



**HAL**  
open science

# The Walking Dead, une série chorale post-apocalyptique : nécrose et reliance organique d'un collectif à la dérive

Quentin Fischer

► **To cite this version:**

Quentin Fischer. The Walking Dead, une série chorale post-apocalyptique : nécrose et reliance organique d'un collectif à la dérive. Sciences de l'Homme et Société. 2019. dumas-02372032

**HAL Id: dumas-02372032**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02372032v1>**

Submitted on 20 Nov 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0  
International License

***The Walking Dead*, une série chorale post-apocalyptique :  
Nécrose et reliance organique d'un collectif à la dérive**



Quentin Fischer



## REMERCIEMENTS

Comme tout travail de recherche, ce mémoire ne serait pas ce qu'il est devenu sans le concours de toutes les personnes qui m'ont accompagné, conseillé, orienté dans mon travail, et celles avec qui j'ai pu avoir des discussions constructives, sur la recherche en général ou sur mon objet d'étude. J'essaierai de n'oublier personne pour – comme c'est l'objectif de ce mémoire – montrer ce que les liens collectifs peuvent apporter à l'enrichissement d'un travail qu'on a souvent tort de concevoir comme individuel.

Tout d'abord, je tiens particulièrement à remercier mon directeur de recherches Éric Thouvenel pour son accompagnement sous toutes ses formes ces deux dernières années. Avant même d'être mon directeur de recherches, il a su m'aider à trouver ma voie vers le master d'études cinématographiques. Il m'a aidé à formuler mon sujet, m'a apporté des idées, il a souvent recadré et réorienté les miennes dans la bonne voie, et a toujours su me conseiller, me relire et me corriger avec bienveillance.

Je tiens à remercier tous les enseignants du Master recherches, ainsi que les étudiants qui ont suivi ce cursus avec moi pendant deux années. La dynamique de travail des cours et la bienveillance de chacun créait un espace de discussion et d'échanges qui m'a fait progresser dans ce travail. Je tiens avant tout à remercier les enseignants du Master dont j'ai pu suivre les cours durant les deux dernières années, en particulier Priska Morrissey, Gilles Mouëllic, Jean-Baptiste Massuet, Antony Fiant et Roxane Hamery. Parmi les étudiants du Master, mes pensées vont particulièrement vers Kenlo Pedron, Glenn Duncombe et Sarah Thibout, mais aussi Paco, Simon Auger, Caroline Guillaume, Hans Boiste, Adeline Chantoiseau, Nathan Lagadec, Julian Mordelet, Simon Pageau, Agathe Presselin et Carla Le Touze. Chacun d'eux a, à sa manière et certainement sans vraiment s'en rendre compte, apporté sa pierre à l'édifice, que ce soit par des conseils, des indications bibliographiques ou de simples discussions à la fin des cours.

Pour ce travail de recherche, je tiens par ailleurs à exprimer ma gratitude envers des chercheurs extérieurs qui m'ont apporté leur soutien ou aidé dans mes démarches.

Au premier chef, je tiens à remercier mes précédents directeurs de recherche et des enseignants du CELLAM qui continuent de me soutenir dans mon parcours : Emmanuel Buron, Emmanuel Bouju, Jean Cléder et surtout Charline Pluvinet, qui est l'un de mes soutiens les plus solides dans mon parcours de recherches. En attendant de pouvoir lui rendre un centième de ce que son soutien a pu m'apporter ces dernières années, elle a toute ma reconnaissance.

Une place particulière doit être faite à des chercheurs qui m'ont aidé directement en lien avec ce mémoire, Claire Cornillon en premier lieu. Outre l'intérêt que j'avais pour son travail, et sa disponibilité pour répondre à mes questions, elle a toujours été présente pour m'accompagner dans mon parcours. Son travail sur *The Walking Dead* m'a permis d'avoir une seconde perspective lorsque j'avais des doutes, notamment quant à l'utilisation de sa typologie des formes sérielles. Je tiens par ailleurs à remercier Florent Favard et Hélène Bréda pour les échanges que nous avons pu avoir, notamment lorsque j'avais besoin de conseils pour faire des diagrammes narratifs adaptés aux architectures relationnelles de *The Walking Dead*. Je tiens par ailleurs à remercier Karim Charredib pour m'avoir fait découvrir sa thèse sur le zombie.

Enfin, les derniers chercheurs à avoir une place particulière dans mon

accompagnement pour ce travail sont essentiellement des membres de l'association Saute-Requin. Toute ma reconnaissance va vers Damien Keller, passionné de formes sérielles ; Sophie Barel qui travaille sur la représentation du corps ; et Sophie Lorgeré pour ses perspectives sur l'espace. Outre l'enrichissement que représentent leurs perspectives de recherches, je dois beaucoup à leurs encouragements des deux dernières années, sans compter les retours et relectures qu'ils ont effectué quelques semaines avant la rédaction. Un grand merci par ailleurs à Lucie Madec, qui a accepté de me transmettre son mémoire sur *Skins*.

Aux membres de cette association s'ajoutent deux personnes, pour leur amitié et leurs conseils en termes de recherche sur les séries : Jean Gueguen, mon compère de Lettres, avec qui je discute séries télévisées, recherche et collectif depuis quelques années ; Briac Picard-Hellec, avec qui j'ai souvent le plaisir d'échanger autour de recherche sur les séries télévisées.

Ce travail ne serait jamais arrivé à terme sans tout un armada de proches qui ne cessent de me soutenir. Je tiens à exprimer toute ma gratitude envers mes amis de longue date pour leur soutien indéfectible : Caroline Clouet, Tristan Delahaye, Gwendolyn Loizon, Hugo Diverres, Thibault Pichard, Allan Béatrix, Maxime Morice, Honorine Pellerin, Claire Geraud, Tanguy Briand, Gaël Pézier et Ronan Ménager.

Enfin, je tiens à exprimer une reconnaissance particulière envers la poignée de personnes qui me soutiennent au quotidien. La recherche n'est pas un travail solitaire, c'est un travail autonome qui requiert souvent des efforts et des aménagements de la part des plus proches. À cet effet, toute ma gratitude va envers mes parents, Patrice et Marlène, et mon frère Nathan, pour leur soutien, leur compréhension et leurs encouragements tout au long de ce travail et de mes études. Je tiens par ailleurs à remercier mon colocataire Alexandre Neveu, qui dût subir pendant deux années un emploi du temps irrégulier et des discussions récurrentes sur l'avancée de mon travail. Enfin, je tiens à remercier Lisa Michelet pour avoir été aussi présente et compréhensive ces deux dernières années, pour m'avoir soutenu dans mon travail, pour m'avoir encouragé et m'avoir donné l'impression qu'il avait une valeur quand il semblait futile.

## TABLE DES MATIERES

Page de garde	1
Remerciements	2
Table des matières	4
Conventions typographiques et remarques préliminaires	7
<b>Introduction</b>	8
Naissance d'une question : sérialité et collectif	9
Enjeux de la fiction collective : du roman-feuilleton aux séries chorales	13
<i>The Walking Dead</i> : une fiction sur le lien collectif	20
Organicité	23
<i>The Walking Dead</i> : l'histoire d'une reliance collective	26
Organisation du mémoire	28
<b>Partie 1 : Composition et survie d'un collectif, support d'organisation formelle</b>	31
<b>Chapitre 1 : Une conception organique du collectif : définition et fonctionnement d'un projet esthétique</b>	32
1.1. Composition contre décomposition : l'organisme collectif, centre narratif	32
1.1.1. Décomposition : un foyer en creux	33
1.1.2. Composition : un centre collectif	37
1.2. Former et faire évoluer l'identité collective par le rapport à l'autre	39
1.2.1. L'autre du groupe et l'autre dans le groupe	40
1.2.2. Assimilation et exclusion : le rapport à l'autre hors du groupe	44
1.3. Homéostasie collective : renouvellement des membres et évolution collective	47
<b>Chapitre 2 : Le collectif, principe organisateur du montage et de la mise en scène</b>	54
2.1. Formation d'un organisme et organisation formelle du collectif	56
2.1.1. Le <i>walker</i> comme informé	56
2.1.2. Enjeux d'une conception organique de la mise en scène télévisuelle	57
2.1.3. La cohérence formelle de la séquence pré-générique de <i>Seed</i> (S03E01)	60
2.1.4. Répercussions des changements d'action collective sur la mise en scène	63
2.2. Le personnage sériel comme organe du collectif	67
2.2.1. Une conception organique du personnage	67
2.2.2. Les organes de la séquence pré-générique de <i>Seed</i> (S03E01)	71
Conclusion du chapitre 2 : <i>Pars pro toto</i> ou l'attractivité d'une boîte de pâtée	78
Conclusion de la première partie	79

<b>Partie II : La mythologie collective de <i>The Walking Dead</i> : dérives et instabilité de l'organisme dans une succession d'instant</b>	82
<b>Chapitre 3 : Chronologie de la reliance collective : Mouvements narratifs et croissance du point multifocal</b>	83
3.1. Du héros solitaire investi d'autorité au héros collectif	87
3.1.1. Saison 1 : formation d'un groupe autour d'un protagoniste policier	87
3.1.2. Saison 2 : affirmation d'une autorité tribale dans un espace politisé	90
3.1.3. Saison 3 : le renversement du modèle pyramidal	92
3.2. De la saison 4 à <i>No Way Out</i> (S06E09) : faire communauté	95
3.2.1. La destruction de la prison inaugure un horizon communautaire	96
3.2.2. De <i>After</i> (S04E09) à <i>The Distance</i> (S05E11) : une communauté d'esprit nomade pour une impossible communauté de lieu	98
3.2.3. De <i>Remember</i> (S05E12) à <i>No Way Out</i> (S06E09) : former une communauté de lieu post-apocalyptique	100
3.3. De <i>The Next World</i> (S06E10) à la saison 9 : fédérer un réseau de communautés	103
3.3.1. De <i>The Next World</i> (S06E10) à <i>The First Day Of the Rest Of Your Life</i> (S07E16) : ouvrir le point multifocal à un ensemble de communautés	104
3.3.2. Saison 8 : relier les communautés dans une guerre commune	106
3.3.3. Saison 9 : fédérer le réseau de communautés	107
<b>Chapitre 4 : L'instant et l'effondrement : une mythologie de l'oubli pour organiser et rythmer les dérives du collectif</b>	111
4.1. Un récit collectif qui lutte contre sa fin dans une succession d'instant décisifs	113
4.1.1. Le temps collectif d'un <i>soap opera</i> post-apocalyptique	113
4.1.2. <i>The Walking Dead</i> , fiction de l'oubli dans une suite d'instant arrachés à la mort	115
4.2. La cohérence des dérives collectives : rythme et stratification	122
4.2.1. Des apocalypses localisées pour rythmer l'évolution du collectif	123
4.2.2. Un enchevêtrement temporel de trajectoires de vie	127
4.2.3. Quelle mémoire subordonner à l'oubli : relier le collectif dans le temps long	129
4.2.4. Hérité : une expérience collective de l'instant critique sur le temps long	135
Conclusion de la deuxième partie	139
<b>Partie 3 : La structure sérielle et le collectif : organiser la fiction et vivre ensemble chaque instant arraché à la mort</b>	141
<b>Chapitre 5 : Fragmenter et organiser une fiction collective par le montage sériel</b>	142
5.1. Élaboration d'une structure pérenne et organisation de la structure	143
5.1.1. La mise en place de la structure saisonnière bipartite de <i>The Walking Dead</i>	143



5.1.2. Logiques d'organisation du bloc de diffusion	146
5.1.3. Quelques variations dans la répartition du héros collectif dans le bloc	150
5.2. L'organisation d'un bloc de diffusion : étude de cas de 7A	153
5.2.1. <i>The Day Will Come When You Won't Be</i> (S07E01) : un joug écrasant	154
5.2.2. <i>The Well</i> (S07E02) : une coopération isolée et apaisante	155
5.2.3. <i>The Cell</i> (S07E03) : l'emprisonnement inévitable au Sanctuaire	156
5.2.4. <i>Service</i> (S07E04) : coopération collective et résistances fragmentées	158
5.2.5. <i>Go Getters</i> (S07E05) : résister ensemble face à la collaboration aliénante	159
5.2.6. <i>Swear</i> (S07E06) : un conflit mortifère ou une réclusion paranoïaque	160
5.2.7. <i>Sing Me A Song</i> (S07E07) : un système totalitaire qui écrase les résistances	162
5.2.8. <i>Hearts Still Beating</i> (S07E08) : Poser une résistance consensuelle	164
<b>Chapitre 6 : L'épisode comme fragment collectif : de l'autonomie à la tendance holographique</b>	168
6.1. L'épisode : définition fragmentaire et éléments structurants	169
6.1.1. L'épisode : définition fragmentaire d'un événement collectif	169
6.1.2. Dispositif éditorial et éléments structurant l'épisode	171
6.2. L'autonomie de l'épisode : sa dramaturgie et sa texture	175
6.2.1. Le bouclage de l'épisode : enjeux scénaristiques et dramaturgiques	175
6.2.2. La texture de l'épisode : les saillances formelles	180
6.3. L'épisode comme fragment : tendance holographique de la fiction collective	183
6.3.1. La tendance holographique du fragment	183
6.3.2. <i>The Well</i> (S07E02) : un temps d'apaisement entre Carol et Morgan	185
<b>Conclusion</b>	192
<b>Bibliographie</b>	198
<b>Annexes</b>	213
Annexe 1 : Découpage technique de la séquence pré-générique de <i>Seed</i> (S03E01)	214
Annexe 2 : Table des planches d'illustrations	223
Annexe 3 : Index des notions et des concepts	225

## CONVENTIONS TYPOGRAPHIQUES ET REMARQUES PRÉLIMINAIRES

Nous avons fait quelques choix typographiques pour présenter nos références d'une manière efficace qui ne soit pas trop lourde.

Pour faire référence à une série télévisée, nous indiquons son titre en italique, avec, entre parenthèses, le nom de son distributeur (la chaîne commanditaire), suivi du nom du ou des créateur(s) et des dates de diffusion, ce qui donne *Titre* (chaîne ; Nom Créateur ; 2000-2001). Lorsqu'une série est encore en cours de production, nous laissons un tiret après l'année de début de diffusion, ce qui donne *Titre* (chaîne ; Nom Créateur ; 2000-).

Pour faire référence à un épisode de *The Walking Dead*, nous indiquons le titre en italique et le numérotage (saison puis numéro d'épisode) entre parenthèses, ce qui donne *Seed* (S03E01) pour *Seed*, premier épisode de la troisième saison. Nous avons par ailleurs un système de notation pour indiquer les blocs de diffusion dans le cas de *The Walking Dead*, qui en comporte deux de huit épisodes par saison. Conformément à l'usage courant, le premier bloc de diffusion d'une saison et le second bloc sont respectivement indiqués par la lettre A et la lettre B après le numéro de saison. Ainsi, le premier bloc de la quatrième saison s'écrit 4A ; le second bloc de la même saison, 4B.

Pour des raisons pratiques, les planches d'illustrations sont référencées en fonction de la page en face de laquelle elles sont placées. Si une planche se trouve à droite de la page 123, elle sera appelée planche 123. S'il y en a plusieurs en face de la même page, elles peuvent avoir une lettre supplémentaire en précision. Les illustrations sont ensuite numérotées à partir du début de la planche. Dans le corps du texte, elles sont référencées entre crochets et soulignées, avec un slash intercalé entre le numéro de planche et le numéro de l'illustration, les renvois étant séparés par des points-virgules. Ainsi, un renvoi à la planche d'illustrations B de la page 123 sera [123B] et un renvoi à la cinquième illustration de la planche 123B sera noté [123B/5]. S'il y en a plusieurs, nous les séparons par des points virgules, comme [75 ;123/5] pour renvoyer à la planche 75 et à l'illustration 5 de la planche 123. Les tirets entre les numéros servent à indiquer que l'on renvoie à toutes les illustrations entre ces numéros et les + et points-virgule à indiquer des références séparées à des illustrations : [100/1-10] veut dire que l'on renvoie aux illustrations 1 à 10 de la planche 100 ; [100/1+10] veut dire que l'on renvoie aux illustrations 1 et 10 de la planche 100, sans inclure les illustrations 2 à 9. Je tiens par avance à m'excuser des nombreuses coquilles qui parsèment les légendes des annexes d'images. Mises à part les inattentions qui sont à leur origine, le maintien de ces coquilles est lié au temps qu'il faudrait pour reprendre la mise en page des planches sur les documents d'origine, dont je n'ai pu disposer avant le dépôt en ligne du mémoire.

Dans la bibliographie, la notation des séries télévisées donne lieu à des abréviations particulières :

- (socs. prod.) est une abréviation pour indiquer les sociétés de production après les créateurs
- (distr. or.) renvoie au distributeur original, généralement la chaîne nationale commanditaire de la série dans le pays d'origine
- VOD permet de préciser lorsque la source de consultation de la série est un site ou un service de vidéo à la demande dématérialisé (VOD est l'abréviation anglo-saxonne de *Video on Demand*), surtout Netflix et Orange Ciné-Séries (OCS)

Sauf indication contraire, toutes les traductions de passages en Anglais sont personnelles.

## INTRODUCTION

*« The decision [to come] was made a long time ago, before any of us knew each other, when we were just strangers who would just pass each other on the street. Now, we mean everything to each other... You were in trouble, you were trapped. Glenn didn't know you but he helped you, he put himself in danger for you. And that started it all, from Atlanta, to my daddy's farm, to the prison, to here, to this moment now. Not as strangers : as family. Because Glenn chose to be there for you, that day, a long time ago, that was the decision that changed everything. It started with just both of you, and it just grew: all of us. To sacrifice for each other, to suffer, and stand, to grieve, to give, to love, to live, to fight for each other. Glenn made the decision Rick. I was just following his lead. » Maggie, The First Day Of the Rest Of Your Life (S07E16)*

La décision de venir fut prise il y a fort longtemps, bien avant que nous nous connaissions, alors que nous n'étions que des inconnus qui pouvaient se croiser dans la rue. Maintenant, nous avons tellement de valeur les uns pour les autres... Tu [Rick] étais en danger, tu étais piégé. Glenn ne te connaissait pas mais il t'aida, il se mit en danger pour toi. Et c'est ainsi que tout commença, d'Atlanta, à la ferme de mon père, à la prison, jusqu'à cet endroit, jusqu'à ce moment, maintenant, non pas comme des inconnus, mais comme une famille. Glenn choisit de t'aider ce jour-là, il y a longtemps, et ce fut la décision qui changea tout. Cela commença simplement avec vous deux, et ne cessa de grandir ensuite : nous tous. Se sacrifier les uns pour les autres, souffrir, tenir debout, faire nos deuils, donner, aimer, vivre et se battre les uns pour les autres. Glenn prit cette décision Rick, je ne faisais que suivre sa direction.

Cet épigraphe composé du monologue de Maggie Greene-Rhee, accompagné d'une musique mélancolique et d'une succession de plans montrant la situation des personnages principaux de la série à ce moment, forme le montage-séquence de fermeture de la septième saison de *The Walking Dead* (AMC, Robert Kirkman et Frank Darabont, 2010-). En rappelant l'héritage de Glenn Rhee, le trajet des personnages selon un principe de dérive et de croissance, ainsi que les principales valeurs portées par le héros collectif, il cristallise une conception organique du collectif, caractérisée par la souffrance, la perte, l'amour, le don de soi et la vie. Délégant la parole, non pas au *leader*, mais à une autre protagoniste, qui rappelle elle-même la direction (*lead*) de Glenn, un autre personnage, les producteurs rappellent que l'objet de cette série n'est pas tant l'évolution d'un personnage, que celle d'une communauté construite dans le temps long de la série. Ce monologue effectue la généalogie d'une décision, lui donne des atours de destinée, en la rapportant opportunément à une scène matricielle de la série sur la base d'une continuité rétroactive. Consacré à l'étude d'un cas radical de série chorale, ce mémoire aura pour objectif de montrer comment une série télévisée peut élaborer et faire évoluer un collectif de manière organique, à partir d'une confrontation drastique entre une présence collective vitale et des absences nécrosantes, qui conditionne le rapport à la temporalité. Dans la mesure où cette série semble partir du héros individuel pour affirmer ensuite sa nature chorale, il s'agira de montrer comment une série peut développer une conception organique du collectif et de déterminer comment la nature d'un lien collectif peut former l'objet d'une série.

### ***Naissance d'une question : sérialité et collectif***

Avant d'arriver à cette formulation progressivement déclinée par la confrontation à l'objet singulier qu'est *The Walking Dead*, je comptais me demander comment une série pouvait élaborer une instance d'énonciation collective à partir de l'articulation entre les épisodes. Je pensais particulièrement à des cas comme *Skins UK* (E4, Jamie Brittain et Bryan Elsley, 2007-2013), *Lost* (ABC, Jeffrey Lieber, Jeffrey Jacobs Abrams et Damon Lindelof, 2004-2010) et *The Leftovers* (HBO, Damon Lindelof et Tom Perrotta, 2014-2017), où chaque épisode se focalise sur la chronique d'un personnage, lui donnant toute une épaisseur symbolique, avant qu'il ne passe au second plan à la faveur d'un autre dans l'épisode suivant. Les fictions sérielles sont une forme adéquate pour



déployer des formes plurielles, multiples et collectives. Comme l'essai de définition littéraire de Matthieu Letourneux l'a montré, la sérialité se distingue de l'ensemble en ce qu'elle se caractérise par l'idée d'un système cohérent. Avant tout une question de mise en relation, elle peut renvoyer à un ensemble fini ou indéfini, en fonction de propriétés objectives intrinsèques mais aussi de la perspective subjective du producteur ou du récepteur. Elle se caractérise avant tout par l'articulation entre répétition et différence et donc un référent similaire pour que les éléments se définissent les uns par rapport aux autres, une fragmentation auctoriale à la faveur de l'éditeur, des logiques transtextuelles qui prévalent sur l'unité de l'œuvre et un déplacement du point de focale de l'auteur vers le lecteur<sup>1</sup>. Une fiction sérielle est avant tout une production fragmentée dans la perspective de la consommation d'objets culturels, et la sérialité semble à cet effet un champ d'expérimentation idéal pour former des instances d'énonciation collective. Cette réflexion n'est pas sans enjeux en termes de production et de réception. Les temps de latence entre les épisodes permettent à chaque spectateur de s'imaginer la suite, et la durée de la série fait d'elle une production collective qui, dans le cas de séries centrées sur des collectifs, permet aussi de fragmenter et d'agencer des projets narratifs ou esthétiques localisés, à partir de l'évolution, de la répartition et de l'organisation des équipes de productions, une question que j'avais déjà abordée dans le cadre d'un mémoire de master en littératures comparées sur l'équipe des scénaristes de *Lost*<sup>2</sup>. Leur aptitude à montrer la complexe fabrique du consensus, à être consensuelles, constitue à mon avis une de leurs forces et de leurs attraits majeurs<sup>3</sup>.

Suite à des discussions avec Éric Thouvenel, il s'est avéré que la nature « collective » de ces séries (*Skins*, *Lost*, *The Leftovers*) s'est avérée plus problématique qu'elle ne semblait à l'origine puisque, comme le dit Céline Bryon-Portet, « [ces] feuilletons hésitent [...] entre le héros collectif et la juxtaposition de héros individuels<sup>4</sup> ». Du fait de leur ambivalence structurelle entre juxtaposition de héros

---

1 cf. Matthieu Letourneux, « Chapitre 1 : Problèmes de sérialité : quelques éléments de définition », *Fictions à la chaîne : Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Seuil, « Poétique », 2017, pp.27-70.

2 cf. Sarah, *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*, Paris, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2015, pp.287-288. cf. Quentin Fischer, « *Lost in serial television authorship* : L'équipe des scénaristes de *Lost* comme un auteur pluriel, ou quelques propositions méthodologiques pour analyser l'auctorialité des séries télévisées », mémoire de Master en Littératures comparées dirigé par Charline Pluvinet et Jean Cléder, soutenu en 2017 à l'Université Rennes 2.

3 Sur la fabrique du consensus, cf. Quentin Fischer, *op cit.*, pp.50-53, s'appuyant sur Didier Anzieu et Jacques-Yves Martin, « La recherche de consensus » dans *La dynamique des groupes restreints*, Paris, P.U.F., coll. « Quadrige manuels », 2007 [1968], pp.179-181.

