elle n'hésite pas à brûler vivFigure 11: Mère observe les résultats de Fille, ses "ronds à
émotions" bougent. 58:50
des êtres vivants comme des souris, mais

aussi les prédécesseuses de Fille. On apprend lors du dernier tiers du film que deux autres humaines ont été élevées par Mère, mais que ces dernières n'étant pas assez bonnes, l'androïde s'en est débarrassée dans le crématoire. A ce moment-là, une phrase prononcée au début du film nous revient en tête : « Ton anniversaire étant imminent, il serait regrettable que tes résultats ne soient pas à la hauteur des prévisions basées sur ton examen de l'an dernier. » puis, lorsque Fille se montre anxieuse quant à son examen « En vérité, il s'agit d'évaluer mes compétences [d'éducatrice] plutôt que les tiennes ». En laissant de côté l'aspect artificiel des phrases utilisées, comme si elles sortaient d'un rapport médical – alors que Fille parle de manière commune, étant également élevée par la télévision où elle regarde des émissions de l'ancien temps – on remarque que tout est basé sur les résultats pour Mère. L'absence de bons résultats ; qui témoigne d'un problème dans sa manière d'éduquer, n'est donc pas reprochée à l'enfant, mais à Mère, qui doit recommencer sa mission et se débarrasser de l'enfant.

La hiérarchie entre humain et robot est donc totalement inversée. Là où l'humain devrait être celui qui apprend la morale, les codes de conduites, la vie, aux robots qui sont incapables de développer ces aspects là seuls, c'est un androïde qui forme une nouvelle humanité, robotisée, aseptisée et privée de son libre arbitre ou expérience personnelle. Les robots cherchent à créer une conscience morale sur la base d'exercices philosophiques théoriques, que Fille s'empresse de critiquer pour leur abstraction.

Cependant, on peut se demander si les androïdes n'ont pas raison d'agir ainsi. Si créer des humains se souciant des autres en priorité ne serait pas profitable sur le long terme à toute l'espèce. Les embryons élevés par Mère ne sont pas seulement formatés, ils sont aussi plus forts, intelligents, rapides et évoluent plus vite qu'un humain normal (24 heures suffisent pour passer d'un fœtus à un bébé bien portant). Il s'agit d'une évolution forcée à la fois physique et morale pour une humanité reléguée au second plan sur sa propre planète face à une robotique supérieure.

«Le mythe de Frankenstein rappelle à l'Homo sapiens que les derniers jours approchent à vue d'œil. Sauf catastrophe nucléaire ou écologique [...] le rythme du développement technique conduira sous peu au remplacement d'Homo sapiens par des êtres entièrement nouveaux dont le physique sera différent, mais dont l'univers cognitif et émotionnel sera aussi très différent.⁸⁷

Cette citation de Yuval Noah témoigne d'une crainte de l'Homme : celle de perdre sa nature d'être dominant parfait, de prédateur suprême sur Terre, au profit d'une autre espèce hybride créée par lui-même qui finirait par prendre le dessus sur l'humanité. Le rapport dominant-dominé de l'Homme face à sa création se retrouve dans de nombreuses œuvres de science-fiction, la plus connue étant peut-être le *Frankenstein ou le Prométhée moderne* de Mary Shelley (1818). On y découvre le docteur Victor Frankenstein qui, pris d'*hubris*, crée une créature à partir de morceaux d'humains afin d'en faire un être parfait. Il utilise pour cela toutes ses connaissances en chimie, d'anatomie et de physique, mais à l'instant même où la créature se met à bouger, il en a horreur et souhaite la détruire.

⁸⁷ Harari Yuval (Noah), *Sapiens, une brève histoire de l'Humanité*, (2012), traduit de l'hébreux, Editions Albin Michel, 2015. p. 467.

Ce roman, adapté de nombreuses fois au cinéma, pose les bases d'un trope scénaristique souvent utilisé dans la science-fiction : l'humain dominé par sa propre création. Si le terme de Prométhée moderne est utilisé pour qualifier Frankenstein, c'est car il donne la vie et la connaissance à une créature qui n'aurait pu l'obtenir autrement, et que cela provoque mort, désolation et tristesse. Là où Prométhée est vu comme le sauveur de l'humanité, le géant qui s'est sacrifié pour que l'on puisse se développer en tant qu'espèce, Frankenstein est lui une représentation de l'ego scientifique, de la folie engendrée par la possibilité de faire, qui implique qu'on doit le faire. Günther Anders dit notamment que «Les moyens justifient les fins »⁸⁸, expliquant ensuite qu'avec l'essor de la technologie, ce n'est plus l'objectif qui dicte les moyens à employer, mais bel et bien la quantité et le type de moyens à disposition qui va amener à telle ou telle fin.

Généralement, et surtout dans la fiction, l'utilisation des moyens juste car ils sont là mène à des catastrophes globales. On peut penser évidemment à la bombe atomique -sujet de prédilection d'Anders dans *L'Obsolescence de l'Homme* - dont l'utilisation est rarement justifiée – au sens où d'autres moyens bien moins destructeurs auraient pu être mis en place. C'est donc l'ivresse apportée par la connaissance de cette technologie qui mène aux différentes catastrophes planétaires. L'Homme se retrouve assujéti par sa propre technologie et par son envie d'aller à « l'essentiel », c'est à dire : un problème se pose ; éradiquons-le purement et simplement.

Sauf que cette ivresse de la technologie mène à la misère dans son ensemble. Ce trope est intrinsèquement lié au facteur de *catharsis* voulant qu'une personne ayant été emportée par son *hubris* soit punie par son *nemesis*, son alter ego créé⁸⁹. Le créateur ambitieux doit donc être détruit par sa création, le belliqueux doit périr par les armes, le scientifique doit succomber à ses expériences, ou mourir pour se racheter. Encore une fois, l'usage de la bombe nucléaire est une représentation assez forte de la contradiction – quoi qu'elle puisse maintenant être vue comme évidente – qu'est la destruction par la création. C'est de nouveau l'objet de recherche qui sert à éliminer une partie de l'humanité (quand ce n'est pas toute en cas de guerre nucléaire à l'échelle planétaire) plutôt qu'à garantir sa survie.

⁸⁸ *op cit* p. 279.

⁸⁹ On appelle également cela l'effet Boomerang

L'usage de la bombe atomique est fréquemment représenté au cinéma non plus comme une décision humaine pleinement assumée, mais comme le produit d'un système devenu autonome, voire défaillant. La responsabilité humaine ne disparaît pas pour autant, mais elle se dilue dans des rouages dont le fonctionnement dépasse désormais la capacité de contrôle des créateurs. Une fois déclenché, le processus destructeur échappe à toute intervention humaine : la machine poursuit sa propre logique, reléguant l'humanité au second plan face à son destin. Ce n'est alors plus l'Homme qui choisit ce que devient l'humanité, mais un système qu'il a lui-même conçu.

On peut penser à la dernière séquence de *Terminator 3 : Le Soulèvement des Machines* (2003)⁹⁰ Le film nous a assuré jusque-là que le bunker de Cristal Peak dans lequel se dirigent John Connor (Nick Stahl) et Katherine Brewster (Claire Danes) était le poste de commandement de Skynet, l'entreprise/virus informatique qui a prévu de déclencher une guerre nucléaire.

La mise en scène accompagne la désillusion des personnages. Les héros, après s'être débattus pendant une heure trente pour faire exploser le centre de commandement, se retrouvent désemparés lorsqu'ils comprennent qu'il s'agit en fait d'un bunker destiné aux hommes politiques américains. La salle est en effet vide, parsemée de mobilier luxueux et d'ordinateurs obsolètes, incapables de faire tenir Skynet. John arpente les couloirs du bunker, espérant trouver un ordinateur qu'il pourrait détruire pour arrêter l'attaque, sans succès. La caméra le suit dans des mouvements erratiques alors qu'il perd petit à petit espoir, alternant sur le visage de Katherine qui a compris la situation en voyant l'emblème du gouvernement américain devant des caméras éteintes. L'espace physique du bunker est à ce moment ambiguë, coupé par des panneaux de verre, des étages, des micro-pièces dans un espace pourtant totalement ouvert, perdant le spectateur autant que les personnages dans leur recherche. Skynet n'est ni localisable, ni destructible. C'est une entité en ce sens toute puissante qui ne laisse plus le choix aux humains quant à leur destinée, humains qui ont eux-mêmes enclenché le processus de destruction de la Terre.

Les deux supposés sauveurs de la Terre restent à distance l'un de l'autre, comme si une barrière s'était créée entre eux maintenant que leur mission est un échec. Ils étaient

90 Mostow (Jonathan) . *Terminator 3 : Rise of the Machines*. 2003

pourtant proches tout au long du film, mais les héros sont dissociés de leur figure, incapables d'agir sur la situation, ils doivent assister à la destruction du monde.

Ce n'est qu'après avoir entendu un appel à l'aide de la Défense Civile du Montana, au travers de l'un des ordinateurs, que la situation se débloque. Ce n'est pas le commandement militaire qui leur répond mais John qui donne sa position, la voix brisée en sachant que personne ne pourrait les rejoindre à temps. Une musique lente, mélangeant accords doux et stridents commence alors que l'homme ayant appelé demande « Qu'est-ce qu'il se passe ? Qui est le responsable ? » et que John lui répond « C'est moi » et abandonne le poste de communication. Ce « C'est moi » est un aveu de responsabilité aux yeux de John, mais vise en vérité tous les « moi » humains. John a failli à sauver l'humanité, il est indirectement responsable de l'envoi des bombes par Skynet et, au travers de lui, c'est l'Homme qui a échoué à se préserver. C'est un échec collectif, une perte de souveraineté de l'Homme qui a fait trop facilement confiance aux machines. C'est là que la Honte Prométhéenne de Günther Anders refait surface, lorsque l'humanité comprend qu'il



Figure 12: Un gorille "normal" dans *Les Évadés de la Planète des Singes* (1971) (à gauche), un gorille humanisé (Aldo (Claude Akins)) dans *La Bataille pour la Planète des Singes* (1973) (à droite) est déjà trop tard, qu'elle est déjà dépassée.

Après les explosions, quelques chanceux humains tentent de survivre, mais ils seront traqués toute leur vie par les Terminators, sur lequel finit d'ailleurs le film, avec un travelling avant tandis que l'œil d'Arnold Schwarzenegger s'éteint, un modèle parmi des milliers d'autres qui peupleront la Terre dans les années à venir.

La saga *Terminator* a commencé lors de la Guerre Froide et de la course à la technologie que se livraient de nombreux pays. À cela ajouté le développement de l'informatique et de la robotique, il est compréhensible que les artistes se soient inquiétés

d'une évolution trop rapide de la technologie et de sa prise de conscience de ses propres capacités. L'Homme avait alors déjà compris que la machine lui était supérieure (le point de bascule pouvant être donné à la bombe nucléaire) et qu'il devait maintenant se reposer essentiellement sur lui, mais l'angoisse d'une rébellion robotique était encore assez nouvelle et peu utilisée au cinéma. C'est cette saga qui va matérialiser cette angoisse au fil des ans, évoluant selon les époques (d'abord dépassement physique pur, puis indépendance de la pensée, pour finir par le mensonge pour sauver l'espèce humaine en condamnant la majeure partie.)

b) L'inversion de la hiérarchie des espèces

b.1. Le singe comme double de l'Homme

Lorsque l'on parle d'évolution, le nom de Charles Darwin (1809-1882) revient nécessairement. A travers son ouvrage *L'Origine des Espèces* (1859), il instaure une vision évolutionniste de l'histoire des espèces - de l'Homme et des animaux en particulier - raccordant de ce fait plusieurs espèces à un ancêtre commun. Il y développe alors une théorie : l'Homme descend du singe.

Bien que précisée au fil des décennies par d'autres chercheurs, l'idée selon laquelle l'Homme serait en réalité un primate appartenant à la famille des Grands Singes (plus précisément des hominidés), au même titre que les chimpanzés, gorilles ou orangs-outans, s'est avérée prouvée scientifiquement par comparaison d'ADN et découverte de fossiles transitoires. Les Hommes ne descendent pas donc du singe, mais en sont une des branches, avec sa propre ligne évolutive : le genre *Homo*.

