

LES VIES DE
THE **WALKING**
DEAD

Maxence Degrendel

Les Vies de The Walking Dead. En quête d'humanité
de Maxence Degrendel
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions —  Facebook.com/ThirdEditionsFR —  Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

Édition : Damien Mecheri

Assistants d'édition : Ken Bruno et Ludovic Castro

Textes : Maxence Degrendel

Relecture : Pierre Van Hoesserlande (préparation de copie) et Sylvie Bernard (épreuves)

Mise en pages : Julie Gantois

Couverture classique : Paul Ambrosino

Couverture First Print : Alex Maleev

Montage des couvertures : Marion Millier

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions au comics *The Walking Dead* et à ses dérivés.

L'auteur se propose d'analyser ces œuvres dans ce recueil unique qui revient sur les coulisses de leur création et les décrypte à travers des réflexions originales.

Le visuel des couvertures est inspiré de *The Walking Dead*.

The Walking Dead est une marque d'Images Comics et Delcourt. Tous droits réservés.

Édition française, copyright 2023, Third Éditions.

Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-37784-236-0

Dépôt légal : janvier 2023

Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris.

LES VIES DE
THE **WALKING**
DEAD
EN QUÊTE D'HUMANITÉ



THIRD
éditions

Sommaire

PRÉFACE	07
AVANT-PROPOS	13
PREMIÈRE PARTIE : LES COULISSES DE LA CRÉATION	19
Chapitre 1 : Le comics	21
Chapitre 2 : Les séries	51
Chapitre 3 : Les jeux vidéo	83
DEUXIÈME PARTIE : HISTOIRE ET PERSONNAGES	113
Chapitre 4 : Un abrégé du comics	115
Chapitre 5 : Dramatis personae	133
Chapitre 6 : Divergences et errances de la série télévisée	163
TROISIÈME PARTIE : ANALYSE DES THÉMATIQUES	179
Chapitre 7 : La fin d'un monde	181
Chapitre 8 : État de nature et reconstruction	191
Chapitre 9 : Au cœur de la violence	203
Chapitre 10 : Le deuil biparti	223
CONCLUSION	239
BIBLIOGRAPHIE	245
REMERCIEMENTS	253

LES VIES DE
THE **WALKING
DEAD**

EN QUÊTE D'HUMANITÉ

Avant-propos



AVOUONS-LE d'entrée de jeu, les pages du livre que vous vous apprêtez à sillonner ont été écrites dans un contexte pour ainsi dire cocasse. Alors que le monde est frappé par la pandémie de COVID-19 qui éprouve durement les fondations de notre société, que la méfiance de l'autre et de son corps, qui apparaît soudain comme hautement contagieux, devient une norme, et que, pour application officielle à cela, une succession de confinements sont déclarés dans de nombreux pays, l'auteur s'est dit que ce serait une excellente idée d'écrire un livre sur *The Walking Dead*.

Les ressemblances entre cet univers, originellement publié sous la forme d'un comics, et notre propre quotidien sont nombreuses et troublantes. Il suffirait d'un rien pour faire de cette fiction à succès une anticipation pour notre réalité. Certes, il n'est pas encore question de zombie mangeur de chair humaine par chez nous. Cependant, *The Walking Dead* n'est pas tant une histoire qui traite de morts-vivants. Bien sûr, ils existent et sont même présents en grand nombre. Il est pourtant probable que si son scénariste, Robert Kirkman, s'était décidé à les remplacer par des rats mutants enragés ou des plantes carnivores anthropomorphes, son récit serait resté sensiblement le même. Parce qu'ici, il est question de drames humains avant tout. Les trahisons, la violence, la maladie et la mort jalonnent l'épopée crasseuse de Rick, son protagoniste. Le rôdeur – l'appellation de ces créatures délabrées qui ont été des femmes, des hommes et des enfants, et qui déambulent désormais dans les villes et les campagnes – constitue certes un ressort dramatique central prenant l'apparence du miroir de notre humanité, mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un ressort parmi tant d'autres, comme Robert Kirkman l'a clamé à de nombreuses reprises. Nous nous ferons une joie d'explorer ici toute la richesse de ces thématiques.

Néanmoins, plonger dans les méandres de *The Walking Dead* peut se révéler anxiogène. S'il ne s'agit que d'une fiction, elle tend à avoir l'odeur et le goût du réel. À une époque où le simple fait de prendre un bain de foule à l'occasion des courses au supermarché devient un risque de contamination, avec tout le stress que cela occasionne, comment ne pas faire un parallèle avec la terreur que ressentent les survivants à l'idée d'être mordus par un rôdeur ? Que ce soit dans la bande dessinée

ou dans ses déclinaisons en séries télévisées et en jeux vidéo, toutes les histoires de *The Walking Dead* partagent une scène commune. Badigeonnés de viscères de zombies pour se confondre parmi eux, les personnages traversent une horde de rôdeurs incontournable. Le moindre faux pas, le moindre éclat de voix et les créatures se retournent immédiatement contre les vivants pour les mordre, les transformant en monstres cannibales.

Le récit dont traite ce livre n'est pas seulement celui de Rick, Glenn, Michonne, Maggie et les autres. C'est également le nôtre. Puisqu'il soulève des sujets actuels et ô combien douloureux tels que l'effondrement de la civilisation ou le deuil, il cristallise nos peurs contemporaines. Il ravive cette appréhension au sujet de notre société, cette possibilité qu'elle ne tienne bientôt plus le choc face au dérèglement du climat, aux catastrophes naturelles, aux pandémies, etc. Et par-dessus tout cela, *The Walking Dead* nous ramène à ce sentiment de perte, que ce soit au sujet d'êtres chers certes, mais aussi de notre mode de vie, le confort de notre foyer ou encore la sécurité vis-à-vis de nos besoins fondamentaux comme l'accès à l'eau ou à la nourriture.

Cela étant dit, et pour ne pas nous enfoncer dans le désespoir sans un filet de sécurité, *The Walking Dead* est, malgré toute sa noirceur, une œuvre profondément optimiste. Il atteste qu'une catastrophe de cette ampleur n'est pas la fin du monde, seulement la fin d'un monde. Certes, le cheminement est douloureux, mais comme Rick nous l'enseignera au terme de son périple, c'est en construisant une vision d'avenir commune que l'humanité sera en mesure de se relever après avoir été jetée à terre.

