

ZOMBIE

MYTHE OU RÉALITÉ ?

Rencontres universitaires – la science à travers la fiction



9 conférences
pour
comprendre les
Zombies :
biologie,
neurosciences,
littérature...

Vendredi 26 mai 2017
9h-12 / 14h-18h
UPFR des sports
Besançon



Couverture : La Cellule Graphique ©

EDITO

Un jeudi midi. Des échanges entre collègues sur le dernier épisode de *Fear the Walking Dead*, vu la veille au soir. De fil en aiguille, un dialogue s'engage autour de l'usage fait par des mathématiciens de l'exemple d'une invasion de zombies afin de comprendre un modèle de propagation épidémique. Dès lors, le motif du mort-vivant peut servir à faire de la science. Finalement, pourquoi ne pas réfléchir à cette question ? C'est ainsi qu'est née l'idée de mettre en place des rencontres universitaires visant à articuler recherches et thématique populaire. Par ailleurs, parce que la pluri-disciplinarité est une manière de faire dialoguer les sciences entre elles et que le mort-vivant est, par essence, complexe, la journée d'étude *Zombie : mythe ou réalité ?* mobilise diverses disciplines, en sciences humaines et sociales, comme en sciences de la vie.

Le motif du zombie est devenu populaire, connu de tous. Il se décline sous de nombreuses formes : 7^e saison de *The Walking Dead*, 43 épisodes de *Z Nation*, la remise au jour de classiques sous de nouvelles formes, comme *Ash vs Evil dead*, sans compter de nombreux films diffusés au cinéma, des nouveautés littéraires, des jeux (de plateau, vidéo, etc.), mais aussi des événements à thème comme les zombies *walk* (défilés de personnes déguisées en morts-vivants) ou les zombies *run* (courses d'obstacles consistant à éviter des infectés). À n'en pas douter, la thématique du retour des morts est en pleine effervescence et ne cesse de susciter discussions et *spoilers* dans les communautés de fans... Mais pas seulement !

Son évocation ne laisse pas indifférent, à tel point qu'il parvient à produire des sphères riches de sens, d'autres facettes de la terre après l'apocalypse, autrement dit, des mondes « alternatifs »... Ce que le zombie questionne, au-delà du lien entre vie et mort, est la définition d'une autre réalité. Entrer dans l'univers des zombies, quelles que soient leurs caractéristiques (infectés, morts, rapides ou lents) devient possible.

L'engagement peut être plus ou moins prononcé : du visionnage d'un film à la lecture d'une bande dessinée, en passant par des soirées « enquête » au sein desquelles les infectés jouent le rôle principal. L'engouement pour cette figure fait ainsi état d'un imaginaire partagé par les adeptes du genre : l'univers dans lequel évoluent des morts-vivants se décline sous différentes formes et supports, invitant à penser, en creux, le monde d'aujourd'hui.

Un grand merci à nos partenaires de *Ludinam* qui ont, dès le départ, cru au projet des *Rencontres*, et à l'UPFR des Sports qui n'a pas hésité à soutenir cette thématique.

Bienvenue à *Zombieworld*. Bienvenue dans le monde de la science !

Audrey TUAILLON DEMÉSY & SIDNEY GROSPRÊTRE



Audrey Tuillon Demésy est Maître de conférences à l'université de Franche-Comté. Ses recherches portent sur les activités ludiques alternatives (histoire vivante, quidditch, etc.) et sur les liens existant entre subculture, imaginaire et monde social.

Sidney Grosprêtre est maître de conférences à l'Université de Franche-Comté. Ses recherches portent sur l'étude des relations entre les différences centres nerveux du corps (cerveau, moelle épinière), et également sur les changements nerveux qui peuvent être induits par différents types d'entraînement.



PROGRAMME



9h : ACCUEIL

9h15

Présentation de la journée : les mondes des zombies

Audrey Tuailon Demésy et Sidney Grosprêtre

9h30

Géographie morte-vivante. Les zombies et la perte de sens du monde

Manouk Borzakian

10h15

Les Zombies qui sont en nous

Fabien Perrin

11h00

Le corps zombie, un corps comique ?

Adrienne Boutang

11h45

Marcher sans tête et penser sans corps, est-ce possible ?