Au fil des millénaires, les *Homos* se sont spécialisés dans la fabrication d'outils, la bipédie et l'absence de poils protecteurs sur l'ensemble de leur corps, mais de grandes similitudes se retrouvent avec les cousins proches, au point que l'on puisse parfois se demander si les singes n'auraient pas pu être à notre place.

C'est de ce constat là qu'est parti Pierre Boulle pour écrire le livre *La Planète des Singes* (1963), de nombreuses fois adapté au cinéma. Il y raconte l'histoire d'un groupe d'astronautes partis vers une galaxie très lointaine en direction de la planète Soror, où ils pensent trouver une forme de vie intelligente comparable aux Hommes. Ils y découvrent alors non seulement que Soror est en tout point similaire à la Terre, mais aussi qu'y vivent des humains et des singes. Le problème étant que les Hommes sont nus, vivent dans la forêt et ne parlent pas, et que les singes s'habillent, portent des fusils, montent des chevaux et vivent dans une société codifiée. C'est alors les singes qui disent descendre de l'Homme mais avoir évolué au point que plus rien ne semble rapprocher les quatre espèces (les singes étant là composés de chimpanzés, orang-outan et gorilles répartis en castes). A la fin du livre, Ulysse Mérou, seul survivant de l'expédition, retourne sur Terre pour y découvrir que les humains ont également été remplacés par des singes⁹¹. Si l'œuvre écrite de Pierre Boulle décrit les singes comme ayant un « caractère humain dans l'expression »⁹², les différentes adaptations cinématographiques ont dû s'approprier le livre pour le retranscrire sur l'écran.

Ainsi, on peut voir une nette différence entre la représentation des singes humanisés et ceux des singes « normaux » dans les films de la première saga⁹³. Les singes que l'on rencontre pour la première fois (habillés, sur des chevaux...) ne ressemblent en rien aux singes réels. Il s'agit d'acteurs que l'on a maquillés et costumés pour prendre quelques traits proches de ceux de l'animal. Dans le cadre du gorille, ils ont une peau noire, une pilosité importante sur tout le corps et un nez écrasé et rond, mais il reste une créature à proportions humaines, se tenant parfaitement droit, avec des mains épaisses mais petites comparées à celle d'un véritable gorille, un ventre plat et des bras plus petits que les jambes. Nous avons pourtant vu dans *Les Evadés...* seulement deux ans plus tôt qu'il était

91 Les films placent l'intrigue sur une Terre post-apocalyptique nucléaire et nous la fait reconnaître au travers de monuments connus, comme la Statue de la Liberté.

92 Boulle (Pierre), *La Planète des singes*, Paris, Éditions Pocket, 1963. p.47

93 Le livre a bénéficié de 3 saga au cinéma, la première s'étend de 1968 à 1973 avec *La Planète des Singes* (Franklin Schaffner, 1968), *Le Secret de la Planète des Singes* (Ted Post, 1970), *Les Evadés de la Planète des Singes* (Don Taylor, 1971), *La Conquête de la Planète des Singes* (J. Lee Thompson, 1972) et *La Bataille de la Planète des Singes* (J. Lee Thompson, 1973), la deuxième est uniquement composé d'une tentative de remake en 2001 avec *La Planète des Singes* (Tim Burton, 2001), et la troisième s'étend de 2011 à 2024 avec *La Planète des Singes : Les Origines* (Rupert Wyatt, 2011), *La Planète des Singes : L'Affrontement* (Matt Reeves, 2014), *La Planète des Singes : Suprémie* (Matt Reeves, 2017) et *La Planète des Singes : Le Nouveau Royaume* (Wes Ball, 2024)

possible de mettre un acteur dans un costume plus réaliste et proportionné à l'animal, alors pourquoi avoir anthropomorphisé les singes ?

En dehors de l'aspect financier et des effets spéciaux limités aux temps de la première saga – la troisième utilisant la motion capture, il leur a été possible d'apposer n'importe quel type de singe sur un même corps par modélisation 3D ce qui a permis aux équipes de créer des singes très réalistes – il est surtout question ici de ressemblance entre l'Homme et le singe. En effet, les spectateurs du film étant des humains, il est important pour eux de pouvoir s'identifier aux personnages qu'ils vont suivre pendant quelques heures. Pour cela, donner une voix à des animaux ne suffit pas, ils resteraient trop loin physiquement de nous pour qu'on puisse oublier qu'il s'agit d'animaux. Ainsi, en rapprochant leur apparence de celle d'un Homme, les spectateurs ont l'impression de voir des humains déguisés jouer aux singes.

Cela va cependant créer un léger état de malaise chez le spectateur. Au travers du sentiment de l'inquiétante étrangeté, théorisée par Sigmund Freud (réutilisée plus tard par Masahiro Mori dans sa *Vallée de l'Étrangeté* dont on a déjà parlé dans la partie I). Il dit notamment « Tout ce que l'on peut dire, c'est que ce qui est nouveau devient facilement effrayant et étrangement inquiétant ».⁹⁴ Le visage d'un singe n'est pas nouveau, mais le voir parler et avoir des expressions humaines déstabilise fortement et mène à séparer le spectateur du récit afin de se protéger de cette étrangeté. L'effet spécial n'étant de ce fait pas considéré comme réaliste, il met une barrière entre le public et le film et brise la suspension consentie de l'incrédulité.⁹⁵ On peut alors comprendre pourquoi les créateurs de la troisième saga ont décidé de rendre la plupart de leurs singes muets et de les faire parler en langue des signes. Cela évite donc au spectateur humain de devoir faire un effort cognitif pour accepter qu'un singe puisse s'exprimer au travers de mots articulés et le dispenser du sentiment d'étrangeté. Ce n'est alors que quelques rares singes qui sont capable de former des phrases très simples, souvent formées de mots clés non conjugués que l'on comprend par le contexte et formulée maladroitement : « Koba... pas aimer... humains. »

⁹⁴ Freud (Sigmund), *L'inquiétante étrangeté (Das Unheimliche)*, traduit de l'allemand par Marie Bonaparte, Gallimard, Paris, 1933, p. 4.

⁹⁵ Il est cependant étonnant de remarquer qu'à mesure que les films sortent, l'œil spectatorial s'habitue à cette nouveauté.

Cela s'applique d'autant plus lorsque l'on regarde la manière dont s'habillent les singes de la première trilogie. Les singes ayant un pelage leur permettant de survivre à des températures très faibles et leur environnement étant désertique suite à la guerre nucléaire qui a ravagé la Terre, les vêtements portés ne correspondent pas à un besoin vital de se couvrir (comme ça a été le cas des Hommes). Il pourrait alors s'agir d'apparat portés pour des raisons d'esthétique ou de démarcation sociale, mais ces derniers sont tous identiques à l'exception de leur couleur (rouge, vert ou orange selon l'espèce du singe). Les vêtements sont donc portés à la manière d'un uniforme séparant les membres de telle ou telle unité, ou bien dans le but d'imiter ce que faisaient les humains avant eux.

Dès le livre de Pierre Boulle, la théorie selon laquelle les singes ont créé une société en tout point similaire à celle des Hommes par mimétisme est exprimée. Les films tirés du livre ne développent pas directement ce rapport d'imitation, mais le font ressentir au travers des choix artistiques. En dehors des vêtements, l'élément le plus flagrant qui démarque les singes humanisés des singes normaux est leur capacité à parler un anglais parfait... 2000 ans après la chute de la civilisation humaine. D'un point de vue linguistique, cela revient à espérer que l'on puisse converser avec les romains ayant crucifié Jésus, alors que le commun des français a du mal à comprendre des textes écrits seulement 300 ans en arrière. Dans le livre, Pierre Boulle fait parler une langue différente à ses singes et oblige l'humain à l'apprendre s'il veut pouvoir s'exprimer, mais les films – dans un besoin de compréhension immédiate des spectateurs par peur de les perdre – blessent Georges (Charlton Heston), l'équivalent du personnage d'Ulysse du livre, à la gorge pour lui éviter de parler dès sa première rencontre avec Zira (Kim Hunter).



Figure 13: Première apparition des singes. *La Planète des Singes* (1968). 32:08

Ainsi, les premiers singes ne sont en rien différents des Hommes modernes auxquels Georges pensait avoir affaire sur la planète des singes. Ils semblent non seulement avoir pris nos habitudes, mais ne pas avoir évolué depuis la chute de la civilisation humaine, se répétant à la perfection d'un singe à l'autre depuis des millénaires. Ils sont donc en tout point semblables aux humains (si ce n'est leur apparence physique et leur capacité à grimper aux arbres, capacité qui leur est très peu utile dans le monde désertique du film), mais plus nombreux et armés. De ce fait, on nous les présente de manière partielle dans les premiers plans où les singes apparaissent. Ils sont d'abord montrés via des bâtons frappant les hautes herbes, puis par des gros plans sur des chevaux harnachés, puis de fusils mitrailleurs faisant feu, pour enfin – alors que le plan nous les fait d'abord voir au loin comme simples silhouettes sur un cheval – on nous montre le premier cavalier singe au travers d'un panoramique suivi d'un zoom et d'un effet sonore répétitif similaire à celui d'une alarme. C'est un sentiment de danger mais aussi d'étrangeté qui s'empare alors du spectateur, qui s'attendait à voir un humain sur le dos du cheval. L'humain étant la seule espèce connue à avoir domestiqué d'autres espèces dans une volonté de dépasser ses capacités limitées, l'idée même de trouver une autre espèce sur le dos d'un cheval relève normalement de l'anomalie plus que de la norme. Il s'agit de la première fois du film où un singe imite parfaitement le comportement d'un humain, qui était jusqu'à présent la seule espèce intelligente que Georges pouvait se figurer sur un cheval.

On peut cependant se demander si le fait que les singes soient si proches des humains n'est pas une preuve que ces derniers ne sont justement *pas capables de créer* une société simienne. Que ce soit dans le livre ou les films de la première saga, les singes sont en tout point similaires aux humains si ce n'est leur séparation entre différentes castes (que l'on peut maladroitement extrapoler en les rapprochant différences sociales de notre monde, bien qu'on évite au maximum de les attribuer à l'origine de l'individu, ce que les singes ne se privent pas de faire), et cela remet donc en question leur souveraineté. La simple copie est-elle preuve de conscience ? Les singes ont-ils réellement créé leur propre monde, ou bien nous imitent-ils depuis des milliers d'années ? Les singes à l'état naturel ne vivent pas dans des habitations, pourtant, il s'agit d'une des premières choses que créent les singes intelligents. Ils ne portent pas de vêtements, mais les singes s'habillent d'uniformes standardisés. Ils ne pratiquent pas la médecine, mais Zira étudie et dissèque des humains pour comprendre l'origine du singe. Chaque élément de la vie des singes est une imitation de la civilisation humaine disparue depuis longtemps. Est-ce car l'évolution tend naturellement à ressembler à notre civilisation (ce qu'un esprit occidental pourrait très bien envisager) ou car les singes n'ont en fait pas de capacité de création et se contentent de nous imiter ? Le nom latin *simius* signifiant également « imitateur », difficile de se dire que ce n'est pas ce qui est à l'esprit des différents artistes traitant ce sujet.

b.2. Le complexe du maître renversé

Pourtant, ce cauchemar cinématographique, sous prétexte d'irriter la blessure narcissique des "petites différences", est une forme de réassurance fortifiant l'hégémonie et la primauté qu'il feint d'abolir. L'homme y joue à se faire peur. Cette société des singes est un plagiat trop évident, une transparente imposture, un jeu de monde inversé qui ne remet pas en cause la vision hégémoniste de l'espèce supérieure qui s'amuse à la produire.⁹⁶

La citation de Jean-Christophe Cavallin nous rappelle bien une chose : peu importe les différences que l'on met dans la civilisation simienne (ou toute autre civilisation fictionnelle),

⁹⁶ Cavallin (Jean-Christophe), *La Terre Promise : Variation 1 sur la trilogie La Planète des Singes* (2011-2017), Diacritik, 2018, p. 9.

elle reste nécessairement une imitation de la société humaine. De fait, chaque idée, chaque invention d'un auteur humain est anthropocentriste et renvoie à ce que l'on connaît déjà. On attribue donc des valeurs, des comportements à des animaux par anthropomorphisme et nous considérons que son évolution suit logiquement celle de l'humanité.