4 Céline Bryon-Portet, « Les héros collectifs et communautaires dans les séries télévisées : Un succès croissant », *Télévision*, n°9 « Troubles personnages », CNRS éditions, 2018, pp.111-126, p.115.

individuels et élaboration d'un héros collectif au lien plus fragile, ces séries auraient davantage permis d'aborder la question des héros multiples que de héros collectifs à proprement parler. En effet, le terme collectif reprend directement les sens de son étymologie latine *collectivus*, « qui groupe, qui rassemble », initialement comme adjectif. Même si c'est seulement suite à une substantivation tardive (1802) et sous l'influence du russe qu'il forme un substantif désignant un groupe de travail puis un groupe d'action (1901), l'adjectif pouvait qualifier un substantif renvoyant à une pluralité d'individus formant un ensemble avec des traits communs dès le début du XIX<sup>e</sup> siècle<sup>1</sup>. Ce sens moderne de collectif comme « groupe d'action » permet de déplacer la question sur le collectif, afin de se demander comment un collectif peut porter la cohérence d'une série. Cette question revient à se demander comment un lien collectif équilibre la fragmentation du dispositif sériel et forme le référent similaire pour que les éléments se définissent les uns par rapport aux autres, pour reprendre les termes de Matthieu Letourneux cités ci-dessus.

À partir de cette idée et du succès actuel de la forme multifocale qu'est la série chorale, nous avons recentré la question sur les interactions entre sérialité télévisuelle et collectif, afin de comprendre comment un collectif, plutôt qu'un ensemble d'individus, pouvait porter la cohérence d'une série<sup>2</sup>. La série chorale est « une forme narrative qui s'apparente à la biographie [...] d'une communauté<sup>3</sup> », si bien que le point multifocal épouse la forme d'une communauté, d'un collectif à la formation variable. Jean-Pierre Esquenazi considère cette forme multifocale comme l'héritière de préoccupations du cinéma classique hollywoodien sur la fabrique et la mise en scène d'une communauté<sup>4</sup>.

1 cf. « Collectif » in., Alain Rey (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2010, [1993, 1995, 2000], p.482. cf. Thésaurus de la langue française informatisé (TLFi), « Collectif, ive », consulté le 17/07/2019, URL : <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=3943993455;>

2 Multifocal : un récit multifocal correspond au cas analysé par Rick Altman de *Multiple-Focus Narrative*, où « Un récit suit plusieurs personnages [différents] » (*A text follows several different characters*). Nous renvoyons ici à Vladimir Lifschutz, « Les séries télévisées : une lutte sans fin », thèse de doctorat en Lettres et Arts, dirigée par Jean-Pierre Esquenazi et Martin Barnier à l'Université Lumière Lyon 2, 2015, p.530, citant Rick Altman, *A Theory of Narrative*, New-York (E.U.), Columbia University Press, 2008, p.241. Pour davantage sur la question du point de vue dans les séries télévisées, cf. Vladimir Lifschutz, *op. cit.*, pp.530-536. Nous y reviendrons par ailleurs avec la perspective socio-narratologique d'Hélène Bréda développée dans sa thèse « Le "Tissage narratif" et ses enjeux socio-culturels dans les séries télévisées américaines contemporaines », thèse de Sciences de l'information et de la communication dirigée par Guillaume Soulez à Université Paris III Sorbonne Nouvelle, 2015.

3 Jean-Pierre Esquenazi, dans *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2014 [2011], p.121 : « La vie de chacun constitue une petite chronique et l'ensemble d'entre elles forme un réseau de voix parfois éparpillées mais susceptibles à tout moment de converger à nouveau : sa continuité est façonnée à travers différentes discontinuités ».

4 « Remarquons que la mise en scène d'une communauté sociale était déjà l'un des grands motifs du cinéma hollywoodien : on ne peut être que frappé par la ressemblance du schéma narratif des séries

Il la définit ainsi :

« Les séries chorales possèdent (I) une multiplicité de personnages et donc un multiplicité de points de vue possibles. Elles tissent (II) un réseau complexe de récits fragmentés sur un ou plusieurs épisodes (arcs narratifs). Leur développement implique (III) une extension continue de leur univers fictionnel : la myriade d'interactions entre les personnages et la multiplication d'arcs narratifs emplissent indéfiniment le monde des séries chorales.<sup>1</sup> »

Esquissant une brève histoire de leur évolution, Jean-Pierre Esquenazi en place les premières expériences dans les séries western des années 1950 et considère *Hill Street Blues* (NBC, Steven Bochco et Michael Kozoll, 1981-1987) comme le créateur de la série chorale, qui démultiplie par ailleurs les possibilités feuilletonesques des séries évolutives par la superposition des arcs narratifs et leur déploiement souvent inégal sur plusieurs épisodes<sup>2</sup>. Le grand nombre des séries chorales aujourd'hui témoigne que former, élaborer et faire évoluer une communauté fictive sur le long cours est devenu un principe narratif et dramaturgique important des fictions télévisuelles contemporaines. Même si nous continuerons d'employer le terme « série chorale », consacré par l'usage courant, notons que l'appellation « chorale » est ambivalente dans la mesure où, par son origine musicale, le terme implique une harmonie voire une uniformité vocale, alors que lesdites séries chorales sont résolument polyphoniques et construites sur des récits fragmentés. Cette critique du terme est peut-être à nuancer selon le point de vue, puisque Hélène Bréda y voit une affiliation au registre musical bienvenue pour traduire « *ensemble show* »<sup>3</sup>. Même si on lui préférerait certainement le terme « séries collectives » et même si nous emploierons ponctuellement le terme « fiction collective » pour mettre l'accent sur cet aspect, nous continuerons de nous référer au terme d'usage.

---

chorales avec celui d'une grande part du cinéma classique américain. Les films de Ford ou de Hawks présentent souvent des communautés ». *Ibid.*, p.123.

1 *Ibid.*, p.131.

2 *Ibid.*, pp.119-120.

3 « Le terme d'*ensemble*, en anglais, appartient au champ lexical de la musique, tout comme « chorale » en français. Un *music ensemble* désigne un groupe de musiciens ou de chanteurs (de jazz par exemple). L'origine musicale de cette expression est intéressante pour notre étude, puisqu'elle induit l'idée d'harmonie et de complémentarité entre les différents membres du groupe. L'on notera que, contrairement à Esquenazi (*op. cit.*, p. 120), nous ne restreindrons pas l'expression d'*ensemble show* ni sa traduction « série chorale » à des œuvres mettant en scène des communautés professionnelles, et nous l'appliquerons à toute série dotée d'une large distribution régulière, *soap operas* y compris ». Hélène Bréda, *op. cit.*, note 255 p.114. Contrairement à Hélène Bréda, je pense cependant que la distinction entre *soap opera* et série chorale est utile en termes de gestion de la temporalité, pour mettre en évidence l'évolutivité plus caractéristique des secondes.

## ***Enjeux de la fiction collective : du roman-feuilleton aux séries chorales***

Les enjeux collectifs de la fiction n'apparaissent pas, loin de là, avec la série chorale. Sans remonter jusqu'aux fonctions sociales, éthiques et religieuses (*religio* au sens radical : ce qui relie) du théâtre et de l'épopée antique, nous pouvons du moins remarquer le rôle central de la fiction à cet effet. Jacques Rancière dit que

[La fissure du dispositif représentatif] consiste d'abord en dispositions des corps, en découpage d'espace et de temps singuliers qui définissent des manières d'être ensemble ou séparés, en face de ou au milieu de, dedans ou dehors, proches ou distants<sup>1</sup>.

[La fiction] est le travail qui opère des *dissensus*, qui change les mode de présentation sensible en changeant les cadres, les échelles ou les rythmes, en construisant des rapports nouveaux entre l'apparence et la réalité, le singulier et le commun, le visible et sa signification<sup>2</sup>.

« Le roman moderne a ainsi pratiqué une certaine démocratisation de l'expérience<sup>3</sup> » par cette attention portée au collectif, une rupture avec les hiérarchies du roman classique et une mise en « conflit de plusieurs régimes de sensorialité<sup>4</sup> ». Mikhaïl Bakhtine a mis en évidence la polyphonie caractéristique du roman moderne, qui permet de faire dialoguer plusieurs voix et de les mettre en conflit<sup>5</sup>.

Comme les travaux de Danielle Aubry et de Hélène Bréda l'ont montré, c'est surtout avec l'avènement du roman-feuilleton que la série chorale trouve son premier grand modèle, première fiction narrative à être publiée de manière sérielle, fragmentaire, accessible à tout lecteur par son prix modique et développant des codes de fidélisation feuilletonnante<sup>6</sup>. La publication en feuilletons dans la presse à partir des années 1830 voit l'avènement de la littérature sérielle populaire et initie une fragmentation en feuilletons, le terme renvoyant à cette époque à la rubrique de bas de page des journaux où une tranche romanesque était publiée quotidiennement. Des auteurs y développent des formes pour maintenir les lecteurs en haleine et s'attirer un large public, tout en cherchant des moyens de s'approprier la fragmentation du format

---

1 Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique éditions, 2008, p.61.

2 *Ibid.*, p.72.

3 *Idem.*

4 *Ibid.*, p.66

5 Cf. Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, coll. « TEL », 2016 [1978, 1986], traduit du russe *Вопросы литературы и эстетики*, Moscou, éd. Khoudojestvennaïa Literatoura, 1975 par Daria Olivier, pp.122-151.

6 cf. Danielle Aubry, *Du roman-feuilleton à la série télévisée : pour une rhétorique du genre et de la sérialité*, Berne, Peter Lang, 2006. cf. Hélène Bréda, « Le "Tissage narratif" et ses enjeux socio-culturels dans les séries télévisées américaines contemporaines », thèse de Sciences de l'information et de la communication dirigée par Guillaume Soulez à Université Paris III Sorbonne Nouvelle, 2015, pp.87-101.



éditorial<sup>1</sup>. C'est sur le fond de cette littérature industrielle que de grands romanciers composent des fresques sociales, comme, en France, Eugène Sue avec *Les Mystères de Paris*, Balzac et *La Comédie humaine*, Zola et *Les Rougon-Macquart*. Par son aptitude novatrice à passer d'une strate sociale à une autre, son rôle social est aujourd'hui reconnu et son esthétique fut notamment étudiée par Marie-Eve-Thérenty, Anne-Marie Thiesse et Yves Olivier-Martin<sup>2</sup>. Le roman-feuilleton participe ainsi à développer des formes narratives multifocales et polyphoniques et des réseaux actanciels complexes et ramifiés. Les pratiques sérielles continuent de marquer le paysage culturel durablement pendant le XX<sup>e</sup> siècle, quand bien même la littérature n'est alors plus la seule à jouer le rôle de la fiction collective. Notons cependant que le roman-feuilleton développe surtout des formes multifocales *sociales*, et qu'il faudra attendre le développement du *soap opera* pour que la question de la communauté revienne de manière plus forte<sup>3</sup>.

Le développement du cinéma au tournant du XX<sup>e</sup> siècle joue ainsi un rôle primordial dans le développement de formes dramaturgiques et esthétiques collectives qui auront une grande influence sur les séries télévisées. Avec les œuvres de George Méliès, son origine foraine, « attractionnelle », le cinématographe déploie une tendance illusionniste et truquiste qui fait de lui un puissant moteur de fiction<sup>4</sup>. Eisenstein a repéré la filiation entre le roman-feuilleton et le cinéma à partir de l'esthétique du gros-plan, qu'il attribue au romancier britannique Charles Dickens, dont se serait ensuite inspiré Griffith<sup>5</sup>. Par l'héritage des formes romanesques et du théâtre, le développement de la bande sonore, mais en particulier le montage, le cinéma est un médium riche pour traiter d'enjeux collectifs à partir de procédés dramaturgiques et de construction de l'espace<sup>6</sup>. Du fait du travail matriciel de Griffith et de Sergeï Eisenstein, le cinéma a

1 Marie-Ève Thérenty, « Chapitres et feuilletons : les scansions fantômes de *La Comédie humaine* », dans Takayuki Kamada, Jacques Neefs (dir.), *Balzac et alii, génétiques croisées. Histoires d'éditions : actes du colloque international organisé par le GIRB les 3-5 juin 2010*, consulté en ligne le 01/12/2018, URL : <http://balzac.cerilac.univ-paris-diderot.fr/balzacetalii.html>. Elle y évoque principalement les expérimentations de George Sand et de Honoré de Balzac.

2 Yves Olivier-Martin, *Histoire du roman populaire en France de 1840 à 1980*, Paris, éd. Albin Michel, 1980.

3 La communauté est basée sur une logique du commun traditionnel, de l'intime et du partage (d'un lieu, de valeurs, d'un lien) ; la société est basée sur le modèle libéral, moderne, contractualisé de l'individu. Nous reviendrons plus loin sur ces notions.

4 Sur ce caractère attractionnel du cinématographe, cf. André Gaudreault, *Cinéma et attraction : pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Cinéma et audiovisuel », 2008. Sur la tendance truquiste et les effets spéciaux, nous renvoyons aux travaux de Jean-Baptiste Massuet, notamment ses cours de master sur les effets spéciaux.

5 Sergeï M. Eisenstein, *Dickens & Griffith : Genèse du gros-plan*, Paris, Stalker éditeur, 2007, pp.17-108, traduit du russe par Marina Berger, pp.17-108.

6 En termes d'ouvrages généraux sur ces formes cinématographiques, nous renvoyons essentiellement, pour le montage, au chapitre qu'y consacre Gilles Deleuze dans *Cinéma : L'Image-mouvement*, Paris, Les Éditions de minuit, coll. « Critique », 1983, pp.46-82 ; à l'ouvrage de Jacques Aumont, *Montage*

fortement trait avec notre notion centrale d'organicité : Gilles Deleuze estime que la conception narrative du montage américain découle d'un principe organico-actif tributaire des « trois formes de montage ou d'alternance rythmique : l'alternance des parties différenciées, celle des dimensions relatives, celle des actions convergentes<sup>1</sup> ». Pour sa part, Eisenstein reproche à Griffith d'avoir une conception de l'organicité qui manque d'unité et qui fonctionne comme un simple assemblage de parties différenciées<sup>2</sup>. Il envisage l'organicité dans une perspective dialectique et pathétique, à partir de l'effet de la confrontation entre des fragments filmiques dans un registre attractionnel ou pathétique, comme le porteur du *pathos* entre le film et son spectateur. Il conçoit ainsi l'organicité du cinéma comme une unité productrice par la force conflictuelle du montage et son effet pathétique.

Outre l'attention du cinéma classique américain à la fabrique de la communauté évoquée par Jean-Pierre Esquenazi, les enjeux collectifs du cinéma peuvent aussi recouvrir une dimension narrative. La forme multifocale n'est pas étrangère au cinéma, avec des films charnières comme *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1952) et *Short Cuts* (Robert Altman, 1993). Ce dernier film participe par ailleurs du genre « film choral », la forme la plus proche de la série chorale par sa multiplicité de personnages principaux à importance relativement égale, un lien qui unit différentes histoires présentant un certain degré d'autonomie, une peinture des émotions qui prime sur l'action et la présence d'une fin ouverte<sup>3</sup>. Il « tire en partie son inspiration de ces séries possédant une intrigue complexe, dont le *soap opera*, avec ses personnages multiples, fait figure de proue depuis plusieurs années<sup>4</sup> ». À l'inverse, il semble que « l'expression [« série chorale »] est forgée à partir de celle de « film choral »<sup>5</sup> », témoignant des interactions, influences et échanges entre télévision et cinéma. À cet effet, par leur longue durée et leur complexité, les séries chorales sont particulièrement aptes à élaborer et faire évoluer un

---

Eisenstein, Paris, éd. Images modernes, coll. « Inventeurs de formes », 2005, [version remaniée de sa thèse préparée à Paris I et soutenue en 1978, éditée pour la première fois en 1979 aux éditions de l'Albatros] ; ainsi qu'à Teresa Faucon, *Théorie du montage : énergie des images*, Paris, Armand Colin, coll. « Recherches », 2017 ; Sur l'espace, nous renvoyons à l'ouvrage d'Antoine Gaudin, *L'Espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015.

1 Gilles Deleuze, *Cinéma : L'Image-mouvement*, Paris, Les Éditions de minuit, coll. « Critique », 1983, p.49, cf. pp.46-49.

2 Sur la conception dialectique du montage organique chez Eisenstein cf. Gilles Deleuze, *op. cit.*, pp.50-61 et Jacques Aumont, *op. cit.*, pp.82-96.

3 Maxime Labrecque, *Le Film choral : étude des composantes cinématographiques, des particularités littéraires et de la réception théorique de certaines œuvres emblématiques depuis Short Cuts (1993) de Robert Altman* [mémoire de recherche], Faculté des études supérieures de l'Université Laval, Québec, 2010, consulté le 02/11/2017, URL : [www.theses.ulaval.ca/2010/26994/26994.pdf](http://www.theses.ulaval.ca/2010/26994/26994.pdf), pp.13-27.

4 *Ibid.*, p.39.

5 Hélène Bréda, *op. cit.*, note 256 p.114.

lien collectif sur le long cours et deviennent une forme centrale de la production télévisuelle américaine<sup>1</sup>.

Les fictions sérielles (collectives), en particulier le *soap opera*, se développent particulièrement dans d'autres média au XX<sup>e</sup> siècle. Tout d'abord le cinéma connaît lui-même une forme de sérialisation et de feuilletonisation avec les sérials et films à épisodes dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle, généralement autour d'un héros central qui sert de lien feuilletonnant aux aventures épisodiques<sup>2</sup>. Cependant, s'il peut développer plusieurs personnages et avoir une structure bifocale (comme les *Fantômas* (Feuillade, 1913-1914), nous n'avons pas trouvé de cas de structures multifocales, et encore moins de structures communautaires organiques, qu'un examen plus approfondi de la production cinématographique sérielle de l'époque permettrait peut-être de mettre au jour. De même, si la bande-dessinée franco-belge, les *mangas* et les *comics* américains se sérialisent, nous n'avons pas repéré de travaux sur les liens entre collectif et la forme bande-dessinée, alors que des cas comme les *Schtroumpfs* (Peyo, 1958-) ou justement *The Walking Dead* (Robert Kirkman et Charlie Adlard, 2003-2019) permettraient de mettre en évidence la formation de héros collectifs<sup>3</sup>.

Après le roman-feuilleton et les formes filmiques, la troisième étape centrale dans le développement de formes auxquelles empruntent les séries chorales est celle de la fiction télédiffusée, en particulier le *soap opera* aux États-Unis, d'abord radiophonique puis télévisé. Là encore, les travaux sur les feuilletons et *soap operas* radiophoniques, formes populaires, sont rares. Jacques Angerie explique que, à la fin des années 1920 dans le champ récent de la fiction radiophonique, se développe le feuilleton ou *soap opera*, terme inventé *a posteriori* à partir des publicités de savons et détergents qui finançaient la plupart de ces feuilletons, genre qui connaît un grand succès jusqu'aux années 1960. Ils dramatisent la vie quotidienne de leurs auditrices avec

---

1 Reprenons à cet effet une note tirée de la thèse de narratologie des séries télévisées de Florent Favard : « Que l'on compte par exemple sur les doigts d'une main les séries produites après 2010 qui ne se centrent pas, à divers degrés, sur la « biographie d'une communauté ». C'est ainsi que Jean-Pierre Esquenazi définit la série chorale, en transposant et adaptant à une forme longue les critères qui distinguent le film choral. On notera que le film choral est un genre autrement plus marqué, isolé, ce qui explique peut-être, chez Esquenazi, cette distinction de la série chorale par analogie. Voir ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 119. », Florent Favard, « La Promesse d'un dénouement : Énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries de science-fiction contemporaines », thèse dirigée par Pierre Beylot à l'Université Michel de Montaigne, Bordeaux III, 2015, note 2 p.26

2 Jean-Pierre Jackson, *La Suite au prochain épisode : le serial américain (1912-1956)*, Crisnée (Belgique), Yellow Now, coll. « Banlieues », 1994.

3 Un tel manque pourrait s'expliquer par la légitimation – *a fortiori* l'institutionnalisation – tardive de l'étude académique de ces formes jugées populaires, une question sur laquelle nous n'allons pas nous étendre.

une visée édifiante pour les « guider dans leur rôle de mère et d'épouse<sup>1</sup> » :

Ces séries, conçues par des femmes pour des femmes, reflètent leurs conditions de vie économiques et sociales, plus que tout autre genre à cette époque. On retrouve déjà les mêmes caractéristiques que celles des feuilletons télé : histoire qui s'étale parfois sur plusieurs milliers d'épisodes, tout en ayant un rythme plus lent que celui de la vie réelle, donc ralentissant considérablement la narration, un accent sur les dialogues plutôt que sur l'action, un ton constamment sentimental ou mélodramatique (et premier degré), un thème ou une signature musicale<sup>2</sup>.

En ciblant la femme au foyer chez elle, dans son intimité, à l'aide de la radiodiffusion, le *soap opera* développe des formes centrées sur la cellule communautaire de base de la société : la famille. Reprenant les travaux de Robert Allen, Jean-Pierre Esquenazi estime ainsi que le « mélodrame maternel », assimilable au *soap opera*, « voit une mère au foyer colmater toutes les brèches de son foyer et entretenir vigoureusement sa flamme<sup>3</sup> ». En reprenant les propos de Jacques Siclier sur le feuilleton radiophonique, Stéphane Benassi explique que :

[D]ès ses origines, la radio chercha à créer un univers romanesque accordé à sa technique de diffusion et à son audience [...]. « [Les voix des personnages] leur donneraient une existence plus concrète que celles de personnages de livres, même illustrés. Ainsi cherchera-t-on à jouer moins sur l'imagination que sur le mécanisme d'identification ». [...] Pour J. Siclier toujours, les feuilletons radiophoniques, contrairement aux feuilletons littéraires du XIXe siècle, appellent à l'évasion totale en isolant leurs personnages d'un contexte général pour les étudier dans celui, particulier, de la cellule familiale. Selon l'auteur, « cela correspond pour une bonne part aux conditions de réception à domicile de la radio ; pour une autre, aux besoins de plus en plus grands qu'éprouve le public d'échapper aux contraintes de l'actualité ».<sup>4</sup>

Le feuilleton radiophonique – en particulier le *soap opera* – constitue une étape centrale dans l'élaboration de formes liées aux fictions collectives, et qui traitent de l'intime en

1 Jacques Angerie (dir.), « Regarder la radio : les fictions », *Cahiers d'histoire de la radiodiffusion*, n°127, 2016, p.12. Reprenant ensuite l'étude de Herta Herzog sur les auditrices de feuilletons, Jacques Angerie estime ensuite (propos qui pourraient être nuancés à l'aune d'études plus approfondies) que celles-ci en retireraient trois formes de gratification : une décharge émotionnelle par le fait de savoir que d'autres partagent leurs problèmes ; des conseils à visée didactique calibrés pour leur condition ; un enseignement tiré de situations fictives mises en scènes. cf. Jacques Angerie, *op. cit.*, pp.26-27.

2 Pour cette citation et tout ce qui précède sur le *soap opera* : *Ibid.*, p.12

3 Jean-Pierre Esquenazi, *op. cit.*, p.97. cf. pp.96-104. Il renvoie à Robert C. Allen, *Speaking of Soap Operas*, Chapel Hill (E.U.), éd. The University of North-Carolina Press, 1985, pp.107-112.

4 Stéphane Benassi, *Séries et feuilletons T.V. : pour une typologie des fictions télévisuelles*, Liège, Editions du CEFAL, 2000, p.118, citant (pour les passages entre guillemets), Jacques Siclier, *La télévision va-t-elle ressusciter le roman-feuilleton ?*, in. *Les Cahiers de la télévision*, n°6, juin 1963, repris dans *L'héritage du roman-feuilleton*, in. *Les Dossiers de l'audiovisuel*, n°16, pp.16-17. On peut retrouver ces lignes recopiées dans le n°127 des *Cahiers d'histoire de la radiodiffusion* aux pp.44-45.



touchant le récepteur dans la sphère privée<sup>1</sup>. Les feuilletons radiophoniques prirent d'autres formes, mais aucune ne se centra aussi ostensiblement sur les enjeux collectifs que le *soap opera*, quand bien même il renvoie essentiellement au noyau familial traditionnel du point de vue de la mère de famille.