Sidney Grosprêtre

12h30 : PAUSE

14h00

Les films de zombies : un sous-genre de l'horreur réaliste ?

Hugo Clémot

14h45

Géographie des zombies. La représentation de la ville chez Romero

Alfonso Pinto

15h30

Du virus au zombie. Le point de vue de la biologie

Sébastien Causse

16h15

Zombies contemporains : un laboratoire du politique

Clémentine Hougue

17h00

Le zombie des jeux de rôle. Au croisement des traditions haïtiennes, germano-scandinaves et chrétiennes

Laurent Di Filippo

17h45

Synthèse et conclusion

Gilles Ferréol

Géographie morte vivante. Les zombies et la perte de sens du monde



Manouk Borzakian

Les zombies ont remplacé les cow-boys comme figures phares du cinéma nord-américain. Les westerns, même les plus critiques, perpétuaient le mythe d'une progression continue de la Civilisation et des idéaux de la modernité. Au contraire, les films de morts-vivants prennent acte d'un reflux de ces idéaux et des contradictions internes aux sociétés occidentales, en particulier les inégalités économiques et les tensions identitaires. Ils racontent ces bouleversements, notamment dans leurs manifestations géographiques, en mettant en scène la disparition ou l'affaiblissement de certains repères spatiaux, comme les frontières nationales et les découpages culturels (religion, langue) du monde. L'espace participe à donner une légitimité à l'État, c'est-à-dire à une autorité politique en lien avec un territoire. Il aide aussi à définir notre rapport au monde. Chez les zombies, l'espace ne remplit plus ces deux rôles, et les individus tentent alors de reconstruire du sens géographique.



Manouk Borzakian est géographe et enseigne à Lausanne. Ses recherches portent sur les pratiques culturelles (jeux, sports) et sur les imaginaires géographiques véhiculés par le cinéma.



Les zombies qui sont en nous

Fabien Perrin

Que ce soit en philosophie de la pensée ou dans les fictions populaires, le zombie est une entité dénuée de conscience. Si c'est le cas aussi en neurosciences cognitives, le zombie a également la particularité de faire naître une conscience s'il se lie à d'autres zombies. Un zombie fait référence, dans cette discipline, à un module de traitement de l'information, neuronal et cérébral, plus ou moins indépendant, spécialisé dans une tâche particulière (le langage, l'audition, l'action, etc.) et dont les opérations se font en dehors de tout contrôle conscient. Un zombie n'est pas conscient mais son activité, si elle est synchronisée de façon multiple et étendue à celles d'autres zombies, conditionnerait la prise de conscience. Selon les termes de certains modèles de la conscience, avoir conscience de soi ou de son environnement serait le reflet de l'accessibilité, au sein d'un espace de travail global, du résultat des traitements réalisés par les zombies de notre cerveau. Ces modèles sont particulièrement intéressants car ils sont en accord avec l'observation, par les techniques d'imagerie cérébrale, de la préservation de fonctions cognitives complexes lorsque nous ne sommes pas conscients physiologiquement (durant le sommeil ou lors d'une perception subliminale) ou physiopathologiquement (dans les situations de coma par exemple).



Fabien Perrin est maître de conférences en neurosciences cognitives à l'Université Lyon 1 et au Centre de Recherche de Neurosciences de Lyon (CNRS INSERM). Ses recherches portent sur les bases cérébrales de la perception auditive consciente et non consciente. Cette thématique est abordée dans les situations où la conscience est réduite (lors de la présentation sous-liminale de sons, au cours du sommeil) ou soupçonnée de l'être (dans les états de coma et de post-coma).

Le corps zombie, un corps comique ?