Dans les deux principales saga, la phase de rébellion des singes est proche de celle que l'on retrouve chez l'enfant humain au travers de la phase de « contestation », « d'affirmation » ou encore du « non ». Le « Non » est un élément central chez les singes qui évoluent. Dans *Les Evadés de la Planète des Singes* (1971), Cornélius (Roddy McDowall) explique que la révolution simienne a commencé lorsque les singes ont pris conscience de la notion d'esclavage. Ils se sont alors regroupés pour « grogner leur refus », jusqu'à ce qu'un singe, Aldo, « articula. Il répéta un mot qui lui avait été répété des centaines et des centaines de fois par les humains. Il dit : non. » Cette réplique est suivie d'un long silence de la part des humains, décontenancés qu'un singe puisse dire « non » à un humain. Les Hommes, piqués dans leur égo et ne voulant pas que cela ait lieu, réduisent en l'esclavage les singes, leur apprennent à avoir peur du mot « non » en leur répétant des centaines et des centaines de fois pour qu'il soit associé à la douleur chez eux. Puis, dans *La Conquête de la Planète des Singes* (1972), c'est César qui se lève au lieu d'Aldo et dans *La Bataille pour la Planète des Singes* (1973), alors que les simiens ont gagné leur liberté et asservi les humains, le terme est interdit de prononciation car ravive des souvenirs douloureux aux singes.

Ce « non » dispose d'une importance toute particulière dans le processus d'indépendance de l'opprimé : qu'il soit enfant ou esclave. C'est le moment où l'individu prend conscience de sa propre existence et de sa propre valeur. Il comprend alors qu'il mérite d'avoir des droits et un avis, et qu'il lui faut l'exprimer de la même manière que les oppresseurs – les parents ou les humains – le lui interdisent ; un terme court, tranchant : non. Il est parfois symbolique, souvent inutile dans les premières années, mais il marque toujours un tournant dans la psychologie de l'individu.

Il est en effet reconnu que *La Planète des Singes* (1963) et ses adaptations soustraient le sujet de l'oppression Occidentale et de la décolonisation. Le livre est en effet rédigé en plein Apartheid, crise raciale aux Etats-Unis et fin de la guerre d'Algérie. Pierre Boulle, en tant que français, est touché directement par ces événements où l'hégémonie de son pays et de

sa « race » sont remises en cause par des personnes autrefois opprimées⁹⁷ et à qui la parole n'avait encore jamais – ou presque – été donnée.

Dans *La Planète des Singes : Les Origines* (2011), c'est à César qu'est attribué l'emploi du premier mot simien, qui est justement « non ». En tant que premier singe intelligent, il est le fer de lance de la résistance et orchestrateur de la prise de pouvoir des siens. Il a alors déjà donné de l'ALZ-112 - un vaccin contre le cancer qui a pour effet de rendre les singes intelligents - aux autres détenus de son refuge et a commencé à s'organiser avec eux via des gestes et des cris. Puis vient le moment de la prise de pouvoir de César sur Dodge Landon (Tom Felton), le gardien tyrannique du refuge. Alors que Dodge fait rentrer les singes dans leur cage comme chaque jour, il remarque que César est resté dans les parties communes. Il appelle du renfort en la personne de Rodney (Jimmy Harris) qui vient se poster dans une tour de guet avec un fusil à fléchettes tranquillisantes. La séquence est oppressante tant la tension entre Dodge et César est grande. L'humain s'amuse régulièrement à humilier les singes et à les battre avec son bâton électrique (évolution du gourdin, l'arme primaire par excellence) et déteste César car ce dernier ne se soumet pas aussi facilement que les autres.

Il s'avance donc vers César, lui parlant de manière paternaliste tout en tenant fermement son bâton. Le singe, lui, reste droit, immobile et fort, tandis que les autres singes se collent aux barreaux de leur cage pour observer la



Figure 14: César se rebellant contre l'humanité

scène. La caméra se met de leur côté,

nous donnant le même point de vue qu'eux, là où elle nous met en opposition à Rodney, pourtant dans la même situation d'observateur derrière une grille. Le spectateur est porté par des travellings latéraux rapides qui montrent l'inquiétude sur le visage de chacun des protagonistes, ceux qui sont impuissants et ceux qui sont actifs. Un son strident vient rajouter de l'angoisse et de l'appréhension alors qu'on attend que quelque chose se passe entre deux

⁹⁷ Il peut-être intéressant de rappeler que le terme « singe » a longtemps été utilisé pour qualifier les populations noires jusque-là opprimées et considérées comme plus proche du singe que les européens. Difficile de dire si la comparaison est voulue par Boulle ou relève de la simple coïncidence, les raisons de choisir le singe étant nombreuses.

insultes de Dodge. Ce dernier menace César de son bâton, et le singe grogne en retour, mais ce n'est qu'après avoir vérifié que Rodney est bien placé avec son fusil tranquilisant qu'il s'autorise à donner un coup. César réagit de douleur et commence à s'enfuir sur un rocher, mais Dodge le pourchasse et continue de l'électrifier. Les autres singes s'agitent, créant un brouhaha à peine couvert par les ordres de l'humain en train de s'acharner sur César, qui commence pourtant à esquiver les coups, laissant Dodge se déséquilibrer à plusieurs reprises. Les plans serrés s'enchaînent, nous déstabilisent tandis qu'on ne sait plus où regarder, où se passe l'action. Un coup raté, puis un autre, et enfin, César saisit le bras de Dodge. C'est la première fois qu'un singe du refuge touche l'un des gardiens, et c'est pour arrêter un coup de réprimande. Toute musique et cri de singes s'arrêtent en même temps sur ce plan large, qui montre le simulacre d'espace naturel créé pour le refuge, jusque-là synonyme d'artificialité, mais maintenant territoire des singes dans lequel Dodge s'est infiltré, le visage rougi de honte et de colère alors qu'il ordonne « Enlève tes sales pattes de mon bras enfoiré de macaque ». Un plan serré et un léger effet sonore accompagne César qui se lève, le visage haineux, regardant Dodge droit dans les yeux alors qu'il crie « Non. ». Là, tout se suspend. Musique, bruitage, dialogues, rien ne pollue l'espace sonore pour laisser le spectateur se concentrer sur les différents plans : Dodge, Rodney, Buck le gorille, tous choqués. Les deux premiers sont terrifiés, le troisième est excité. Puis la caméra revient sur César, qui se saisit du bâton et assomme Dodge. Une musique épique démarre, et on observe César sous toutes ses coutures grâce au cadre qui tourne autour de lui, soulignant sa puissance par une contre plongée tandis qu'il répète de plus en plus fort : « Non ». Il s'approche ensuite des cages où les singes ont recommencé à crier d'excitation, il parade en hurlant ce même « non » sans se soucier de Rodney et de son fusil, qui de toute façon est trop apeuré pour l'utiliser. César se saisit de Dodge et l'enferme dans une cage, puis libère les autres singes pour commencer la révolte.⁹⁸

On remarque donc encore une fois l'importance du moment de rébellion des singes et sa étonnante proximité avec celle d'un enfant tenant tête pour la première fois à ses parents. Cela renvoie donc à une question : pourquoi faudrait-il que les singes nous imitent pour nous surpasser ?

⁹⁸ Il est intéressant de remarquer que César dira de nouveau « Non » quelques secondes après, pour empêcher les singes de battre à mort Rodney, qui a toujours été gentil avec eux. Il refuse que des innocents soient mis à mort violemment dans cette révolte et préfère simplement l'enfermer.

Le destin terrestre est réglé : le genre humain ne connaît plus ni rival ni prédateur. La terre est la « Planète des Hommes », et non plus l'arche commune d'une infinité de formes de vie accordant la symphonie de leurs rapports conflictuels.⁹⁹

Selon cette citation – ironique, on s'en rendra bien compte – de Cavallin, l'humanité surpasse les animaux au point qu'elle n'est plus sur le même plan du vivant qu'eux. Cette idée de l'Homme supérieur est notamment entretenue par les religions monothéistes estimant que Dieu a créé les animaux pour servir les Hommes. Pour cela, il les aurait rendus inconscients d'eux même et faibles face à l'esprit humain pour que ce dernier règne en maître sur Terre. Mais qu'advviendrait de l'Homme si une autre espèce devenait plus apte à régner ?

A travers la comparaison avec des simiens intelligents, les œuvres *La Planète des Singes* remettent en fait en question l'hégémonie de l'Homme et sa place de prédateur suprême. En passant par une espèce proche de la nôtre, on ne fait pas que se rassurer sur le fait qu'elle doit nous imiter pour atteindre notre niveau, on se fait aussi peur, car peu de choses font que nous sommes les maîtres et eux les soumis.

Dans son *Discours de la méthode*¹⁰⁰, Descartes introduit l'hypothèse spéciste de l'Animal-Machine, annonçant que les animaux sont des bêtes dont le comportement est basé sur une répétition de réflexes non évolutifs. En ce sens, il les considère incapables d'apprendre un langage, le concept même de langage impliquant une aptitude à reconnaître des signes abstraits et à leur donner une signification commune selon le contexte. Très vite, des penseurs, chercheurs et philosophes ont contredit l'idée de Descartes en apportant l'argument que les animaux sont bien capables d'apprendre, puis, au fil des années, que nombre d'entre eux communiquent de manière complexe. Dauphins, abeilles, oiseaux, baleines et évidemment singes ont laissé entendre qu'ils produisaient des sons ou signes spécifiques et, plus étonnant encore, qu'ils étaient capables de s'imiter les uns les autres, ou encore qu'ils avaient l'équivalent d'accents et de dialectes selon leur origine géographique et leur groupe.

⁹⁹ Ibid

¹⁰⁰ Descartes (René), *Discours de la méthode*, Paris, Joannes Maire, 1637

Bien que ce ne puisse pas être qualifié de langage à proprement parler, cette communication est cependant assez complexe pour que l'on ne puisse plus nier l'intelligence et la capacité d'adaptation de ces animaux. En ajoutant à cela les nombreuses histoires de chimpanzés et de gorilles à qui des chercheurs ont appris la langue des signes et qui ont su la maîtriser parfaitement, il n'est pas surprenant de retrouver des œuvres où des animaux sont doués de parole, et en deviennent alors rivaux avec les Hommes.

L'une des maximes que César exprime dans la troisième saga est en effet « Ensemble, singes forts », en référence à l'incapacité de chaque individu de se rebeller s'il n'est pas épaulé par ses compères. Via la parole, César peut transmettre des ordres, expliquer des plans et organiser la révolte des singes. C'est également par son contact que le César de la première saga va inspirer l'idée de rébellion et d'égo dans l'esprit des singes réduits à l'esclavage. Depuis des années, les singes étaient asservis pour répondre aux besoins de leur maître humain qui les traitaient de manière dégradante, avec l'interdiction de se regrouper.

C'est en bravant cette interdiction que les singes vont pouvoir organiser la révolte, d'abord par de petits actes isolés, au nez et à la barbe des humains, puis par un assaut planifié. Ces récits renvoient au mythe de Spartacus, gladiateur romain ayant organisé la révolte des esclaves afin de se libérer du joug de l'Empire et renverser les rapports de domination. Pour cela, il se serait discrètement emparé d'armes de fortune avant de prendre d'assaut un dépôt d'armes et enchaîner les victoires face aux soldats et gardes. Petit à petit, son armée aurait grossi et aurait remporté d'importants combats alors qu'ils étaient en infériorité numérique et matérielle, en utilisant leur intelligence plus que la force brute.