C'est par des productions comme *I Love Lucy* (CBS ; Jess Oppenheimer, Madelyn Pugh et Bob Carroll Jr, 1951-1957) que le feuilleton radiophonique est adapté sur les écrans de télévision dans les années 1950. Avec les spécificités du matériau télévisuel, la télévision combine certains aspects du matériau cinématographique à la télédiffusion<sup>2</sup>. En parallèle du cinéma classique américain, les *soap operas* télévisuels continuent de traiter d'enjeux collectifs centrés sur des cercles familiaux, tout en s'installant dans les salons américains pour toucher les publics dans leur sphère privée<sup>3</sup>. Stéphane Benassi repère une multiplicité de formes sérielles télévisuelles à partir des processus distincts de feuilletonisation et de sérialisation, qu'il oppose par leur manière de gérer la dialectique entre identité et différence des paramètres sémantiques, spatiaux, temporels, narratifs et discursifs<sup>4</sup>. Cette typologie efficace pour les séries des années 1970-1980 affiche ses difficultés à rendre compte des hybridations formelles, génériques et narratives des séries à partir de la fin des années 1980. Pour sa part, Jean-Pierre Esquenazi établit une typologie en fonction de la gestion de la temporalité, entre d'une part séries plutôt immobiles, regroupant séries nodales ou formulaires, *soap operas* et *sitcoms* ; et d'autre part séries plutôt évolutives, avec séries chorales et séries feuilletonnantes, qui se caractérisent essentiellement par la gestion du temps long<sup>5</sup>. Comme l'a fait observer Jean-Pierre Esquenazi, la structure narrative du *soap opera*,

---

1 Nous suivons la mise en garde de Jean-Pierre Esquenazi de ne pas confondre privé et intimité, à partir du travail de Sabine Chalvon-Demersay qui mit en évidence l'intérêt des spectateurs français d'*ER* à « suivre *l'intimité* des relations *professionnelles* entre les membres du Community Hospital de Chicago », Jean-Pierre-Esquenazi, *op. cit.*, p.165, citant Sabine Chalvon-Demersay, « La Confusion des conditions », *Réseaux*, vol.17, n°95, 1999, pp.237-281.

2 Sur les spécificités techniques et esthétiques de la télévision, cf. Dominique Avron, *Le Scintillant : essai sur le phénomène télévisuel*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 1994.

3 cf. Jean-Pierre Esquenazi, pp.14-30.

4 En ce qui concerne la mise en feuilleton, « cette attente de la fixation (temporaire) des possibles sémantiques, temporels et narratifs est contrebalancée par la *stabilité* (l'invariance) des spatiale et discursive du récit. Le *feuilleton télévisuel* repose sur une temporalité historique et fonde son récit sur l'évolution généalogique. [...] [Dans le cas de la série], ce sont les variations spatiales [...] et discursives [...] qui apportent la part d'imprévu du récit. Une série peut donc apparaître comme une somme d'*occurrences* (les épisodes) qui reposent sur la permanence d'un héros ou d'un groupe de héros. ». *Ibid.*, p.49.

5 Cf. Jean-Pierre Esquenazi, *op. cit.*, pp.105-140. Une distinction elle-même discutable en ce qu'elle semble presque historique et regroupe des formes qui gèrent la temporalité de manières très différentes : ainsi le *soap opera* piétine dans un éternel commentaire de l'action, alors que la série nodale ou formulaire se caractérise par une intrigue bouclée à chaque épisode et une absence relative de lien feuilletonnant entre les épisodes. Ces deux sous-genres seraient toutes deux des séries plutôt immobiles.

caractérisée par le commentaire de l'action et la glose sur la sphère domestique – communautaire par essence – s'est affinée et affermie en même temps que le genre cessait de ne s'adresser qu'à un public féminin. Ce processus octroie au genre un socle solide et souple qui le rend particulièrement propice aux mélanges génériques, comme avec le policier et le fantastique dans *Twin Peaks* (ABC, Mark Frost et David Lynch, 1990-1991), qui ouvre la voie à de multiples hybridations<sup>1</sup>. Comme nous l'avons déjà fait observer, les séries chorales se développent suite à *Hill Street Blues*, avant de donner lieu à une foule d'hybridations génériques pour aborder des enjeux collectifs dans différentes sphères sociales, mondes fictionnels et ambiances, ce qui permet ensuite à une série comme *The Walking Dead* de déplacer dans le post-apocalyptique zombie des structures narratives qui, à leur origine soapesque radiophonique, concernaient le noyau familial traditionnel.

Avant de revenir sur notre objet, notons qu'il est difficile de former des typologies efficaces pour des objets culturels encore en pleine expansion et caractérisés par le mélange générique : leur formulation dépend beaucoup des perspectives d'analyse du chercheur. Nous avons déjà abordé les perspectives de Stéphane Benassi et de Jean-Pierre Esquenazi. L'on serait tenté, pour ce mémoire, de suivre la perspective d'Hélène Bréda, consistant à considérer les *soap operas* comme des formes de séries chorales, ce qui pourrait fonctionner pour qualifier des séries nodales centrées sur des communautés familiales, comme *Little House on the Prairie* (NBC, Michael Landon, 1974-1983), un *night-time soap opera* (des *soap operas* diffusés le soir à raison d'une bonne vingtaine d'épisodes annuels, par opposition au *soap opera* classique diffusé quotidiennement en après-midi) antérieur à la formation des séries chorales telles que les définit Jean-Pierre Esquenazi. Claire Cornillon distingue, dans les séries des années 1990 à nos jours – presque toujours caractérisées par un lien feuilletonnant – , les séries semi-feuilletonnantes formulaires des séries semi-feuilletonnantes épisodiques<sup>2</sup>. Les premières composent à la manière des séries nodales un récit achevé à chaque épisode, avec un lien feuilletonnant saisonnier ou global. Les secondes multiplient les arcs narratifs tout en accordant une facture particulière à chaque épisode pour former des autonomies fragmentaires, d'ordre thématique ou centrée sur un personnage (comme c'est le cas pour *Lost* et *Skins*).

---

1 Jean-Pierre Esquenazi, *op. cit.*, pp.114-117

2 Claire Cornillon, « Générique » in *Épisodique : carnet de recherche sur les séries semi-feuilletonnantes formulaires*, publié le 10/04/2017, consulté le 15/05/2018, URL : <https://episodique.hypotheses.org/13>

### **The Walking Dead : une fiction sur le lien collectif**

D'une certaine manière, cette question quelque peu théorique sur les liens entre sérialité télévisuelle et collectif pourrait trouver autant de réponses qu'il existe de séries chorales, généralement déterminé par les thèmes centraux, les codes génériques les plus déterminants de la série et le mode de rassemblement des personnages. Passons en revue quelques possibilités qui ont été envisagées. Ainsi, les trois séries que nous évoquions plus haut (*Lost*, *Skins*, *The Leftovers*) auraient mené à mettre en avant des structures basées sur la mise en tension entre les souffrances individuelles des personnages et leur aptitude à faire du lien collectif, la première dans la perte ; la seconde dans le télescopage de l'adolescence ; la troisième dans la perte. Une série de groupe comme *Community* (NBC et Yahoo!, Dan Harmon, 2009-2015) aurait orienté la question sur le maintien d'un système dramaturgique rigide dans des épisodes formellement autonomes. Une série comme *Game Of Thrones* (HBO, G.R.R. Martin, David Beniof et D.B. Weiss, 2011-2019) aurait déplacé la question au niveau des enjeux politiques abordés à l'aide d'une aristocratie fantaisiste. *Orange Is The New Black* (Netflix, Jenji Kohan, 2013-2019), se déroulant dans une prison pour femmes, aurait favorisé les questions d'identités et de communautés marginalisées par l'enfermement dans le système carcéral américain. Enfin, une série comme *Treme* (HBO, David Simon, et Eric Overmyer, 2010-2013) nous aurait fait envisager la reconstruction de la communauté urbaine néo-orléanaise post-Katrina, par l'investissement de ses personnages dans les milieux sociaux et surtout culturels (musique et gastronomie).

L'on ne manquera pas d'observer que tous les exemples cités ci-dessus sont des séries états-uniennes. Le choix d'un corpus états-unien s'explique pour des raisons pragmatiques. L'on pourrait bien évidemment dire que les séries chorales américaines ont beaucoup d'avance sur leurs homologues internationaux. C'est une remarque à nuancer et à sortir d'une perspective progressiste, mais elle comporte une part de vérité. Outre la forte présence des séries télévisées états-uniennes sur les écrans français et internationaux, présence qui impose un modèle culturel, nous avons noté comment la mise en scène de communautés traversait déjà le cinéma classique américain avec les remarques de Jean-Pierre-Esquenazi. Celui-ci ajoute que « l'élaboration problématique de la communauté semble demeurer l'un des plus grands sujets américains, qui donne à la série télévisée après la littérature et le cinéma ses plus grandes réussites (au contraire

de la fiction française centrée sur l'individu ?)<sup>1</sup> ». Si le paysage télévisuel est plus nuancé aujourd'hui, et si les productions françaises et celles en provenance d'autres pays ont davantage de visibilité, force est de constater que cette puissance culturelle des séries chorales états-uniennes perdure.

Choisir *The Walking Dead* permettait de prendre un cas radical pour poser cette question du lien collectif comme support d'une série télévisuelle et de l'envisager de multiples manières. En effet, cette série, adaptée de la série de *comics* de Robert Kirkman<sup>2</sup>, se concentre sur une communauté de personnages formée suite à une levée des morts caractéristique du film de zombie popularisé par la trilogie de George Romero<sup>3</sup>. Le zombie de *The Walking Dead*, que nous appellerons le *walker* en concordance avec l'usage courant chez les personnages et la communauté de spectateurs, est ce que devient tout humain après sa mort ou après une morsure de *walker*. Nous reviendrons sur le sujet dans le premier chapitre et à plusieurs reprises au cours du mémoire, mais l'on peut simplement signifier que le *walker* passe rapidement au second plan car, comme le fait observer George Romero lui-même, « [*The Walking Dead*] est simplement un *soap opera* avec un zombie de temps en temps<sup>4</sup> ». C'est donc bien une série chorale et donc une série évolutive, pour reprendre la typologie de Jean-Pierre Esquenazi. Elle est développée pour la chaîne AMC par Frank Darabont avec une première diffusion le 31 décembre 2010 et compte neuf saisons diffusées à l'été 2019, sans compter une foule de productions transmédias et cross-médias dont nous ne pouvons rendre compte dans ce mémoire<sup>5</sup>. En réalité, c'est le respect des codes de

1 Jean-Pierre Esquenazi, *op. cit.*, p.123.

2 Robert Kirkman [scén.], Tony Moore, Charlie Adlard [dess.], *The Walking Dead* [comic mensuel], États-Unis, Image Comics, 193 numéros (32 tomes), octobre 2003-juillet 2019.

3 *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968) ; *Dawn of the Dead* (George A. Romero, 1978) ; *Day of the Dead* (George A. Romero, 1985).

4 « *They asked me to do a couple of episodes of The Walking Dead but I didn't want to be a part of it. Basically, It's just a soap opera with a zombie occasionally. I always used the zombie as a character for satire or political criticism and I find that missing in what's happening now.* ». George Romero dans l'entretien de Steven MacKenzie, « George A Romero: "The Walking Dead Is a Soap Opera with Occasional Zombies" », *The Big Issue*, le 03/11/2013, consulté le 24/05/2019, URL : <https://www.bigissue.com/interviews/george-romero-walking-dead-soap-opera-occasional-zombies/>.

Cette affirmation percutante est à nuancer : tout d'abord, *The Walking Dead* est une série chorale plus qu'un *soap opera*. Ensuite, le *walker* est une figure filmique certainement plus pauvre au niveau symbolique que le zombie de Romero, mais il remplit une fonction plastique, dramaturgique et thématique essentielle par rapport à la gestion de l'espace, de la temporalité et du thème de la mort.

5 Créée par Frank Darabont, elle s'adapte rapidement à des changements réguliers de *showrunners* (les directeurs de la productions, responsables à terme des choix créatifs) : Glen Mazzara de la deuxième à la troisième saison ; Scott Gimple de la quatrième à la huitième saison ; Angela Kang à partir de la neuvième saison. Malgré la fin récente des *comics*, la franchise *The Walking Dead* est encore en pleine croissance : plusieurs romans de Jay Bonansinga et des jeux-vidéos Telltale à épisodes qui cumulent quatre saisons depuis 2012, en plus d'une mini-série sur Michonne, sont plutôt en lien avec le monde fictionnel des *comics*, même si les barrières entre les mondes fictionnels sont parfois difficiles à établir du fait d'une porosité à visée commerciale qui joue sur des phénomènes de

l'horreur post-apocalyptique qui font du lien collectif le centre de la série, alors que le reste est soumis à une très forte variabilité :

*The Walking Dead* propose avant tout une réflexion sur le collectif et la possibilité même de construire une société dans une situation extrême. La question est un chemin sans cesse renouvelé où l'on n'arrive jamais à un point d'arrivée qui serait une réponse définitive. Les points de vue s'opposent, les débats se succèdent, les opinions changent et rien ne demeure. Pas de progression linéaire puisqu'une ancienne réponse peut resurgir plus tard, puisque les personnages piétinent parfois et même s'enfoncent dans la boue de l'horreur qui les entoure. La série explore successivement des modes d'organisation sociale très différents. Aucun n'est définitif car un élément externe ou interne vient toujours au bout de la structure. Tout n'est donc qu'une suite de tables rases et de retours à zéro<sup>1</sup>.

Constamment sous la pression des codes du genre, la survie de la communauté centrale est toujours au centre de l'attention, mise en danger par une gestion de la temporalité qui privilégie l'instant critique à la construction d'un grand récit (nous y reviendrons au quatrième chapitre). Son rapport à l'espace change donc régulièrement, de même que la forme du collectif, qui ne cesse d'évoluer au niveau politique et de croître au fil du temps, un processus de croissance du point multifocal du héros solitaire au réseau de communautés que nous analyserons dans le troisième chapitre.

Si la plupart des séries chorales se caractérisent par un renouvellement de leurs personnages, les producteurs de *The Walking Dead* prirent assez rapidement acte de ce

---

complicité et de complémentarité entre les productions. Outre quelques webséries anecdotiques (on notera par exemple *The Walking Dead : Red Machete* (2017-2018) qui suit le trajet d'une machette entre les mains de plusieurs personnages jusqu'à finir entre celles de Rick) et le *talk-show* hebdomadaire animé par Chris Hardwick puis Yvette Nicole-Brown et diffusé après chaque épisode à partir de la deuxième saison (première émission le 16/10/2011), la franchise télévisuelle développe un univers transfictionnel à partir de la diffusion de la série dérivée *Fear The Walking Dead* le 25/08/2015, qui comprend aujourd'hui cinq saisons et connecte son monde fictionnel à celui de la série-mère depuis le début de la quatrième saison par des transferts de personnages. Actuellement, plusieurs films et séries dérivées sont en développement, phénomènes que Richard Saint-Gelais recoupe sous le terme de transfictionnalité : « Pour [lui], il y a transfictionnalité quand « deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'un univers fictionnel » » Matthieu Letourneux, *op. cit.*, p.289-290, citant Richard Saint-Gelais (2011). Pour la distinction entre transmédia et cross-média, cf. Matthieu Letourneux, *op. cit.*, pp.345-353 : le transmédia correspond à un développement d'univers fictionnel sur plusieurs médias avec un principe de complémentarité entre les productions ; le cross-média à une logique d'adaptation redondante mais simultanée, par opposition à une adaptation traditionnelle. Ainsi, l'univers étendu des *comics* (romans et jeux-vidéos) correspond à une logique transmédiatique ; la série télévisée *The Walking Dead* participe d'une logique cross-médiatique par rapport aux *comics* dont elle est adaptée ; les webséries et séries dérivées correspondent à des logiques transfictionnelles. Nous ne nous étendons pas davantage sur ces phénomènes complexes, symptomatiques de la culture sérielle mais excédant notre sujet.

1 Claire Cornillon, « La Mort au bout du chemin » [En ligne], L'intermède, mis en ligne le 13/05/2015, consulté le 03/10/2017, URL : [www.lintermede.com/dossier-festival-series-mania-the-walking-dead-analyse.php](http://www.lintermede.com/dossier-festival-series-mania-the-walking-dead-analyse.php)

phénomène en sacrifiant régulièrement des personnages centraux à l'image des *comics*-source, si bien que, des personnages de la première saison, il ne reste à la fin de la neuvième saison que Carol Peletier et Daryl Dixon, deux personnages originellement périphériques. Ce phénomène déjà présent dans les *comics* est accentué par les paramètres de la prise de vues réelles et l'indissociabilité entre l'acteur et le personnage qu'il incarne : lorsque l'acteur quitte la série, son personnage meurt ou disparaît avec lui. Si la relation père-fils entre Rick et Carl Grimes est le centre névralgique des *comics*, la série télévisée les a tous deux perdus en huitième et neuvième saison. Ainsi le centre de la série devient un lien collectif maintenu au fil des saisons malgré le renouvellement des composantes qui l'animent, une bulle de vie mouvante et constamment sous pression dans un monde dévasté et envahi par la mort et la souffrance. Rares sont les séries chorales qui font subir à leur collectif de tels renouvellements sans passer par des ruptures ostentatoires : Lucie Madec a analysé le renouvellement périodique et générationnel de l'ensemble des personnages de *Skins* toutes les deux saisons pour faire de l'Adolescence le personnage allégorique central de la série<sup>1</sup>. Généralement les séries chorales marquées par un fort renouvellement équilibrent ce processus par la permanence d'un noyau de personnages centraux ou la permanence d'un lieu fédérateur. À l'échelle globale, *The Walking Dead* se concentre sur la permanence d'un lien collectif.

### **Organicité**

Ce maintien durable d'un lien collectif et d'une communauté au centre de la série, constamment mise à l'épreuve d'une possibilité de délitement, nous amène à formuler une réponse spécifique à la question de la cohérence d'une série télévisée par un lien collectif durable. Comment peut-il se maintenir malgré le renouvellement permanent des personnages qui animent un certain esprit commun, malgré un rapport changeant à l'espace, une évolution régulière du point multifocal et des enjeux thématiques et narratifs variables ? Nous allons postuler que, dans ce cas de figure radical, *The Walking Dead* a privilégié un fonctionnement organique posé comme un impératif vital. Pour anticiper notre idée centrale, son objet est de proposer une « reliance collective » organique dans un monde post-apocalyptique. Elle constitue la seule réponse possible face à la désorganisation chaotique et la mort omniprésentes, qui

---

1 Lucie Madec, « Formes et fonctions du renouvellement dans la série télévisée britannique *Skins* », Mémoire de Master en études cinématographiques dirigé par Éric Thouvenel à l'Université Rennes 2, 2017.

sont autant de menaces de la fin d'une série ouverte qui lutte contre sa propre fin en même temps que contre celle de sa communauté survivante.

Par contraste avec une structure duelle antagoniste, et par contraste avec une structure mécanique rigide, cette organicité est un mode de structuration souple, vivant, adaptable au contexte<sup>1</sup>. Il est porteur d'un champ lexical très fertile par son affiliation à un registre biologique et sociologique (organe, organiser, organisation, organisme), sans compter que « *organic* » est un équivalent anglais de « biologique ». Ses racines étymologiques (en grec, *organon* signifie instrument de musique) le rapprochent d'un registre musical dont nous avons repéré la portée dans le contexte des séries chorales. En conséquence, l'organicité est très opérante dans le contexte d'une série télévisuelle en prises de vues réelles durable et ouverte. Elle correspond à l'idée que la communauté fonctionne comme un *corps* social dont les personnages sont constitués comme des organes au rôle différent. Leur mise en relation durable dans une communauté post-apocalyptique, ainsi que les échanges, interactions et influences réciproques produisent des effets d'ensemble particuliers. Cette organicité explique par ailleurs la croissance diachronique du héros collectif à la manière d'un organisme vivant, croissance aux modalités variables en fonction du contexte. Elle affecte même le traitement de la structure sérielle, en répartissant différents schémas actanciels avec une texture propre sur les épisodes au sein des sous-ensembles sériels (saisons et blocs de diffusion), comme les différentes facettes d'un traitement thématique, qui communiquent et contrastent entre elles. Autrement dit, elle affecte le fonctionnement du héros collectif en termes de montage et de mise en scène ; elle affecte la croissance du point multifocal et donc du héros collectif, dont la forme évolue sur un modèle biologique ; enfin elle affecte le traitement de la structure sérielle, trois idées générales qui donnent lieu à la structure tripartite de ce mémoire.

Enfin, une dernière remarque qui permettra d'éclaircir notre perspective d'analyse, cette organicité est aussi une manière de penser comment un ensemble complexe peut faire corps à partir d'éléments très différents (en terme de fonctions, de matières, etc.), parfois éloignés et d'échelles très variables. Ainsi, nous serons attentifs à varier les échelles de point de vue dans la série, en passant de la scène, parfois du plan, à la saison ou à la série comprise dans son ensemble, afin de penser ces différentes échelles dans leur spécificité mais aussi dans leur manière de communiquer. Cela permettra de comprendre comment une simple réplique ou un personnage anecdotique

---

1 C'est au conseil d'Éric Thouvenel que nous nous sommes penchés sur cette notion devenue centrale.

peut avoir des résonances majeures sur l'ensemble, ou au contraire comment des grands ensembles (comme la huitième saison) peuvent fonctionner comme de pénibles passades pour instaurer un état de paix durable qui sera, lui, passé sous silence par le biais d'une ellipse.

Enfin, pour reprendre les termes de l'article de l'association Saute-Requin, [L]a dimension collective, voire chorale, d'une série telle que *The Walking Dead* (AMC, 2010-), ne ressortit pas uniquement à des impératifs de narrativité. La manière dont elle organise les rapports spatiaux de ses protagonistes en une forme de feuilletage permanent, indique certes une volonté de problématiser la figure du *leader*, et d'approfondir successivement la peinture des caractères de la communauté des personnages ; mais elle thématise aussi des stratégies d'écriture collective, celles de la « *writer's room* », auxquelles elle renvoie de façon réflexive. Elle organise ses éléments en fonction d'un principe de *polyphonie*. Elle invente des modèles d'interaction qui peuvent susciter l'intérêt hors de toute considération sur le devenir de cette communauté dans un monde en ruines. Elle bâtit des architectures relationnelles qui affectent aussi son esthétique, à travers les valeurs du cadre, les interpolations du montage, le traitement des rapports entre figure et fond, ou entre surface et profondeur<sup>1</sup>.

Nous chercherons à montrer que considérer une série chorale ne revient pas seulement à analyser le montage narratif entre les épisodes et son aptitude à organiser la série. Pour ces raisons, notre mémoire a aussi une visée théorique et méthodologique. S'il n'ambitionne pas d'épuiser la question, il faut aussi l'envisager comme une compilation de références, de portes à ouvrir pour en explorer certains aspects. Nous chercherons à examiner comment elle bâtit ses architectures relationnelles et forme une polyphonie ; comment elle élabore des formes de mise en scène et s'empare des codes audiovisuels afin de former une fiction collective et de créer du lien collectif où il semble impossible, entre des expériences de vies qui semblent inconciliables de prime abord. En plus d'être une étude de cas, ce mémoire vise donc à donner des pistes pour analyser les enjeux collectifs des séries chorales de plusieurs manières : au niveau du montage audiovisuel, de la dramaturgie et de la construction de l'espace, du récit et du montage sériel. C'est cette pluralité d'analyses qui faisait aussi de *The Walking Dead* une bonne candidate pour aborder la question de l'articulation entre sérialité télévisuelle et enjeux collectifs.

---

1 Saute-Requin (Sophie Barel, Quentin Fischer, Jean Gueguen, Damien Keller, Yannick Kernec'h, Jean-Baptiste Massuet, Eric Thouvenel), « La Sérialité aux bords de la fiction télévisée, ou l'intermédialité comme mise en crise du « tout narratif » sériel », dans Florent Favard et Hélène Machinal (dirs.), *TV/Series* [En ligne], n°15 « La Sérialité en question », publié le 16/07/2019, consulté le 18/07/2019, URL : <https://journals.openedition.org/tvseries/3724#tocto1n2>



## **The Walking Dead : l'histoire d'une reliance collective**

Maintenant que la fragilité de toute typologie a été mise en évidence, et pour se recentrer sur notre objet avant de donner notre perspective d'analyse, nous pouvons caractériser *The Walking Dead* comme une série chorale semi-feuilletonnante épisodique mêlée au genre post-apocalyptique, au film de zombies et sensiblement au road-movie. Série chorale, elle est évolutive et dépeint la biographie d'une communauté. Semi-feuilletonnante épisodique, elle multiplie les arcs narratifs mais octroie une autonomie et une facture particulière à chaque épisode. Post-apocalyptique, elle se construit sur des espaces dévastés et les vestiges de la civilisation, requérant la formation de communautés autonomes qui ne bénéficient plus de système social régulateur. Affiliée au genre zombie, elle pousse les personnages à former des communautés sécurisées (*gated communities*) et à se former dans une confrontation constante à l'horreur et à la mort omniprésentes. C'est le mélange entre post-apocalyptique et le zombie qui confine à une dérive la rapprochant à une version pervertie du *road-movie* : quand bien même elle peut se sédentariser, la communauté semble condamnée à errer sans fin sur des routes dans un éternel présent qui ne cesse de s'étirer. Nous allons voir comment, à partir de ce prédicat, les producteurs parviennent à former une cohérence organique à partir de l'évolution de sa communauté de survivants.