Adrienne Boutang

Jusqu'à Romero, dans les films de zombie antérieurs – par exemple, le célèbre *Vaudou* de Jacques Tourneur – les zombies étaient de longues figures inquiétantes mais pleines de noblesse et d'une certaine dignité grave. L'intervention partira de la réinvention gestuelle de la figure du zombie dans *La Nuit des morts-vivants*, pour examiner le détournement comique auquel elle a ouvert la voie. Il ne s'agira pas d'interroger les reprises directement parodiques du motif dans les films ultérieurs, mais de chercher ce qui, dans ce film fondateur, a ouvert la voie à une évolution comique. Comme on le verra, Romero a inventé, en combinant des traits burlesques aux figures de zombies, une gestuelle inédite et, plus largement, une représentation nouvelle du corps zombie. Les zombies de Romero se situent entre la rigidité pudique des zombies antérieurs et les déferlements gores qui caractériseront les zombies plus tardifs. Cette interrogation débouchera sur une problématique plus large, la représentation de la difformité corporelle au cinéma, par exemple dans les comédies des frères Farrelly, comme le très célèbre *Mary à Tout Prix*. Notre hypothèse est, en effet, que le zombie fonctionne comme une couverture qui rend acceptables, parce qu'elles sont dissimulées sous le manteau du fantastique, des représentations du corps interdites ailleurs, en dehors des films d'horreur qui utilisent le filtre du fantastique.



Adrienne Boutang est maître de conférences en cinéma à l'Université de Franche-Comté. Ses travaux portent principalement sur le cinéma américain contemporain, en particulier la censure et la transgression, et sur les rapports entre cinéma et adolescence. Elle a publié un ouvrage sur les « teen movies », coédité un ouvrage collectif sur Tim Burton, et publiera cette année un recueil de textes sur le silence dans les arts visuels aux éditions Michel Houdiard, ainsi qu'une monographie sur *Rusty James* de Coppola, pour les éditions Wild Bunch.

Marcher sans tête et penser sans corps, est-ce possible ?



Sidney Grosprêtre

Une question que tout le monde s'est déjà posée en voyant un film de Zombies : « Mais comment diable fait-il pour continuer à marcher sans sa tête ? ». Aussi surprenant que cela puisse paraître, ce phénomène ne relève pas uniquement de la science-fiction. Pour marcher, il faut naturellement contracter de manière alternée les muscles des jambes droite et gauche. Ceci est possible grâce à des influx nerveux provenant de réseaux de neurones localisés dans la moelle épinière. Ce sont ces mêmes neurones qui entraînent la contraction réflexe de la cuisse quand le médecin tape sur le genou ! En admettant que les muscles soient toujours fonctionnels et qu'ils aient suffisamment d'énergie pour se contracter, il est donc théoriquement possible de marcher sans tête. Ainsi, la moelle épinière aurait pour rôle de s'occuper de mouvements réflexes ou automatisés, comme la marche. En revanche, le zombie ne devrait pas être capable en l'absence de tête d'effectuer des mouvements plus complexes, gérés eux par le cerveau, comme ouvrir une porte.

L'inverse est également vrai : théoriquement, la tête peut fonctionner en autonomie pour des fonctions basiques. Cependant, notre cerveau planifie toutes ses actions et se construit une représentation du monde grâce aux retours sensoriels qu'il reçoit du milieu extérieur par des capteurs situés sur l'ensemble du corps. Ainsi, une tête sans corps (tout comme un corps sans tête), fonctionne de manière très rudimentaire. C'est l'ensemble qui fait que nous exécutons les actions appropriées nous permettant d'interagir avec notre environnement !



Sidney Grosprêtre est maître de conférences à l'Université de Franche-Comté. Il enseigne les neurosciences et la physiologie du mouvement humain à la faculté des sciences du sport à Besançon. Ses recherches portent sur l'étude des relations entre les différences centres nerveux du corps (cerveau, moelle épinière), et également sur les changements nerveux qui peuvent être induits par différents types d'entraînement. Plus particulièrement, il s'intéresse à l'impact de l'entraînement mental sur le système nerveux, du cerveau au muscle.

Les films de zombies : Un sous-genre de l'horreur réaliste ?



Hugo Clémot

Dans son livre classique *The Philosophy of Horror* (1990), le philosophe américain Noël Carroll a soutenu la thèse selon laquelle le genre cinématographique de l'horreur se définirait par la présence d'un monstre surnaturel, que nos catégories scientifiques usuelles seraient impuissantes à décrire et à expliquer. À première vue, les films de zombies semblent constituer une parfaite illustration de cette idée, ne serait-ce que parce qu'il n'est pas naturel qu'un mort redevienne vivant.