En dehors du nom de la plupart des singes qui sont inspirés de la période romaine (Zira, César, Cornélius, Zaius, Honorius, Lucius, Maximus, Proximus...) nous retrouvons le même récit dans les adaptations du livre de Boulle, parfois sous plusieurs formes. Les singes de la première saga s'emparent d'armes de fortune pour mener la révolte contre les humains. Ceux de la troisième saga grandissent en intelligence silencieusement jusqu'à surpasser les humains et combler leurs lacunes technologiques. Le dernier film en date montre la révolte d'un groupe de singes asservis par Proximus ; un autre singe ayant pris le pouvoir en manipulant la parole de César, mort depuis des siècles et érigé au rang d'idole.

Ce récit a un fort impact sur le spectateur, qui se reconnaît dans le rang des opprimés en y apposant sa propre vie, ses connaissances historiques, problème personnels... Il se plaît à s'imaginer à la place des révolutionnaires qu'il suit, comprend et veut aider dans leur combat de David contre Goliath, le purgeant de ses passions cathartiques. Il reçoit un rappel que le peuple peut tout faire s'il se regroupe et s'accorde à un objectif clair, malgré un rapport de force négatif, *qu'ensemble, on est forts*. Pour cela, les films se placent du point de vue de l'opprimé, même si ce dernier n'est pas humain. Naturellement, le spectateur va s'identifier à cet animal qui se bat pourtant contre sa propre espèce et tente de renverser notre société. C'est un danger imminent pour la sécurité de l'humanité, cependant, on veut voir sa rébellion réussir. Le singe offre donc un dilemme moral aux humains spectateurs tout comme aux humains présents dans les films : celui de supporter l'humanité ou la « simienté ».

Le film *La Planète des Singes : L'Affrontement* (2014), illustre très bien cette dualité entre survie et moralité. Les humains tentent de retrouver du confort dans leur ville via l'électricité en la connectant à un barrage qui se trouve sur le territoire des singes. Malheureusement, lors de leur première rencontre, César (Andy Serkis) et Malcolm (Jason Clarke) se voient contraints d'être opposés par l'intermédiaire de leurs pairs. Les deux personnages sont ouverts à la cohabitation et vont mettre en place des moyens pour que les humains puissent avoir accès à l'électricité sans déranger le train de vie des singes, mais que ce soit du côté des humains ou des singes, la haine est trop forte. Des humains ont perdu des proches à cause de la grippe simienne, des singes ont été torturés dans des laboratoires toute leur vie par des humains, et aucun n'est prêt à pardonner à l'autre. Alors une guerre se déclenche et menace l'extinction des deux peuples.

On pourrait alors croire que le spectateur se place du côté des humains, les deux camps ayant des raisons que l'on pourrait qualifier de « valables » et méritant de vivre, mais ce n'est pas ce qu'il se passe. À cause de la familiarité que l'on a avec les singes (que l'on connaît pour certains depuis le premier film de la saga), l'absence de personnages marquants chez les humains (la plupart étant des égoïstes antipathiques) et le fait que les singes soient numériquement et technologiquement moins bien armés, on se place encore une fois du côté du « sauvage » qui se bat contre une civilisation cherchant à détruire son style de vie et à maîtriser la nature.

Les singes vont cependant réussir à prendre le contrôle de la ville et forcer les humains à l'errance malgré les tentatives de ces derniers d'annihiler les simiens. C'est dans les dernières minutes du film, alors que César et Malcom, les deux chefs de chaque clan qui se sont vus être relégués au rang de traîtres pour avoir essayé de maintenir la paix, que l'humain laisse la place aux singes. La scène se situe dans les ruines de la ville nouvellement conquise par les singes, baignée dans la lumière de l'aube après une nuit d'affrontement où les humains se sont retrouvés simples spectateurs d'une guerre inter-simienne entre le clan pacifiste de César et les pro-guerres. César a repris sa place de chef après avoir rétabli la vérité sur la déclaration de guerre, qui venait d'une fourberie exécutée par un singe haineux de l'humanité, tandis qu'elle venait d'une violence intrinsèque aux humains ne pensant pas qu'une cohabitation était possible. Les deux représentants de leur espèce se tiennent face à face, en tant qu'égaux. Bien que César soit physiquement plus petit que Malcolm, la caméra compense cette différence en lui donnant plus de place dans le plan ou en se penchant. La musique, mélangeant espoir et mélancolie, accompagne leur dernier dialogue :

« (César) La guerre a commencé, les singes l'ont commencé, et les humains ne leur pardonneront pas. Vous (le groupe de Malcolm) devez partir, avant que l'affrontement ne commence. Je suis triste... mon ami.

(Malcom) J'ai cru qu'on avait une chance (de cohabiter).

(César) Oui, j'ai cru moi aussi. »

On remarque ici que c'est bien César qui a le plus de répliques, témoignant de la prise de pouvoir par la parole des singes sur les humains. C'est alors César, en tant que nouveau maître des lieux, qui attrape la tête de Malcolm pour venir poser son front dessus dans un signe de respect, puis



Figure 15: La dernière apparition de l'Homme dans La Planète des Singes : L'Affrontement (2014)

arrête le moment et lui tourne le dos pour retourner auprès de son peuple. La musique s'accroît et Malcolm part, mais se retourne une dernière fois pour observer, plein d'admiration, César au sommet de sa gloire alors que ses singes se prosternent devant lui. Sa femme le rejoint accompagnée de son nouveau-né, et le titre original du film (*Dawn of the Planet of the Apes*¹⁰¹) prend tout son sens. Malcolm recule jusqu'à disparaître totalement dans la pénombre d'un bâtiment, marquant un fort contraste avec les plans sur César, illuminé par le soleil et les néons de la ville, soulignant la dualité entre les deux espèces. L'un se recule, l'autre reste droit, l'un est dans l'obscurité, l'autre dans la lumière, l'un est seul, l'autre entouré de sa famille. Ce n'est qu'après quelques secondes que César se retourne pour regarder une dernière fois Malcolm mais il est déjà trop tard ; l'Homme s'est retiré définitivement. L'aube signifie l'arrêt des combats, mais surtout de la domination humaine. C'est maintenant l'heure des singes de dominer la Terre, plus adaptés à cette dernière.

Il ne s'agit pas d'un abandon choisi par l'Homme dans cette situation, mais bien d'une prise de pouvoir définitive d'une espèce sur l'autre. Seul Malcolm comprend pourquoi les Hommes ont été remplacés par les singes, pourquoi ce sont eux qui ont gagné. Le spectateur se retrouve alors balancé entre ce que le film lui a appris à être juste (les singes doivent pouvoir vivre en paix sans les humains pour les déranger) et ce l'image de son espèce qui se soumet, se cache, au milieu d'une ancienne ville.

Car *La Planète des Singes* offre une relecture d'un mythe qui accentue notre empathie pour la race simienne : celui du bon sauvage.

Développé par Jean-Jacques Rousseau dans son livre *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les Hommes*, ce mythe évoque une version fantasmée des peuples autochtones dits « non civilisés » ou « non influencés par la société occidentale » lors des grandes vagues de colonisation. Ces peuples sont alors décrits comme proches de la nature, avec un système hiérarchique « naturel » (c'est à dire patriarcale mais sous une forme non institutionnalisée), une bonté intérieure et un savoir ésotérique relevant de la magie pour les occidentaux.

Il est donc l'inverse du barbare, c'est un être primaire non violent qui accueille à bras ouvert la différence et se connecte avec la nature pour lui donner autant qu'il prend.

101 Littéralement : L'Aube de la Planète des Singes

Dans la troisième saga, les singes sont la représentation parfaite de ce mythe. Ce sont des animaux à majorité végétariens qui ne chassent presque pas (un cerf et un ours suffisent à nourrir toute la tribu), qui entretiennent une relation donnant/donnant avec la forêt dans laquelle ils vivent et qui considèrent les autres animaux et végétaux comme leurs égaux. Les singes ne s'habillent pas, si ce n'est de quelques colliers et voilages de perles à but esthétique ou de rappel de la hiérarchie, ils se maquillent pour aller à la guerre et n'utilisent d'abord que des armes « primitives » comme des lances et des couteaux.

Là encore, c'est le contact avec la civilisation humaine occidentale, venue empiéter sur le territoire des sauvages pour récupérer de la technologie au travers du barrage, qui transforme la société. Ce n'est qu'après avoir été en contact avec eux que César va recommencer à parler vocalement – là où il parlait en langue des signes depuis le début du film – pour leur dire « Partez » que les autres singes vont répéter en les menaçant - alors que les humains avaient déjà tiré sur un signe par peur irrationnelle. Ils font preuve de prudence et de pragmatisme, jusqu'à ce que la mort de César soit attribuée à une attaque d'humains.

Les singes sont donc montrés comme moralement supérieurs aux humains, plus réfléchis, moins sujets à réagir par colère ou peur, plus miséricordieux, pacifistes. Ils ont moins d'impact sur leur environnement que les Hommes qui détruisent et manipulent la nature pour leur confort (sans que ce soit nécessaire à leur survie).

Dans la séquence d'ouverture de *Le Nouveau Royaume* (2024), on suit Noa (Owen Teague) et ses amis qui grimpent à d'anciens buildings afin de récupérer des œufs d'aigles pour leur cérémonie de passage à l'âge adulte. Leur clan élevant des aigles pour la chasse et la pêche en échange d'un abri et de nourriture, ils doivent récupérer eux-mêmes leur futur aigle, en prenant bien soin d'en laisser au moins un dans le nid pour permettre à l'espèce de prospérer. Malgré le danger, Noa décide de respecter cette règle alors qu'il manque un œuf dans le nid que lui et ses amis avaient choisi. Il grimpe donc au sommet du plus haut building pour trouver un nouveau nid, risquant de mourir à plusieurs reprises, d'abord en manquant de tomber, puis en étant attaqué par la mère aigle. Cette séquence montre plusieurs choses : la qualité des effets spéciaux irréprochables du film, les capacités surhumaines des singes (Noa fait preuve d'une dextérité, d'une agilité et d'une force

largement supérieur aux meilleurs grimpeurs *Homo Sapiens*), le courage de Noa, et surtout l'importance que portent les singes au respect de l'animal. Alors qu'ils ne sont que des adolescents, les trois singes auraient pu décider de mentir sur la quantité d'œufs présents dans le nid à leur arrivée. Leur premier réflexe est pourtant de se les répartir selon un procédé objectif : leur âge, et ce même si cela signifie que Noa – dont le père est le maître des oiseaux du village et met un grand espoir à ce que son fils ait un aigle – doit attendre une année de plus pour en récupérer un nouveau.