Loin de se contenter de porter des valeurs traditionnelles, il nous semble plutôt que *The Walking Dead* cherche à problématiser une intimité collective décloisonnée des structures sociales du monde contemporain. Prenant acte du délitement du sens et d'une transcendance et de la fragmentation caractéristique du postmodernisme, elle cherche à briser la fragmentation sociale contemporaine et l'aliénation de l'individu (entre les sphères publiques, professionnelles et privées, mais aussi ses multiples réseaux sociaux) pour pousser des personnages à faire corps ensemble, à faire communauté. La violence, le consumérisme et la fuite en avant sans but de la société contemporaine sont morts et se relèvent sous la forme de *walkers* avides. Notre peur panique de l'effondrement, la collapsologie caractéristique des fictions catastrophistes, se voit couper l'herbe sous les pieds puisqu'elle constitue le point d'entrée dans la fiction post-apocalyptique.

Il s'agit donc de former de nouvelles formes de communauté et, pour reprendre la réflexion finale de l'article de Céline Bryon-Portet, tirée des travaux en sociologie de Roger Clause et de Marcel Bolle de Bal, de faire « reliance », de donner forme à un désir humain de vivre-ensemble dans un monde fragmenté d'individus isolés. La reliance serait une tentative de recomposer la « liance », le lien naturel, communautaire

et organique que la « déliance » de la société moderne aurait irrémédiablement brisée dans sa forme originelle. Quelque part entre lien sociétaire et lien communautaire, mais ni tout à fait l'une ni l'autre,

La reliance vise donc à combattre les effets déliants de la société moderne, engendré notamment par un individualisme teinté d'égoïsme, mais elle intègre néanmoins certains acquis de la modernité : émancipation intellectuelle, liberté de conscience, autonomie du sujet, etc. Ainsi reconstruit-elle de la cohésion sociale tout en évitant les excès liés au communautarisme, tels que les fortes pressions que le groupe peut exercer sur les individus (au point de les aliéner), ce qui est le cas dans de nombreuses sectes<sup>1</sup>.

En concordance avec le passage de la fonction sociale du roman-feuilleton moderne à la fonction communautaire du *soap opera*, l'objectif de cette série, comme d'autres séries chorales, serait de proposer des formes de reliance et d'organiser la cohérence de la série en fonction de ces enjeux collectifs. Si le paradigme de la reliance semble rendre vétuste celui de l'organicité au niveau sociologique, nous observerons que celui-ci est tout à fait opérant pour caractériser le mode de structuration formel, narratif et sériel proposé par cette série. Même si ses personnages restent réalistes dans leur caractérisation, les codes génériques de l'horreur post-apocalyptique zombie déplacent cette reliance des sphères sociales contemporaines (privées, publiques, professionnelles, urbaines) et des problématiques de société, pour les recomposer dans un espace-temps fictif qui bifurque dans l'horreur vers les années 2010 : dans cette horreur, rien ne perdure que la mort et cette reliance collective : ni les personnages, ni les lieux visités, ni les projets.

Cette étude oscillera toujours entre l'étude de cas, un propos légèrement théorique et l'exploitation d'outils et de méthodes issus de différents champs disciplinaires (essentiellement analyse filmique, narratologie et sociologie, philosophie et analyse de la sérialité) qui permettent d'examiner cette cohérence organique sur différents plans. Pour examiner comment *The Walking Dead* forme une cohérence organique sur le traitement formel, dramaturgique, narratif et sériel de cette reliance collective, nous allons organiser notre réflexion en trois parties subdivisées en deux chapitres chacune. La structure de notre réflexion ne va pas forcément de la plus petite (le plan) à la plus grande échelle (la série). En cherchant, dans un souci de progression

---

1 Céline Bryon-Portet, *op. cit.*, p.125. Pour tout ce qui précède sur la reliance, voir *Ibid.*, pp.124-125 ; Marcel Bolle de Bal, *Voyages au cœur des sciences humaines. De la Reliance*, tome 1, Paris, L'Harmattan, 1996 ; Marcel Bolle de Bal, « Reliance, déliance, liance : émergence de trois notions sociologiques », *Sociétés*, n°80, 2003, pp.99-131 ; Roger Clause, « Synopsis de l'information d'actualité », *Techniques de la diffusion collective*, Bruxelles, Centre national des techniques de diffusion collective, n°6, 1961 ; Roger Clause, *Les Nouvelles : synthèse critique*, Bruxelles, Institut de sociologie de l'Université libre de Bruxelles, 1963.

argumentative, à aller de l'essentiel au plus caractéristique, elle vise à donner progressivement des clés de compréhension en allant des questions qui nous semblaient les plus simples, à celles qui requerraient un contexte plus développé pour en prendre la juste mesure. Nous pourrions parfois reprendre certaines idées lorsque le contexte permettra de mieux les approfondir, comme le motif récurrent du *walker*.

### **Organisation du mémoire**

Nous allons ainsi aborder dans la première partie les bases esthétiques et dramaturgiques du fonctionnement organique du héros collectif de *The Walking Dead*. Dans le premier chapitre, il s'agira d'examiner les bases d'un fonctionnement et d'une conception organique du collectif en donnant les principaux enjeux esthétiques, thématiques et dramaturgiques de la série. Nous verrons ainsi comment la lutte entre vivants et *walkers* fait de la série une lutte entre la vie et la mort, entre une présence collective et une absence nécosante. Cela nous permettra ensuite de formuler les principaux termes de l'identité collective de la communauté centrale, de donner les principaux mécanismes qui permettent de définir son identité et de la faire évoluer. Dans le second chapitre, nous examinerons plus directement les enjeux formels d'une conception organique du collectif à l'appui de l'étude d'une séquence. Choisie pour son exemplarité par rapport aux principaux protocoles de mise en scène et de montage de la série, elle nous permettra d'examiner comment le collectif fonctionne comme un principe organisateur des formes dans cette série qui reprend en certains points l'esthétique du *soap opera*. Nous observerons comment le collectif de personnages sériels permet d'organiser et de susciter certains effets pathétiques par leur confrontation dans la mise en scène et le montage. L'analyse du personnage comme un organe nous permettra de voir comment il s'intègre dans une économie figurative collective.

La seconde partie sera dédiée à une perspective narratologique qui permettra de voir comment une série peut former un récit organique sur le long cours et sur la biographie d'une communauté sans cesse recomposée à partir d'une temporalité fondée sur l'instant. Le troisième chapitre, qui retrace l'évolution de la structure multifocale de la série, a ainsi une double fonction. Il vise à montrer comment une série chorale peut faire évoluer la forme de sa communauté (et donc de son lien) sur le long cours dans une logique de croissance organique. En suivant la chronologie de la série, il permet aussi de donner les principales étapes du récit de la série pour le lecteur qui ne l'aurait pas vue : quand bien même ce résumé schématisé et orienté par l'analyse ne saurait se

substituer à un visionnage de la série dans son ensemble, il donne les balises essentielles à la lecture de la suite du mémoire. Sur cette base, le quatrième chapitre vise à proposer une analyse plus poussée de la gestion de la temporalité collective de la série et la compréhension de son fonctionnement organique, en nous appuyant particulièrement sur la notion de mythologie, telle que la conçoit Florent Favard. Nous remarquerons comment *The Walking Dead* préfère l'oubli à la mémoire pour former une temporalité spiralaire qui donne la priorité à l'instant. Ainsi la série se concentre sur l'instant et lui donne toute son épaisseur pour former des cohérences temporaires sur une temporalité stratifiée, et des formes mémorielles opportunes qui fonctionnent moins sur la permanence, la destinée et l'histoire, que sur le modèle de la rémanence, de l'occasion et de la généalogie.

La troisième partie permettra d'aborder la manière dont la structure sérielle organise à l'échelle moyenne des sous-ensembles cohérents qui mettent en tension, répartissent et organisent le collectif dans des épisodes dotés d'une texture propre, ce qui nous permettra de voir comment elle construit une instance d'énonciation collective à partir du dispositif sériel, la question qui nous animait au début de la formulation de ce mémoire. Elle nous permettra de voir comment la série organise des sous-ensembles cohérents et, par la priorité accordée à l'instant, octroie à des sous-ensembles autonomes une cohérence qui se répercute sur l'ensemble, ce qui permet à la série de déplacer et faire fluctuer sa cohérence selon le point privilégié par le spectateur. Dans le cinquième chapitre, nous reviendrons ainsi sur la manière dont le montage sériel permet de contrebalancer la fragmentation et la multiplicité caractéristiques de notre culture numérique. À l'appui de l'analyse d'un bloc de diffusion, nous examinerons comment *The Walking Dead* exploite la structure sérielle comme un moyen d'organiser le traitement d'un thème complexe en répartissant ses personnages et ses enjeux narratifs sur des épisodes, dont l'autonomie scénaristique et la texture propre donnent leur épaisseur à chaque facette de ce traitement thématique. Fiction collective ouverte et structurée en périodes stratifiées, *The Walking Dead* montre ainsi la complexe fabrique d'un consensus, avant de passer à un autre enjeu collectif. Dans le dernier chapitre, nous observerons comment, en concordance avec cette priorité de l'instant sur la durée, *The Walking Dead* accorde une grande importance à l'autonomie de l'épisode et à ce que nous appellerons sa tendance fragmentaire. Par l'actualité de sa diffusion, chaque épisode se voit le porteur d'une cohérence propre et impose son terme à l'ensemble. Par son actualité, par son aptitude à incorporer certains éléments de la série dans une forme

autonome, l'épisode propose une configuration collective à laquelle il donne toute son épaisseur en la répercutant sur l'ensemble. En nous concentrant sur un épisode particulier – *The Well* (S07E02) –, nous verrons ainsi comment une série comme *The Walking Dead* confine à l'épisodique et propose ainsi une cohérence organique qui fluctue selon les modalités de la reliance collective explorée.

Nous pourrions ainsi examiner comment une série peut former des cohérences organiques sur le traitement d'une reliance collective à l'aide des formes audiovisuelles et de son économie figurative collective elle-même en nous situant au niveau de la séquence ; à l'aide de l'organisation narrative pour faire évoluer la structure multifocale de sa communauté, en nous situant à l'échelle globale ; à l'aide du montage sériel et de l'autonomie épisodique qui organisent la fiction collective à l'échelle intermédiaire. Nous pourrions, à terme, avancer l'idée qu'une série chorale comme *The Walking Dead* propose une organicité rhizomatique, une reliance collective ouverte formée envers et contre sa mort programmée.

**PARTIE I**

**COMPOSITION ET SURVIE D'UN COLLECTIF,**

**SUPPORT D'ORGANISATION FORMELLE**

« *We survive by pulling together, not apart.* » (Rick dans *Guts* (S01E02))

« On survit ensemble, et non pas séparés. »

## Chapitre 1 : Une conception organique du collectif : définition et fonctionnement d'un projet esthétique

*The Walking Dead* est une série chorale qui a la particularité de porter plutôt l'attention sur l'évolution d'une communauté que sur la chronique d'un personnage qui donnerait sa cohérence à l'ensemble. Ses personnages évoluent dans ce cadre et leur chronique peut avoir temporairement ou durablement une grande importance, mais aucun d'entre eux n'est indispensable à cette série. Toute cette partie sera consacrée au développement d'une conception organique du collectif, qui nous permettra de voir comment fonctionne ce principe d'évolution du collectif dans un premier temps en expliquant quelques mécanismes fondamentaux, et aussi comment il alimente la cohérence formelle de l'ensemble en se faisant un support de répartition des formes dans le second chapitre.

Le maintien à l'écran de cette communauté post-apocalyptique et de sa forme de reliance donne sa cohérence à *The Walking Dead*. Comme nous allons le voir dans ce chapitre, la série fonctionne selon le principe d'un foyer en creux, en négatif, qui serait le *walker* compris à la manière de Barbara Le Maître comme un Corps sans Organes tel que l'ont conçu Deleuze et Guattari. Ainsi, par opposition aux hordes inorganisées de cadavres errants désindividualisés, le collectif conçu comme un organisme évoluant à travers les saisons est le centre qui donne au contenu de la série toute sa cohérence. Il peut sembler étrange d'initier ce chapitre par une perspective narratologique qui aurait tout autant sa place dans la deuxième partie, mais nous ne pouvons commencer la réflexion sans passer par ces éléments de définition essentiels avant de développer le fonctionnement propre de l'organicité collective de la série dans la suite de cette première partie. Ensuite, nous expliquerons deux mécanismes essentiels à la composition de ce héros collectif : le rapport à l'altérité, qui différencie les personnages et détermine leur interdépendance, ainsi que le rapport aux autres extérieurs au groupe, qui définit l'identité du collectif central. Le second mécanisme que nous aborderons est celui de l'économie temporelle du collectif, son évolution par le biais du remplacement de ses composantes, dans une compression du principe généalogique et une ouverture croissante du regard qui sera plus dûment analysée dans la deuxième partie du mémoire.

## **1.1. Composition contre décomposition : l'organisme collectif, centre narratif**

### **1.1.1. Décomposition : un foyer en creux**

Quand bien même nous ne resterons pas dans une perspective narratologique dans ce chapitre, il est utile de passer tout d'abord par une réflexion sur le foyer narratif de la série pour comprendre ce qui se joue constamment dans la série. Si l'on entend le foyer narratif comme le point de recoupement des intrigues, ce n'est pas tant un personnage ou un lieu dans *The Walking Dead*, qu'une catastrophe inaugurale qui ne cesse de revenir hanter les personnages sous une multiplicité de formes comme « foyer en creux<sup>1</sup> » : l'apocalypse, la levée des morts comme décomposition, motivant les enjeux narratifs et les interactions entre les personnages, de la nécessité de se réfugier derrière de hauts murs et de s'entre-tuer pour de la nourriture, aux attermolements des personnages qui doivent constamment se reconstruire, nouer ou non des relations dans ce monde. Ce foyer en creux, cette béance structurante et force de décomposition alimente par contraste la nécessité pour les personnages de s'organiser, de former un organisme.

On ne peut même pas voir le *walker* comme un Autre, un antagoniste, puisque ce n'est qu'un *memento mori* ambulante, ce contre quoi le héros collectif ne peut que se définir mais pas sur les bases d'une altérité. L'apocalypse initiale, inaugurant un changement de la nature humaine suite à quoi tout cadavre humain se relève après sa mort, donne forme au « point zéro » de la série, le point de bifurcation fictive qui régit durablement la série, et instaure un état de catastrophe que celle-ci ne cesse de rejouer au fil des saisons<sup>2</sup>. Même s'ils passent progressivement au second plan, ils constituent la menace constante, souvent latente, qui hante le monde fictionnel de toutes parts, et servent de contrepoint cadavérique à l'organisme vivant constitué par les personnages. Le *walker* constitue non pas un Autre mais l'envers négatif du collectif compris comme un organisme, affirmation qui nous permettra de définir par contraste cette organicité

---

1 Renvoyant aux travaux de Lise Dumasy-Queffélec et Sabine Chalvon-Demersay, Hélène Bréda définit le foyer narratif, le point de recoupement des intrigues, par opposition au centre narratif, qui a plutôt une valeur quantitative et correspond à ce qui apparaît le plus à l'écran. Sur le foyer narratif et la centralité narrative, cf. Hélène Bréda, *op. cit.*, pp.36-39. cf. Lise Dumasy-Queffélec, « Du Roman-feuilleton au feuilleton télévisé : mythe et fiction », in. Jacques Migozzi (dir.) *De l'écrit à l'écran. Actes du cinquième colloque de l'Université de Limoges*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, 2000, pp.831-850, p.844 ; cf. Sabine Chalvon-Demersay : « La Confusion des conditions. Une Enquête sur la série télévisée *Urgences* », *Réseaux* n°95, *Science, maladies et espaces publics*, 1999, pp.235-283, p.250. Hélène Bréda avance la notion de « foyer en creux » concernant le père de famille décédé dans *Six Feet Under*, qui ne cesse de revenir hanter les autres membres de la famille : « [n]ous l'avons qualifié de "foyer en creux", car sa mort crée dans l'organisation familiale une ouverture béante qu'aucune reconfiguration dans les interrelations des personnages ne parviendra à combler », *ibid.*, p.209.

2 Sur le point zéro, voir Benoit Christel, Pierre Magne, Arnaud Marie, *The Walking Dead : Guide de survie conceptuel*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Débords », 2016, pp.13-20. Il instaure un état de catastrophe, *Ibid.*, p.142. Nous y reviendrons dans le quatrième chapitre.



collective. Le *walker* est une inhumanité mortelle à laquelle il faut opposer une humanité vitale.

Dans son ouvrage *Zombie, une fable anthropologique*, Barbara Le Maître avance l'hypothèse d'un rapprochement entre le concept de Corps sans Organes, proposé par Gilles Deleuze et Félix Guattari et le motif du zombie<sup>1</sup>. Le Corps sans Organes (CsO) serait une conception du corps sans son organisation interne, la matière du corps avant que celui-ci ne s'organise de manière fonctionnelle, une fiction de corps. « L'ennemi, c'est l'organisme. Le CsO s'oppose, non pas aux organes, mais à cette organisation des organes qu'on appelle organisme.<sup>2</sup> ». Et Le Maître relie le CsO au zombie :

« Production désirante, le [CsO] institue, en second lieu, le principe d'une insurrection contre le régime organique régulier, décrété insupportable [...] jusqu'à formuler, en marge de l'organicité, une proposition de reconfiguration, de réagencement, de réinvention de l'économie corporelle. En d'autres termes : une hypothèse de corps.<sup>3</sup> »

Le *walker* comporte les principales caractéristiques de la figure du zombie données par Barbara Le Maître : l'interruption organique déterminée par l'arrêt du rythme cardiaque, l'arrêt de la vie donc ; la coupure entre l'organe et sa fonction ; une pulsion dévorante sans organes pour en assurer la fonction, soit un désir inassouvissable ; le malaise dans la généalogie assuré par la contamination en lieu et place du coït et de la reproduction. Le *walker* n'acquiert aucune compétence, sa motilité ne donne pas lieu à une motricité volontaire. Il n'est pas tant une « proposition de reconfiguration », qu'une figure filmique de décomposition, soit une proposition de défiguration, de désagencement, de destruction de l'économie corporelle, pour reprendre terme à terme les mots de Barbara Le Maître. Par sa plastique macabre, il constitue une figure de l'absence face à laquelle les vivants doivent composer une présence (nous y reviendrons au quatrième chapitre).

---

1 Barbara Le Maître, « Chapitre 2 : Une fiction anatomique : le Corps sans Organes », in. *Zombie, une fable anthropologique*, Paris, Presses universitaires de Paris-Ouest, coll. « L'œil du cinéma », 2015, pp.70-101. Ce rapprochement entre le concept et le motif, qui se développent de manière parallèle et étanche repose sur l'idée que « le corps zombie constituerait une modalité plastique fondamentale du concept de Corps sans Organes » (p.70). « Il ne s'agit en aucune façon d'appliquer le concept de corps sans organes au corps zombie et à ses images mais, plus radicalement, d'avancer que la créature est partie prenante d'un concept dont elle constitue une (sinon la) composante plastique majeure – et cela, quand bien même Deleuze et Guattari n'en feraient pas état. » (p.74). De même, suivant la même intuition, « la peur du devenir informe traverse le genre du film de zombie », dit Alice Laguarda dans son article « Post-humain et inventions de soi dans la création contemporaine », *Chimères*, 2011/1, n°75, p.145-158, p.150. cf. Gilles Deleuze, Félix Guattari, « 28 novembre 1947 : comment se faire un Corps sans Organes ? » in. *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille Plateaux*, Paris, Les éditions de Minuit, coll. « Critique », 1980, pp.185-204. S'ils affirment que « ce n'est pas du tout une notion, un concept, plutôt une pratique, un ensemble de pratiques » (p.186), nous continuerons, comme le fait Barbara Le Maître, de le considérer comme un concept.

2 Gilles Deleuze, Félix Guattari, *op. cit.*, p.196.

3 Barbara Le Maître, *op. cit.*, p.77.

Comme le dit François Noudelmann sur les figures de l'absence :

À l'absence de l'autre se sont substitués une absence en procès, une incertitude, un détachement, un théâtre d'ombres [...] L'image qui peut se développer au départ de ce reliquat, loin de restituer l'autre en pleine lumière, prolonge plutôt sa part obscure, son envers<sup>1</sup>.

Même physiquement reconnaissable par un proche, l'individu transformé en *walker* n'est plus que la figure paradoxale, horrible, de sa propre absence, à laquelle les proches doivent couper court pour ne pas se perdre dans une fascination pour la mort.

Et, dans la mesure où le collectif fonctionne comme un organisme, ce n'est pas seulement au corps organique du personnage vivant que s'oppose le *walker*, mais aussi au corps social organisé que composent les personnages, à leur reliance. Le *walker* est un cadavre ambulante caractérisé par une pulsion dévorante et irrésistible. Les auteurs du *Guide de survie conceptuel* l'ont bien senti :

« Sans considération aucune pour la valeur des organes et leurs fonctions respectives, pour les exigences homéostatiques, les zombies de *The Walking Dead* peuvent ainsi être réduits à de simples morceaux de chair désorganisés, corps hémorragiques et démembrés, visages non seulement défigurés mais arrachés.<sup>2</sup> »

Sa « dépersonnalisation complète [en fait une] non personne<sup>3</sup> ». À cet effet, les *walkers* se caractérisent par leur absence totale de sociabilité : ils ne forment pas des groupes mais des hordes de corps sans organisation, simplement mus par une même pulsion. Ils ne peuvent ni dialoguer ni interagir : ils envahissent la bande-son par leurs rôles compulsifs de la même manière qu'ils envahissent le cadre par leurs corps démembrés, dont la plastique gore est tributaire du travail de Greg Nicotero, ancien collaborateur de George Romero et directeur des effets spéciaux de *The Walking Dead*.

Et c'est en ce sens que nous voulons entendre les *walkers* comme étant peut-être le foyer en creux de la série : dépourvus de personnalité et de sociabilité, ils ne peuvent que s'amasser en hordes d'individus juxtaposés pour assouvir la même pulsion dévorante qui les traverse sans la moindre différenciation ; ce sont des « automates<sup>4</sup> » qui

---

1 François Noudelmann, « Figurer l'absent » dans Bertrand Gervais et Audrey Lemieux (dirs.), *Perspectives croisées sur la figure : à la rencontre du lisible et du visible* [anthologie], Québec, Presses de l'Université du Québec, coll. « Approches de l'imaginaire », 2012, pp.45-52, pp.49-50. Extraits de François Noudelmann, *Image et absence : essai sur le regard*, Paris et Montréal, L'Harmattan, coll. « L'Ouverture philosophique », 1998, pp.62-64 et pp.145-152.

2 Arnaud Marie, Benoit Christel, Pierre Magne, *op.cit.*, p.22. Pour davantage de matière sur le zombie de *The Walking Dead*, voir tout le chapitre 2 « Le réel décomposé », pp.21-32

3 *Ibid.*, p.27.