Chers lecteurs avisés, nous espérons que ce présent ouvrage, dédié à l'une des plus formidables œuvres de la bande dessinée américaine et de ses ramifications, saura vous offrir toutes les réflexions et les émotions que l'auteur a lui-même traversées au cours de son exploration de l'univers de *The Walking Dead*.

L'AUTEUR

Maxence Degrendel est un amoureux des histoires : celles qui font rire, celles qui font pleurer, celles qui questionnent et, bien sûr, celles qui font peur. Le format ne lui importe pas et, que ce soit à travers un livre, une bande dessinée ou un comics, un film, une série télévisée ou un jeu vidéo, il se passionne avant tout pour les personnages qui peuplent ces récits. *Game master* en *escape game*, rédacteur spécialisé jeux vidéo, écrivain à ses heures perdues, rôliste, Maxence adore partager ses propres histoires. Il est notamment l'auteur de *Baldur's Gate. L'héritage du jeu de rôle* publié chez Third Éditions.

LES VIES DE
THE **WALKING
DEAD**

EN QUÊTE D'HUMANITÉ

**PREMIÈRE PARTIE :
LES COULISSES DE LA CRÉATION**



Chapitre 1 : Le comics

« Rick Grimes et son partenaire Shane sont planqués derrière leur voiture de police. Shane est un *redneck* massif et athlétique façon Patrick Warburton². Ils ont tous les deux leur pistolet à la main. Ils sont baissés à côté du véhicule, comme s'ils étaient sortis précipitamment pour se mettre à l'abri du côté passager. Au fond, nous pouvons voir un homme debout derrière la portière ouverte du côté conducteur d'un pick-up, et dont il se sert comme couverture. Le pare-brise est fêlé et la camionnette a l'air endommagée. L'homme l'a volée, a traversé la ville et a été stoppé par la police. Peut-être s'est-il échappé de prison – il a toujours les menottes aux chevilles. Le gars tire sur les policiers, ce qui troue le capot de la voiture juste au-dessus d'eux. Sur le côté de la route, nous pouvons voir une clôture avec quelques chevaux dans le champ au loin. »

Ainsi commence *The Walking Dead*, tel qu'il a été décrit par l'auteur, Robert Kirkman, dans un script à destination de son illustrateur Tony Moore. Cette première case du premier numéro paru le 8 octobre 2003 est le point de départ d'une longue série ayant cheminé jusqu'au 3 juillet 2019, date à laquelle les créateurs ont surpris le monde entier en annonçant brutalement la fin de ce périple.

Pendant près de seize ans, nous avons suivi le quotidien de Rick, shérif d'une petite ville du Kentucky qui, face à une apocalypse zombie, lutte de toutes ses forces pour survivre et protéger ses proches au point de renoncer à une part de son humanité. Rien d'original à première vue dans ce pitch. Pourtant, à mesure que *The Walking Dead* déploie sa narration, il parvient à surprendre, notamment grâce à la complexité de ses personnages et à la maturité de ses thèmes. Après tout, combien d'histoires impliquant des morts-vivants peuvent se targuer d'explorer à ce point la psyché humaine sur un scénario aussi étendu ?

Certes, nous avons bien eu des tentatives très satisfaisantes avant *The Walking Dead*, comme l'excellent *28 jours plus tard* en 2003. Nous permettre d'assister à la

2. Un acteur américain qui a joué dans des séries télévisées comme *Marvel : Les agents du SHIELD* ou des films comme *Ted* (Seth MacFarlane, 2012).

métamorphose de son protagoniste, de livreur tout juste sorti du coma à l'homme rompu à la survie, est l'une des grandes forces du film. Toutefois, le format long-métrage est concis, limité dans sa durée. De ce fait, le réalisateur Danny Boyle et le scénariste Alex Garland ne montrent que l'essentiel concernant l'évolution du héros tout en se restreignant à une courte tranche de sa vie.

De son côté, Robert Kirkman a eu tout le temps d'approfondir ses personnages comme il le désirait : « Je voulais essayer de faire de *The Walking Dead* le film de zombies qui ne finit jamais », explique-t-il dans une interview publiée à la fin du tome trente-trois. C'est en effet un regret de l'auteur, lui qui est fan du genre. Dans la plupart des œuvres mettant en scène une invasion de macchabées ambulants, nous suivons une bande de héros au cours d'un long-métrage. Après quelques péripéties, les survivants semblent continuer leur route et le générique défile. Pour Kirkman, cela ne ressemble pas à la fin, mais au tout début. « Et si l'un de ces récits se poursuivait indéfiniment ? » raconte-t-il à *Rolling Stone* en 2013. C'est en partant de ce principe directeur qu'a été écrit *The Walking Dead*. Bien que le comics ait finalement trouvé une conclusion avec le #193, nous avons malgré tout été témoins des errances de Rick Grimes au début de l'apocalypse jusqu'à la reconstruction d'un nouveau monde dont il a été l'initiateur.

Pour amorcer ce livre comme il se doit, revenons aux origines de l'œuvre, à savoir le récit de la création de *The Walking Dead*.

Qui sont les auteurs de The Walking Dead ?

ROBERT KIRKMAN, LE SCÉNARISTE

DE L'HORREUR ET DES COMICS

Les zombies mangeurs de chair humaine, voilà un sujet que Robert Kirkman maîtrise depuis sa plus tendre enfance. Né le 30 novembre 1978 à Lexington dans le Kentucky aux États-Unis, il se passionne tôt pour le cinéma d'horreur. Seulement, ses parents ne sont pas particulièrement enclins à laisser leur fils devant des films gorgés de sang et de tripes. C'est pourquoi le garçon se faufile le soir derrière le canapé pour regarder la télévision par-dessus l'épaule des adultes et se faire quelques frayeurs. Une fois par an, pour Halloween, il est autorisé à voir un film d'épouvante de son choix. Le reste du temps, le jeune Robert passe une enfance simple à Cynthiana, une petite ville rurale d'un peu plus de six mille habitants du Kentucky. Sa mère travaille comme femme de ménage tandis que son père est entrepreneur. Quand il n'a pas école, le garçon explore les environs de Cynthiana et notamment sa forêt. Ses aventures le poussent à s'intéresser à la survie en milieu naturel, un thème central de *The Walking Dead*. Pendant un temps,

sa famille fréquente une église pentecôtiste³, ce qui conduit Kirkman à assister à une pratique relativement courante de cette religion : une séance d'exorcisme. Cette expérience ne le rend pas croyant, mais lui inspirera des années plus tard le scénario d'une bande dessinée publiée pour la première fois en 2014 : *Outcast*.