Cependant, à bien y réfléchir et à observer l'évolution plus ou moins récente de la figure dans le cinéma et les séries télévisées, il se pourrait que le zombie ne soit pas un être aussi surnaturel qu'on a tendance à le croire spontanément, et que l'horreur et la fascination qu'il exerce sur nous relèvent moins d'une curiosité pour le paranormal que du sentiment d'une étrange familiarité. L'exposé entend explorer cette hypothèse selon laquelle le cinéma de zombies constituerait en fait un sous-genre de l'horreur réaliste, cette famille de films qui s'inspirent de faits divers réels, en cherchant à déterminer ce que le succès de la figure depuis une quinzaine d'années pourrait donc vouloir dire de nous.



Hugo Clémot est agrégé, docteur en philosophie et chargé de cours à l'Université de Tours et à l'École Normale Supérieure de Lyon. Spécialiste de philosophie du cinéma, associé au Centre de philosophie contemporaine de la Sorbonne (ISJPS), il cherche aussi à contribuer à la création d'une philosophie des séries télévisées. Mordu de films de zombies, il prépare un ouvrage sur la série *The Walking Dead* et a publié plusieurs articles sur le sujet : « Le paradoxe de l'horreur épidémique », *Igitur*, 15 décembre 2011, Vol. 3, n° 5, p. 1-56 ; « Une lecture des films d'horreur épidémique », *Tracés. Revue de Sciences Humaines*, 2011/21, p. 167-184 ; « Le monstre dans la philosophie contemporaine de l'horreur cinématographique », 25 décembre 2014, *Amerika. Mémoires, identités, territoires*, 11/2014 ; « *Panic in the movies* ou deux ou trois formes de la panique dans le cinéma apocalyptique », *Sens-dessous*, mars 2015, n° 15, p. 83-90.

Géographie des zombies. La représentation de la ville chez Romero



Alfonso Pinto

George A. Romero a eu le mérite d'avoir épuré la figure du Zombie de ses connotations magiques/mystiques, héritage des traditions haïtiennes. Avec lui, le Zombie se transforme en monstre occidental, le résultat d'un virus d'origine inconnue. Le mort-vivant devient donc une pathologie. Ennemis, minorités dangereuses ou masses mues par un instinct de consommation, les Zombies offrent des lectures multiples, mais toujours profondément ancrées dans un terrain socio-politique. Le Zombie occidental est une créature urbaine et la ville semble être son territoire de prédilection. À partir de cette considération, nous essayerons de cibler l'attention sur les formes urbaines que le réalisateur met en scène dans ses quatre premiers titres (*Night of the living dead*, *Dawn of the dead*, *Day of the dead* et *Land of the dead*). Il ne faut pas s'étonner si, derrière les espaces fictionnels de Romero, se cachent plusieurs problématiques qui hantent la métropole américaine de la fin du XX^e siècle. Fragmentation, gentrification, ghettoïsation, entre-soi, fermeture de l'espace public, sont tous des thèmes auxquels le réalisateur américain, à travers les codes esthétiques du genre, s'est montré sensible. Comment apparaît la ville chez Romero ? Existe-t-il une correspondance entre les spatialités fictionnelles et la portée socio-politique de la figure du mort-vivant ? Cette petite géographie devrait permettre de répondre à ces interrogations.



Alfonso Pinto est docteur en géographie et vient de soutenir une thèse à propos des imaginaires urbains dans le cinéma-catastrophe.

Ses recherches concernent les rapports entre cinéma et géographie, les imageries urbaines et les représentations des catastrophes. Il est auteur de plusieurs articles et communications à propos des rapports entre cinéma et sciences sociales, dont en particulier « Espace et société dans le cinéma des Zombies » paru dans la revue *Annales de Géographie*.

Du virus au zombie. Le point de vue de la biologie



Sébastien Causse

Évoluant dans un environnement fictif quasi-identique au nôtre, les zombies sont, de plus en plus, des créatures cohérentes et « plausibles ». C'est ce qui les rend particulièrement effrayantes. Leur incorporation dans notre monde se banalise et certains en viennent à craindre une invasion ou une épidémie bien réelle. Mais scientifiquement, serait-il possible qu'un « zombie » puisse exister ?