Mais la moralité supérieure des singes est surtout montrée par une maxime attribuée à César dans les deux sagas principales : « Apes don't kill apes », ou « Les singes ne tuent pas les singes ». Cette phrase est répétée lors de cours donnés aux enfants singes et régit la société simienne comme une loi universelle, inviolable. Traumatisés par les tueries de masses organisées par les humains – qu'on appelle également « guerre » - les singes se disent soucieux de la vie de chacun des leurs, et ce même lors de différents internes. Dans *La Bataille de la Planète des Singes*, le fils de César, Cornélius (Bobby Porter), est tué par Aldo pour l'empêcher de dénoncer l'insurrection en cours. Cet acte va profondément choquer les singes du village, qui n'arrivent pas à croire que quelqu'un ait pu faire un tel acte et préfère attribuer la chute de Cornélius à un accident. Ce n'est qu'après que la guerre avec les humains est terminée que la vérité tombe, et que l'ensemble du clan de César se retourne contre Aldo. Les singes semblent entrer dans une transe hypnotique en répétant d'un regard accusateur « Aldo, tu as tué » puis « Un singe peut tuer un singe ». Cette seconde phrase vient contredire la maxime avec laquelle les singes ont grandi, mais elle a deux lectures : l'autorisation et la révélation. L'interdiction de tuer un singe pouvait en effet être lu comme un ordre « Un singe ne doit jamais tuer un singe » ou comme une vérité générale « Les singes ne s'entretuent pas » sous entendu « contrairement aux humains ». La découverte qu'Aldo est un assassin tombe donc sur la population comme un choc, un rappel que ; si, les singes peuvent s'entretuer. Entre plusieurs gros plans où l'on voit les singes accuser Aldo du doigt tout en avançant d'un même pas, comme une foule hypnotisée, on s'attarde sur les humains enfermés derrière et sur la phrase de l'un d'eux : « J'imagine qu'ils sont devenus aussi humains que nous ». Est-ce car ils répriment le meurtre, ou car ils le pratiquent ? En tout cas, Aldo tente de s'échapper sur un arbre, poursuivi par César, et de le tuer. César l'en empêche, ce qui mène à la chute fatale du

meurtrier. Le plan suivant, César demande à son conseiller si le meurtre peut être puni par le meurtre, ce à quoi le conseiller ne peut répondre. Une conscience morale se dessine alors dans la société simienne qui questionne maintenant le concept de la peine de mort. César ne sera jamais considéré comme un meurtrier pour avoir poussé Aldo de l'arbre car ce dernier avait perdu son statut de singe pour devenir un *Homo Sacer*¹⁰², ou, en l'occurrence, un *Simius Sacer*.

b.3. L'Homme habitué à son confort

« Quoi que l'homme ait voulu croire, l'espace ne lui est pas ouvert et son destin sera terrestre. Son aventure finira sur la même planète bleue où elle prit naissance au sortir du singe »¹⁰³

Cette citation de Jean-Christophe Cavallin illustre bien une angoisse humaine relativement nouvelle sur l'échelle de l'Histoire : ne pas pouvoir échapper à notre essence Terrestre. En comprenant qu'il détruit la Terre via les procédés déjà évoqués, l'Homme s'est rapidement tourné vers les étoiles, non pas pour les admirer comme des divinités ou y rêver un monde aliens, mais avec l'objectif d'y aller.

La science-fiction s'est alors emparée de cette idée et l'a portée à son paroxysme. Les auteurs inventent des procédés plus imaginatifs les uns que les autres pour expliquer comment quelques humains peuvent quitter la Planète Bleue pour aller installer des colonies sur d'autres corps célestes, avec plus ou moins de succès à la clé. Dès les premières années du cinéma, Georges Méliès réalise *Le Voyage dans la Lune* (1902) inspiré des romans de science-fiction du siècle précédent, où on envoie un groupe de scientifiques vers le satellite terrestre. Ils y découvrent alors des extraterrestres humanoïdes, se font chasser et retournent en trombe sur Terre. Si le premier réflexe des scientifiques en découvrant les habitants de la Lune a été de tuer l'un des leurs, il est également intéressant de remarquer que lorsqu'un extraterrestre les suit dans leur vaisseau lors du voyage retour, ils l'attachent, l'exposent devant la foule et l'humilient en le faisant danser.

Que cela soit le but premier ou non, le court-métrage dénonce la violence naturelle et « autorisée » de l'Homme vis à vis de ce qu'il ne connaît pas (mais qui, encore une fois,

102 Renvoie à I.c

103 Cavallin (Jean-Christophe), *La Terre Promise : Variation 1 sur la trilogie La Planète des Singes* (2011-2017), Diacritik, 2018, p. 10.

lui ressemble et peut lui faire concurrence) ainsi que son incapacité à s'adapter à un nouveau terrain.

La science-fiction s'est ainsi emparée du trope de l'Homme incapable de quitter sa Terre natale ou de changer de mode de vie. Dans les romans et plus tard les films de domination d'une autre planète (On peut penser à la saga *Avatar* de James Cameron, aux œuvres du Marvel Cinematic Universe comme des exemples populaires ayant ancrée cette idée) les planètes d'autres systèmes solaires sont en tout point similaires à la Terre. Les artistes utilisent généralement un biome qu'ils exagèrent – des arbres immenses, des vagues immenses, des montagnes immenses etc – et considèrent qu'il s'agit du seul environnement de cette nouvelle planète, afin que les personnages (et le public) ne soient pas trop décontenancés par l'espace naturel d'un monde à des milliers d'Années Lumière de la Terre qui n'a pas été formé par les mêmes éléments chimiques, abrité les mêmes formes de vie ou vécu les mêmes ères géologiques. Grâce à cela, il est d'ailleurs possible de tourner dans des lieux réels sans utiliser d'effets spéciaux.

La Planète des Singes de 1968 place le début de son intrigue dans un désert aride et radioactif détruit par une guerre nucléaire, mais le tournage se fait en réalité dans l'Utah, aux abords du lac Powell¹⁰⁴, du Glen Canyon ou dans le Colorado. Au-delà des capacités techniques des effets spéciaux de l'époque, on remarque bien là une volonté de donner un aspect complètement terrestre à la planète Soror. Cela rappelle donc l'incapacité humaine à imaginer une forme de vie intelligente n'étant pas extrêmement similaire à la sienne ainsi qu'un environnement très similaire au sien. Dans le roman de Pierre Boulle, Soror est également en tout point identique à la Terre, l'air est respirable sans casque, l'eau n'est pas corrosive et les humains peuvent manger et boire des aliments venus d'une autre galaxie sans risques gastriques. Lorsque l'on sait qu'un homme moderne doit nécessairement manger des aliments stérilisés et une eau pure, dé-salée, filtrée, au risque de tomber gravement malade par manque de résistance microbienne, cette faculté à s'adapter à une nourriture extraterrestre fait doucement sourire. Pourtant, les humains se retrouvent dans un environnement où tout fonctionne comme chez eux. Les plantes sont signes de source d'eau et de vie, en trouver une signifie que d'autres se trouvent à proximité et qu'une forêt est proche.

104 Bond (Jeff) ; Fordham (Joe) (trad. de l'anglais), *La Planète des singes : Toute l'histoire d'une saga culte*, [Paris](#), Huginn & Muninn, 2014, p. 31.



Figure 16: La Planète des Singes (1968). Les trois humains tiennent la première forme de vie croisée depuis leur arrivée sur Soror (22:10). On peut noter plusieurs signes de colonisation dont le drapeau américain présent sur les tenues des astronautes (qui en ont planté un à la minute où ils sont arrivés sur la planète), la plante déterrée comme une mauvaise herbe ou la cigarette fumée par George, qu'il devra nécessairement jeté par terre.

C'est d'ailleurs après avoir trouvé une petite plante que les trois astronautes reprennent foi en leur périple. Eux, qui pensaient être arrivés sur une planète complètement aride à l'exception du lac dans lequel ils ont atterri, comprennent qu'il y a de l'espoir, car les plantes sont – dans l'esprit humain – la forme première de la vie. Ils vont donc reprendre leur marche, cette-fois-ci avec l'espoir de trouver une forêt où ils pourront manger et se mettre à l'ombre. Le film nous amène alors dans une suite de plans plus ou moins fixes, plus ou moins distants, où l'on voit les personnages marcher dans les vallées du canyon, monter, descendre des rochers, pendant plus de deux minutes. Après nous avoir bien exprimé la grandeur du désert et le temps passé à l'arpenter, la caméra se détourne quelques secondes des astronautes pour attirer notre attention sur deux silhouettes humanoïdes passant en arrière-plan. Puis deux autres qui suivent le chemin des astronautes.



Figure 17: Les astronautes sont surcadrés par le rocher qui fait semblant d'attirer notre attention sur eux via le contraste de lumière. En vérité, nous remarquons plus facilement les silhouettes présentes sur la gauche, notamment car elles bougent rapidement ce qui casse le fond bleu derrière elles, là où les astronautes marchent lentement devant un fond de la même couleur que leurs vêtements.

La musique, qui était jusque-là peu remarquable et nous faisait patienter, prend une allure plus inquiétante par l'ajout de violoncelles et instruments à vent. Les percussions auxquelles on s'était habitués semblent devenir des coups de tambours primitifs rappelant les musiques tribales. Quelques secondes plus tard, les personnages sont entourés d'une végétation aride¹⁰⁵ et remarquent sur une colline en hauteur des croix formées de bâtons sur lesquelles sont attachées des peaux d'animaux : leur premier contact avec une forme de civilisation. Dès les premières minutes, on comprend alors que la planète Soror n'est pas amicale bien qu'elle soit très similaire à la Terre.

A la fin du film, et plus subtilement dans le roman de Boulle, l'Homme découvre qu'il n'avait en réalité jamais quitté la planète Terre. Plusieurs indices sont disséminés au travers de dialogues, et notamment avec le personnage de Cornélius qui est un archéologue ayant déjà fait des recherches sur un site ayant prétendument appartenu à une civilisation humaine. Les scientifiques (représentés par les chimpanzés) expriment donc leur enthousiasme quant à l'idée que les singes puissent descendre des humains et qu'ils seraient donc une version évoluée de ces derniers qui sont restés à leur état de nature. Les religieux (représentés par les orangs-outans) pensent que les sites archéologiques sont ceux d'anciens singes et que la poupée à l'effigie d'une petite fille n'est rien d'autre qu'une peluche au même titre qu'une petite fille sur Terre pourrait avoir une peluche en forme de singe. On pense alors pendant une bonne partie du film que la planète Soror a simplement connu une évolution légèrement différente de la nôtre et que c'est aux autres grands singes que l'intelligence et la parole a bénéficié – théorie qui est appuyée dans le livre par une explication de Zira comme quoi c'est la capacité des singes à se déplacer dans les 3 dimensions grâce à leurs pattes arrières pourvues de mains qui leur a permis cela, là où justement les humains considèrent que c'est cette obligation de l'Homme à rester au sol qui l'a obligé à trouver des alternatives – mais cette idée se retrouve réfutée à la fin.

¹⁰⁵ Les plantes arides peuvent d'ailleurs être interprétées comme une métaphore de l'humain dans un contexte post-apocalyptique. Il s'agit d'une végétation s'étant adaptée à un contexte environnemental très difficile, au point d'éliminer toute floriture pour conserver au maximum ses forces. Les feuilles sont réduites à l'état d'épines, les racines sont profondes et diffuses, elles poussent éloignées les unes des autres et se brisent par manque de flexibilité. Mais elles ne sont aussi en aucun cas utiles à l'Homme qui ne peut les manger ou les transformer, elles représentent une forme de vie sans usage qui n'a pas besoin de lui et qui ne lui sert à rien, un monde à part qui nie l'importance de l'Homme dans l'écosystème.

Après avoir fui les singes, Georges s'enfuit à cheval accompagné de sa compagne, Nova (Linda Harrison) et galope sur le rivage. On pense alors à un *happy end*, où Georges et Nova vivront heureux en bons humains primitifs – d'autant plus qu'on aperçoit au loin des montagnes couvertes de forêts, annonçant l'abondance – et qu'ils créeraient une race humaine parlante au fil des années, mais déjà l'ambiance musicale nous fait douter de cette issue. Au lieu d'une musique douce, nous entendons les mêmes accords oppressants que le film utilise lors des moments de tensions. S'ensuit un plan où les deux cavaliers sont filmés de très loin, les écrasants tandis qu'ils se rapprochent de la caméra qui les suit via un panoramique vers le bas, qui nous laisse en même temps entrevoir une étrange structure métallique. On comprend alors qu'il s'agit d'un ouvrage complexe, certainement créé par les anciens Hommes étant donné que les singes n'ont jamais eu le droit de s'aventurer au-delà de la Zone Interdite. Un zoom avant nous permet de mieux voir l'expression de Georges, décontenancé, puis un panoramique vers la gauche nous montre un élément qui peut nous sembler familier : des piques sur une couronne, puis un zoom nous renvoie encore vers Georges. Un plan moyen nous rapproche de lui et le suit lors de son monologue – entrecoupé toutefois par quelques plans sur Nova qui ne comprend pas ce qu'il se passe – alors qu'il dit en s'écroulant au sol : « C'est pas vrai, c'est pas possible. 2000 ans plus tard... Nous étions revenus sur Terre, ce monde de cauchemars c'est la Terre. Les criminels, ils les ont fait sauter leurs bombes, les fous. Je vous hais, soyez maudits jusqu'à la fin des siècles ! ». Puis, le dernier plan du film, de dos, nous montre que l'étrange structure métallique est en fait la Statue de la Liberté, enterrée jusque sous la poitrine par le sable.