En ce qui concerne les études, Robert Kirkman n'est pas un élève particulièrement modèle. En revanche, c'est au collège qu'il se prend de passion pour les comics. Vivant dans une petite ville de campagne, il ne peut s'en procurer que dans un *Walmart*⁴ situé à une bonne heure de route de chez lui. Étant donné que le magasin en question ne vend que des Marvel, le jeune garçon construit son imaginaire autour des *X-Men* ou de *Captain America* et s'abreuve de toutes ces histoires de super-héros aux pouvoirs fantastiques. Il est particulièrement marqué par *Spider-Man*, au point qu'à la naissance de son fils en 2006, il le baptisera Peter Parker Kirkman en hommage au célèbre tisseur.

Toujours au collège, Kirkman rencontre un certain Tony Moore, qui raffole lui aussi de comics. Ces deux-là s'entendent à merveille et commencent à nourrir le désir de faire carrière dans la bande dessinée. Kirkman rêve déjà d'écrire ses propres scénarios, mais également de les dessiner. C'est pourquoi à son entrée au Harrison County High School de Cynthiana, il se tourne vers les arts. À ce propos, il explique au magazine *Rolling Stone* : « Ma dernière année au lycée, je ne faisais plus rien. J'étais étudiant en art et je disais à mon professeur d'anglais que je m'absentais pour travailler sur mon projet artistique. Alors, je sortais du lycée, je traînais dehors et j'allais manger au *Long John Silver's*⁵. J'avais des notes passables, mais je savais que l'école, ce n'était pas pour moi. »

Après le lycée, Robert Kirkman abandonne les études et enchaîne les boulots alimentaires. Après avoir été livreur de pizza et même vendeur de bandes dessinées à la fin des années 1990, il trouve un emploi chez un commerçant en luminaires et décorations d'intérieur. C'est à ce moment qu'il passe son permis, ce qui lui ouvre de nouvelles lectures, puisqu'il peut se rendre dans les boutiques de bandes dessinées de sa région. Bien que fan de Marvel, il considère désormais les autres créateurs. C'est à cette occasion qu'il développe un intérêt prononcé pour les héros d'Image Comics, une maison d'édition fondée en 1992. *Savage Dragon*, d'Erik Larsen, retient particulièrement son attention, mais tout le catalogue d'Image le passionne, que ce soit *Youngblood* de Rob Liefeld ou *WildCATS* de Jim Lee.

Kirkman, des étoiles plein les yeux à la lecture de toutes ces histoires épiques, se lance à son tour. Lors de ses temps libres, il s'attaque à son premier projet personnel, *Between the Ropes*. Seulement, il en prend conscience très vite : produire une bande dessinée est une activité chronophage. C'est la raison pour laquelle

3. Le pentecôtisme est une branche du christianisme évangélique particulièrement présente aux États-Unis.

4. *Walmart* est une chaîne de magasins spécialisée dans la grande distribution.

5. *Long John Silver's* est un *fast food* spécialisé dans les produits de la mer comme le poisson ou le crabe.

Chapitre 2 : Les séries

Depuis sa première diffusion à la télévision en octobre 2010, la série *The Walking Dead* est indéniablement entrée dans la culture populaire. Que l'on soit mordu de zombies ou complètement indifférent à leur charme putride, impossible de nier l'empreinte que cette série a profondément apposée derrière elle. Saison après saison, elle s'est hissée en tête des programmes les plus suivis aux États-Unis sur une chaîne câblée, talonnant des géants de l'audience comme *The Big Bang Theory* ou *NCIS*³⁰. Bien qu'en perte de vitesse depuis la saison 6, elle reste malgré tout vivace à l'international en devenant en 2018 et en 2019 la série la plus piratée au monde, repassant sur ce point devant *Game of Thrones*, qui s'est achevée en mai 2019.

De surcroît, le moins que l'on puisse dire est que *The Walking Dead* suscite des réactions. Sur les réseaux sociaux, elle engendre un nombre considérable d'échanges. À l'occasion de la saison 7 entre septembre 2016 et mai 2017, ce sont plus de deux millions d'interactions par épisode qui sont générées. Cela en fait à l'époque la série la plus discutée sur Internet, et ce, pour la troisième année consécutive.

Fort de ce succès, AMC – la chaîne de télévision derrière *The Walking Dead* – s'est appliquée à réaliser des *spin off* afin d'enrichir sa licence tout en profitant de la formidable popularité de ses zombies pour élargir son audience. Ainsi, à partir de 2015 démarre *Fear the Walking Dead*. En 2020, c'est *World Beyond* qui entre dans la danse. La même année, trois nouvelles œuvres sont annoncées : *Tales of the Walking Dead* qui raconte le passé de certains personnages (notamment Alpha), une suite à la série originelle centrée sur Daryl, ainsi que *Dead City*, qui racontera les pérégrinations de Maggie et Negan à Manhattan. Tout cela fait de *TWD* un univers vaste, complexe et peuplé de très nombreux personnages qui apparaissent

30. Ces deux séries étant diffusées gratuitement sur le réseau national aux États-Unis, elles bénéficient de ce fait d'une plus grande couverture que *The Walking Dead*, qui est programmé sur une chaîne câblée payante.

le temps d'une scène, d'une saison ou plus, avant d'être éventuellement fauchés par une main décharnée ou une balle de pistolet.