Afin de mener à bien cette réflexion, il s'agit de commencer par vérifier si des cas « spontanés » se sont déjà produits. Il existe, en effet, de nombreux phénomènes naturels très impressionnants capables de provoquer une augmentation de l'agressivité et de la faim, ou des mouvements post-mortem. Nous porterons ensuite notre attention à la création artificielle d'un « virus zombie ». Aujourd'hui, qu'est-il possible de réaliser en laboratoire ? Comment fonctionnerait un tel virus ? Quel serait son potentiel ? Comment pourrait-on s'en défendre ? Nous essaierons de répondre à ces questions à l'aide d'une approche en biologie cellulaire.



Sébastien Causse est un chercheur en biologie moléculaire.

Après avoir obtenu son diplôme d'ingénieur à Rennes puis son doctorat à l'Institut de Biologie de l'École Normale Supérieure, il intègre les laboratoires de la faculté de Médecine de Dijon. Sa thématique scientifique concerne les cancers. Cependant ses stratégies de recherche impliquent un usage conséquent de méthodes de manipulations génétiques, y compris la création de virus.



Zombies contemporains : un laboratoire de politique



Clémentine Hougue

Si la dimension politique du zombie chez George Romero a été maintes fois commentée (voir à ce sujet *Politique des zombies : l'Amérique selon George A. Romero*, sous la direction de Jean-Baptiste Thoret, 2007), il apparaît que, depuis une dizaine d'années, la figure du mort-vivant tend à se dépolitiser. C'est le cas dans de nombreuses productions hollywoodiennes *mainstream* (comme les comédies *Fido* ou *Zombieland*). Pourtant, ce personnage hybride, en faisant table rase de toute civilisation, permet encore de transformer la science-fiction en véritable laboratoire de politique, en espace d'expérimentation des rapports de pouvoir.

C'est particulièrement le cas dans la série télévisée *The Walking Dead* et le roman *World War Z* de Max Brooks. En effet, ces deux œuvres modélisent l'organisation de la cité après la fin du monde et, ce faisant, interrogent profondément les valeurs et les limites des systèmes politiques actuels. *The Walking Dead* et *World War Z* ont, en outre, en commun de mettre en place de nombreux effets de réel qui accentuent la proximité du monde fictionnel et de la réalité.

Cette confusion réalité/fiction, en s'assurant de l'adhésion du lecteur-spectateur, rend alors l'observation du politique particulièrement acerbe. En effet, face à l'aberration qu'incarne le mort-vivant, toute idéologie révèle non seulement ses limites, mais aussi ses aspects les plus inhumains, déportant la monstruosité du zombie vers l'homme.



Clémentine Hougue, docteure en Littérature comparée, enseigne la communication à l'IUT du Mans (Université du Maine).

Ses recherches portent sur les liens entre arts, littérature et politique, notamment dans les procédures de collage littéraire, ainsi que sur les espaces-limites entre réel et fiction. Auteur de *Le cut-up de William Burroughs. Histoire d'une révolution du langage* (Presses du réel, 2014), elle a publié plusieurs articles sur le collage, les avant-gardes, la contre-culture, ainsi que « En-deçà de l'au-delà : le zombie aux limites de la fiction » (*Trans-*, n°17, 2014).

Le zombie des jeux de rôle. Au croisement des traditions haïtiennes, germano-scandinaves et chrétiennes



Laurent Di Filippo

Le zombie est une figure classique des jeux de rôle sur table que l'on trouve dès les premières versions de *Donjons et Dragons*, et jusque dans ses éditions les plus récentes. L'objectif de cette présentation sera de saisir les influences qui ont participé à la définition du zombie, puis de comprendre comment il a évolué à travers les différentes versions de ce jeu de rôle. On le trouve déjà présent dans les pages de son précurseur, *Chainmail*, dans lequel il est assimilé à un mort-vivant du même type que les « wight », créatures inspirées des écrits de J. R. R. Tolkien. L'auteur de *fantasy* s'était lui-même appuyé sur les revenants des récits médiévaux scandinaves appelés *draugr* ou *vaettr*. Ainsi la figure du zombie se trouve-t-elle, au départ, au croisement des traditions haïtiennes, germano-scandinaves et chrétiennes. Dans l'édition originale de *Donjons et Dragons*, le zombie devient un monstre générique de bas niveau, sans esprit et sans intelligence, souvent présent en grand nombre, tout comme les squelettes. Il appartient à la catégorie des monstres morts-vivants que les personnages prêtres peuvent repousser grâce à l'une de leur capacité. Ils contribuent ainsi à la structuration du jeu en superposant l'opposition entre le bien et le mal avec celle de la vie et de la mort. Au cours de ses évolutions, il apparaîtra dans les diverses versions du jeu et sous différentes formes, jusque dans les adaptations en jeu vidéo, montrant la persistance de cette figure et son adaptabilité.