4 *Ibid.*, p.29. Un rapprochement que Le Maître aborde dans le troisième chapitre, *op. cit.*, pp.102-142.

accourent au moindre bruit ou au moindre mouvement qui rompt le silence et l'immobilité des vestiges du monde, pour phagocyter les dernières parcelles de vie que constituent quelques communautés de survivants qui perdurent. « Ce sont des antimasses [...], c'est-à-dire un tissu qui tire sa cohésion de l'exact envers du « lien social » tel qu'on l'entend communément<sup>1</sup> ». Et surtout, ils n'ont aucune prise sur leur environnement autre que cette destruction irréfléchie et cette dévoration de tout ce qui s'assimile à de la chair. Ils n'ont aucune prise sur le monde et, en dehors de ceux qui sont « encore frais », leur mode de décomposition dans l'environnement est la seule différenciation possible entre les *walkers* : certains râlent dans la forêt, d'autres sèchent au soleil et d'autres pourrissent dans les égouts et les marais [36/1-3]. Corps plastiques, informes et défigurés, ils se prêtent aux besoins scénaristiques et aux usages que peuvent en avoir les personnages, parfois au détriment d'une cohérence diégétique de la figure [36/4-6]. Ils ne sont plus rien sinon un danger : de la défiguration et de la décomposition en puissance. Et Barbara Le Maître de conclure, en analysant la scène du repas avec les militaires vers la fin de *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002) :

« De là, en dernière instance, que la *Vanité* aussi bien que la fable ici composées nous parlent moins de l'homme comme ressortissant du vivant, être biologique, que de l'homme comme être social, déterminé par le politique. Alors, le zombie conçu comme relance du « *memento mori* » s'efface [...] et cède la place au contaminé errant dans le grand désordre de la Tyrannie.<sup>2</sup> »

Le *walker* synthétise la soulevée des morts romérienne et la contamination du zombie malade de *28 Days Later* de la manière la plus inhumaine qui soit : le *walker* est autant dépourvu de personnalité que de sociabilité : il compose, avec le corps humain, un anti-humain par excellence, un anti-organisme corporel et social. Le *walker* est une figure de décomposition à laquelle est donnée un corps, mais n'est pas le seul symbole de cette menace qui pèse sur l'organisme : la maladie ou des anti-valeurs à la reliance (l'égoïsme, la couardise, les luttes intestines, etc.) rappellent sous d'autres formes que les menaces de décomposition du groupe sont partout. « L'épidémie est *spatiophage*<sup>3</sup> » et « [les *walkers* bouclent en un mot le monde des personnages comme en un laboratoire<sup>4</sup> ». C'est en ce sens qu'on peut le comprendre comme un foyer en creux, en négatif, dont le

---

1 Hervé Aubron, « Morts vivants : De Lang à Romero, l'horreur des masses modernes » dans Jean-Louis Déotte (dir.), *Appareils et formes de la sensibilité*, Paris, L'Harmattan, coll. « Esthétiques », 2005, p.257-270, p.257-258.

2 Barbara Le Maître, *op. cit.*, p.175

3 Arnaud Marie, Benoit Christel, Pierre Magne, *op.cit.*, p.34.

4 *Ibid.*, p.133.

versant positif est le héros collectif compris comme un organisme, luttant incessamment pour sa survie et contre sa nécrose, que pourrait entraîner un « élément externe ou interne<sup>1</sup> ».

### **1.1.2. Composition : un centre collectif**

A *fortiori*, le centre narratif – l'envers positif du foyer en creux – est le collectif défini comme un organisme social, à la manière dont les précurseurs de la sociologie avaient une conception organiciste de la société à partir d'une analogie physiologique :

« À l'agrégat d'« atomes juxtaposés et situés sur un même plan », ils préféreront délibérément la hiérarchie des cellules vivantes, différenciées mais interdépendantes. La « nature organique de la société » subordonne spontanément le « lien social » à l'équilibre des forces, à la proportion des parties et à la diversité des aptitudes.<sup>2</sup> »

C'est ainsi que le collectif peut être conçu comme un organisme dramaturgique, un corps actanciel dont la cohésion est incessamment menacée. De même que « [d]ans le corps, chaque partie n'a de sens que par rapport à un tout, et inversement, le tout n'est pas la simple somme des parties mais leur combinaison organisée<sup>3</sup> », l'on peut concevoir que le centre de *The Walking Dead* et d'autres séries chorales est une communauté organique, comprise comme la combinaison de composantes (personnages) différenciées, plus que de toute composante centrale.

L'objectif narratif et esthétique de la série, c'est bien de faire communauté, de former « une « association » de nature « réelle et organique », par opposition à la société [que Ferdinand Tönnies] qualifie d'« alliance » et de « construction idéale et mécanique »<sup>4</sup> », en combinant dans différentes modalités les trois principales modalités : faire communauté d'esprit, « qui se déploie dans l'amitié et exprime un agir

---

1 Claire Cornillon, « La Mort au bout du chemin », art. cit.

2 Claude Blanckaert, *La Nature de la société : organicisme et sciences sociales au XIXe siècle*, Paris, Budapest, Torino, L'Harmattan, coll. « Histoire des Sciences Humaines », 2004, p.16.

3 Jacques Aumont et Michel Marie, « Organique » in. *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2016 [2005, 2008], p.193.

4 Céline Bryon-Portet, « Les héros collectifs et communautaires dans les séries télévisées : Un succès croissant », *Télévision*, n°9 « Troubles personnages », CNRS éditions, 2018, pp.111-126., p.119. Elle cite Ferdinand Tönnies, *Communauté et société : catégories fondamentales de la sociologie pure*, Paris, PUF, 2010 [1887]. Tönnies et Durkheim ont respectivement des définitions inversées de mécanicité et organicité : pour le premier, la communauté est marquée par des liens organiques, naturels, primitifs, alors que la société, basée sur un contrat social régulant les interactions entre individus séparés, est mécanique ; pour le second, les liens communautaires sont mécaniques, instinctifs, alors que les liens sociaux, construction idéale choisie supposant une organisation pour oeuvrer dans un but commun, est organisation et donc organique (cf Hélène Bréda, *op. cit.*, pp.47-50). Contrairement à Hélène Bréda, et en concordance avec Céline Bryon-Portet, j'aurais plutôt tendance à suivre les définitions de Tönnies, qui me semble plus opérante dans un contexte post-apocalyptique qui se produit après l'aliénation des sociétés modernes.

commun orienté par les mêmes buts et les mêmes desseins »<sup>1</sup> » ; faire communauté de sang par les relation de parenté est plutôt un postulat de départ, quoique des familles se forment au fil du temps ; enfin faire communauté de lieu, de voisinage. Il faut mettre l'accent sur cette conception organique dans *The Walking Dead*, au sens où l'impression de former une famille recomposée prime sur la mécanicité de structures sociales. Pour reprendre les termes de Céline Bryon-Portet et adapter cette ambition communautaire à des enjeux postmodernes, il s'agit bien de faire reliance et intimité sur la fragmentation aliénante, déliante des sociétés postmodernes, sans oublier certains acquis de la modernité, soit de « reconstrui[re] de la cohésion sociale tout ne évitant les excès liés au communautarisme<sup>2</sup> ». En effet, « une communauté ainsi conçue ne peut se réinscrire dans une hiérarchie rigide et se figer dans une unité organique. Son organisation interne est mouvante<sup>3</sup> ». Autrement dit, il s'agit d'une expansion progressive de cette identité collective caractérisée par une « éthique de la confiance<sup>4</sup> » et la capacité à se sacrifier pour la communauté, une identité « pris[e] entre deux mouvements contradictoires mais complémentaires : double fidélité à la logique du don-contre-don d'un côté, au *point zéro* de l'autre<sup>5</sup> ». En anglais, *reliance* est un terme courant qui renvoie à la confiance, à la dépendance confiante en l'autre et à la connectivité, un ajout sémantique que nous considérerons à partir de maintenant comme partie intégrante du terme lorsque nous l'appliquerons en référence au collectif de *The Walking Dead*. Ainsi l'objectif de la série est de faire reliance dans des micro-sociétés à l'organisation mouvante.

Le héros collectif est alors un support central de cohérence, en répartissant des fonctions entre ses composantes, en les hiérarchisant, les organisant à proprement parler, et en valorisant leur interdépendance, quelle que soit l'autonomie supposée des personnages dans leur caractérisation. Aussi il faut envisager le collectif comme un ensemble dramaturgique et la série s'attache à traiter de la cohésion et de l'agencement de son héros collectif. Au premier chef, les deux premières saisons ont pour enjeu de construire l'aptitude des personnages à gérer les problèmes collectivement. En termes de mise en scène, les exemples les plus frappants à cet effet sont ces scènes où les personnages se battent dos-à-dos contre une horde de *walkers* qui les entoure, ou qui surgissent brusquement au moment d'une dispute qui menace la cohésion du groupe. Ils leur rappellent que cette force de décomposition, cette nécrose qui les menace, est bel et

---

1 *Idem.*

2 *Ibid.*, p.125. Sur la « reliance », voir pp.124-125.

3 Arnaud Marie, Benoît Christel et Pierre Magne, *op. cit.*, p.58.

4 *Ibid.*, p.84

5 *Ibid.*, p.59.

bien présente, et que la décomposition ou la déliance de cette cohésion se manifeste par l'arrivée de son Autre : le *walker*. Par exemple, lorsque les personnages prennent la prison dans laquelle ils éliront domicile dans *Seed* (S03E01, 21:35-22:40), il faut d'abord la nettoyer des *walkers* qui l'occupent. Rick, Glenn, T-Dog, Maggie et Daryl entrent en formation serrée, dos à dos, et avancent comme une cellule, laissant s'approcher les *walkers* pour mieux les achever à l'arme blanche quand ils sont à portée de main [39]. On alterne entre des plans d'ensemble en plongée [39/4,6,18], des plans rapprochés les montrant tous les cinq ou isolant certains d'entre eux[39/1-3,5,7-17]. Ils maintiennent une formation serrée, ne s'éloignant jamais à plus de deux mètres les uns des autres pour assurer la solidarité et donc la protection de l'ensemble. Ils forment, non pas un front, mais une cellule immunitaire qui assure sa protection et se ménage un passage vers l'entrée d'une aile de la prison. C'est ainsi que l'on peut comprendre, dans une perspective organique, le collectif comme une force de composition et d'organisation au centre de la série.

Nous ne pouvons prendre la mesure de cette idée dès maintenant mais nous le ferons dans l'ensemble de la première partie, en examinant comment le héros collectif fonctionne comme un organisme : il répartit des formes et des points de vue sur ses composantes, leur accordant des fonctions figuratives, parfois des codes de genre ; il les rend interdépendantes, faisant évoluer le collectif en le recomposant malgré les menaces constantes qui pèsent sur lui. Comme force de composition et d'organisation, le collectif devient l'élément déterminant la cohérence de la série. Par ailleurs, cette conception organique du héros collectif n'est pas idéalisée : organisation perpétuellement déséquilibrée, maintenue en dépit des morts incessantes des personnages, qu'en reste-t-il d'un bout à l'autre ? Étant données les difficultés que les individus ont à se mettre d'accord sur les conduites d'action et la formation de consensus, sa survie en vaut-elle la peine ? Autant de questions que la série ne cesse de rouvrir comme des blessures qui ne peuvent jamais finir de cicatriser.

## ***1.2. Former et faire évoluer l'identité collective par le rapport à l'autre***

Si, pour reprendre les termes de Blanckaert, une conception organique repose sur des composantes « différenciées mais interdépendantes<sup>1</sup> », il faut maintenir une forme de cohésion entre ses composantes et constituer un maillage social. Nous verrons dans le chapitre suivant comment le collectif sert de support de répartition des formes et

---

1 Voir ci-dessus.

d'identités distinctes et nous allons dès lors nous pencher sur la manière dont le rapport à l'altérité, au niveau individuel et collectif, à l'intérieur et à l'extérieur du collectif, est définitoire d'une identité collective qui détermine la cohérence de la série quand aucun lieu ni aucune structure sociale ne le font. Ce point n'est pas dépourvu d'enjeux sémantiques dans la définition de l'identité de la série. Comme le fait observer Éric Landowski dans son approche sémiotique de la définition identitaire par le rapport à l'altérité, « qu'on l'envisage sur le plan du vécu individuel ou – comme ce sera le cas ici – de la conscience collective, l'émergence du sentiment d'« identité » semble passer nécessairement par le relais d'une « altérité » à construire<sup>1</sup> ». Nous allons donc évoquer le seul cas de figure où la confrontation au *walker* peut être interprétée comme une confrontation à l'altérité, puis comment le collectif se définit au niveau interne par des modalités relationnelles spécifiques en nous penchant sur celles de la première saison, qui seront maintenues ou reprises au fil de la série. Puis nous aborderons comment l'identité collective se définit par rapport aux autres groupes rencontrés.

### 1.2.1. L'autre du groupe et l'autre dans le groupe

Cette confrontation à l'Autre comme définitoire de l'identité du groupe ou de l'individu joue sur de nombreux procédés. La confrontation à soi, et surtout à une image ou un simulacre de soi peut prendre la forme d'une confrontation à l'altérité. C'est seulement dans ce cadre, que l'on peut considérer la confrontation au *walker* comme à une altérité, dans un emploi similaire à celui des reflets et des miroirs<sup>2</sup>. Lorsque le *walker* est perçu comme un soi potentiel, c'est parce qu'il dénote ce qu'un personnage pourrait devenir en poursuivant une course d'action qui le séparerait du groupe et du rapport à tout autre : dans *After* (S04E09), Michonne s'apprête à retourner vivre seule au milieu des hordes de *walkers*, comme elle le faisait avant de rencontrer le groupe de

---

1 Éric Landowski, *Présences de l'autre*, Paris, PUF, coll. « Formes sémiotiques », 1997, p.16

2 En dépit de son importance, nous nous contenterons d'un exemple pour traiter ce cas de figure où le personnage est confronté à sa propre image. Lorsque Rick, qui fuit son propre regard dans les miroirs depuis *The Damned* (S08E02), perd son fils Carl en plein milieu de la guerre contre les Sauveurs dans un accident, il sombre dans une rage meurtrière qui se répercute sur sa violence dans le conflit. Suite au massacre d'une bande de Sauveurs dans *Still Gotta Mean Something* (S08E14) et après avoir entendu Morgan dire que seule la présence d'un fils justifiait une attitude humaine au début de la série, il est confronté à son propre reflet dans un miroir brisé [40/1-3], et son regard fuit cette image de lui recouvert du sang de ceux auxquels il avait promis de laisser la vie sauve, de même qu'il fuit le regard choqué d'autres personnages durant l'épisode. À la fin, conscient de sa dérive barbare, il se décide à lire la lettre d'adieu de son fils, à renouer avec lui-même et avec sa perte, ce qui est montré par le dernier plan, un zoom avant plongeant dans un miroir : la caméra est placée derrière son épaule et il est face à un miroir, on le voit à la fois de dos, et de face dans le miroir. Le lent zoom avant plonge par-dessus son épaule dans son reflet absorbé dans la lecture, au point de le saisir en gros plan, abolissant la distance entre le personnage et son image, qui renoue avec son identité [40/4-6].

survivants, et c'est justement cette confrontation au *walker* comme soi potentiel qui la fait retourner sur ses pas et retrouver Rick et Carl<sup>1</sup> [41]. Redevenue fantôme dans une horde, un plan qui la suit en travelling latéral la montre de biais, se faire rattraper par une *walker* afro-américaine avec des dreadlocks, à sa droite, qui est un reflet d'elle-même par leurs ressemblances physiques [41/2]. Le contre-champ montre que la *walker* est dénuée de personnalité : le regard fixe et rivé sur le lointain de la *walker* ne répond pas au regard inquiet de Michonne[41/3]. Perturbée, celle-ci accélère avant que l'autre ne la recouvre dans le cadre[41/4-6]. Quand Michonne ralentit et se retourne de nouveau, une blonde caucasienne s'est substituée à l'afro-américaine[41/7] : le *walker* est dé-personnalisé et interchangeable. Un autre segment la reprend quelques minutes plus tard, avançant toujours au milieu de la horde. Un plan subjectif circulaire dénote son regard sur la horde qui l'entourne, suivi d'un plan rapproché frontal manifestant la forte émotion qui l'envahit. On la montre de loin, se retourner pour retrouver la même *walker* afro-américaine à sa droite, légèrement derrière elle, puis la *walker* en plan derrière l'épaule [41/9]. Le contre-champ montre ensuite Michonne se planter face à elle, résolue et submergée d'émotions, la regardant fixement en reculant légèrement au rythme de l'avancée de l'autre[41/10]. Le contre-champ suivant ne manifeste que le regard morne et fixe de la *walker*, prise dans son inexorable errance[41/11]. Et Michonne lui tranche violemment la tête pour manifester son refus de la situation, avant de décapiter tous les *walkers* de la horde dans la colère et la douleur, et de revenir sur ses pas pour retrouver des membres du collectif [41/12-15]. La confrontation au *walker*, comprise comme une confrontation à un soi potentiel, participe à définir l'identité individuelle ou collective : ici Michonne tranche en faveur de l'organicité collective et contre une survie individuelle et fantomatique, qui scellerait son destin et la transformerait en corps errant.

Le rapport à l'autre au sein du collectif caractérise l'identité collective et les principales modalités relationnelles internes sont posées dès la première saison : nous allons les passer en revue. La modalité familiale est tout d'abord centrale : relations maritales (Rick et Lori ; Carol et Ed), de filiation (avec leurs enfants respectifs Carl et Sophia, mais aussi entre Morgan et Duane dans l'épisode pilote par exemple), de fraternité (Daryl et Merle) ou de sororité (Andrea et Amy) sont au cœur de la série, qui met au premier plan les relations et valeurs familiales. Mais ce n'est pas tout : les

---

1 Il y a des récurrences et variantes de ce procédé : pour Carol dans *East* (S06E15), Heath dans *Swear* (S07E06) et Morgan dans l'épisode de *Fear the Walking Dead* intitulé *What's Your Story ?* (S04E01).



relations amoureuses non instituées par le mariage ont leur place : celle, hautement dysfonctionnelle, entre Lori et Shane qui participe à faire de ce dernier un père de substitution à Carl<sup>1</sup> ; plus tard, à partir de la deuxième saison, la relation amoureuse entre Glenn et Maggie devient centrale dans la cohésion du groupe.

Bien plus que toutes autres, les relations amicales occupent également une place prépondérante dans cette volonté de faire reliance. Pour reprendre les termes de Jean-Clet Martin, qui explique la conception de l'amitié chez Gilles Deleuze, ce seraient des « amitiés nomades », mobiles (par opposition à une amitié instituée et immobile), une camaraderie à l'américaine tributaire des déplacements respectifs des amis permettant une « connectivité amicale », conçue comme une relation entre des différences<sup>2</sup>. Au premier chef dans la première saison, celle entre Dale et Jim, avant que les amitiés se renforcent au fil des saisons. Comme Daryl et Carol par exemple, les tenants de ces amitiés se séparent et se rassemblent opportunément, formant incessamment des liens avec d'autres personnages. Par ailleurs, c'est la solidarité nécessaire à la survie en contexte post-apocalyptique qui forme la cohésion du groupe : celle de Glenn envers Rick dès le premier épisode, alors qu'ils ne se connaissent pas, mentionnée dans le monologue de Maggie avec lequel nous avons ouvert l'introduction ; T-Dog, qui est dans un rapport de camaraderie assez superficielle avec les autres, mais fait preuve d'une solidarité et d'une éthique à toute épreuve. Certaines relations sont plus difficiles à faire entrer dans des cases, comme l'amitié entre Daryl et Carol, qui se développe à partir de la deuxième saison : solidarité de Daryl dans la recherche de Sophia, la fille de Carol disparue en deuxième saison, intimité entre les personnage qui ne prend jamais la forme d'une romance et oscille entre une relation mère-fils recomposée et une amitié hors du commun entre deux personnages qui ont vécu des violences conjugales ou familiales traumatisantes. Dans le fond, tous les personnages perdent leurs proches à un moment, si bien que la reliance, les « relations de réciprocité et de solidarité<sup>3</sup> », la « loi du don-contre-don<sup>4</sup> », ce respect de l'autre constituent les fondements de l'agencement

---

1 Arnaud Marie, Benoît Christel et Pierre Magne, *op. cit.*, p.46.

2 Jean-Clet Martin dans l'émission d'Adèle Van Reeth, « Philosophie du réseau 1/4 : Le Rhizome, Deleuze et Guattari », *Les Nouveaux chemins de la connaissance: les chemins de la philosophie*, France Culture, podcast mis en ligne le 25/11/2013, consulté le 21/07/2019, (42:00-45:00), URL : [https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/philosophie-du-reseau-14-le-rhizome-deleuze-et?fbclid=IwAR0iS4fr6uPtq63o2gnDLt79Qn-mLNBrIq36cIES9ffa\\_jKpVjffubof0g](https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/philosophie-du-reseau-14-le-rhizome-deleuze-et?fbclid=IwAR0iS4fr6uPtq63o2gnDLt79Qn-mLNBrIq36cIES9ffa_jKpVjffubof0g).

3 Arnaud Marie, Benoît Christel et Pierre Magne, *op. cit.*, p.60. Une base explicitée par Rick dès *Guts* (S01E02) : « C'est en rassemblant nos forces qu'on survit, et non pas en les séparant » (« *We survive by pulling together, not apart* »).

4 *Ibid.*, p.55

organique du groupe. La séparation entre sphère privée et sphère publique est presque inopérante en contexte post-apocalyptique. Les deux se recourent généralement dans des collectifs restreints qui mêlent esprit communautaire et travail social sur des lambeaux de valeurs modernes péniblement maintenues, à partir d'une répartition entre les individus de tâches, fonctions, rôles propres et complémentaires qui assurent la survie de l'organisme<sup>1</sup>.

Il ne faut pas pour autant croire que les concertations débouchent sur des décisions qui font l'unanimité. Bien au contraire, la manière de gérer les conflits et de prendre les décisions est essentielle pour définir son identité. Dans une perspective politique, quand bien même les modes de gestion sont très fluctuants suivant les contextes, les prises de décisions se font plus souvent de manière collégiale, que suivant un modèle rigide et hiérarchique ou à l'inverse suivant un modèle purement anarchique. Les dialogues ont un rôle important pour opposer deux points de vue différents dans le traitement d'un problème auquel le groupe est confronté. La manière dont deux personnages sont mis en relation et opposent leurs points de vue, le temps d'un ou plusieurs épisodes, est central dans la définition de l'identité individuelle ou groupale. Ainsi de Carol et Morgan de la sixième à la huitième saison, (nous reviendrons régulièrement sur leur relation dans ce mémoire) : lorsque ce dernier intègre le groupe, il a embrassé la spiritualité aikido de la non-violence, exposée dans *The Art of Peace* de Morihei Ueshiba, et se refuse résolument à tuer qui que ce soit. Carol est pour sa part devenue celle qui accomplit les tâches les plus viles pour assurer la survie de la communauté : l'épisode *JSS* (S06E02) en est le parangon par le massacre des Loups<sup>2</sup> et le refus d'en laisser un seul réchapper vivant. À la fin de la sixième saison, ses dialogues avec Morgan lui font réaliser qu'elle ne peut vivre avec ce qu'elle doit faire pour sauver le groupe et choisit de quitter Alexandria, et c'est à Morgan de devoir tuer un Sauveur pour qu'elle survive. Puis leur relation s'inverse progressivement dans les deux saisons suivantes : à la fin de la huitième saison, c'est au tour de Morgan de quitter le groupe car il ne peut plus vivre avec les atrocités qu'il a dû commettre dans le cadre de la guerre contre les Sauveurs, et à Carol de tenter, en vain, de le maintenir au sein de la communauté. Leur relation conflictuelle et respectueuse montre comment la série définit et fait évoluer l'identité de son collectif et de ses personnages.

---

1 cf. Hélène Bréda, *op. cit.*, pp.47-50. Voir le chapitre 7 sur « L'interpénétration des sphères publiques et privées », *ibid.*, pp.311-338.

2 Lorsqu'un nom commun est employé avec une majuscule, c'est qu'il renvoie à une autre communauté.

### 1.2.2. Assimilation et exclusion : le rapport à l'autre hors du groupe

Si ces relations affectives, ou de coopération sont structurantes, le rapport à l'autre a aussi parfois lieu dans la confrontation avec d'autres individus, groupes ou communautés qui participent très activement à définir l'identité du groupe central au niveau du mode de vie, ou de la gestion politique des conflits internes. En effet, Michel Chion a remarqué comment les personnages se caractérisent par contraste<sup>1</sup>. Dans notre cas de figure, ce point est d'autant plus valable pour les rencontres épisodiques de personnages ou de groupes qui ont surtout une fonction de faire-valoir par rapport au héros collectif et à ses membres.

Une stratégie dramaturgique très courante dans cette série est l'utilisation de versions « *bizarro* » de personnages ou du collectif, qui permettent une confrontation d'un personnage ou du collectif à une « version à l'évolution étrange<sup>2</sup> » de lui-même, un soi virtuel qu'il aurait pu devenir, en faisant d'autres choix ou dans d'autres circonstances (l'exemple de Michonne face à un *walker* en est la version extrême). Comme le dit Angela Kang, productrice exécutive et scénariste de l'épisode concerné, dans le commentaire audio de *The Same Boat* (S06E13), paragon de la pratique du *bizarro* dans la série, « cet épisode fut écrit comme un épisode de miroirs déformants. Il y a une *bizarro* Maggie et une *bizarro* Carol<sup>3</sup> ». Maggie et Carol ont été enlevées par des Sauveuses rescapées de l'attaque du héros collectif sur un de leurs postes avancés et sont confrontées à des personnages dont la caractérisation est fortement similaire à la leur (Michelle pour Maggie ; Paula pour Carol), si ce n'est que leur évolution est assez différente en rapport avec leur communauté respective : Maggie et Carol font partie d'une communauté où la solidarité prime et où les décisions sont prises collectivement ; Michelle, Mollie et Paula sont des Sauveuses, une société hiérarchisée de manière pyramidale pour stabiliser la cohésion sociale de personnages individualistes.