Dans ce chapitre, nous nous focaliserons principalement sur la série de 2010, la première d'entre toutes. Il y a tant à raconter à son sujet, que ce soit sur sa genèse, ses créatrices et créateurs, son *casting*, ses anecdotes de tournage ou ses hauts et ses bas. Toutefois, nous ferons une incursion vers ses *spin off*, car bien plus que de partager la même licence, ils ont été imaginés pour alimenter l'univers de *The Walking Dead* et compléter sa narration en multipliant les points de vue.

Frank Darabont, le précurseur

UNE FILMOGRAPHIE COLORÉE PAR STEPHEN KING

Dans le chapitre 1, nous avons ébauché le point de départ ayant mené à l'adaptation de *The Walking Dead* pour la télévision en évoquant la rencontre de Frank Darabont, scénariste et producteur, avec le comics de Robert Kirkman, Tony Moore et Charlie Adlard. À l'époque, Darabont bénéficie d'une solide renommée, ayant porté plusieurs livres de Stephen King au cinéma. La plus populaire de ces adaptations se nomme *Les Évadés* et est tirée de la novella *Rita Hayworth et la Rédemption de Shawshank*. Ce premier film de la carrière de Darabont ne connaît pas une immense réussite commerciale à sa sortie en 1994, parvenant tout juste à rembourser son coût de réalisation. Pourtant, au fil des années, il trouve son public parmi les cinéphiles au point qu'un an plus tard, *Les Évadés* figure dans la liste des longs-métrages les plus loués et achetés en cassette VHS aux États-Unis. Par ailleurs, il apparaît de nos jours dans de nombreux classements, comme c'est le cas pour le Top 100 de l'*American Film Institute*³¹ qui le positionne à la soixante-douzième place des meilleures productions de l'histoire du cinéma américain.

Au fil de leurs collaborations, Frank Darabont et Stephen King deviennent amis. D'ailleurs, pour l'anecdote, le réalisateur a acquis les droits d'adaptation de *Rita Hayworth et la Rédemption de Shawshank* en 1987 pour la somme de 5 000 dollars. Il lui aura fallu sept ans pour achever son film. Des années après sa sortie, Stephen King avouera lors de divers interviews n'avoir jamais encaissé le chèque de Darabont. Il est vrai que l'écrivain n'était pas sans le sou, sa carrière ayant décollé grâce à des romans à succès comme *Shining* en 1977, *Dead Zone* en 1979 ou encore *Simetierre* en 1983, qui est le troisième livre le plus vendu de l'année aux États-Unis au moment de sa parution. Facétieux, King a conservé son chèque pendant des années avant de le lui renvoyer accompagné d'un mot : « Au cas où tu en aurais

besoin. Amitiés. » Une manière à lui de soutenir le réalisateur, dont il apprécie énormément le travail.

En 1999 sort *La Ligne verte*, deuxième adaptation cinématographique par Frank Darabont d'un livre de Stephen King. Tout comme pour *Les Évadés*, Darabont s'occupe aussi bien du scénario que de la réalisation. Cette fois, le public est au rendez-vous dans les salles de cinéma au point d'être, à l'époque, le film tiré d'une œuvre de King le plus rentable³². Par la suite, il se lance dans un projet personnel en 2001 : *Le Majestic*. Dans cette comédie dramatique, Darabont confie un rôle important à Laurie Holden, qu'il découvre alors qu'elle se produisait sur une pièce de Tennessee Williams, *La Chatte sur un toit brûlant*. Ce long-métrage inaugure la première collaboration entre l'actrice et le réalisateur – mais pas la dernière, comme nous le verrons plus loin.

Retour ensuite aux histoires de Stephen King pour Darabont lorsqu'il œuvre sur *The Mist*. Ce film devait à l'origine être son deuxième projet après *Les Évadés*, mais divers problèmes de script ont retardé le lancement du tournage. Entre-temps, plusieurs producteurs ont approché King pour lui acheter les droits de sa nouvelle, mais, fidèle à ses engagements, l'écrivain n'en a pas démordu : il voulait que ce soit Darabont aux commandes, et personne d'autre ! Lors de sa diffusion fin 2007, *The Mist* reçoit les louages d'une grande partie de la presse et du public.

La carrière de Frank Darabont est donc déjà bien rodée lorsqu'en 2005, il pousse la porte d'une librairie pour y découvrir *The Walking Dead*, un comics à la réputation naissante qui présage d'un fort potentiel narratif. Dès lors, le réalisateur se met en tête de tourner non pas un film, dont le format est trop étriqué, mais une série télévisée. Parvenant à convaincre Robert Kirkman de lui céder les droits, il se lance à la recherche d'une chaîne susceptible de la produire.

DE L'ENTHOUSIASME À LA DÉCEPTION

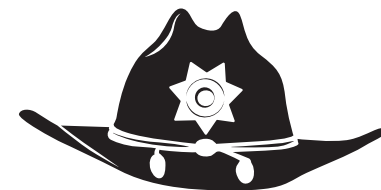
Bénéficiaire d'une reconnaissance dans le milieu du cinéma ne suffit pas toujours à convaincre les investisseurs d'acquiescer un projet. C'est l'amer constat que fait Frank Darabont pendant qu'il courtise avec peine les réseaux de la télévision américaine, à la recherche d'un foyer pour sa nouvelle production. Lorsqu'il frappe à la porte de la NBC avec son script, la chaîne n'est pas totalement hermétique à son idée, mais lui demande... si les zombies sont nécessaires à son scénario. Devant son insistance, ils lui proposent de modifier l'histoire en faisant de Rick et Shane des inspecteurs de police qui sont chargés de résoudre des crimes liés aux morts-vivants. Cette requête n'est guère étonnante. *NCIS* ou *New York, unité spéciale* cartonnent depuis longtemps. Il n'est donc pas inhabituel que les réseaux

31. L'*American Film Institute* est une organisation à but non lucratif qui axe ses missions sur l'enseignement et la conservation du cinéma.

