



# Les nouveaux morts

*Une analyse théologique de la culture zombie*



**Introduction.** Quel rapport entre un zombie et le roi Salomon ? Réponse : les deux occasionnent une méditation sur la mort... mais surtout sur la vie et les vivants. Retour sur un phénomène de société : la culture zombie et notamment la série *The Walking Dead*.

**Qu'est-ce qu'un zombie ?** A l'origine, le zombie est un être humain possédé par un esprit, suite à une pratique vaudou. Mythe populaire en Afrique de l'ouest et en Haïti, il s'est exporté aux USA dès les années 40/50 (*I walked with a zombie*, 1943 ; *Teenage zombies*, 1959), mais c'est *La nuit des morts-vivants*, de G. Romero, qui a défini le genre en 1968. Depuis, le zombie s'est propagé, avec un essor particulier dans les années 2000 : depuis les films d'horreur en série et leur *re-makes* (dont le titre se finit généralement en "...of the Dead"), en passant par les comédies romantiques et parodiques, jusqu'aux docu-fictions, sans oublier l'apocalyptique.<sup>1</sup>

Aujourd'hui, mort ou vivant<sup>2</sup>, le zombie est un humain qui a été dépossédé de sa personnalité, devenant insensible, irraisonné et dénué d'instinct de conservation. La cause ? Virus, déchets toxiques, radiations... Une pulsion inextinguible (faim ou rage) le mène à attaquer tout être vivant en vue, propageant son état contagieux par morsure. Enfin, le cerveau est son seul organe vital.

**Culture zombie ?** Les mêmes règles de base s'appliquent souvent dans les histoires de zombies, convergeant vers la création d'un univers conceptuel : l'apocalypse zombie.

Une sous-culture s'y est développée : jeux de société (*Zombies*, *Off the Dead*, *City of Horror...*), jeux vidéo (*Resident Evil*, *Judge Dredd vs Zombies...*), applications pour smartphone (*Plants vs Zombies*, *Zombie Farm...*), jeux de rôle et dérivés (notamment les "marches zombies", qui font d'Halloween le pendant macabre du carnaval), mais aussi les *comic books*, notamment *Zombie Avengers* de Marvel et bien sûr *The Walking Dead* (*TWD* dans la suite de l'article), le dernier phénomène zombie en date, adapté en série télé dès 2010.

Même Pâques est tourné en ridicule par les détracteurs du christianisme, qui l'ont rebaptisé "*Zombie Jesus Day*", accusant Jésus (c'est-à-dire l'Eglise) de faire de ses fidèles une masse d'êtres décérébrés, eux-mêmes voués à répandre ce mal.

**Made in USA.** Malgré un succès international du genre, rares sont les autres pays qui s'y mettent : quatre films à Londres (*Shaun of the Dead*, les deux *28 days*, et *Cockneys vs. Zombies*) et en Espagne (trilogie *[REC]*), un seul en France (*La Horde*), à Sidney (*Last of the Living*), et à Tokyo (*Tokyo Zombie*). Question de budget, ou bien de culture populaire des armes à feu ? Quoi qu'il en soit, le genre zombie demeure essentiellement américain.

---

<sup>1</sup> **Horreur** : *Night of the Living-Dead* (1968 & 1990), *Dawn of the Dead* (1978 & 2004), *Day of the Dead* (1985 & 2008), *House of the Dead* (2003), *Army of the Dead* (2004), *Land of the Dead* (2005), *Diary of the Dead* (2007), *Dance of the Dead* (2008), *Zone of the Dead*, *Survival of the Dead* (2009), *Evil Dead* (1981 & 2013). **Comédies romantiques** : *Shaun of the Dead* (2004), *Warm Bodies* (2013). **Parodies** : *Fido* et *Black Sheep* (2006), *Zombieland* et *Dead Snow* (2009), *Cockneys vs. Zombies* (2012). **Docu-fictions** : voir notamment la trilogie *[REC]* (2007, 2009, 2012), avec son *re-make* américain *Quarantine* (2008) qui donnera lieu à une suite (2011). **Films apocalyptiques** : *28 jours plus tard* (2002), *28 semaines plus tard* & *I am Legend* (2007), *World War Z* (2013), et les *Resident Evil* (2002, 2004, 2007, 2010, 2012).