---

1 « La caractérisation par contraste : [...] Pour faire jouer un contraste, il faut non seulement que des personnages, des lieux, des ou des situations diffèrent, mais encore que cette différence puisse être référée à quelque chose de commun entre eux . [...] Sur ce plan, les personnages secondaires sont souvent des faire-valoir des personnages principaux, qu'ils mettent en valeur par ressemblance et par contraste », Michel Chion, *Écrire un scénario*, Paris, éd. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 2007, pp.154-155.

2 À défaut de source académique sur le sujet, nous empruntons cette définition à l'internaute Donald D. Markstein, *Toonopedia.com* [encyclopédie personnelle sur les cartoons, *comic strips* et animés], « Bizarro », 2002-2008, consulté le 13/12/2018, URL : <http://www.toonopedia.com/bizarro1.htm>. Bizarro était à l'origine un clone de Superman, qui se caractérisait comme un contrepoint comique et pathétique au super-héros, et qui créa son *Bizarro World* comme une version inversée de la Terre. Plus tard, cette expression vint à qualifier toute « version de quelque chose à l'évolution étrange » (« *weirdly mutated version of anything, not just a DC character* »).

3 « *This episode is written to be an episode of mirroring. There's a bizarro Maggie and a bizarro Carol* ». On notera l'étoffement « déformant » dans ma traduction.

Expliquons un peu cette idée à travers l'exemple de Michelle et Maggie : Michelle était enceinte d'un enfant qu'elle a perdu et allait prénommer après son père ; son petit-ami, qu'elle qualifie de « trou-du-cul », est mort des mains de Daryl. Maggie, pour sa part, est enceinte, d'un enfant qu'elle prénommera après son père ; son mari Glenn, qu'elle aime tendrement, périra quelques épisodes plus tard sous les coups de batte de Negan, le chef des Sauveurs. Alors que Michelle se fait couper un doigt en punition pour avoir gaspillé des ressources en cherchant à retrouver les restes de son petit-ami, Maggie sera accompagnée dans sa maternité et son deuil, si bien que ce qui les différencie renvoie surtout à la composition et au fonctionnement de leur groupe d'appartenance. Loin de porter un regard manichéen – « vous n'êtes pas les gentils » (« *you're not the good guys* »), dit Michelle à Maggie –, cet épisode vise au contraire à brouiller les repères moraux de personnages qui sont « dans le même bateau », en les confrontant à la réalité de ce qu'elles auraient pu être en évoluant dans un collectif au fonctionnement différent.

Ainsi, les communautés rencontrées servent toujours à préciser l'identité collective : durant la troisième saison, la confrontation avec le Gouverneur, dictateur mégalomane qui s'appuie sur la peur de ses sujets pour assouvir ses pulsions belligérantes, permet à Rick d'éviter de sombrer dans le même écueil et de mettre en place un mode de décision plus collégial. La confrontation avec les Loups en début de sixième saison témoigne de la déviance bestiale qui aurait pu s'emparer du groupe si, au lieu de s'installer à Alexandria, ils étaient restés dans la nature. Inversement, la confrontation avec les Alexandriens témoigne des risques que représente l'illusion d'un refuge civilisé, d'une *gated community*, loin de la barbarie du monde post-apocalyptique. C'est que le groupe central se définit constamment dans ces confrontations qui lui permettent d'évoluer, et se situent sur l'arête tranchante entre les nécessités de la survie – l'épreuve violente et instable du réel que Marie, Christel et Magne appellent « point zéro<sup>1</sup> » – et les nécessités de se reconstruire une humanité pour ne pas sombrer dans une barbarie bestiale, si bien que « Rick et son groupe se trouvent pris entre deux mouvements contradictoires mais complémentaires : double fidélité à la logique du don contre don d'un côté, au point zéro de l'autre<sup>2</sup> ». Le groupe se définit par son aptitude à survivre dans des circonstances extrêmes tout en maintenant un soupçon d'humanité, retournant aux fondements pré-civilisationnels d'une humanité constamment mise à l'épreuve.

---

1 Voir Arnaud Marie, Benoît Christel et Pierre Magne, *op. cit.*, « Introduction : l'épreuve du réel », pp.7-12 et « Chapitre 1 : Point zéro », pp.13-20.

2 *Ibid.*, p.59.

Cette question du rapport à l'autre mérite une ultime remarque : c'est que l'Autre n'est jamais une composante à intégrer parce qu'il a la même identité, ou à exclure parce qu'il est différent, ce qu'Éric Landowski a fait observer en disant comment l'identité collective se définit par les processus d'assimilation et d'exclusion :

« Dans les deux cas (ingestion du Même ou excrétion de l'Autre[, assimilation ou exclusion]), ce qui justifie la mise en place de tout ce dispositif, c'est la nécessité, tenue pour vitale, de contrôler des flux en provenance du dehors qui pourraient venir perturber un équilibre interne, un ordre, une composition organique qu'il s'agit précisément de maintenir, par tous les moyens disponibles, dans un état aussi stable que possible<sup>1</sup> ».

Or cette entreprise de stabilisation de l'identité collective et d'un système de valeurs opérant est toujours refrénée par des circonstances inattendues qui témoignent de l'instabilité fondamentale de la série en termes de fixation de valeurs. Aussi le rapport à l'autre est dans un constant processus d'assimilation et d'exclusion, tributaire du contexte et de ce que les personnages ont retenu de leurs expériences passées.

Ainsi les trois principales confrontations de la cinquième saison sont déterminantes dans les parts d'identité d'autres groupes qu'ils sont prêts à inclure ou à exclure. Le conflit avec les anthropophages les fait sombrer dans une sombre bestialité, puisqu'ils les massacrent violemment à l'arme blanche pour s'assurer que ces derniers cesseront de chasser des humains. La noblesse des motifs des protagonistes ne peut les rédimier : ils restent couverts de sang humain dans une église, sous le regard horrifié d'un prêtre dont Maggie réduit l'église à « quatre murs et un toit », réplique éponyme de l'épisode *Four Walls and a Roof* (S05E03). Endurcis par cet affrontement barbare, ils rencontrent les habitants du Grady Memorial Hospital, qui ont maintenu une version pervertie de notre système social, compris comme une mécanique, individualiste et hiérarchisée qui exacerbe les comportements petits et égoïstes. Ce sera l'occasion d'un refus net de se réfugier dans une société claustrophobe à la mécanique rouillée et grinçante : le héros collectif préfère reprendre la route et se confronter à une dure survie, que s'accrocher désespérément à un système perverti. Ces deux confrontations se soldent par une barbarisation du groupe et une préférence pour la liberté et les dangers de la survie en extérieur à un enfermement claustrophobe. Ils entrent péniblement dans un processus d'assimilation à Alexandria : cette *gated community* est parvenue à survivre à l'aide de ses hauts murs et à s'accrocher fermement à un mode de vie civilisé.

---

1 Éric Landowski, *Présences de l'autre*, Paris, PUF, coll. « Formes sémiotiques », 1997, p.23.

Ce faisant, elle a aussi fait une « épreuve du réel » plus édulcorée par rapport à celle du héros collectif. Les membres de celui-ci craignent de s'affaiblir au contact durable des Alexandriens. Par assimilation, les deux collectifs fondent progressivement une communauté : le héros collectif adopte la sédentarité, le mode de vie civilisé et l'attitude bienveillante des Alexandriens ; ceux-ci apprendront à faire l'épreuve du réel et à devenir plus résistants et solidaires face aux dangers du monde fictionnel. Une communauté encore dysfonctionnelle en 6A, qui ne se confirme en réalité que dans l'affrontement contre une horde de *walkers* en milieu de bloc ne laissant que deux options : une nouvelle diaspora comme en 4B ou la reprise en main des lieux par l'ensemble d'une communauté qui se forge dans le feu d'une lutte nocturne. Toujours est-il que les enjeux de la cinquième saison sont de taille et permettent de soulever la question de l'horizon narratif à long terme : le groupe peut-il se fixer quelque part ? N'est-ce pas, en définitive, plus dangereux ? Cette saison éprouve le héros collectif dans son rapport à l'autre et son désir de trouver un refuge. Elle le confronte, non seulement à la barbarie anthropophage à laquelle il pourrait sombrer en cas de pénurie de nourriture et de rapports violents avec certains groupes, mais aussi à l'éventuel affaiblissement qu'une installation dans un refuge peut entraîner. Deux directions que l'organisme aurait pu prendre si leur parcours avait été différent, et à eux de construire leur identité face aux alternatives que leur offrent ces confrontations à autrui, d'exclure ou d'assimiler pour faire évoluer l'identité collective de manière positive, sans pour autant fracturer la cohésion déjà difficile qui les maintient.

Si l'identité collective se définit de manière organique par le rapport à l'altérité, c'est que cette identité est constamment appelée à évoluer. Et c'est ce processus d'évolution identitaire dans le rapport à l'altérité qui donne à chaque autre rencontré sa place signifiante dans le parcours du groupe, dans la cohérence de la série. Comme nous le soulignons en introduction, la récurrence des morts déplace la cohérence sur le héros collectif au détriment de ses composantes individuelles. Cela rend impérative l'introduction récurrente de nouveaux personnages qui pourraient intégrer le collectif de manière durable, dans une compression du principe généalogique du *soap opera*, rythmée par les remplacements des personnages et leur évolution rapide<sup>1</sup>.

---

1 Sur le principe généalogique du *soap opera*, voir ci-dessus, note 4 p.18 et cf. Stéphane Benassi, *op. cit.*, p.49. Nous y reviendrons en parlant d'héritage compressée en 4.2.4.

### 1.3. Homéostasie collective : renouvellement des membres et évolution collective

Dans *The Walking Dead*, non seulement le héros collectif est appelé à évoluer, comme tout élément central d'un récit, mais en plus, dans une conception organique de son fonctionnement, cette évolution prend la forme d'une croissance, dans des processus de diastole et de systole variables suivant les contextes. Ainsi, à mesure que la série progresse, et en dépit des nombreux morts, le héros collectif a globalement tendance à s'agrandir. Si l'on se réfère à la typologie de l'ampleur sociale des héros établie par Céline Bryon-Portet<sup>1</sup>, *The Walking Dead* ne cesse d'ouvrir le regard pour faire évoluer l'ampleur de son personnage et les enjeux afférents à cette ampleur. Nous analyserons dans le troisième chapitre comment le point multifocal de la série passe du « héros central<sup>2</sup> » au réseau de communautés au fil des saisons. Cette croissance qui les fait évoluer vers des enjeux politiques n'efface pas l'importance des relations interpersonnelles (amitiés, relations amoureuses et familiales), c'est simplement l'intimité qui prend des proportions politiques. Par ailleurs, d'un épisode à l'autre, la part du collectif représentée peut prendre des formes et des tailles très différentes, une logique protéiforme sur laquelle nous reviendrons dans la troisième partie.

Dans cette évolution croissante, l'assimilation de nouveaux personnages individuels ou collectifs joue un rôle important, tout autant que les disparitions de personnages. La disparition et sa version ultime, la mort, composent, non seulement une thématique centrale de *The Walking Dead*, soudant les membres des communautés dans les pertes communes, mais aussi un procédé essentiel à son évolution dramaturgique. Pour une série semi-feuilletonnante centrée sur les personnages, cela impose une double contrainte : renouveler suffisamment le collectif pour assurer que des protagonistes occupent le premier plan ; provoquer régulièrement la mort de personnages centraux, afin de ne pas donner l'impression que certains sont intouchables. Par ailleurs, le fait qu'il s'agisse d'une production en prises de vue réelles pousse les producteurs à s'adapter aux plans de carrière de leurs acteurs, et à se séparer de personnages pour lesquels ils peuvent avoir des arcs planifiés en amont ; les faire mourir, disparaître, passer au second plan, les vouer temporairement au hors-champ pour peut-être les faire revenir plus tard. Au lieu de faire la liste des différents cas de figure d'apparition, de disparition et de réapparition, nous nous intéresserons plutôt à la manière dont la série met en place une

---

1 cf. Céline Bryon-Portet, « Les héros collectifs et communautaires dans les séries télévisées : Un succès croissant », *Télévision*, n°9 « Troubles personnages », CNRS éditions, 2018, pp.111-126.

2 « [le héros central] constitue l'intérêt majeur de la série, les feux des projecteurs sont braqués sur lui et les autres personnages ne font que lui servir de faire-valoir » *Ibid.*, p.112.

véritable économie temporelle de son héros collectif, qui évolue au rythme du renouvellement de ses composantes.

L'analogie avec l'organicité est fertile du fait du fonctionnement homéostatique du collectif de *The Walking Dead*<sup>1</sup>. Lorsqu'une composante centrale disparaît (même Rick disparaît dans *What Comes After* (S09E05)), l'organisme doit trouver un nouvel équilibre, réagencer ses composantes ou en introduire de nouvelles pour assurer sa survie et son maintien à l'écran. Nous allons donc observer comment la gestion organique du collectif répond d'un principe d'homéostasie durable, en examinant le sens que recouvre la disparition et le remplacement de certains personnages. Ce processus, en flux tendu plutôt que par brutales décimations, permet de maintenir au collectif une cohérence variable, tributaire de sa situation à un moment donné. Elle permet de faire évoluer son identité au fil des secousses qui ébranlent cette organisation, assurant un équilibre par des processus de transformations qu'Éric Landowski qualifie de stationnaires et dynamiques :

« Ou bien le groupe de référence se considère lui-même comme une totalité déjà constituée dont le seul but est de préserver telle quelle dans son être, et il s'efforcera en ce cas de neutraliser, par une série de *transformations stationnaires*, les pressions, externes ou même internes, qui pourraient avoir pour effet d'altérer ce qu'il croit être par essence. Ou bien, à l'opposé, le groupe admet que son identité ne se construit qu'à la faveur d'une série ouverte de *transformations dynamiques* qui, en le changeant lui-même, rendent seules possible l'établissement, toujours provisoire, d'un juste rapport à l'Autre. [...] Les identités en présence s'en trouvent certes transformées dans les deux cas, mais dans deux directions contraires : ou bien mutuellement appauvries par leur écartèlement, ou bien mutuellement enrichies par la recherche même de la « bonne distance » (l'expression est encore de Cl. Lévi-Strauss) entre des partenaires qui s'admettent l'un l'autre comme différents et autonomes.<sup>2</sup> »

Nous verrons comment ces deux processus se combinent pour assurer la cohérence (stationnaire) et l'évolution (dynamique) de la série, les moments de systole répondant généralement à une logique stationnaire et ceux de diastole à une logique dynamique ; et l'évolution stationnaire correspondant peu ou prou à une logique de repli identitaire et d'exclusion, l'évolution dynamique à une logique d'ouverture à l'autre et d'assimilation.

La mort d'un personnage signale la fin d'une chronique individuelle et donc d'une unité avec sa cohérence propre dans le temps et le maillage social ; cette

---

1 En biologie, l'homéostasie est le processus qui consiste à maintenir des équilibres dans l'organisme en dépit de pressions externes et de déséquilibres internes variables

2 Éric Landowski, *op.cit.*, p.42-43.



disparition constitue par ailleurs une blessure du héros collectif, la suppression d'un élément qui avait sa place dans l'ensemble et qui exprime symboliquement une évolution du collectif, qui doit (re)composer avec cette absence. À cet effet, elle est presque toujours dotée d'une valeur sémantique, en fonction de ce que la personne disparue représentait pour le groupe. La mort d'un personnage peut ainsi correspondre à l'évacuation d'une composante nocive, antagoniste, qui gangrène et menace la survie de l'ensemble, comme c'est le cas du meurtre de Shane par Rick en fin de deuxième saison, meurtre du meilleur ami, du père de substitution de Carl, mais aussi du rival amoureux et politique, de l'individualiste qui base ses décisions sur la peur et ne saurait assurer une position de *leader* sans faire primer ses intérêts sur ceux du collectif.

Inversement, la mort d'un personnage peut aussi être la disparition d'une composante qu'on pourrait plutôt qualifier de vertueuse, mais qui n'aurait plus sa place ou ne pourrait survivre, ce qui indiquerait une nécessité de faire évoluer la composition du groupe : ainsi de la mort violente de Hershel Greene dans *Too Far Gone* (S04E08), brutalement décapité devant ses proches et sa famille par un Gouverneur enragé devant l'enceinte de la prison où le héros collectif avait élu domicile, avant d'entraîner la destruction de la prison. C'est là une mort hautement symbolique : le patronyme du fermier-vétérinaire connotait l'espoir, pour un personnage à la force tranquille archétypale du sage vieillard. Incarnant un modèle de paternité ouverte et curative, il avait rappelé à Rick que construire un lieu d'habitation paisible et agraire était plus viable qu'une logique aliénante d'autoritarisme sécuritaire. Outre la blessure dans le tissu social que sa mort entraîne (ses filles Maggie et Beth se retrouvent orphelines), elle est symbolique au sens où une grande part de ce qu'il incarnait au sein du groupe ne peut survivre à la prochaine étape du collectif, à savoir se retrouver en pleine nature et sans lieu d'habitation : la possibilité d'avoir des estropiés<sup>1</sup> dans le groupe, de s'adonner à des activités agricoles et de prendre des décisions sages, informées et constructives. Avec sa mort, le collectif doit évoluer dans une direction où tout cet espoir pour l'avenir passe au second plan, au profit de la survie au jour-le-jour, de la difficulté à trouver de vieilles conserves pour s'alimenter, de la lutte au corps à corps avec les *walkers* et d'autres groupes pour survivre. C'est ainsi que la mort ou la disparition d'un personnage dénote symboliquement, temporairement ou durablement, une évolution du collectif qui doit se rééquilibrer et se réagencer, composer avec une absence et prendre acte de ce que cette perte signifie en termes de valeurs et de mode de vie.

---

1 Suite à une morsure de *walker* en saison 3, Hershel s'est fait amputer d'une jambe.

Bien évidemment, la disparition d'une composante s'accompagne presque toujours de l'assimilation ou de la promotion d'une ou plusieurs autres composantes pour rééquilibrer l'organisme, entre logique stationnaire et dynamique. Ainsi, dans la mesure où Rick s'opposait à la peine de mort, contrairement à Shane, il ne se contente pas d'évacuer tout ce que Shane incarnait en le tuant : il incorpore certains aspects du rôle de Shane (imposition autoritaire des décisions du chef ; tuer pour la sécurité du groupe ; abandonner des personnages à une mort atroce ; faire peur et mentir au reste du groupe pour en assurer la cohésion), ce qui témoigne dans un registre tragique que Shane occupait en certains points un rôle essentiel au fonctionnement du groupe. De même, lorsque Negan tue Simon dans *Worth* (S08E15), il prétend le faire parce qu'il a commis un massacre, et sa première décision – au moment même où il achève de l'étrangler – est de commettre un massacre. Ces exemples témoignent combien certains rôles organiques doivent être maintenus par d'autres composantes, qui prennent alors une place plus importante au sein du collectif. Lorsque Hershel disparaît, il a transmis certaines techniques de premiers soins à Carol ; son espoir à toute épreuve à Glenn ; ses compétences en agriculture et en élevage à Maggie ; son prénom à l'enfant des deux derniers, qui assureront et feront resurgir opportunément son héritage et son maintien dans la mémoire collective, même quatre saisons plus tard. Et dans une perspective plus optimiste, l'équilibre stationnaire de l'organisme semble assuré par ce qui est assimilable à de la Providence : lorsque le père Gabriel s'efforce de ramener Dr Carson à la Colline pour accompagner la maternité de Maggie dans *Dead Or Alive Or* (S08E11), le docteur meurt sous les yeux d'un Gabriel qui perd foi, mais le spectateur assiste aussitôt après à une scène où arrive à la Colline Siddiq, qui informe Maggie de ses compétences médicales, assurant le maintien du rôle du docteur/aide-soignant.

Si l'organisation collective repose sur certaines évolutions stationnaires, elle repose aussi sur des évolutions d'ordre dynamique, dans la mesure où les intégrations de personnages dénotent aussi des ouvertures à de nouveaux points de vue, de nouveaux rapports à l'espace et au monde. Lorsque Morgan arrive entre la fin de la cinquième saison et le début de la sixième, il amène avec lui sa spiritualité aikido qui implique de ne tuer personne, la pratique du bō induisant un rapport spécifique à l'espace dans la lutte contre les *walkers*. S'il sera lui-même appelé à évoluer au fil des épisodes, à tuer pour protéger autrui, sa croyance que toute vie est précieuse aura laissé ses traces dans le cadre d'interactions dynamiques avec d'autres personnages et dans des actions déterminantes pour l'avenir : sans rappeler son impact sur l'évolution de Carol, la

construction d'une cellule de prison en cours de sixième saison préfigure déjà l'emprisonnement de Negan en neuvième saison, sans compter le choix de Rick de ne pas tuer ce dernier pour montrer une nouvelle manière de gérer les conflits, qui est en fait celle proposée par Morgan en sixième saison. Si Morgan quitte la série-mère pour rejoindre la série dérivée *Fear the Walking Dead* après la huitième saison, le rapport à l'espace propre au maniement du bō est assuré par le jeune Henry, à qui il a transmis cet art martial. Cet exemple témoigne de la manière dont l'entrée d'un nouveau personnage a presque toujours pour fonction d'insuffler une évolution dynamique au sein de l'organisation collective, d'avoir une influence durable sur l'identité collective plus ou moins pérenne. Et cela témoigne de la manière dont le remplacement de personnages individuels participe à une économie temporelle de l'organisme social, en le faisant évoluer dynamiquement afin d'assurer le renouvellement nécessaire au maintien à l'écran d'une série qui ne serait sinon que vaines répétitions, entretien d'un système dont on aurait tôt fait d'explorer les tenants et les aboutissants.

Nous avons abordé dans ce chapitre les principaux mécanismes par lesquels se construit un collectif dans une conception organique : la force de composition et d'organisation qui s'oppose à la décomposition dont les *walkers* constituent le principal motif ; la construction, la définition et l'évolution des identités, individuelles et collectives, dans le rapport à l'altérité ; l'évolution du collectif par le renouvellement des personnages. Ces principaux mécanismes, aux ramifications multiples et complexes, aux potentialités variées et dûment exploitées suivant les contextes, alimentent la cohérence et le renouvellement de la série en flux tendu. Nous observerons dans le chapitre suivant comment le héros collectif sert de principe d'organisation formelle à la série ; comment *The Walking Dead*, à l'instar de plusieurs séries et sur un mode qui lui est spécifique, compose sa cohérence filmique, essentiellement en rapport avec la question du montage, à l'aide de cet organisme, et fait ainsi du héros collectif le centre d'une série en perpétuelle évolution, par opposition à ces *walkers* qui ont envahi la planète. Comme le dit Anne Bourse,

C'est précisément en vertu de sa routine, de son conformisme scénaristique et de ses échecs mêmes [...], qu'une série comme *The Walking Dead* permet enfin d'aborder le lien qui unit le « milieu » à l'apparition de nouvelles formes (de vie, d'art). La figure du zombie joue ici le rôle de paradigme ultime. Situé à la trouble frontière de la mort (la certitude d'une fin inconditionnelle) et de la monstruosité (l'inquiétude d'un

organisme faisant écart à la norme), il oppose une double menace à la « formation de forme », pour reprendre l'expression de Georges Canguilhem : non-vivant, le zombie est la « contre-valeur vitale » qui borne implacablement le vivant de l'extérieur ; non-viable, il en est aussi l'intime négation, « la menace accidentelle et conditionnelle d'inachèvement ou de distorsion [G. Canguilhem, *La Connaissance de la vie*, p.221] ». Élire le mort-vivant comme sujet de création audio-visuelle ne peut donc manquer d'affecter le protocole de la représentation, la construction des épisodes, la durée de vie même de la série »<sup>1</sup>.

C'est pourquoi la question du collectif et de sa formation est aussi cruciale dans cette série où le contexte déterminé par les codes du genre requiert une menace constante sur son équilibre précaire. Nous allons donc aborder dans le second chapitre comment l'importance centrale de la formation du collectif fait de lui un principe d'organisation des formes audiovisuelles.