32. Record depuis détrôné par la sortie de *Ça* en 2017.

LES VIES DE
THE **WALKING
DEAD**
EN QUÊTE D'HUMANITÉ

**DEUXIÈME PARTIE :
HISTOIRE ET PERSONNAGES**



Chapitre 4 : Un abrégé du comics

S'étalant sur trente-trois tomes et cent quatre-vingt-treize chapitres, *The Walking Dead* est un comics particulièrement fourni. Il faut dire que depuis le tout début, Robert Kirkman ne cherche pas à raconter une tranche de vie comme il est possible d'en voir dans la plupart des films de zombies, mais plutôt une fresque qui ne finirait jamais. Ayant à cœur le développement de ses protagonistes – notamment leur transformation psychologique au cours des différentes épreuves qu'ils subissent –, l'auteur est du genre prévoyant. Alors qu'il vient de signer son premier contrat avec Image et qu'il n'est pas certain que son comics tienne plus de six numéros, Kirkman écrit une trame, prépare ses scènes, invente des personnages, des lieux ou encore des situations. À tel point que, dès le chapitre #1, il croule déjà sous les idées en coulisses. Évidemment, à mesure des parutions et devant la popularité croissante de son œuvre, l'auteur révisé ses plans. C'est d'ailleurs l'avantage du format comics. Grâce aux réactions de ses lecteurs, avec qui il entretient une véritable correspondance, et aux conseils de ses collaborateurs, il change régulièrement de direction en cours de route pour aboutir à l'histoire que nous connaissons.

The Walking Dead est de ces univers impossibles à résumer en quelques lignes. Cependant, une synthèse des événements nous paraît tout de même indispensable afin de planter le décor. Par la suite, nous serons plus à même d'approfondir notre exploration en canalisant notre attention sur les détails les plus fascinants de cette œuvre magistrale et en nous autorisant notamment un détour par la série télévisée et le jeu vidéo de Telltale pour en analyser les particularités.

La fin de la civilisation

The Walking Dead commence à Cynthiana, une ville du Kentucky aux États-Unis. Après avoir été grièvement blessé lors d'une fusillade qui le plonge dans le coma,

le policier Rick Grimes se réveille à l'hôpital. Dérouté, il sort de sa chambre et découvre que les lieux semblent abandonnés. Pire encore, un cadavre gît dans l'ascenseur. En pleine confusion, il se rend au réfectoire dans l'espoir de trouver de l'aide. Pour la première fois, il fait face à l'horreur puisque la pièce est remplie de morts-vivants. Paniqué, Rick parvient à s'échapper de l'hôpital et tente de revenir chez lui pour retrouver sa femme Lori et son fils Carl. Imaginant le pire, il erre dans le quartier jusqu'à se faire assommer d'un coup de pelle. Lorsqu'il reprend connaissance, un homme nommé Morgan lui explique que son fils l'a pris pour un rôdeur avant de lui révéler que, durant son coma, une pandémie transformant les défunts en créatures cannibales a détruit la civilisation. Persuadé de pouvoir retrouver sa famille à Atlanta, Rick se rend au poste de police où il travaillait afin de s'armer et de récupérer une voiture de patrouille. Il quitte Cynthiana en laissant Morgan derrière lui.

Parvenu à Atlanta, Rick comprend que la ville n'a pas résisté à l'assaut des rôdeurs. À deux doigts d'être mis en pièces par la nuée de créatures, il est sauvé par Glenn, un ancien livreur de pizza. Ce dernier invite Rick à rejoindre un campement où plusieurs survivants se sont regroupés. Miraculeusement, il y retrouve Lori, Carl ainsi que son meilleur ami et collègue policier, Shane. D'autres rescapés de la catastrophe vivent là : Andrea et sa sœur Amy ; Dale, un retraité ayant perdu sa femme ; Jim, un mécanicien ayant assisté à la mort de toute sa famille ; Allen, Donna et leurs deux fils Billy et Ben ; et enfin Carol, la mère de la jeune Sophia.

Bien que Shane soit le meneur du groupe, Rick s'impose comme un chef naturel par son charisme. Des frictions surviennent entre les deux hommes quant aux décisions à prendre. Shane veut rester aux abords d'Atlanta en attendant les secours tandis que Rick souhaite quitter la région et trouver refuge dans la campagne. Les tensions s'amplifient à la suite d'une attaque de rôdeurs où Amy et Jim trouvent la mort. Plus tard, alors que les deux policiers chassent pour nourrir le groupe, Shane perd la tête et menace Rick de son fusil. Il fait allusion au fait que Lori aurait accepté d'être en relation avec lui si son mari n'était pas revenu. Avant d'avoir pu tirer, il est abattu par Carl d'une balle en travers la gorge.

La ferme d'Hershel

Après cette tragédie, les survivants embarquent dans le camping-car de Dale. Sur la route, ils rencontrent Tyreese, sa fille Julie et le petit ami de cette dernière. Une nuit, alors que tout le monde est réuni au coin du feu, Lori annonce à Rick qu'elle est enceinte. Le futur père réagit positivement, mais Dale vient le prévenir qu'il est fort probable que Shane soit le géniteur. Le lendemain, ils découvrent une résidence qui semble sécurisée. Plein d'espoir, le groupe tente de s'y installer, mais comprend que de nombreux habitants sont revenus en tant que rôdeurs. Attaquée par une

horde, Donna est tuée sous les yeux de son mari, Allen. Les rescapés étant en fuite et affamés, le moral s'effondre. Pendant que Rick, Tyreese et Carl s'enfoncent dans les bois pour chasser, l'enfant est accidentellement blessé par balle. Le tireur, Otis, les conduit dans la ferme où il vit, convaincu que son propriétaire sera en mesure de le soigner.

Hershel parvient à sauver la vie de Carl et propose au groupe de Rick de rester le temps qu'il se rétablisse. À cette occasion, Glenn fait la connaissance de Maggie, la fille du propriétaire. Ils tombent rapidement amoureux. Un jour, alors qu'un rôdeur s'approche, Rick découvre avec effarement qu'Hershel est persuadé que les créatures peuvent être guéries, et qu'en attendant, il les enferme dans sa grange. Pour ne pas le contrarier, Rick accepte la situation. Néanmoins, les morts-vivants parviennent à s'échapper, tuant deux enfants d'Hershel. Après cette tragédie, une dispute éclate entre les rescapés et le fermier. Désarmé et furieux, ce dernier chasse le groupe de ses terres. Seul Glenn est autorisé à rester, car il souhaite demeurer auprès de Maggie.