<sup>2</sup> Mort, le plus souvent. Bien que les notions de zombie et mort-vivant tendent à se rejoindre, ce n'est pas toujours le cas. Ainsi, *World War Z* et *28 jours plus tard* sont des films de zombies, mais pas des films de morts-vivants.

**Enjeux fondamentaux.** Chargé en critique sociale, le genre nous en dit plus sur les humains que sur les zombies : individualisme, autoritarisme, désinhibition, solitude, abandon, peur de la mort, et surtout différence entre vraiment vivre et simplement survivre.

Quant à l'apocalypse généralement associée, souvent accidentelle ou inexplicée, elle présente un monde conflictuel, plein de mort(s) et vide de sens, que les protagonistes doivent repeupler autant physiquement que spirituellement. C'est le berceau idéal d'un récit postmoderne, où chacun est libre de créer ou découvrir le sens qu'il veut donner à la vie et au monde.

En outre, deux questions essentielles sont soulevées : reste-t-il quelque chose d'humain chez les zombies, et peut-on les guérir ? On a toujours répondu non à la seconde<sup>3</sup>, et le plus souvent, à la première aussi, or ce n'est pas par hasard.

**Que reste-t-il de nos humains ?** Les zombies symbolisent une menace constante pour l'Humanité comme pour notre humanité. Aussi lents et décérébrés qu'ils puissent être (et ce n'est pas toujours le cas), ils nous font peur parce qu'ils peuvent nous tuer, mais aussi parce qu'ils peuvent nous contaminer et nous rendre pareils à eux. Et pourtant, on craint autant le néant d'humanité de leur condition qu'on recherche l'humanité de nos proches zombifiés.

En effet, une scène classique du genre est celle où un personnage hésite ou se refuse à attaquer un zombie qu'il connaissait avant qu'il ne soit zombifié. Sensiblerie naïve au goût des téléspectateurs, c'est pourtant le reflet réaliste de la complexité du deuil et du sens de l'identité.

Pourtant, si tuer un zombie, ce n'est pas tuer l'être humain qu'il fut, alors l'identité (l'âme) humaine est entièrement distincte du corps - ou, au mieux, elle est distincte des composants physiques<sup>4</sup>. Quand dans *TWD* certains personnages insistent pour enterrer les corps des zombies qu'ils connaissaient avant, c'est plus pour réaffirmer l'existence et la valeur de leur identité humaine passée que pour aider leur "âme" à trouver le repos.

Quoi qu'il en soit, cette réflexion utilitariste (car fortement motivée par un pragmatisme de survie) révèle une vision du monde païenne, le dualisme platonicien, bien qu'elle pose effectivement la question de l'âme (qu'on appelle ça identité, esprit, ou humanité), et offre peut-être involontairement une critique du physicalisme.

Car si un cadavre réanimé donne une telle monstruosité, si cette restauration mécanique de la vie n'est qu'une affreuse parodie d'humanité, alors les êtres humains peuvent-ils réellement ne se résumer qu'à un tas d'atomes, de cellules et d'influx nerveux ? Et sinon, d'où tient-on notre âme ?

Certains jouent avec cette question des vestiges d'humanité : le peu que les zombies manifestent de leur ancienne vie est, ironiquement, l'acquis culturel d'une société malade. Autrement dit, certains aspects de notre vie présente sont compatibles avec une existence de zombie... Par exemple, dans *Dawn of the dead*, ils demeurent hantés par le consumérisme qui a caractérisé leur vie et affluent en masse au centre commercial. Et si cette société nous zombifiait avant l'heure ? Une réplique marquante appuie cette critique à peine dissimulée, lorsqu'un personnage du film demande à un autre "*Mais c'est quoi, ces choses ?*", et qu'on lui répond "*C'est... nous. Voilà tout!*".

---

<sup>3</sup> Seule exception : le film *Warm Bodies*, où l'on peut guérir de la première phase de zombification par ce remède hollywoodien universel qu'est l'amourette candide de deux adolescents. Certains films de Romero ont des zombies pensants (*Night of the Living-Dead*, *Land of the Dead*).