---

1 Anne Bourse, « The Walking Dead : oubli, rumination et emblèmes du temps », *Labyrinthe* [En ligne], n°37, 2011, pp.91-99, p.97, mis en ligne le 01/08/2013, consulté le 30/09/2018 URL : <http://labyrinthe.revues.org/4198>

## Chapitre 2 : Le collectif, principe organisateur du montage et de la mise en scène

Dans le chapitre précédent, nous avons montré comment le collectif était le centre de *The Walking Dead*, son lieu de composition privilégié selon un fonctionnement organique. Après avoir ainsi posé les bases du fonctionnement d'un organisme social restreint par le contexte de la survie, voyant se réduire la société globalisée à une myriade de micro-sociétés plus ou moins fonctionnelles, où les relations interpersonnelles ont une grande importance, nous allons examiner comment le collectif fonctionne comme un principe d'organisation des formes audiovisuelles, porteur et moteur d'une énergie propre qui régit les choix de montage. Principe d'organisation des formes, il est porteur d'une dynamique propre qui affecte les cadrages, la mise en scène, le montage, de manière générale les formes audiovisuelles et le protocole de représentation. Sa composition et son organisation à un moment donné affectent l'organisation formelle de la série à des échelles variables, même si nous allons nous concentrer sur celle de la séquence ici.

Le collectif n'est pas seulement le contenu ; il est un principe d'organisation des formes audiovisuelles. Du fait des paramètres de la prise de vues réelles, il est aussi doté d'une matérialité, de motifs et de contours propres, constitués de corps photographiés en mouvement, de visages, de costumes reliés par une organisation sociale et des interactions dans l'espace. Les formes de *The Walking Dead* sont tributaires de cette matérialité et de ce principe d'organisation collective, contrainte par l'horreur associée au genre zombie post-apocalyptique. « L'épidémie est *spatiophage*. Le zombie est un dévoreur d'espace. Par là, il atteint l'ordre même du réel et le mène à sa décomposition<sup>1</sup> ». Contre ces *walkers* qui menacent d'envahir le cadre, dévoreurs d'espace et d'énergie vitale, l'impératif formel est de peupler ce cadre de personnages vivants, aptes à agir, réfléchir, interagir, dialoguer, se concerter, former des relations, s'organiser. Le collectif forme des rapports à l'espace, génère des énergies motrices, sur la base d'interactions, d'échanges et d'influences réciproques, par opposition à l'entropie des *walkers* juxtaposés.

Il s'agira aussi de montrer que, dans ce cadre, le personnage n'est pas vraiment une entité autonome. Ou plutôt, s'il est caractérisé comme survivant autonome, il est

---

1 Arnaud Marie, Benoît Christel et Pierre Magne, *op. cit.*, p.34.

généralement traité comme une partie du collectif. Il est un organe, un *organon* (au sens étymologique : un instrument de musique) avec son fonctionnement, son acoustique propre, mais intégré à un orchestre où sa valeur a plutôt trait à son aptitude à s'agencer avec d'autres, à faire corps avec eux pour former un ensemble polyphonique. Il peut avoir des moments solitaires, mais c'est toujours en rapport avec certains enjeux collectifs ou pour rappeler la cohérence de sa chronique. Comprendre son fonctionnement est essentiel à la compréhension de l'ensemble, mais essayer de l'en isoler revient à oublier la primauté de son rôle organique.

Afin de montrer comment le collectif fonctionne comme un principe organisateur des formes, et réciproquement comment il lui est donné forme par la mise en scène audiovisuelle, nous allons nous appuyer sur la séquence prégénérique de *Seed* (S03E01)<sup>1</sup>. Il s'agit d'une courte séquence de quatre minutes et trente secondes, qui comporte presque tous les personnages du héros collectif à ce moment. Elle est très exemplaire des protocoles formels de la série par les types de scène qu'on y trouve : l'exploration d'un lieu à l'abandon en montage alterné (1 à 20<sup>2</sup>) ; l'investissement du lieu par des actions diverses et des flux multidirectionnels (21 à 37) ; le repos et la concertation collective dans une scène de bivouac (38 à 51) ; enfin la fuite linéaire du lieu envahi de *walkers* (51 à 61). Se focaliser sur une séquence est avant tout un choix d'efficacité argumentative pour rendre compte de cette idée dans une perspective formelle et d'observer les principaux protocoles de mise en scène.

Ce chapitre est constitué de l'articulation entre une réflexion théorique générale sur le collectif comme principe d'organisation formelle et cette étude de cas qui permet de l'illustrer. Nous reviendrons tout d'abord sur la manière dont le collectif fonctionne comme un principe organisateur des formes en fonction, d'une part, de la cohérence formelle qu'impose son état général et en fonction, d'autre part, des changements d'actions accomplies collectivement qui affectent sa formation en même temps que les formes employées pour l'exprimer. Dans un second temps, nous reviendrons sur la conception du personnage individuel compris comme un organe, avant de passer en revue les dix personnages qui composent le collectif de la séquence à l'étude pour

---

1 Située entre le récapitulatif et le générique de début, la séquence prégénérique compose le début (plus ou moins long) de l'épisode. Ses effets et sa fonction ont été étudiés par Claire Cornillon et nous y reviendrons dans le sixième chapitre consacré à l'épisode. cf. Claire Cornillon, « L'art du *teaser* : les séquences prégénériques dans quelques séries fantastiques américaines des années 1990 et 2000 », *TV/Series* [En ligne], n°6, 2014, p.26-41, mis en ligne le 01/12/2014, consulté le 30/09/2016, URL : <http://tvseries.revues.org/314>.

2 Ces numéros entre parenthèses correspondent à la numérotation des plans de la séquence dont le découpage technique constitue l'annexe 1, pp.214-224.

comprendre leur intégration dans l'économie figurative de la série. Nous concluons sur l'effet pathétique du montage du « conflit de [ces différents] régimes de sensorialités » autour d'une action anecdotique : l'ouverture d'une boîte de conserve.

## **2.1. Formation d'un organisme et organisation formelle du collectif**

### **2.1.1. Le walker comme informe**

Nous le disions dans le premier chapitre, le collectif fonctionne comme une force de composition qui s'oppose à la décomposition des *walkers*. En termes de mise en formes, il a pour fonction de proposer des microcosmes dans un monde fictionnel désordonné, de faire *cosmos* face au chaos imposé par les *walkers*<sup>1</sup>. Bien au-delà de ce traitement du motif du *walker*, cette idée est valable comme une force de composition et d'organisation de l'architecture formelle de la série : ils proposent une formation face à l'informe imposé par le motif du *walker* tel que le conçoit Anne Bourse<sup>2</sup>, que l'on peut relier à la réflexion d'Eisenstein, pour qui « la forme [...] ne s'oppose pas au contenu, elle s'oppose à l'informe<sup>3</sup> ». Par sa plastique macabre, le *walker* serait donc le motif de l'informe. Ainsi, les formes du *walkers* sont le corps immobile ou erratique, la horde informe, face à quoi les personnages vivants composent des organisations formelles.

Pour préciser cette réflexion en termes de formes audiovisuelles à partir de la conception énergétique du montage de Teresa Faucon<sup>4</sup>, nous allons faire un point sur le traitement entropique du *walker* dans la séquence pré-générique de *Seed* (S03E01). Celle-ci commence par un long zoom arrière rotatif partant en très gros-plan de l'intérieur de la pupille grise d'un œil de *walker*, d'un fond gris qui laisse progressivement entrevoir un œil, puis un visage, puis deux *walkers* stagnant dans un vestibule à l'abandon [56]. Ce lent zoom arrière d'une durée de vingt-huit secondes témoigne de la caractérisation générale du mouvement des *walkers* par contraste avec celui des vivants : l'entropie et la réaction. Sans énergie motrice à transmettre d'un plan à l'autre, il ne reste que cette entropie et un refus catégorique du montage, qui, lui, surgit en même temps que les personnages vivants. Le *walker* est le maintien de son propre mouvement ou réaction à une source d'énergie, « une puissance neutre et nulle, un être

---

1 Étymologiquement et dans la culture grecque, *chaos* et *cosmos* sont antithétiques, le premier renvoie au monde désorganisé ; le second renvoie au monde ordonné, parfait, divin, idéal.

2 Voir la citation qui conclut le premier chapitre sur ce point.

3 Jacques Aumont, *Montage Eisenstein*, Paris, éd. Images modernes, coll. « Inventeurs de formes », 2005, [version remaniée de sa thèse préparée à Paris I et soutenue en 1978, éditée pour la première fois en 1979 aux éditions de l'Albatros], pp.76-77.

4 Teresa Faucon, *Théorie du montage : énergie des images*, Paris, Armand Colin, coll. « Recherches », 2017.

épuisé mais infatigable, qui continuera toujours d'être habité d'un peu de résidus de vie<sup>1</sup> ». Il se caractérise par le silence ou les râles. Dans ce plan, la caméra est dans un lent mouvement entropique de zoom arrière, et n'esquisse un recadrage (et donc une réaction), que lorsque les personnages font irruption par la porte d'entrée à l'arrière-plan [56/5]. Autrement dit, en termes de formes, le *walker* se caractérise par l'entropie et la réaction quasi-mécanique à des stimuli extérieurs. Les personnages, eux, font du bruit et sont porteurs d'une énergie motrice, réfléchie et agencée, qui donne lieu à des mises en scènes. Cette dichotomie dans le traitement du corps humain exprime ainsi en quoi le collectif compris comme une force agissante et motrice s'oppose à l'entropie du *walker*.

### **2.1.2. Enjeux d'une conception organique de la mise en scène télévisuelle**

Si nous pouvons concevoir le collectif comme un organisme, c'est que cette conception organique est structurante dans la manière d'appréhender les formes en relation avec le collectif qu'elles représentent : ici un collectif de survivants dans un contexte post-apocalyptique. Si l'on parle de formation organique du collectif, c'est que *The Walking Dead* est avant tout une fiction collective, ou, pour reprendre les termes de Jacques Rancière cités en introduction, c'est une fiction politique. Elle a la particularité de proposer des formes de reliance organique à partir d'un dissensus de la représentation, basé sur le post-apocalyptique zombie. Elle intègre ainsi des codes du *soap-opera*, ce « barde des temps modernes [grâce auquel] c'est sur le petit écran et à partir d'un monde fictionnel créé que se fait la cohésion sociale, que se développe un sentiment d'appartenance et de partage d'intérêts<sup>2</sup> ». Comme rien ne demeure dans cette série, elle peut « explore[r] successivement des modes d'organisation sociale très différents<sup>3</sup> ». La chute de la civilisation requiert une réorganisation pour problématiser des représentations préexistantes (comme la répartition genrée des tâches dans les trois premières saisons) ou d'en expérimenter de nouvelles, en marge du fonctionnement de notre société (la concertation collective qui n'est possible que dans des communautés restreintes). Le contexte de la survie requiert de nouvelles formes d'organisation ou de nouvelles configurations collectives à laquelle la série tâche de donner forme. Les tables rases poussent à une constante remise en cause de fonctionnements préétablis que la

---

1 Karim Charredib, « Les zombies et le visible, ce qu'il en reste : Une pratique artistique de la hantise cinématographique », thèse en Arts plastiques dirigée par Richard Conte, Université Panthéon-Sorbonne, 2013, p.315.

2 Carmen Compte, « L'influence des soap opera sur les stratégies narratives des séries télévisées », *Revue des Interactions Humaines médiatisées* vol.9, n° 2, 2008, pp.3-24, p.23

3 Claire Cornillon, « La Mort au bout du chemin », art. cit.



série peut enchaîner et traiter par sa longue durée.

C'est sur la formation de nouvelles manières de partager le cadre et le montage que *The Walking Dead* est particulièrement intéressante. Tournée au format 16/9 avec les maniables Arriflex 416 et des pellicules négatives Kodak Vision3<sup>1</sup>, elle repose sur une efficacité esthétique et rhétorique typique des *soap-opera* qui ont élaboré une « [transparence] de la relation entre les personnages et [du] sens de leur action [afin de] de comprendre et de retenir des formules d'échanges sociaux<sup>2</sup> », d'autant plus remarquable dans la séquence étudiée par l'absence de dialogues. Elle intègre par ailleurs une complexité du personnage sériel contemporain pour rendre plus ambivalente cette évidence des échanges sociaux, ce sur quoi nous reviendrons en 2.2. Le travail de Carmen Compte sur le *soap opera* a ainsi révélé « un travail minutieux comparable à celui d'une composition musicale dans laquelle la place et la tonalité de chaque instrument sont précisément calculés<sup>3</sup> ». En cherchant à susciter des modes d'adhésion variés, la série pense le dissensus de la représentation comme le « conflit de plusieurs régimes de sensorialités<sup>4</sup> ». En élaborant une politique de partage du cadre et de confrontation des points de vue et des affects par le montage des plans rapprochés sur les visages, *The Walking Dead* a tendance à suivre le rythme du *soap opera*, avec ses plans très courts qui permettent une stimulation par le rythme accéléré<sup>5</sup>. Elle intègre par ailleurs de nombreuses séquences d'action qui prennent acte, comme le fait observer Michel Chion, d'une fonction comportementale du cinéma, qui

montr[e] le caractère par l'action [...] [, soit] des gestes, des réactions, ce qui amène donc à inventer pour cela des petites circonstances, de petits incidents qui ne font pas tellement avancer l'histoire, mais surtout, amènent le personnage en question à se dévoiler, à se caractériser en y faisant face<sup>6</sup>.

*The Walking Dead* s'intéresse moins à un traitement individuel du personnage, qu'à son intégration dans une économie dramaturgique et figurative collective.

Par ailleurs, cette conception organique du collectif est intrinsèquement liée à

---

1 David Boyd dans l'article de Iain Stasukevich, « *The Walking Dead* Cinematographers : David Boyd, ASC and Rohn Schmidt » du dossier de Mark Hope Jones, Iain Stasukevich et Patricia Thomson « The cinematographers on the hit series *Downton Abbey*, *The Walking Dead* and *Homeland* discuss their strategies », *The American Cinematographer*, vol.93, n°3, mars 2012, consulté le 20/08/2019, URL : [https://theasc.com/ac\\_magazine/March2012/2012Television/page2.html](https://theasc.com/ac_magazine/March2012/2012Television/page2.html)

2 Cf. Carmen Compte, art. cit., p.6.

3 *Ibid.*, p.9. Le rapprochement du modèle musical passe chez Carmen Compte par une liste des paramètres techniques télévisuels, alors que nous l'avons introduit par la logique organique du collectif. Ces deux rapprochements sont complémentaires dans ce chapitre traitant leur articulation.

4 Jacques Rancière, *op. cit.*, p.66.

5 cf. Carmen Compte, art. cit., p.11

6 Michel Chion, *Écrire un scénario*, Paris, éd. Cahiers du cinéma, coll.« Essais », 2007, p.154.

une conception organique de la mise en scène basée sur la différence entre des sous-ensembles collectifs de nature variable. Si le collectif de *The Walking Dead* se forme et évolue de manière organique, c'est bien que la formation des formes, et surtout leur organisation par le biais du montage, répond à une logique organico-active repérée par Gilles Deleuze comme principale tendance de l'école américaine qui, à la suite de Griffith, conduit au montage narratif. Pour rappeler des remarques déjà évoquées en introduction, Gilles Deleuze conçoit le montage comme « l'image indirecte du temps » constituée par l'agencement et la composition des images-mouvement<sup>1</sup> : « La composition des images-mouvement, Griffith l'a conçue comme une organisation, un organisme, une grande unité organique<sup>2</sup> » selon « trois formes de montage et d'alternance rythmiques : l'alternance des parties différenciées, celle des dimensions relatives, celle des actions convergentes<sup>3</sup> ». À cet effet, la conception du montage et de l'organisation des formes dans *The Walking Dead* se rattache à celle de l'école américaine, permettant une articulation entre les différences, les échelles et surtout leur mise en relation convergente, afin que « les parties agissent et réagissent les unes sur les autres, à la fois pour montrer comment elles entrent en conflit et menacent l'unité de l'ensemble organique, et comment elles surmontent le conflit ou restaurent l'unité<sup>4</sup> ». En concluant ce chapitre sur l'effet pathétique de l'ouverture de la boîte de pâtée par Carl, nous verrons en outre que, après la conception dialectique du montage chez Eisenstein, l'aptitude du montage à confronter des fragments donne lieu à un effet pathétique<sup>5</sup>.

Basé sur une logique d'équilibre, le fonctionnement organique est un agencement d'entités autonomes mais interdépendantes (*reliant*). D'un point de vue formel, leur imbrication produit un ensemble et des effets de contraste. De la même manière, la survie du collectif dépend du fonctionnement homéostatique des personnages : l'absence de personnages assurant certaines fonctions crée des carences, des dysfonctionnements, ou des hypertrophies. Sans organisation, les visages juxtaposés sont confinée à une errance aléatoire ou insensée. La caméra montre des foules sans but, des organes détachés voués à l'entropie ou à la réaction. L'organisme collectif, lui, est porteur d'une énergie choisie et régulée, afin d'assurer sa survie et celle de ses

---

1 *Ibid.*, p.47. Nous reviendrons dans le quatrième chapitre sur cette image indirecte du temps proposée par la série, déjà esquissée par Claire Cornillon comme « suite de tables rases et de retours à zéro » dans la citation ci-dessus.

2 Gilles Deleuze, *op. cit.*, p.47.

3 *Ibid.*, p.49.

4 *Ibid.*, p.48.

5 Sur la conception dialectique du montage organique chez Eisenstein cf. *Ibid.*, pp.50-61 et Jacques Aumont, *op. cit.*, pp.82-96.

composantes, déstabilisant les organisations et les hiérarchies instinctives pour s'adapter au contexte qui les met à l'épreuve.

Ainsi, les procédés audiovisuels sont subordonnés à une certaine mise en formes d'un état et d'une organisation collectives. Scénario, décors, dramaturgie, cadrages et photographie, bruitages, paroles, musique, mise en scène et montage sont mis au service d'une expression du collectif. Le cadrage et la composition du plan peuvent isoler des ensembles ou sous-ensembles collectifs, allant du plan d'ensemble montrant de nombreux personnages, à la « présence suraccentuée [du destinataire par] les gros plans visuels et sonores [...] des héros de feuilletons<sup>1</sup> », typique de l'esthétique télévisuelle [60A/2]. Il peut opérer une « réduction de la scène<sup>2</sup> » à une partie du corps, comme les mains de Carl ouvrant la boîte de pâtée (41) [60A/1], et se concentrer sur les expressions et les épidermes par les très gros-plans [60A/3-4], voire de très subtils changements d'expression faciale, comme la dé-crispation du regard de Rick en entendant des cris d'enfants qui jouent en arrivant à Alexandria à la fin de *The Distance* (S05E11) [60A/5-6]. Le cadrage peut ainsi mettre l'accent sur une composante isolée du collectif ou manifester plusieurs actions simultanées par les mouvements dans le plan, les figures qui se déplacent ou se recouvrent, comme dans le plan 29 de la séquence analysée, qui manifeste l'organisation collective par les différentes actions qu'elle implique [60B]. Les réglages techniques permettent ainsi d'ouvrir, de concentrer ou de déplacer l'attention du spectateur par la variation de la profondeur de champ, de la netteté, de l'éclairage, des contrastes et de la distance focale en affectant la perception visuelle de multiples manières [60C/1]. Ainsi le recadrage du visage au ventre de Lori enceinte (30), ou le recadrage de son visage à celui de Beth accentué par le déplacement du point de netteté (40) dans la séquence étudiée suscitent des effets de fuite et de détachement d'un visage auparavant central [60C/2-5]. L'objectif du montage, dans cette logique organique et scénaristique, est de maintenir une énergie constante, d'alterner les réactions de personnages ou de corps qui se distinguent dans leur rapport à l'espace.

### **2.1.3 La cohérence formelle de la séquence pré-générique de Seed (S03E01)**

Le héros collectif de *The Walking Dead* s'organise pour assurer sa survie et est un support d'organisation, de variation, d'évolution, de renouvellement des formes, qui permet d'assurer la survie de la série à l'écran et d'assurer différentes fonctions

---

1 Dominique Avron, *Le scintillant : essai sur le phénomène télévisuel*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 1994, p.60.

2 Gilles Deleuze, *op. cit.*, p.48.

esthétiques sans entrer dans une mécanique lassante. Par son aptitude à croître, à se renouveler et à s'adapter, il porte en lui-même son énergie motrice. Nous allons voir à l'examen d'une séquence représentative de certains protocoles de formation exploitable à différentes échelles (scène, séquence, épisode, saison, mouvement narratif) comment le collectif est doté d'une certaine cohérence formelle temporaire, en même temps que les changements d'action affectent leur rapport à l'espace et permettent de varier efficacement leur mise en scène.

Exception faite du plan initial sur les *walkers*, la composition de cette séquence repose, nous le verrons plus précisément ensuite, sur quatre phases, dont l'enchaînement est fluidifié par quelques escamotages : la première phase est la scène d'action (2 à 20), l'exploration d'une maison abandonnée par quatre personnages (Rick, Carl, Daryl et T-Dog), qui donne lieu à un montage alterné de courtes scènes violentes et angoissantes entre des personnages répartis dans l'espace, et qui s'achève par la chute du dernier *walker* ; une seconde phase (21 à 37) est caractérisée par des flux, déplacements et actions diverses de tous les personnages qui investissent cette espace comme un réseau, phase initiée par l'arrivée de Glenn et Maggie (23), puis Carol, Beth, Lori et Hershel (29 à 32), préparant leur convergence ; la troisième phase (38 à 51) est constituée de la scène de bivouac dans le salon, ersatz de ces nombreux cas de scènes collectives, de repas, de repos ou de concertation, où le montage permet de passer d'une action ou d'une réaction à l'autre au sein d'une scène collective, et donc à fragmenter et monter cette mise en scène ; la quatrième phase (52 à 61) forme la fuite du lieu – à pied puis en véhicules motorisés – lorsque des *walkers* arrivent, motif linéaire courant dans une série caractérisée par l'itinérance. Chaque geste est sèchement et efficacement rapporté à la survie : exploration et sécurisation d'un lieu, installation précaire, gestion de la nourriture et fuir les *walkers*. Esquissant quelques unes des principales architectures formelles de la série, cette séquence manifeste les fluctuations formelles auxquelles ce groupe restreint est soumis par la survie.

Le collectif a une unité caractérisée par son état général, manifesté par différents procédés, qui vont de l'attitude générale des personnages, ici tendue et morose, jusqu'aux différents choix de décor, costume, cadrage, luminosité et la bande son. L'unité du collectif à ce moment donné se définit par l'ensemble dans le champ, en l'occurrence le groupe de dix personnes qui s'est reformé suite à l'abandon forcé de la ferme des Greene en fin de deuxième saison – dont nous examinerons la composition plus tard – , mais aussi par celles que la séquence exclut et maintient hors-champ :

Andrea et Michonne. L'absence des personnages féminins les plus aguerries souligne par contraste une répartition des rôles relativement genrée.

L'ellipse de quelques mois entre la fin de la deuxième saison et cette séquence est exclusivement exprimée par le vieillissement, les changements dans la physionomie des personnages et dans leur rapport à l'espace, symptomatiques de leur état général. Le collectif est ainsi le principe d'expression de ces informations narratives : outre la pilosité de Hershel (32) [62/1] et le ventre de Lori enceinte (30) [60C/2-3], leur manière de se mouvoir et de se répartir les tâches instinctivement montre qu'ils se sont habitués à ce mode de vie. Outre les regards et les gestes, les seuls échanges sonores sont un sifflement de Rick pour indiquer que les autres peuvent entrer après l'exploration (29), un chuchotement de T-Dog pour prévenir de l'arrivée de *walkers* motivant leur départ (51) et un geste de Daryl pour indiquer que la voie vers les véhicules est libre [62/2-3]. On se contente sinon de respirations haletantes exprimant la tension qui habite les personnages. Les compétences de survie de Carl et son efficacité indiquent que même le plus jeune membre s'est accoutumé à ce mode de vie sauvage et itinérant. Leurs vêtements délavés, tâchés, usés et abîmés manifestent la précarité de leur existence. La résignation et la morosité générales se manifestent par le jeu blanc des acteurs, avec des plans rapprochés sur des visages fermés, mornes, impassibles ou inquiets, et des regards fuyants qui témoignent de leur frustration et de leur lassitude, mais aussi de la détérioration des relations. L'anonymat du lieu et la brièveté de l'installation rappellent que ces visages connus sont la principale source de familiarité pour le spectateur.