Dépités, les survivants reprennent la route. Tandis qu'ils se séparent le temps de chercher des ressources comme de l'essence ou de la nourriture, Dale et Andrea découvrent une prison hautement sécurisée par des grilles, mais malheureusement infestée de rôdeurs. Rick en est persuadé : ils ont trouvé leur nouvelle maison.

Un havre éphémère

Après avoir tué une partie des rôdeurs de la prison, le groupe rencontre quatre détenus : Andrew, Axel, Dexter et Thomas. Bien qu'ils ne se fassent pas confiance, tous acceptent de coopérer dans un premier temps. Une fois les lieux sécurisés, Rick invite Hershel et toute sa famille ainsi qu'Otis et sa femme Patricia à venir s'y installer. S'il est à l'abri des créatures, le groupe est victime de nombreuses pertes. Julie est abattue par Chris au cours d'un pacte de suicide. Fou de rage, Tyreese étrangle le jeune homme. Étonnamment, alors qu'elle a été tuée par balle, Julie devient une rôdeuse, révélant que ce n'est pas la morsure qui transforme les vivants. En réalité, tout le monde est contaminé.

Plus tard, les deux plus jeunes filles d'Hershel, Rachel et Susie, sont retrouvées décapitées. Lori soupçonne Dexter, le seul prisonnier condamné pour homicide, et l'enferme dans une cellule. Thomas est le véritable meurtrier et s'en prend par la suite à Andrea qui parvient à fuir. Quand il le découvre, Rick perd le contrôle et tabasse le criminel. Puisqu'il n'y a plus de tribunaux, l'ancien policier décide que si quelqu'un tue, il doit mourir. Ainsi, il condamne Thomas à la pendaison. Seulement, ce dernier est libéré par Patricia, et c'est Maggie qui l'abat au pistolet.

Chapitre 5 : Dramatis personæ

Il existe de multiples composantes essentielles à un récit de comics, telles que la qualité de ses illustrations ou encore l'intérêt de son intrigue. Néanmoins, le moteur principal qui emporte le lecteur dans l'histoire au point de lui donner envie de tourner la page suivante scène après scène, tome après tome, ce sont avant tout les personnages. Ils sont le vecteur de la narration et la voix de l'auteur. Que ce soit dans leurs silences, leurs discours, leurs joies et leurs peines, ils sont les acteurs du drame.

Dans *The Walking Dead*, les personnages sont nombreux. Certains sont éphémères et n'apparaissent que le temps d'une poignée de pages avant de disparaître pour toujours, comme c'est le cas de Duane, le fils de Morgan. D'autres, à la manière d'Heath de la communauté d'Alexandria, n'occupent pas souvent le devant de la scène, mais peuplent le monde en arrière-plan. Il y a ensuite les personnages secondaires importants, comme Carl ou Maggie qui, au fil des chapitres, prennent une place prépondérante dans le récit. Puis vient le héros, incarné ici par Rick Grimes. S'il n'est pas constamment au centre de tous les regards, c'est par son biais que l'auteur active l'aventure, et c'est majoritairement à sa transformation que nous allons assister. Enfin, face au héros, les antagonistes défilent les uns après les autres pour offrir de puissants ressorts narratifs. *The Walking Dead* oppose ainsi régulièrement Rick et son groupe à des adversaires formidables comme le Gouverneur ou Negan.

Traditionnellement, l'expression latine *dramatis personæ*, qui signifie « les personnages du drame », est employée au théâtre pour énumérer l'intégralité des actrices et acteurs d'une pièce. Nous ne serons pas aussi exhaustif, car *The Walking Dead* compte plus de deux cents personnages, mais certains d'entre eux sont indispensables pour appréhender le tableau d'ensemble. Toutefois, avant d'en faire une analyse, abordons quelques notions de narration.

Dans un récit, un personnage est écrit dans le seul et unique but de servir l'histoire. Son importance peut être majeure ou mineure, mais dans tous les cas,

son existence est comme un fil qui contribue à tisser la toile globale de l'univers dépeint. Reprenons l'exemple de Duane, le jeune garçon qui assomme Rick d'un coup de pelle dans les premières pages du tome un. Bien qu'il soit présent dans seulement quelques cases, il fournit de précieuses informations au lecteur, comme le fait qu'un enfant est désormais si méfiant qu'il n'hésite pas à frapper violemment un étranger à la tête dans l'optique de le neutraliser. Son action est aussi l'occasion d'apprendre que les créatures qui terrorisent Rick à son réveil à l'hôpital peuvent être tuées en détruisant le cerveau. Ainsi, Duane enrichit l'intrigue alors même que son rôle ne se limite qu'à quelques pages.

Ces personnages sont classifiés selon leur implication dans le récit. L'auteur n'accorde logiquement pas la même place à son héros ou son héroïne qu'à un personnage secondaire, encore moins à un figurant. En revanche, à travers une étude des caractères et des rôles piliers de l'œuvre par le prisme des techniques narratives employées par Robert Kirkman, nous serons en mesure de comprendre la raison pour laquelle *The Walking Dead* est un comics ayant su se constituer un lectorat toujours plus important, toujours plus fidèle.

Distribution des rôles : héros et alliés

RICK GRIMES : LE PROTAGONISTE

Dans toute fiction, le personnage principal – le héros – est placé au centre de l'attention par l'auteur afin de le rendre le plus captivant possible. Et pour cela, il est crucial d'en faire un être profondément imparfait. Au début d'un récit, il porte donc en lui un certain nombre de faiblesses contre lesquelles il luttera au fil des pages. Ces défauts ne sont pas toujours tolérables puisqu'ils peuvent entraîner des actions moralement condamnables comme le meurtre ou la torture. À ce sujet, John Truby, auteur du livre *L'Anatomie du scénario*, écrit que pour faire un bon protagoniste, le public doit éprouver non pas de la sympathie mais de l'empathie. « Ressentir de l'empathie, cela signifie s'intéresser à quelqu'un et le comprendre. Ainsi, pour retenir l'attention du public – même quand le héros ne se montre pas sympathique ou agit de façon immorale –, il faut lui montrer ce qui motive les actes du personnage. »

Ce principe, Robert Kirkman l'a parfaitement exploité en écrivant *The Walking Dead*, puisque Rick est certes intelligent, charismatique et résilient, mais il est doté d'une faiblesse morale majeure : sa propension à régler les conflits par une violence extrême. Tout commence au cours des événements de la prison du tome quatre. Dexter, l'un des prisonniers, ordonne à Rick de quitter les lieux, fusil au poing. Ne voyant aucune autre solution, le héros l'abat au cours d'un affrontement contre les rôdeurs. Depuis, il se raconte que tuer permet de survivre, légitimant ses actions futures.