<sup>4</sup> Au mieux, c'est leur agencement, leur ordre, qui est déterminant, mais l'ordre est-il en soi une chose physique ?

**Défouloir de bas-instincts.** Dans les histoires de zombies plus que dans celles de n'importe quel autres morts-vivants ou monstres, le gore et la violence gratuite dominent les relations entre les personnages et leur environnement - et ça plaît.

Déshumaniser l'ennemi pour en justifier le traitement inhumain, c'est la rhétorique typique des régimes totalitaires<sup>5</sup>. Mais quand ça ne suffit pas, on s'arrange pour que le bourreau pense à la souffrance induite par son travail - nécessaire - plutôt qu'à celle de ses victimes, et on le félicite pour son courage et son endurance "pour la cause".

Déshumaniser les zombies<sup>6</sup> et focaliser l'attention sur les difficultés psychologiques des protagonistes, obligés de tuer pour survivre, suit la même logique. Les scènes les plus gores sont ainsi justifiées, passant presque inaperçues du point de vue éthique, comme si la monstruosité du mal qui frappe les humains ne pouvait être contrée que par une violence tout aussi bestiale et abrutissante de la part de ces derniers (donnant lieu à des classements hebdomadaires<sup>7</sup>).

Outre brutaliser, on peut instrumentaliser : dans *TWD*, le Gouverneur envoie des zombies sur la prison, refuge de Rick Grimes. L'inverse est également possible, amenuisant la séparation entre humain et zombie : Shane Walsh, par exemple, sacrifie Otis pour échapper aux zombies.

C'est peut-être là la question la plus profonde du genre : comment survivre dans ce désert d'humanité tout en conservant la sienne ? Habituellement, les personnages ne survivent qu'en démontrant tôt ou tard des vertus cardinales de l'humanité (compassion, solidarité, résilience...), et en fait, l'apocalypse zombie est une occasion rêvée de les mettre en oeuvre, un incubateur social d'utopie : les humains sont forcés de faire des choix difficiles, réfléchis et constructifs.

Cependant on peut raisonnablement soupçonner que derrière des prétentions de réflexion philosophique (qui ne sont d'ailleurs pas uniques aux films de zombies), c'est finalement la forme elle-même qui est porteuse du genre plutôt que le fond. Ce dernier sert en somme d'exutoire à certaines pulsions de barbarie, mais ne les résout pas, puisqu'il les entretient et les magnifie, tendant à y habituer son public comme à un divertissement.

Le téléspectateur peut donc s'adonner par procuration à cette violence gratuite envers ces êtres qui ressemblent à s'y méprendre à des humains. Déculpabilisants, les films de zombies invitent à une démission morale, un recentrage sur soi et l'assouvissement de ses honteux désirs profonds.

*TWD*, qui a d'abord impressionné par la qualité des effets spéciaux liés aux zombies<sup>8</sup> est un bon exemple déshumanisation et le défouloir. Comme l'aventure progresse, les ressorts scénaristiques et la mise en scène sont manifestement de plus en plus destinés à satisfaire l'appétit insatiable du public pour le gore<sup>9</sup> - au risque de lasser.

---

<sup>5</sup> Voir les [posters de propagandes](#) des régimes Nazi, Fasciste et Bolchévique.

<sup>6</sup> D'ailleurs avec le temps les zombies ont perdu la capacité d'énoncer leur intérêt particulier pour la cervelle humaine, et en fait ils ont perdu cet intérêt tout court, élargissant leur régime à toute chair palpitante.

<sup>7</sup> "L'éclatage de zombie de la semaine" ("*Zombie Kill of the Week*", cf *Zombieland*) célèbre, principalement sur youtube, les mise à mort de zombie visuellement divertissantes... tuer est un jeu amusant (il y a même une application pour ça).

<sup>8</sup> Dès le premier épisode, [l'image d'un zombie](#) fera le buzz et occasionnera une mini-série de webisodes promotionnels.

<sup>9</sup> Selon la scène, les zombies peuvent sortir de nulle part ou approcher sans bruit (même en pleine forêt), surprenant les plus vigilants, et les humains ont la peau trop facilement transpercée et déchirée par les doigts des zombies.