Laurent Di Filippo est docteur en Sciences de l'information et de la communication et en Études scandinaves. Il est chargé de recherche en Sciences de l'information et de la communication au sein du studio Ernestine et est membre du Centre de recherche sur les médiations (CREM – EA 3476).

Ses recherches portent sur l'utilisation de références aux récits médiévaux scandinaves dans les médias contemporains, principalement les jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs. Il s'intéresse également aux questions relatives aux constructions de mondes, aux relations entre médias, à la réflexivité en sciences et à l'interdisciplinarité.

Pour venir



UPFR des Sports
Amphithéâtre
Bâtiment 1 - RDC
31 Chemin de l'Épitaphe
Campus de la Bouloie
25 000 Besançon

*Informations
pratiques*

En bus : lignes 3, 14, 15, arrêt U-sports

En voiture : parking gratuit, 31 chemin de l'Épitaphe

<http://u-sports.univ-fcomte.fr/pages/fr/presentation---plan-upfr-sports-14434.html>

contacts

Organisation scientifique :

Sidney Grosprêtre

sidney.grospretre@univ-fcomte.fr

Audrey Tuillon Demésy

audrey.tuillon-demesy@univ-fcomte.fr

Secrétariat :

Annick Rousseaux

annick.rousseau@univ-fcomte.fr

03 81 66 67 16

Ludinam :

<http://ludinam.fr/>

En savoir plus sur le festival



**Prenons le temps de jouer !
Du jeudi 25 au dimanche 28 mai 2017**

Ludinam est un évènement inédit sur le territoire bisontin. Il s'agit d'un grand festival de jeux associant près d'une centaine de partenaires pour proposer à plusieurs milliers de visiteurs un maximum d'animations différentes en de nombreux lieux emblématiques de Besançon. L'idéal pour partager de grands moments ludiques et culturels !

En voici un échantillon :

*Du 20 au 28 mai : exposition *Histoires de jeux* à la Galerie de l'Ancienne Poste*

Jeudi 25 mai : A la Citadelle de Besançon, animations ludiques autour des thèmes classiques de la Citadelle : histoire de Besançon, animaux du zoo, jeux de construction...

Vendredi 26 mai : Au campus de la Bouloie, Science et Jeu se mêlent !

- A la Fabrikà Science, atelier création de jeu et présentation du jeu scientifique City Planner
- A la Maison des Etudiants, découvrez de nombreux jeux amateurs et participez à des conférences et ateliers abordant le jeu du point de vue de la science
- Et bien sûr conférences et jeux sur les zombies à l'U-Sport !

Samedi 27 et dimanche 28 mai : Au centre-ville, retrouvez tous les pans de la culture ludique ! Que vous soyez joueur néophyte ou confirmé, venez découvrir de nouveaux jeux et rencontrer des créateurs et célébrités du milieu !

- Au Kursaal : jeux de société, jeux vidéo, jeux de figurines, Escape Game... Ainsi que notre grand concours de créateurs de jeux de société
- Place Granvelle : village des commerçants, Evad'Truck et nombreuses animations pour enfants
- Palais Granvelle : jeux de rôle, en initiation comme pour connaisseurs
- Parc de la Gare d'Eau : initiations au TrollBall et au Quidditch
- Lycée François-Xavier : E-Sport, réalité virtuelle et autres ateliers sur les nouvelles technologies
- Scénacle et Petit Kursaal : nombreuses conférences et tables rondes

Retrouvez toutes les informations sur **ludinam.fr**, ainsi que sur les réseaux sociaux !