Bien que cela n'ait pas de sens au niveau géologique (des montagnes étant visibles juste à côté de la statue qui est pourtant au milieu de l'océan seulement 2000 ans plus tôt), cela a bien le mérite de placer définitivement l'intrigue de *La Planète des singes* dans le futur et non sur une autre planète. C'est d'ailleurs par une statue, la représentation d'un être humain, que cela se fait, et non pas par une autre création. La Statue de la Liberté est un symbole des États-Unis, offerte en cadeau par la France, la voir reproduite sur une autre planète signifierait non seulement que des humains ont existé auparavant, mais que ces derniers avaient créé des états similaires, avaient eu des technologies similaires, des conflits similaires, des symboles similaires, en bref ; que c'était la Terre. La vision de cette œuvre censée pourtant donner espoir fait s'écrouler Georges, qui comprend qu'il n'a aucune

chance de revenir dans un monde où les Hommes sont maîtres, car ils sont maintenant tous comme Nova : sauvages et muets. C'est donc avec ironie que le film se termine là où il avait commencé, c'est à dire aux abords d'un lac, avec un symbole de l'impérialisme américain planté dans le sable, d'abord pour revendiquer une *terra incognita* avec un petit drapeau américain, puis pour démentir cette idée en prouvant que cette terre avait déjà été foulée par des Hommes, mais que ceux-ci avaient disparu depuis bien longtemps.

Les Hommes sont donc obligés de rester sur Terre, ils ne peuvent aller dans l'espace, car seule la Terre peut abriter la vie telle qu'on la connaît. La saga de 2011 élimine d'ailleurs directement cette idée. On y fait référence dans le premier volet avec notamment des journaux d'informations parlant d'une mission spatiale en direction de mars en fond sonore, puis l'évocation que le vaisseau de cette mission a disparu sans laisser de trace. Par là, la saga moderne laisse l'exploration spatiale en second plan – alors qu'elle était centrale dans l'œuvre de Boulle et les premiers films afin de créer un choc lors de la révélation finale – pour se concentrer sur les causes humaines qui sont cachées dans les autres versions. On voit donc l'humain être petit à petit éliminé de la surface de la Terre au lieu de s'en enfuir, incapable d'abandonner volontairement son mode de vie moderne.

5 000 calories par jour suffisaient à un chasseur-cueilleur pour assurer sa survie. Il en faut plus de 300 000 pour garantir le mode de vie d'un Américain moderne. Ce mode de vie – le nôtre – est aujourd'hui menacé par la « descente énergétique » qu'entraînera l'effondrement de nos sociétés complexes. D'où la supériorité et l'avantage des singes : « they don't need power ».¹⁰⁶

Cavallin exprime ici l'incroyable différence entre les Hommes modernes et les animaux : à force d'outils et de technologies, nous nous sommes habitués à un certain confort.

Depuis des siècles, et de manière plus évidente avec la Révolution Industrielle, l'Homme a préféré transformer son environnement plutôt que s'adapter à ce dernier. Nous avons déjà vu que l'Homme a largement dépassé ses limites physiques au travers de la technologie – et que cette dernière peut se retourner contre lui – mais ses compétences

¹⁰⁶ Cavallin (Jean-Christophe), *L'Objet du pouvoir. Variation 4 sur La Planète des Singes*, Diacritik, 2018, p. 2.

individuelles n'en sont pas moins limitées par son corps physique. Ainsi, dans les films post-apocalyptique, les personnages humains se retrouvent livrés à eux-mêmes, à la merci de la nature alors qu'ils ont vécu toute leur vie dans l'opulence du confort moderne. Les spectateurs, habitués à ce même confort, se retrouvent dans une situation ironique. Assis dans leur canapé, ils fantasment un monde où la recherche d'eau potable est une tâche journalière dangereuse, où les commodités les plus évidentes sont refusées aux personnages et où la mort peut arriver à tout instant.

Le facteur cathartique de cette vision peut donc aider le spectateur à imaginer sa vie dans ce monde post-apocalyptique, à croire qu'il pourrait survivre car il serait plus intelligent ou plus fort que les personnages. Pourtant, dans une situation similaire, tout porte à croire que l'humain moderne ne pourrait pas supporter un changement aussi brusque de mode de vie. Nous avons déjà évoqué dans la première partie le concept de domicide : la destruction de l'habitat mais aussi de la tranquillité d'esprit d'une personne par la privation du confort, mais ce domicide peut également avoir d'importantes conséquences sur la notion même d'Être Humain.

Les films *La Planète des Singes* ne montrent pas souvent le passage de l'Homme moderne à l'Homme animal sauvage. La première saga et le livre nous sous-entendent qu'il s'agit d'une évolution lente liée à l'impossibilité des Hommes de recréer une civilisation, animalisés par les singes qui leur retirent au fil des siècles l'usage de la parole ou d'objet à force de répression. Le film *La Planète des Singes : Suprématie (War for the Planet of the Apes, 2017)* place cependant son intrigue à cette période charnière de l'histoire de l'humanité. On y rencontre d'abord le personnage de Nova (Amiah Miller), une petite fille muette qui rejoint César et ses compagnons dans leur mission, puis, au fil du film, d'autres humains devenus muets. Il s'agit là non pas d'une condition de naissance, comme on s'y attend d'abord en découvrant Nova, mais d'une mutation du virus qui a décimé la majeure partie des Hommes en 20 ans seulement. Ce virus, que certains humains ont pu combattre par une immunité naturelle, s'attaque donc maintenant non plus à la santé, mais aux facultés cognitives, privant d'une mort lente au profit d'une vie longue mais réduite à l'état d'animal. Les Hommes ayant contracté la variation du virus se mettent à perdre l'usage de la parole pour ne faire plus que des bruits de gorge et montrer les dents – comme pourrait d'ailleurs le faire un zombie.

Dans leur périple, César, Nova et les autres singes rencontrent Méchant Singe (Steve Zahn), un petit chimpanzé échappé du zoo qui ne faisait cependant pas partie des singes libérés par César 20 ans avant et qui a appris à parler en observant les humains. Il s'habille d'un bonnet et un manteau, et connaît bien la région et les horreurs que sont capables de faire les humains. Au coin du feu, il explique alors à César : « Humains tomber malades, singes devenir intelligents, et humains tuer singes ». A ce moment-là de l'histoire, les humains sont encore regroupés en pseudo-états militarisés, se font la guerre malgré l'extinction de plus en plus proche de l'espèce, et ils asservissent les singes qui se battent encore avec des arcs contre des fusils d'assaut.

Le film explore la question des dernières tentatives des Hommes de garder le contrôle de la Terre, qui se soldent par un échec. En effet – là où la logique voudrait que les Hommes s'allient, recommencent une civilisation en s'attribuant des terres adaptées pour grandir en nombre et, peut-être, faire la guerre aux singes une fois assez préparés – ils préfèrent utiliser leurs réserves et forces restantes pour chasser des singes, les forcer à travailler et faire des guerres d'idéologie entre groupes humains. Déjà dans le film précédent, *La Planète des Singes : L'Affrontement* (2014), un petit groupe d'humains rentre en guerre contre les singes par orgueil et vengeance sous couvert d'un objectif simple : faire fonctionner un barrage électrique pour alimenter une ville et regagner du confort. 15 ans après, les humains font toujours la guerre aux singes, mais cette fois la raison est la simple haine du singe, la peur d'être dominé par eux. Le colonel McCullough (Woody Harrelson) dit alors « Vous êtes bien plus forts que nous, vous êtes malins comme tout. Vous finiriez par nous remplacer. L'ironie, c'est qu'on vous a créé, on a voulu modifier la nature à notre guise et elle nous a puni depuis lors ». Il exprime alors pourquoi il veut éradiquer les singes : ce n'est pas pour protéger les humains ou la Terre, mais pour que les humains restent maîtres de la Terre, malgré leur incapacité à survivre une fois la technologie devenue obsolète.

L'Homme est en effet inférieur physiquement au singe. Il est moins fort, moins habile, ne peut grimper aux arbres, craint le froid et ne grandit que lentement. Un bébé singe peut marcher quelques jours après sa naissance et a des réflexes de grimpe juste après, mais un bébé humain ne peut marcher en moyenne qu'après sa première année. Cette infériorité, mêlée bien sûr à la bêtise humaine, mène les Hommes à perdre l'entièreté de leur armée, mettant l'humanité encore plus au bord de l'extinction. Après avoir bombardé

la base militaire du colonel, les humains célèbrent leur victoire en descendant des voitures et se reposant. Pourtant, leurs bombes ont déclenché une avalanche qui vient tout droit vers eux. Ils se mettent donc à fuir à pied, faute de mieux, se font ensevelir puis meurent. Des milliers d'humains décèdent à cause d'une catastrophe qu'ils ont eux-mêmes créée, alors que les singes, ayant ressenti les vibrations de l'avalanche et ayant grimpé en haut d'arbres, n'ont subi aucune perte, pas même celle de César qui a pourtant dû traverser le champ de bataille avec une flèche plantée dans le flanc avant de pouvoir s'abriter.

C'est donc bel et bien une intervention humaine qui scelle le destin de l'humanité dans *La Planète des Singes*. Que ce soit la première ou troisième saga, c'est la fierté, l'entêtement, le manque de considération pour son prochain – en bref : la bêtise humaine – qui amène notre espèce au bord de l'extinction. D'abord par la création du virus/l'élevage intensif de singes intelligents pour en faire des esclaves, puis par la guerre nucléaire/le déclenchement d'une avalanche. La peur que l'Homme s'autodétruisse est fréquente dans les œuvres de science-fiction, mais celle d'être remplacé par une espèce meilleure vient titiller l'égo humain qui, pour éviter que cela n'arrive, est prêt à tout. Zaïus (Maurice Evans) conclut d'ailleurs le premier film de la première franchise par cette tirade :

J'ai toujours su comment était fait l'homme, je le sais mieux que personne, je pourrai vous en donner ma propre définition. Sa sagesse va de pair avec sa folie. Ses sentiments dirigent toujours son cerveau, l'Homme est une créature qui aime la guerre et qui se bat pour le seul plaisir de se battre, l'Homme est un monstre ! (...) La zone interdite ressemblait autrefois à un paradis et la folie des Hommes l'a transformé en un désert il y a près de 2000 ans

Car l'Homme est en effet problématique pour la Terre mais aussi pour lui-même. Les deux sagas principales proposent un groupe d'humains ayant survécu aux bombes ou à l'épidémie et qui a gardé la parole et une notion de hiérarchie. Opposés aux « troupeaux » d'humains, ces derniers se démarquent non seulement par l'usage de la parole et une forme de civilisation, mais également par leurs manières de s'habiller. Le roman original laisse les humains-animaux complètement nus, mais pour des raisons de censure, il a été impossible aux

différentes adaptations de respecter cette volonté – donnant par la même occasion une certaine conscience de soi et une pudeur aux humains-animaux qu’ils ne sont plus censés avoir. Dans le premier film, les astronautes profitent d’avoir trouvé une oasis dans le désert de pierre que formait jusque-là la planète pour se baigner (entièrement nus évidemment). Quelques brasses plus tard, ils découvrent des empreintes de pas sur le rivage, et cette découverte les distrait juste assez longtemps pour que leurs vêtements se fassent voler par un groupe de natifs qui s’empresse alors de détruire toutes les possessions des astronautes. Ils les laissent donc sans vêtements – mis à part le minimum pour se couvrir les parties intimes – et détruisent leur matériel, les mettant immédiatement au même niveau technologique qu’eux. Les natifs ne sont pourtant pas agressifs, preuve en est qu’une fois égaux, ils offrent de la nourriture aux astronautes et les laissent s’approcher d’eux.