Cependant, Rick, en tant que héros, est également doté du besoin de surmonter cette faiblesse puisqu'en agissant ainsi, il fait du mal non seulement à ses victimes, mais aussi à son entourage et plus particulièrement à son fils, qui le prend en exemple. Toutefois, pour dépasser cette faiblesse, il doit en avoir conscience, ce qui n'arrive que tardivement dans le récit. Dans le volume onze intitulé *Les Chasseurs*, Rick et son groupe sont confrontés à une bande de cannibales qui enlève Dale pour lui manger la jambe. En réponse, le héros mène ses alliés jusqu'à leurs ennemis, et après les avoir neutralisés sans que personne ne soit sérieusement blessé, ils s'adonnent à la torture la plus sauvage avant de les exécuter. Plus tard, Rick dit à Carl en pensant s'adresser à Abraham : « Je n'arrête pas de penser à ce qu'on a fait aux chasseurs. Je sais qu'on peut le justifier... Mais je les vois quand je ferme les yeux... Ce qu'on a fait à des êtres humains désarmés... Ça me hante. » Si cette scène est choquante en raison de la violence déchaînée par le héros, le lecteur comprend aisément que s'il agit de la sorte pour protéger son groupe, sa faiblesse morale l'entraîne plus loin que la nécessité l'impose.

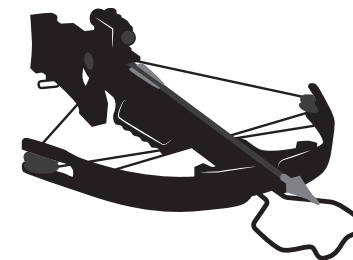
Un début de prise de conscience à ce sujet intervient dans le tome quinze. Après une confrontation avec Nicholas, un résident d'Alexandria qui voulait reprendre le contrôle de la communauté, Rick admet à Andrea : « Je n'avais pas besoin de le tuer. J'en avais envie. Et pendant que je lui parlais, je me disais que ça serait si facile de l'abattre, là comme ça. Je voulais le tuer parce qu'il était minable... Il ne servait à rien. Je l'ai tellement fait... quand je suis en conflit avec quelqu'un, je pense tout de suite à le tuer. » Il faudra cependant attendre l'affrontement final contre Negan pour que Rick surpasse sa faiblesse morale. Nous y reviendrons plus loin dans ce chapitre.

Une autre composante essentielle du héros selon Truby est le désir. Pour lui, il s'agit de la colonne vertébrale de l'histoire, dans le sens où, sans lui, le héros n'a aucune raison de se mettre en mouvement. Et sans mouvement, il n'y a pas de récit. « Pour le public, l'histoire ne devient intéressante que lorsque le désir entre en jeu. Dites-vous que le désir est la piste que le public suivra pas à pas. Ou le train dans lequel tout le monde montera avec le héros pour chercher à atteindre son objectif avec lui. Le désir est la force conductrice de l'histoire, la ligne à laquelle tout le reste est suspendu. »

Nous serions tentés de penser que dans *The Walking Dead*, le désir majeur de Rick est sa survie et celle de sa famille. Si c'est bien le cas dans les premiers tomes, il est amené à évoluer : en réalité, son souhait le plus fort, celui qui lui donne la force de se relever de chaque blessure et de chaque défaite, c'est de reconstruire le monde. À plusieurs reprises, il partage ce désir qui l'anime concrètement, et ce, dès la découverte de la prison. Toutefois, pour réaliser ce rêve, Rick doit apprendre à surmonter sa faiblesse morale, puisqu'elle est incompatible avec ses idéaux. Ainsi, le véritable fil conducteur narratif de l'histoire n'est pas tant de savoir qui va mourir ou qui va vivre. En réalité, le lecteur est captivé par le fait de voir comment le héros parviendra ou non à rebâtir la civilisation malgré les faiblesses qui l'entravent dans cette quête.

LES VIES DE
THE **WALKING
DEAD**
EN QUÊTE D'HUMANITÉ

**TROISIÈME PARTIE :
ANALYSE DES THÉMATIQUES**



Chapitre 7 : La fin d'un monde

Pour qui s'intéresse à l'Histoire, de nombreuses sociétés ont connu un déclin suivi d'une disparition pure et simple. Des Olmèques aux Mayas en passant par l'Empire romain, toutes ces civilisations ont atteint l'apogée avant d'imploser. De causes endogènes pour certaines – provenant de l'intérieur même de la société, comme une succession de crises politiques – ou de causes exogènes pour d'autres, c'est-à-dire de causes externes, à savoir un changement climatique ou une épidémie meurtrière. Cet événement particulier dans le cycle de vie d'une civilisation est ce que nous nommons l'effondrement, ce point de non-retour où une phase de déclin plus ou moins brusque s'amorce. Selon Yves Cochet, auteur de plusieurs ouvrages sur le sujet, l'effondrement se définit comme « un processus à l'issue duquel les besoins de base (eau, alimentation, logement, habillement, énergie, etc.) ne sont plus fournis [à un coût raisonnable] à une majorité de la population par des services encadrés par la loi ». En quelques lignes, Cochet nous fournit les clefs essentielles pour appréhender la destruction de la civilisation dans l'univers de *The Walking Dead*.