**Ce mal qui nous ronge.** Détail intrigant car inexpliqué, dans *TWD* on apprend que tout le monde est porteur de ce mal qui transforme les gens en zombies. Si auparavant la zombification était considérée presque inévitable dû à des risques extérieurs de contamination, elle est maintenant le développement logique de notre état intérieur. C'est dit : le mal est en nous<sup>10</sup>.

Mais de quel mal s'agit-il ? Est-ce la tentation de vivre une vie dénuée de sens ? Ou bien celle d'abandonner sa coûteuse liberté pour se résigner à un esclavage dégradant ? Ou encore, celle de donner libre cours à ses plus bas instincts ? L'étrange attrait qu'on éprouve pour ces morts-vivants pourrait bien nous faire prendre conscience de notre statut de "mourants-vifs".

L'absurde, l'esclavage, la bestialité et la mort (ce qui rejoint ce concept politiquement incorrect de péché) sont en nous depuis l'aube de l'humanité et pourtant nous aspirons à une vie meilleure. Le retour et le succès de ces thèmes sous la forme des zombies nous montre que, malgré tous nos efforts - l'éducation, le progrès scientifique, les avancées sociales et politiques - le mal est toujours là, parce que nous sommes toujours là.

Plus ou moins conscients de ça, nous luttons contre la culpabilité qui en découle. Pour cela, nous choisissons de marcher dans l'obscurité : anesthésier sa conscience par overdose de scènes de violence, nier que le mal existe, ou se laisser vaincre en revêtant ses formes à Halloween, sont autant de tentatives d'échapper à nous-mêmes.

**"C'est... nous. Voilà tout".** Et oui, au final, nos revenants sont à notre image. Ce sont les idoles que nous nous sommes créées et les démons que nous voulons exorciser : on les craint autant qu'on les désire, on se cherche en eux autant qu'on les renie, on attend d'eux qu'ils donnent un sens à notre vie tout en les utilisant pour nier que la vie en ait un...



Voilà le problème, et c'est un problème que l'on vit différemment dans divers aspects de notre vie, et depuis toujours, un problème qu'on ne peut résoudre par nous-mêmes parce qu'on en est une pièce centrale. Ironiquement, c'est un revenant qui nous a montré la solution, ou plutôt, qui est la solution.

Ce revenant, c'est Jésus, et il sait que les zombies, c'est nous. A ceux qui croient que devenir chrétien, c'est devenir un zombie, il répond : vous êtes déjà des zombies ! Il sait que nous sommes prisonniers et malades de notre condition humaine, et il peut nous en délivrer parce qu'il a taillé la route devant nous : il est mort et ressuscité, il connaît le chemin, et il se propose comme guide.

*"Je suis la lumière du monde. Celui qui me suit ne marchera pas dans les ténèbres, mais il aura au contraire la lumière de la vie."* - Evangile de Jean, chapitre 8, verset 12.

---

<sup>10</sup> On accepte cette conviction de péché avec une facilité étonnante, tout inexplicée qu'elle soit, même si la vision du monde qui l'accompagne peut largement faire varier les interprétations. Par exemple, dans la lignée des récits d'écologie apocalyptique (*Colère* de D. Marquet, 2001; *Phénomènes* de N. Shyalaman, 2008), on peut imaginer que c'est une auto-régulation naturelle du monde contre cette Humanité qui la gangrène. Vision postmoderne dérivée des philosophies et religions orientales, appliquée au principe du jugement dernier, c'est aussi l'occasion d'un nouveau et meilleur commencement puisque peu d'humains demeurent, et tous sont vertueux.

# Bibliographie / Webographie

[Zombies Are Us](#) - pp.1-20 (google books).

Recueil d'essais divers sur les zombies,  
Edité par C.M. Moreman et C.J.Rushton.

[Zombies Are Us, 2013 edition](#)

Article de Terry Mattingly sur le recueil *Zombies Are Us*,  
Publié sur le site Patheos.

[4 Reasons Zombies Won't Die](#)

Article de Barry Cooper,  
Publié sur le site *The Gospel Coalition*.

**Autres ouvrages recommandés :**

[The Undead and Theology](#)

Recueil d'essais théologiques sur les vampires, les zombies, et autres morts-vivants.  
Sous la direction de K. Paffenroth et J.W. Morehead.