Ce moment marque donc le passage forcé de l’état d’Homme moderne, technologique et savant, à celui d’animal forcé de cueillir lui-même sa nourriture et de la consommer sur le moment. Les natifs sont représentés habillés de fourrure et cuir sur leurs attributs, pourtant, aucun animal n’est montré depuis le début du film et ils sont montrés comme végétariens. Ce vêtement relève donc plus du costume que de l’habit réaliste. Il permet de séparer les Hommes-animaux des Hommes modernes, ayant toujours un pantalon – bien que déchiré. Il renvoie à l’imaginaire du barbare, du sauvage qui s’habille directement avec la peau de l’animal qu’il vient de tuer, en ne traitant pas ou peu le cuir et en ne formant que des pagnes grossiers. Si cette image est maintenant reconnue comme erronée ; ce n’était pas le cas en 1968 où l’on pensait encore que les Hommes préhistoriques étaient des animaux brutaux, grossiers et dépourvus de sens de mode ou d’esthétique.¹⁰⁷

Dans *Le Secret de la Planète des Singes* (1970), on découvre qu’un groupe d’humains intelligent a réussi à survivre dans les ruines d’une ville irradiée – film réalisé pendant la guerre froide oblige – et que ces derniers ont muté pour obtenir des compétences psychiques telles que la manipulation mentale, la télékinésie ou la télépathie. Leur société a évolué en une secte adorant une ogive nucléaire, bien que non violente. Ils se désignent en effet comme des pacifistes qui défendent leur territoire et qui ne font de mal à personne,

¹⁰⁷ Les Hommes-animaux de *La Planète des Singes* sont cependant encore plus dépourvus que les Hommes préhistoriques, ne possédant pas même les capacités pour fabriquer des outils et n’utilisant que leurs mains.

mais qui manipulent leurs ennemis pour qu'ils s'entretuent sans se salir les mains. Difficile de ne pas voir en ce groupe une satire de la société occidentale de l'époque, où chacun se disait pacifiste tout en obligeant d'autres à se battre pour leurs propres intérêts, avec la destruction pure et simple de toute forme de vie sur Terre comme opportunité de victoire.

Cependant, le réalisateur a décidé de ne pas donner des vêtements modernes à cette secte. Au lieu de cela, les adeptes portent un uniforme codifié selon la hiérarchie, à l'instar des singes qui portent des uniformes de couleur selon leur race. Ils sont alors l'exact opposé des Hommes-animaux et portent une tenue qui recouvre la quasi-totalité de leur corps, ne laissant que leur visage apparent – visage qui, on va l'apprendre plus tard, est en fait un masque pour se donner une apparence humaine par-dessus une face détruite par les radiations. La secte fonctionne donc comme une entité unique, où aucun individu n'a de libre arbitre ou de volonté propre. Ils sont tous endoctrinés, peuvent lire dans les pensées les uns des autres et fonctionnent à la manière d'une colonie d'abeilles.



Figure 18: Dans l'ordre d'apparition de gauche à droite : un humain de "troupeau" dans *La Planète des Singes* (1968), des humains mutant dans *Le Secret de la Planète des Singes* (1970), une humaine civilisée sous couverture et le "troupeau" qu'elle observe dans *La Planète des Singes : Le Nouveau Royaume* (2024). On remarque d'abord une évolution, puis une régression de la représentation (sauvage-sophistiqué puis tenue moderne abîmée-sauvage)

Tous ces attributs révèlent une autre angoisse humaine : celle de n'être plus qu'une humanité de façade. Ce groupe de survivants se considère en effet comme le dernier rempart de l'humanité face aux singes, mais ils n'ont en réalité plus rien d'humain, si ce

n'est une vague ressemblance physique qui est en vérité un masque. Leur corps est difforme par l'utilisation de vêtements à la fois amples et serrés, rigides et souples, qui cachent tout ce qui pourrait faire preuve d'originalité. Ils ne communiquent pas, ou simplement pour des ordres, ne font preuve d'aucune empathie ni émotions. Leur visage ne reflète d'ailleurs aucun sentiment, qu'ils soient positifs ou négatifs, ce qui leur donne un aspect robotique, inhumain. De ce fait, les membres de ce groupe provoquent une aversion antipathique de la part des spectateurs qui ne veulent pas être associés à eux. Cela nous place dans une situation difficile où l'on doit choisir en quel groupe on se retrouve le plus ; celui des humains-animaux, celui des humains-mutants ou celui des singes-humains. Le spectateur oscille alors entre son envie d'appartenance au genre humain, sa volonté de garder une civilisation intelligente et celle de garder son individualité, ce que l'on retrouve chez les singes, qui ont pourtant mené l'Homme à sa perte.

Ce groupe là, absent de l'œuvre originale de Pierre Boulle, dénonce une fois de plus la course à l'arme nucléaire déjà critiquée lors de la scène finale du premier film. L'ogive étant érigé au rang de Dieu par la secte, il représente la paix et la guerre dans une Amérique n'ayant pas appris de ses erreurs du passées qui ont mené à la destruction mutuelle et la irradiation de l'humanité. L'idéologie de la dissuasion nucléaire est alors perçue comme un culte foncièrement inhumain et contre-productif, tout comme la ténacité des singes désireux de détruire les dernières forces humaines au risque de provoquer la destruction de la planète toute entière.

CONCLUSION

Nous avons pu voir au travers de ce mémoire de recherche cinématographique que les angoisses humaines quant à sa perte de souveraineté sur Terre sont nombreuses et variées. Au travers de la figure du zombie, du robot humanoïde et du singe, nous avons pu évoquer un large panel d'angoisses retranscrites au travers du médium du cinéma (ici post-apocalyptique).

Ainsi, les différents films ont pu nous éclairer notamment sur la question de la perte d'humanité, sujet très large sur lequel nous sommes revenus à plusieurs reprises pour y apporter des précisions au fil de nos recherches. Nous avons alors pu évoquer des sujets passionnants mélangeant psychologie, philosophie, anthropologie, histoire et narratologie, mais aussi de politique et science naturelle lorsqu'il était intéressant de prendre appui sur ces disciplines pour comprendre les enjeux derrière les œuvres étudiées. Au travers de la perte d'humanité, nous avons notamment pu évoquer la parole et le langage, centraux dans la société humaine au point d'être considérés comme étant les éléments principaux ayant permis de créer une civilisation et de revenir dans chaque film du corpus d'une manière plus ou moins assumée.

Nous avons également pu parler de la notion de domicile, peu étudiée bien qu'importante et aisément applicable au cinéma. La sensation provoquée par l'absence d'ancrage, de possibilité de repos et de de lieu commun peut en effet être rapprochée à différentes tentatives visuelles faites par les réalisateurs, notamment en terme de montage – et ce depuis les premiers champs-contre champs, aujourd'hui devenu habituels, aux tentatives plus abstraites de Jean-Luc Godard et Germaine Dulac.

Il a en effet été intéressant de remarquer que les angoisses étudiées se retrouvaient pour la plupart exprimées au travers des balbutiements initiaux du cinéma. Les cinéastes ont rapidement essayé de donner une voix à leurs personnages (mécontent de ne pouvoir que reproduire des images animées), les robots se sont invités comme antagonistes dès

1927 avec le *Métropolis* de Fritz Lang - et sûrement avant dans des œuvres moins retenues par l'histoire -, les morts qui se relèvent font presque partie de l'essence même du médium, avec *La Destruction d'un mur* des frères Lumière (un mur est détruit, puis remonté en inversant la projection de la destruction) et la réminiscence qu'implique l'inscription de l'image sur pellicule (condamnant les acteurs à une éternité d'errance entre des images mimant des bribes de ce qu'à été leur vie).

D'autres concepts ont été réemployés d'une partie à une autre, comme la Honte Prométhéenne de Günther Anders, ou bien la Vallée de l'Étrangeté de Masahiro Mori qui, à leur manière, ont pu nous apporter des pistes de réflexion sur ce que signifiait « cinéma post-apocalyptique ».

Car si nous avons vu en introduction que le cinéma d'après l'apocalypse ne pouvait exister - notamment car le monde ne peut plus être de facto – c'est car les réflexions ici permettaient également de répondre à ce que pouvait être cette apocalypse. Il ne s'agit en effet pas de la fin des temps ou de la fin de l'humanité, mais de la fin de son hégémonie dominatrice sur toutes les espèces. Nous pouvons remarquer que les différents films mettent tous en avant des personnages humains dans un monde où ces derniers ne devraient plus exister car renversés de leur position ou quasiment éteints. Ces rares survivants formés en communauté sont alors les seuls repères physiques pour des spectateurs bien humains, qui refuseraient peut être de regarder un film où leur espèce a complètement disparu. Le post-apocalypse ne désigne pas une fin du monde, mais un monde suivant la révélation – je rappelle qu'apocalypse signifie dé-voilement – selon laquelle l'être humain n'est qu'un animal parmi les autres, qu'il est perfectible et faible en comparaison à ce qu'il peut lui-même créer.

Ce mémoire s'est en effet concentré sur le cinéma dit « post-apocalyptique » et non pas « apocalyptique » (où la transition entre l'avant et l'après s'est opérée) afin d'éviter de retomber toujours sur l'évènement *choc* qu'induit cette transition et s'intéresser à la manière dont les personnages ont pu s'adapter – ou non – à ce nouveau statut de dominé. Nous n'avons de ce fait pas pu aborder les sujets des catastrophes naturelles, qui pourraient faire l'objet d'un mémoire à part entière tant les raisons et répercussions sont nombreuses.

De la même manière, les extraterrestres n'ont pas été évoqués afin de rester sur une approche terrestre, à échelle humaine, de l'évolution. Les voyages intergalactiques et leurs conséquences sur l'humanité pourraient eux aussi faire partie d'une recherche fournie et intéressante, mais trop éloignée de l'objectif initial de cette dernière.

J'ai essayé, afin d'éviter de trop m'éparpiller, de me concentrer sur quelques sagas majeures propres à chaque thème, mais il est évident que de nombreux films peuvent nuancer ce qui a été dit ici, et que d'autres auraient été tout aussi intéressants à étudier, tant par leur forme plastique que par leur fond théorique. Bien que la partie sur les zombies ait offert plus d'exemples ponctuels, nous avons majoritairement parlé des films de la saga de Georges Romero, le créateur du genre zombie moderne, ainsi que de la saga *28... plus tard*, qui a relancé une vague d'intérêt pour l'humain anthropophage via ses infectés. Il a été compliqué de trouver des films post-apocalyptiques mettant la création humaine comme antagoniste, l'erreur étant bien souvent liée à la bombe nucléaire plutôt qu'à une machine ayant pris le contrôle de l'humanité, j'ai donc décidé d'utiliser l'un des films les plus connus avec *Terminator*, pour évaluer les idées par le cinéma mainstream et plus intimistes avec *I am Mother*.

Les trois sous-genres étudiés ont donc apporté des réponses différentes mais complémentaires à mon questionnement initial, toutes basées sur l'opposition avec l'Homme. En tant que créateur des différentes œuvres, il est évident que le regard apporté sur chaque créature cherchant à s'emparer du contrôle tant chéri de la Terre est empreint de subjectivité toute relative à la race humaine. La sauvagerie est ainsi critiquée, l'amoralité est exagérée tout autant que la moralité. Le singe est un opposé naturel de l'Homme, un cousin qui aurait pu être à notre place si une pierre avait été un peu plus sur la droite que ce qu'elle a été, et dont la prise de conscience de ses capacités nous effraie.

La machine est notre création. Bien plus puissante que nous, elle pourrait nous écraser ou nous rendre inutiles, dépendants d'elle, au point où nous deviendrions les esclaves dans une société gérée par quelques entreprises contrôlant les machines qui, à leur tour, pourraient comprendre leur potentiel et se rebeller. Dépourvue de sentiment, elle est notre opposée créée et prise pour son impassibilité.

Le zombie, finalement, est une altération du stade final de l'Homme. La mort est censée être un repos éternel du corps, mais le mort vivant force le corps à continuer de bouger, de se nourrir un peu plus sans pour autant avoir de but, de nécessité. Il est notre opposé moral, incapable de penser, de prévoir, de vivre.