L'effet domino

Lorsqu'une société est industrialisée et que sa croissance est exponentielle, l'énergie telle que le pétrole ou l'électricité deviennent des biens fondamentaux. Or, dans *The Walking Dead*, une société semblable en tout point aux États-Unis que nous connaissons, les chaînes d'approvisionnement de ressources sont interconnectées sur le plan mondial. Cela signifie que le pays n'est pas véritablement autosuffisant et qu'il dépend de l'importation de marchandises pour ses stocks. Même si les États-Unis sont les premiers producteurs de pétrole au monde, ils s'assurent d'entreposer un nombre défini de barils étant donné le coût important du stockage

de ressources. La production est donc gérée en flux tendu⁹³. Concrètement, le pays possède un stock capable d'alimenter le marché pendant une période limitée. Lorsque cette réserve d'énergie est épuisée et qu'il n'y a aucun espoir de remédier à la pénurie, un premier signe avant-coureur d'effondrement est en place. D'autres suivront en réaction.

Chaque organe vital d'une société qui se désagrège influence le fonctionnement des autres. Ainsi, une pandémie mondiale qui transforme les macchabées en cannibales décérébrés entraîne un ralentissement voire un arrêt complet de la production et de l'importation de ressources : le pétrole, comme nous le savons, mais également les denrées alimentaires, l'eau, les vêtements, etc. L'économie, brutalement jetée à terre, n'est plus en mesure de maintenir ses réseaux de chaînes d'approvisionnement. Et dans ce cas de figure, un besoin fondamental est mis à mal : la sécurité alimentaire. Dans toute société, les individus ont des besoins primaires et vitaux tels que se nourrir et boire. Lorsque cette composante est remise en question du fait de l'apocalypse zombie, la panique s'empare de la population.

Pour faire un parallèle avec la réalité, dans les premières semaines de la pandémie de COVID-19 et tandis que des mesures de confinement étaient prononcées pour ralentir la propagation du virus, une proportion non négligeable de la population française s'est précipitée dans les magasins pour acheter et stocker de grandes quantités de nourriture. Alors même qu'il n'y avait pas encore de risque d'insuffisance à ce stade, ce comportement a entraîné des pénuries puisque la demande a explosé alors que l'offre restait similaire. Bien que cette réaction ait suscité des jugements négatifs à la télévision, dans les journaux et sur les réseaux sociaux, elle n'est nullement surprenante. Dans le cas d'une crise de forte ampleur, la confiance d'un peuple envers les institutions est fragile, et ici, à cause d'une communication évasive, nombreux sont les individus à avoir craint pour leur sécurité alimentaire. Toutefois, comme nous le savons, la COVID-19 n'a jamais été une pandémie suffisante pour briser durablement les chaînes d'approvisionnement. Passée la peur et grâce à une véritable résilience⁹⁴ économique, un retour à la normale a été possible. Mais qu'en est-il des États-Unis tels qu'ils sont décrits dans *The Walking Dead* ? Quels facteurs sont susceptibles d'anéantir un pays aussi puissant et organisé ?

Pablo Servigne et Raphaël Stevens sont deux chercheurs français spécialistes de la collapsologie, un courant de pensée étudiant les risques de déclin d'une civilisation industrielle à travers le prisme des sciences. Dans leur livre *Comment tout peut s'effondrer*, ils détaillent tous les facteurs qui conduisent une société à devenir ce que Rick découvre en sortant de l'hôpital dans les premières pages du

93. Le flux tendu est une méthode d'optimisation de la production calquée sur la demande afin de réduire au maximum les coûts de stockage.

94. La résilience est ici la capacité d'un système à retrouver un fonctionnement normal après l'encaissement d'un choc comme une crise économique par exemple.

tome un. Bien que passée sous silence dans le comics avec une ellipse justifiée par le coma de son héros, la chute de la civilisation est nécessairement passée par des étapes. Servigne et Stevens écrivent : « La perturbation d'un des systèmes (le climat par exemple) provoque des bouleversements sur les autres (la biodiversité, les cycles naturels, l'économie, etc.), qui en retour en bousculent d'autres dans un immense effet domino que personne ne maîtrise, et que personne ne voit [...] La grande machine industrielle, remarquablement efficace, est paradoxalement de plus en plus vulnérable à mesure qu'elle grandit et qu'elle gagne en puissance. » Si le comics élude la chute de dominos et les conséquences qui en résultent à court terme pour se focaliser sur le moyen terme, une œuvre annexe de l'univers s'attarde justement sur les prémices de l'effondrement. Il s'agit de *Fear the Walking Dead*, la seconde série télévisée d'AMC lancée en 2015.

Une confiance mutuelle anéantie

Dans le pilote scénarisé par Robert Kirkman lui-même, la première scène de *FTWD* introduit Nick, le fils aîné de la famille Clark. Toxicomane, il se réveille dans une église abandonnée reconverte en squat. Alors qu'il déambule, il tombe nez à nez avec son amie Gloria qui est visiblement en train de dévorer un cadavre. Il panique et s'enfuit avant qu'une voiture le percute, ce qui le conduit à l'hôpital. Cet événement est le précurseur de toute la ligne de dominos qui va se renverser, puisque le virus zombie dormant dans les cellules de l'humanité s'est éveillé. De ce point de départ, de multiples incidents éclosent un peu partout dans la ville de Los Angeles. Sur les réseaux sociaux, une vidéo circule dans laquelle un ambulancier se fait mordre par un homme mort après un accident de la route. La police intervient et, après avoir tiré des dizaines de coups de feu, parvient à neutraliser l'agresseur. La paranoïa s'empare de la population, ce qui entraîne des débordements de plus en plus intenses avec les forces de l'ordre dépassées.

Face à la hausse exponentielle de contamination, le corps militaire déclare une quarantaine assortie de restrictions de liberté comme le couvre-feu. Madison Clark, la mère de Nick, n'accepte pas la situation et désobéit aux règles pour sortir de son quartier. C'est à cette occasion qu'elle fait une découverte choquante : en dehors des zones sécurisées, l'armée abat tous les civils, qu'ils soient dangereux ou non.

À ce stade, *FTWD* ne se concentre pas tant sur la menace engendrée par les rôdeurs puisqu'elle est pour l'heure maîtrisée par les militaires. En revanche, nous sommes témoins de la dégradation rapide du lien de confiance entre le gouvernement représenté justement par l'armée et la population. Les uns reçoivent l'ordre de contenir l'épidémie à tout prix, ce qui se traduit par un bain de sang du fait de la méconnaissance du fonctionnement du virus et d'une paranoïa croissante des décideurs. Les autres, dont nous suivons les tribulations du point de vue