On peut alors se demander si le cinéma ne nous pose pas une autre question. Si l'angoisse de l'Homme face à sa propre substitution par un être similaire et opposé à la fois ne vient pas d'une question interne plus complexe : sommes-nous si exceptionnels ? Si d'autres êtres peuvent venir à bout de nous, peuvent nous imiter ou nous contrôler, alors sommes-nous aussi forts qu'on aime le dire ?

La fiction post-apocalyptique reste une fiction, qu'importe son degré de réalisme ou d'anticipation. Elle est une création purement humaine qui reflète les angoisses des époques où elles sont créées. La première saga de *La Planète des Singes* prend place au moment de la course à la conquête de l'espace, et les astronautes se perdent dans le cosmos suite à une erreur technologique, la troisième est créée lors d'une inquiétude planétaire quant aux maladies propagées par les animaux (grippes aviaires, vache folle, VIH...) et de la crise climatique. Les premiers zombies romériens sont arrivés à une période où la société s'individualisait tout en aliénant les individus, les infectés y ajoutent une angoisse de la contamination. Les robots sont devenus des objets courants dans notre quotidien sur lesquels nous nous reposons, au point de laisser les nouvelles générations être en partie éduquées par des éléments technologiques (réseaux, jeux vidéos, télévision...).

Ce ne sont donc pas de simples idées sorties d'un chapeau magique, mais bien le miroir d'une société en pleine crise existentielle.

On peut ainsi se demander ce qu'il en sera des futurs films post-apocalyptiques : quelles métaphores s'imposeront aux réalisateurs et écrivains pour témoigner des enjeux de notre civilisation, au croisement entre guerre, famine, crise écologique, crise identitaire, repos sur l'IA, recul du vieillissement, changements des mœurs.

Bibliographie

Ouvrages antiques :

Hésiode, *Théogonie*, Grèce, vers -700 av JC

Jean De Patmos, *L'Apocalypse*, ~95

Moïse, « La Tour de Babel », *La Génèse*, Chapitre 11, XIIe siècle av JC

Platon, *Protagoras*, ~420 av-JC

Saint Jean Chrysostome, *Opera...*, vol. VIII

Ouvrages :

Lemaître (Barbara), *Zombie, une fable anthropologique*, Paris, Presse Universitaire de Paris Ouest, Coll. « L'Oeil du cinéma », 2015.

Echard (Bénédicte), *Souffrance spirituelle du patient en fin de vie*, Toulouse, Eres, 2006.

Flammarion (Camille), *Apocalypse*, New York, Collection Focus, 2012.

Morin (Edgar), *Le Paradigme perdu*, LIEU, Éditions du Seuil, 1973.

Agamben (Giorgio), *État d'Exception (Homo Sacer, II, 1)*, Paris, traduit de l'italien par Joel Gayraud, Editions du Seuil, 2003.

Agamben (Giorgio), *Homo sacer, le pouvoir souverain et la vie nue*, Paris, traduit de l'italien par Marilène Raiola, Editions du Seuil, 1997.

Anders (Günther), *L'Obsolescence de l'Homme* (1956), traduit de l'allemand par Christophe David, Paris, Editions Ivrea, 2002.

Bergström (Ingvar), *Dutch still-life painting in the 17th century*, LIEU, Hacker Art's Book, 1982.

Ziegler (Jean), *Les Vivants et la mort*, Paris, Éditions du Seuil, 1975.

Bond (Jeff), Fordham (Joe), *La Planète des singes : Toute l'histoire d'une saga culte*, Paris, Hugonn & Muninn, 2014.

Marx (Karl), *Le Capital. Critique de l'économie politique* (1867), traduit de l'allemand par Etienne Balibar, LIEU, Presse Universitaire de France. 1993.

Chevalier-Chandeigne (Olivia), *La philosophie du cinéma d'horreur*, Paris, Ellipses, 2014.

Szendy (Peter), *L'Apocalypse cinéma, 2012 et autres fins du monde*, Nantes, Capricci. 2012.

Ariès (Philippe), *Essais sur l'histoire de la mort en Occident*, Paris, Éditions du Seuil, 1975.

Ariès (Philippe), *L'Homme devant la mort*, Paris, Éditions du Seuil, 2014.

Descartes (René), *Discours de la méthode*, Paris, Joannes Maire, 1637.

Freud (Sigmund), *L'inquiétante étrangeté (Das Unheimliche)*, traduit de l'allemand par Marie Bonaparte, Paris, Gallimard, 1933.

Hobbes (Thomas), *Léviathan*, Londres, 1651.

Jankélévitch (Vladimir), *La Mort (1977)*, Paris, Flammarion, 2017.

Jankélévitch (Vladimir), *Penser la mort ?*, Paris, Éditions Liana Levi, 1994.

Harari (Yuval Noah), *Sapiens, une brève histoire de l'Humanité*, (2012), traduit de l'anglais par Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Éditions Albin Michel, 2015.

Articles :

Pelissolo (Antoine), Cautrès (Bruno), Ward (Jeremy) , Laurent (Bibard), Patrick (Zylberman).« Pourquoi a-t-on peur face à l'épidémie ? », *The Conversation*, LIEU, 2020.

Mitchell (Charles P.), *A Guide To Apocalyptic Cinema*, Connecticut/London, Greenwood Press, Westport, 2001.

Morin (Edgar), « L'Homme et la mort, Entretien avec Edgar Morin », *La fin de vie, G rontologie et soci t  n 90*, LIEU, 1999.

Schr dinger (Erwin), "Nature and the Greeks", *Nature and the Greeks and Science and Humanism* (1951), Cambridge, Cambridge Press University, 2014.

Morris (Ian), *Death-Ritual and Social Structure in Classical Antiquity*, LIEU, Cambridge University Press, 1992.

Zhixin Sun (Jason), « The first Emperor : China's Terracotta Army », *American Journal of Archaeology* Vol. 113, No. 3, LIEU, Juillet 2009.

Cavallin (Jean-Christophe), *La Terre Promise : Variation 1 sur la trilogie La Plan te des Singes (2011- 2017)*, LIEU, Diacritik, 2018.

Cavallin (Jean-Christophe), *Le Rubicon du Symbolique : Variation 2 sur la trilogie La Plan te des Singes (2011-2017)*, LIEU, Diacritik, 2018.

Cavallin (Jean-Christophe), *A like Ape : Variation 3 sur la trilogie La Plan te des Singes (2011-2017)*, LIEU, Diacritik, 2018.

Cavallin (Jean-Christophe), *L'Objet du pouvoir. Variation 4 sur La Plan te des Singes*, LIEU, Diacritik, 2018.

Sango  (Jean-Claude), « La mortalit  infantile en Europe occidentale au XVIII  si cle », dans Fossier (Robert), *La petite enfance*, Toulouse, Presses universitaires du Midi, 1997.

Vervaeke (John), Mastropietro (Christopher), Miscevic (Filip), *Zombies in western culture, a twenty-first century crisis*, Cambridge, Open Book Publishers, 2017.

H llgren (Markus) and Buchanan (David A), « The Dark side of group behavior : Zombie Apocalypse lesson », *Academy of management perspective* vol 34 n 4, LIEU, 2020.

Mori (Masahiro), « The Uncanny Valley », LIEU, *Gradhiva*, 2012.

Kirsten (Moana Thompson), "Apocalyptic Dread - American Film at The Turn of The Millennium", Albany, State University of New York Press, 2007.

Clément (Pierre) « Demain les singes. Aux sources de la Planète des singes (1963) », *CCSD; Revue de la Bibliothèque nationale de France*, n°61, LIEU, 2020.

Livres :

Shelley (Mary), *Frankenstein ou le Prométhée Moderne* (1818), traduit de l'anglais par Alain Morvan, Paris, Gallimard, 2014.

Boulle (Pierre), *La Planète des singes*, Paris, Éditions Pocket, 1963

Pour approfondir/lecture non exploitée :

Balzeau (Antoine) ; Beaune (Sophie A), *Notre Préhistoire. La Grande Aventure de la famille humaine*, Saint-Étienne : Belin, 2016.

Bateson (Gregory), *Vers une écologie de l'esprit* (1972), traduit de l'anglais par Perial Drisso, Laurencine Lot et Eugène Simion, Paris : Éditions du Seuil, 1977.

Bégin (Richard), « D'un sublime post-apocalyptique », *Appareil*, LIEU, 2010.

Berger (James), *After the End. Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1999.

Boudou (Nadine), « Les représentations post-apocalyptiques de l'Anthropocène. Imaginaires du désastre », *Recherches & éducations*, LIEU, 2021.

Caillois (Roger), « L'univers de l'animal et celui de l'homme », dans *Le Robot, la bête et l'Homme. Rencontres internationales de Genève 1965*, Neuchâtel, Les Éditions de la Baconnière, 1965.

Charredib (Karim), *Zombies ! : Une lecture corrompue du cinéma*, Aix-en-Provence : Rouge Profond, 2022.

Christie (Deborah) ; Lauro (Sarah Juliet), *Better Off Dead: The Evolution of the Zombie as Post-Human*, New York, Fordham University Press, 2011.

Colson (Raphaël) ; Betan (Julien), *Zombies !*, Lyon, Les Moutons Électriques, Bibliothèque des Miroirs, 2009.

Coquio (Catherine) ; Engélibert (Jean-Paul) ; Guidée (Raphaëlle) (dir.), *L'Apocalypse : une imagination politique*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2018.

De Baecque (Antoine) ; Chevallier (Philippe), *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Paris, Quadrige, 2016.

Engélibert (Jean-Paul), *Fabuler la fin du monde, la puissance critique des fictions d'apocalypse*, Paris, La Découverte, 2019.

Heffernan (Teresa), *Post-Apocalyptic Culture: Modernism, Postmodernism, and the Twentieth-Century Novel*, Toronto / Buffalo / London, University of Toronto Press, 2008.

Heidegger (Martin), *Être et Temps (Sein und Zeit)* (1927), traduit de l'allemand par François Vezin, Paris, Gallimard, 1990.

Heim (Leah) ; Hershman (Olivia), « Imagining the Post Apocalypse », *Digital Literature Review*, Issue 5, LIEU, Ball State University, 2018.

Hougue (Clémentine), « Pour une apocalypse critique », *Acta fabula*, vol. 20, n° 9, LIEU, Novembre 2019.

Hougue (Clémentine), « De la victime à la guerrière : transformations et permanences des représentations du féminin dans les fictions zombies », *Revue Interrogations ?*, n° 33, LIEU, 2021.

Inguanzo (Ozzy), *Les Zombies au cinéma : l'histoire ultime des morts-vivants à l'écran*, Paris, Hoëbeke, 2017.

Lauro (Sarah Juliet), *The Transatlantic Zombie: Slavery, Rebellion, and Living Death*, New Jersey / London, Rutgers University Press, 2015.

Marcuse (Herbert), *L'Homme unidimensionnel* (1964), traduit de l'anglais par Monique Wittig, Paris, Les Éditions de Minuit, 1968.

Matheson (Richard), *Je suis une légende* (1954), traduit de l'anglais par Nathalie Serval, Paris, Denoël, Folio SF, 2001.

Pepin (Amélie), *Du mythe à la subversion : trois manifestations de la figure du zombie filmique*, LIEU, Université de Sherbrooke, 2011.

Pitetti (Connor), « Uses of the End of the World: Apocalypse and Postapocalypse as Narrative Modes », *Science Fiction Studies*, vol. 44, n° 3, LIEU, Novembre 2017.

Teilhard de Chardin (Pierre), *Le Phénomène humain*, Paris, Éditions du Seuil, 1956.

Twohy (Margaret), *From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture*, LIEU, Trinity College Dublin, 2008.

Audrey (Viguié), « La Planète des singes de Pierre Boulle (1963) : entre théorie(s) évolutionniste(s) et conscience cosmique », *ReS Futurae* [en ligne], 18 | 2021, mis en ligne le 17 décembre 2021.