Dans l'héritage du *soap opera*, où les décors sont « élaborés pour créer une émotion, une atmosphère en liaison directe avec l'intentionnalité du réalisateur<sup>1</sup> », la scénographie participe à manifester la précarité de leur existence et le danger qui les menace à chaque instant. La maison composée d'une multitude de pièces fermées esquisse un espace claustrophobe qui préfigure la prison où ils s'installent au cours de l'épisode [62/4-15]. Dans la pénombre ou dans l'obscurité, les grincements du plancher et des gonds instaurent l'ambiance inquiétante du *thriller*, alors que l'impossibilité de prendre du recul impose des plans rapprochés, des points de vue obstrués ou dans les coins. Les choix de cadrage participent ainsi de cette ambiance, de part les points de vue voyeurs, typiques du cinéma d'horreur (21 et 22) [62/9], ou les cadrages obstrués qui limitent le champ de vision (24 et 25), deux procédés qui suggèrent une menace constante. Lors de l'exploration de la maison, la musique inquiétante (11 à 15) et les

---

1 Carmen Compte, art. cit., p.10.

plans subjectifs ou derrière l'épaule (11, 13, 15, 25) [62/6] participent à cette ambiance en appuyant le ressenti des personnages. En posant l'unité de lieu comme primordiale, la séquence manifeste le point zéro : le premier plan entropique sur les *walkers* déjà analysé ; le dernier plan sur leurs voitures qui démarrent, poursuivies par une dizaine de *walkers* (61). C'est bien l'espace désolé et inhabitable qui s'impose à eux dans cette séquence où ils se voient, impuissants, chassés du champ dans un monde infesté où ils n'ont aucune place [62/15]. La séquence exprime un état du collectif, affecté par une même situation narrative, un rapport commun à l'espace, l'exploration d'un même décor, et des choix d'éclairage et de prise de vue éloquentes. Nous n'avons pas encore abordé les éléments de mise en scène et de montage qui participent à former la relation entre l'ensemble et ses parties, mais nous pouvons d'ores et déjà affirmer que le collectif a bien une logique d'ensemble observable dans la cohérence formelle de l'ensemble.

#### **2.1.4. Répercussions des changements d'action collective sur la mise en scène**

Nous allons désormais voir comment le collectif fonctionne à proprement parler comme un principe d'organisation formelle de l'ensemble de la séquence à partir de ses changements de formation, aussi bien sa répartition des tâches que sa répartition dans l'espace en organisant le propos dans une perspective globalement linéaire.

L'arrivée du groupe pour l'exploration de la maison se manifeste par une déferlante d'énergie qui se traduit dans l'usage du montage alterné entre des scènes angoissantes, exploitant régulièrement les ouvertures et fermetures de porte pour raccorder les plans, jusqu'au moment où cette énergie initiale finit par retomber une fois l'espace sécurisé (1 à 20). Il s'agit de l'opposition la plus directe au *walker* : massacre violent et gore de ces *walkers*, violence de personnages individuels répartis dans un lieu à l'abandon et angoissant. Varier les armes des personnages, procédé courant de la série, permet de différencier le mode de lutte contre les *walkers*, même au niveau de cette séquence [63/1-4] : T-Dog embroche au corps à corps avec son tisonnier (1 à 5) ; Rick et Carl sont dotés de pistolets silencieux pour tuer à distance, alors que Daryl a une arbalète qu'il utilise contre la chouette (28) . Cette première phase d'action n'est assurée que par des hommes, ce qui est caractéristique de la répartition genrée des tâches dans les premières saisons. Des plans informent de la répartition de l'espace à parcourir, comme la répartition de la cuisine et de l'arrière-cuisine entre Rick et Carl (9). Le choix de ce qui est montré ou maintenu hors-champ est éloquent : Rick et Carl ont la part belle de cette scène d'action ; on ne retrouve Daryl que lorsque Rick tombe nez-à-nez avec lui

(15, 16) [63/5], alors que T-Dog est relégué au hors-champ jusqu'au moment où il explore l'étage (21, 22). Cette première phase d'exploration manifeste l'aptitude des personnages à se répartir les tâches de manière intuitive. Elle exprime le rôle important de T-Dog et Daryl aux côtés de Rick pour la sécurité du groupe et la croissance de Carl. Cette répartition de l'espace à parcourir donne lieu à une fragmentation du montage, alternant des scènes pour suivre les personnages qui y participent simultanément. On retrouve de nombreux ersatz de ce montage alterné à des échelles plus importantes que cette vingtaine de plans. Permettant de passer d'une scène angoissante à une autre pour maintenir la tension en donnant l'impression que la mort peut surgir de toutes parts et pour n'importe quel personnage, on la trouve par exemple dans la séquence d'attaque de l'avant-poste des Sauveurs dans *Not Tomorrow Yet* (S06E12). Si nous envisageons un premier changement de forme dès le plan 21, on peut considérer que cette tension et cette énergie initiales perdurent dans une forme en réseau en retombant progressivement jusqu'au plan 37.

Une seconde phase (21 à 37), caractérisée par les flux, déplacements et actions diverses, commence lorsque le dernier *walker* retombe (19, 20) [63/6] et que la sécurisation de l'étage (21, 22 et 24 à 28) commence à s'alterner avec l'investissement du rez-de-chaussée, par l'entrée de Glenn et Maggie par la porte de derrière ouvrant sur la cuisine (23) puis celle de Beth, Carol, Lori et Hershel (29 à 32), qui voit en même temps la retombée des énergies individuelles en pleine action donner lieu au rassemblement des personnages dans le plan. Ils se croisent et accomplissent instinctivement des tâches comme si leurs rôles étaient prédéfinis : Rick supervise (23, 29) et boucle le périmètre (35, 36) ; T-Dog et Daryl explorent l'étage (21, 22, 24, 25, 26, 27, 28) : Carl s'occupe de fouiller la cuisine à la recherche de vivres (23, 34, 37) ; Glenn et Maggie déplacent le *walker* qui encombre l'entrée (29) ; Carol, Beth, Lori et Hershel portent les affaires qui devraient leur permettre de s'installer pour la nuit (29, 30, 31, 32). Cette phase de flux et d'actions diverses prépare la convergence de la phase suivante. Les plans 21 à 37 fonctionnent donc comme une phase transitoire d'investissement de l'espace avant le regroupement et le bivouac : pendant que Daryl et T-Dog explorent l'étage, les derniers membres du groupe, moins aptes que les autres à tuer des *walkers*, mais essentiels à sa survie par leur participation aux tâches ménagères et thérapeutiques, font leur entrée, chargés des affaires nécessaires à une installation provisoire. Il s'agit de trois personnages féminins et d'un vieillard : Beth, l'adolescente fragile ; Carol, la femme au foyer ; Lori, la mère biologique ; Hershel, réduit à la figure

du sage vieillard, ferme la marche. Dans une perspective genrée, seule Maggie fait preuve d'autonomie en termes de survie. La composition de cette phase se caractérise par les déplacements et les actions diverses de personnages qui convergent dans le salon les uns après les autres.

Durant la scène de bivouac (38 à 51), la mise en scène et la répartition dans l'espace est finement travaillée pour répartir ses personnages de manière pertinente, majoritairement assis, au repos. Elle commence par un champ/contre-champ de plans de semi-ensemble dans le salon qui montrent tous les personnages rassemblés dans cette pièce confinée (38, 39) [63/7]. Au détriment d'un rappel des liens parentaux, qui passent inaperçus si le spectateur ne les connaît pas, la mise en scène rapproche des personnages selon une logique d'organisation interne propre à la séquence. À l'image de la différenciation observée au niveau des armes dans la scène d'action initiale, différentes manières de gérer la question de la nourriture se manifestent dans cette scène de bivouac : dans le même plan (38), partage d'une barre chocolatée entre Glenn et Maggie, et plumage du gibier par Daryl ; Carl, pour sa part, s'affaire autour de la trouvaille de la journée et ne rechigne pas à l'idée de manger de la pâtée pour chien, alors que Rick y voit plutôt le signe de l'insuffisance de leur mode de vie et jette la boîte de conserve dans un accès de colère. Cette action centrale attire les regards dans sa direction [63/7], suscite des réactions différentes et cristallise la frustration générale et la tension palpable. Suite à un montage d'action fragmentée et aux flux de déplacements de personnages affairés, nous assistons à une scène de bivouac qui réorganise et hiérarchise ses personnages en fonction de leur répartition dans l'espace. La position centrale et surplombante de Rick se manifeste par les angles en contre-plongée (46, 47) et les regards des autres personnages levés dans sa direction (45, 48, 49, 50). T-Dog est placé dans la frontière entre l'intérieur et l'extérieur (51), le seul à être debout, mais aussi le seul à être maintenu hors-champ pendant presque toute la scène, donc manifestant son statut périphérique. Daryl, Glenn et Maggie sont rassemblés dans un coin, trois personnages sur lesquels le groupe peut compter pour assurer sa survie et répartis en sous-ensembles : alors que le couple se partage un canapé, Daryl plume sa chouette sur une chaise. Hershel est face à eux de l'autre côté de la pièce, près de l'entrée, assis seul sur une chaise, la mise en scène caractérisant sa position intermédiaire de patriarche, bon conseiller mais moins apte à l'action. Carl est pour sa part accroupi dans l'entrée, une position qui montre son activité et son affairement jusqu'au moment où Rick jette la boîte de pâtée. Enfin, on notera Carol, Beth et Lori,



ces trois personnages féminins assises à même le sol qui, si elles furent autonomes (Lori) ou gagneront en autonomie (Beth et Carol), sont ici ostensiblement rabaisées par l'angle de prise de vue, en légère contre-plongée au ras du sol (39).

Suite à l'apparition de *walkers* par la fenêtre signalée par T-Dog (51), le groupe change encore de forme pour ce motif de la fuite linéaire en file indienne, qui les montre sortir par la porte de derrière et passer un à un devant la caméra latéralement (52, 54) [63/8-10]. Suite aux figures de l'action fragmentée, des flux de déplacements et du regroupement circulaire, ces plans les montrant filer en douce préfigure la fuite en voiture [63/11-12]. Par cette formation linéaire sur le chemin dégagé entre la maison et la végétation, ces deux plans représentent la fuite constante d'un groupe formé dans l'itinérance, que ne cesse de rappeler la figure abondante de la route dans la série (parfois du chemin, du sentier, des rails de chemin de fer [99;118]). La fuite est loin d'être désorganisée : Daryl et Glenn en tête de file, puis Rick en queue, fuient les mains libres pour défendre aisément les autres qui, au milieu de la file, portent les affaires. La trajectoire courbe des personnages permet de les voir sortir par la porte de la cuisine, puis de les faire défiler latéralement, un à un, devant la caméra pour exprimer cette formation linéaire. Celle-ci donne ensuite lieu à une répartition hors-cadre dans les véhicules, qui n'isole que Maggie récupérant une arme de fortune (55 à 57) et Daryl enfourchant sa moto (58 et 60) ; en dehors de Glenn et Hershel qui sont avec Maggie, on ne sait pas comment les autres se répartissent dans les voitures, mais l'on ne s'étonnera pas de voir que Daryl prend la tête du groupe en moto, véhicule beaucoup plus maniable que les voitures familiales et 4x4 des autres.

Cette courte séquence montre donc une organisation du collectif qui se répercute sur les organisations formelles, dont la fluctuation est conditionnée par le contexte de la survie : la fragmentation initiale d'une scène d'action en montage alterné (1 à 20) ; une retombée de l'énergie initiale caractérisée par l'affairement et les déplacements multidirectionnels de personnages qui investissent l'espace, se croisent et se rassemblent (21 à 37) ; la scène de bivouac qui répartit les points de vue des différents personnages sur un même événement (38 à 51) à l'appui d'une répartition circulaire dans l'espace ; et la scène de fuite en formation linéaire (52 à 61). La cohérence formelle est donc intrinsèquement liée à la représentation du collectif qui est le principe d'organisation de formes changeantes, soumises à la pression d'un contexte contraignant. L'enjeu est toujours de donner forme à un collectif, doté d'une cohérence, de points communs et de différences, se répartissant les rôles. Comme on peut le voir dans cette séquence, les

différentes formes de mise en scène peuvent s'enchaîner très rapidement. Ces quatre modalités de formation affectent l'architecture de la série, aussi bien à l'échelle de la scène, qu'à l'échelle de la saison. Elles peuvent également se combiner et se succéder de différentes manières, comme la combinaison entre le motif de la fragmentation post-catastrophe et de la linéarité itinérante sur les rails de chemins de fer en 4B.

Suite à cette mise au point sur la logique de mise en scène, nous allons désormais voir quelle place y joue le personnage en tant qu'organe, comment il s'inscrit dans une économie figurative collective, et comment il peut se faire l'instrument privilégié pour exprimer certains thèmes, motifs, rapports à l'espace ou autres modalités esthétiques pour faire du collectif un principe d'organisation formelle.

## **2.2. Le personnage sériel comme organe du collectif**

### **2.2.1 Une conception organique du personnage**

Il est difficile de synthétiser une approche du personnage sériel sans évoquer de multiples considérations, du fait de son héritage théâtral, littéraire et cinématographique. Disons-en tout de même quelques mots avant d'entrer dans l'analyse du cas de figure qui permettra de comprendre son rôle organique dans une économie figurative collective au sein de la séquence prégénérique de *Seed* (S03E01).

Le personnage a un rôle dramaturgique, des fonctions sémantiques et, par son interprète, une figure photographique. Pour reprendre la formule de Nicole Brenez, « il est une circulation symbolique faite d'éléments plastiques, de schèmes narratifs et d'articulations sémantiques<sup>1</sup> ». Dans une perspective narratologique, le personnage de *The Walking Dead* est avant tout composé d'une « identité sociale virtuelle<sup>2</sup> »,

---

1 Nicole Brenez, *De la figure en général et du corps en particulier : l'invention figurative au cinéma*, Paris, Bruxelles, éd. De Boeck université, coll. « Arts et cinéma », 1998, p.180. Il résulte de trois processus d'abstraction : « 1. *Abstraction plastique* (la circulation symbolique entre iconographie, éléments visuels et sonores « non-mimétiques » mais qui participent de la syntaxe figurative, schèmes narratifs et modalités de raccordement). 2. *Abstraction contractuelle*, au sens où la mise en scène opère une conversion, elle arrache le visible à lui-même, elle le délie de sa littéralité (par exemple, vous voyez un acteur, vous comprenez un personnage). 3. *Abstraction conceptuelle* ensuite, au sens où le personnage de cinéma signifie, fait emblème, illustre ou exemplifie ». *Ibid.*, p.183.

2 Sabine Chalvon-Demersay reprend cette notion à la réflexion sociologique d'Erwin Goffman en l'appliquant aux personnages des fictions télévisuelles policières, par rejet la notion de stéréotype, qu'elle considère comme trop figée et mécanique. Comme le dit Pierre Beylot pour synthétiser cette idée, « D'après Goffman, la société répartit les individus en catégories dotés d'un certain nombre d'attributs constitutifs de leur identité sociale. Elle crée ainsi un système d'attentes normatives qui fait que lorsque nous rencontrons un individu, nous lui imputons une « caractérisation en puissance, qui compose une identité sociale virtuelle, éventuellement distincte de son identité sociale réelle. On peut procéder de la même manière avec les personnages de fiction en mettant en jeu un ensemble d'hypothèses et d'anticipations fondées sur notre connaissance des identités sociales virtuelles et observer comment la fiction reconfigure ce système d'attentes. ». Pierre Beylot, *Le Récit audiovisuel*, Paris, éd. Armand Colin, coll. « Cinéma », 2005, p.212. cf. Sabine Chalvon-Demersay, « Fiction

partiellement formée par ces éléments définitoires du personnage, identité qui fonctionne comme un postulat de départ, qui évolue en même temps que l'adhésion du spectateur. Cela correspond à la logique du scénario projectif, quand bien même *The Walking Dead* n'en a pas un usage aussi assidu que des séries plus attachées aux multiples facettes du personnage individuel, comme *Lost* ou *Breaking Bad* par exemple<sup>1</sup>. Son rôle organique se construit dans le temps, les hésitations et les déplacements. En effet, comme le dit Gaston Bachelard sur la vie,

La vie trouve déjà la règle formelle dans une régulation temporelle, l'organe se construit par la fonction ; et pour que les organes soient complexes, il suffit que les fonctions soient actives et fréquentes. [...] Ainsi, des caractères qui sont faits avec du temps bien utilisé, avec des instants bien ordonnés, passent pour des attributs d'une substance<sup>2</sup>.

Sans pour autant se figer, le personnage trouve sa position dans l'économie organique selon les fonctions qu'il doit y assurer de manière récurrente. Son attirail peut devenir un attribut caractéristique – c'est le cas pour Daryl – et il gagne en richesse et en complexité au fil de nouvelles associations épisodiques ou pérennes.

Outre la physionomie de son acteur, le personnage se caractérise par les choix de costume et d'attirail de survie, caractérisation qui peut aller jusqu'à un traitement plastique et sémantique plus riche. Si un personnage apparaît immédiatement avec un traitement formel prédéfini, c'est généralement parce qu'il est l'adaptation à l'écran d'un

---

policière et identité sociale virtuelle » in. Geneviève Sellier, Pierre Beylot (dirs.), *Séries policières : colloque de Bordeaux de 2002 organisé par l'université Michel de Montaigne-Bordeaux 3 et l'INA-Inathèque de France*, Paris, Budapest, Torino, éd. L'Harmattan, coll. « Les Médias en actes », 2004, pp.305-326, surtout les pp.320-323 sur cette notion.

- 1 Michel Chion explique en ces termes le scénario projectif : « Par son utilisation du cadrage (plan rapproché ou gros plans), sur des personnages qu'il peut isoler et rapprocher de nous, le cinéma fait appel plus souvent que le théâtre à nos projections sur les personnages. Un de ses plus grands effets consiste en effet à coller sur eux des images, des jugements (ils sont suspects, inoffensifs, bizarres, gentils, réactionnaires, ils savent tout, ne savent rien, etc.), puis, sans que ces personnages bougent ou changent, simplement en nous livrant des informations ou des images nouvelles, à casser ces images, bref à jouer sur nos projections pour nous tendre le miroir de nos peurs, de nos a priori et de nos préjugés, non sans avoir orienté au départ tendancieusement le miroir ». Michel Chion, *op. cit.*, p.206. Sur le personnage sériel, Anaïs Goudmand et Raphaël Baroni rappellent comment Jean-Pierre Esquenazi, après Roberta Pearson, a mis en avant le potentiel du personnage de série « par rapport à son confrère cinématographique », si bien que « les séries au long cours peuvent créer des personnages beaucoup plus élaborés que les autres types de fiction ». Raphaël Baroni et Anaïs Goudmand, « Le Feuilleton littéraire et télévisuel : du stéréotype à l'approfondissement du personnage », in. Jean Cléder et Frank Wagner (dirs.), *Le Cinéma de la littérature*, Lormont, éd. Nouvelles Cécile Defaut, 2017, pp.187-204, p.197, citant Jean-Pierre Esquenazi, *op. cit.*, pp.173-174, renvoyant lui-même à Roberta Pearson, « Anatomising Gilbert Grissom : The Structure and Functiun of the Televisual Character », in. Michael Allen (dir.), *Reading CSI : Crime TV Under The Microscope*, Londres (G.B.), éd. I.B. Tauris, 2007, pp.39-56.
- 2 Gaston Bachelard, *L'Intuition de l'instant*, Paris, éd. Librairie générale française, coll. « Le Livre de poche biblio essais », 1994, [éd. Stock, 1932], p.69.

personnage iconique des *comics*, comme Michonne. Elle nourrit une relation ambiguë et indéfectible avec son katana, une arme tranchante grâce à laquelle elle peut tournoyer au milieu des hordes, mais qui fait des ravages dès qu'elle lui glisse des mains, puisque le Gouverneur l'utilise pour décapiter Hershel dans *Too Far Gone* (S04E08) et puisque Pete tue le mari de Deanna dans *Conquer* (S05E16), alors qu'elle croyait enfin pouvoir le laisser prendre la poussière en arrivant à Alexandria. Il arrive qu'un acteur célèbre soit sélectionné pour interpréter un rôle et que des protocoles formels caractéristiques soient mis en place d'entrée de jeu, comme la posture statique et les plans circulaires autour du Gouverneur, interprété par David Morrissey.

Parfois, ces protocoles de mise en forme apparaissent inopinément : le maniement du bo est associé à Morgan dans *Conquer* (S05E16), art martial qui introduit des mouvements chorégraphiques visant à utiliser l'énergie de l'adversaire pour le neutraliser au lieu de l'annihiler. Protéiformes, ils peuvent aussi se déplacer, se transmettre ou circuler entre les personnages. Ainsi, de *Consumed* (S05E06) à la sixième saison, Carol et Daryl sont communément associés à des formes liées à l'incinération (feu, cendres, cigarettes, crémation). Dans l'épisode analeptique *Here's Not Here* (S06E04), Eastman transmet le maniement du bo à Morgan. Avant d'en pervertir l'usage en aiguisant une des extrémités à la fin de *Bury Me Here* (S07E13), Morgan le transmet à Ben et Henry, assurant à cet art martial une présence décroissante au moins jusqu'à la neuvième saison. Dans *Wrath* (S08E16), il évolue de nouveau sous l'impulsion de Jesus, qui propose à Morgan d'employer la partie aiguisé pour les *walkers* et la partie arrondie pour neutraliser les vivants, avant de migrer vers *Fear the Walking Dead*. Ainsi, pour reprendre les termes de Nicole Brenez, la circulation symbolique de Morgan, associée à un art martial à partir de la sixième saison, passe notamment par : l'Ouroboros sur la couverture de *The Art Of Peace* de Morihei Ueshiba, symbole de l'éternel retour ; le maniement évolutif du bo (mise en scène) ; la spiritualité *aikido* (abstraction conceptuelle) ; et les schèmes narratifs associés à la cyclicité de l'éternel retour (« tout finit par revenir » (*everything gets a return*), dit-il souvent).

Comme en témoigne le cas de Carol, successivement associée au rosier des Cherokee (*Cherokee Rose* (S02E04)), à l'incinération (*Consumed* (S05E06)) et à la grenade (*The Well* (S07E02)), cette circulation symbolique du personnage peut évoluer, former des périodes repérables et déplacer le personnage dans l'économie figurative collective. Une série repose aussi sur une aptitude à alterner, agencer et faire évoluer des formes différentes, et *The Walking Dead* fait évoluer ses personnages en les déplaçant

dans le corps social.

Comme l'exemple de Morgan le montre, un personnage sériel se caractérise aussi par son caractère protéiforme, son évolution et son vieillissement. En dehors de l'évolution de sa circulation symbolique, c'est tout simplement son corps qui vieillit avec celui de son interprète, effet d'autant plus notable pour des personnages durables et, hors de notre corpus, pour les personnages de *soaps operas*. Le personnage porte les stigmates de l'épreuve du temps sur le corps de l'acteur : les enfants grandissent, les cheveux poussent, perdent de leur couleur ou se raréfient, les rides se creusent, etc. Il suffit à cet effet d'observer l'évolution de la physionomie de personnages comme Carl, Daryl, Rick, Morgan et Carol entre la première et la huitième saison pour s'en apercevoir, un vieillissement accéléré dans *The Walking Dead*, où le temps vécu par les personnages est plus condensé que celui des spectateurs : d'après la chronologie de l'encyclopédie communautaire, moins de deux ans se sont écoulés entre la première et la huitième saison, alors que les acteurs et les spectateurs ont vécu huit années<sup>1</sup>.

Ainsi, par une physionomie et une circulation symbolique évolutives, le personnage est à tout moment porteur d'une charge propre à son caractère et à sa chronique. Il porte un régime de sensorialité qui lui assure une place particulière dans l'économie dramaturgique et symbolique du collectif, comme nous l'avons observé dans le premier chapitre. Donc, par ce processus d'abstraction conceptuelle, il peut recouvrir un sens particulier pour l'audience afin de susciter différents phénomènes d'adhésion et de multiplier les points de vue sur une même situation. Chaque personnage, organe, a une valeur et peut à tout autre moment être arraché de l'organisme par morsure, mort ou disparition. La mise en interaction de ces personnages par la mise en scène ou le montage forme une esthétique chorale dont nous allons esquisser les traits dans la séquence prégénérique de *Seed* (S03E01). Même si les personnages s'illustrent parfois par des actions héroïques et même si leur présence durable à l'écran leur octroie une certaine épaisseur, la soumission des personnages à la logique collective entre en concordance avec les codes du *soap opera*, genre qui « refuse la notion classique de héros pour lui préférer des « brillances » ponctuelles de certains personnages, selon les épisodes, [... qui] peuvent même devenir attachants dans leur faiblesse<sup>2</sup> ». Nous allons donc voir comment le personnage est instrumentalisé (au sens radical), doté d'une place

---

1 Walking Dead Fandom, « The Walking Dead TV Show Timeline », *Walking Dead Wiki*, [encyclopédie communautaire], créée le 20/03/2012, dernière modification le 04/07/2019, consultée le 04/07/2019, URL: [https://walkingdead.fandom.com/wiki/The\\_Walking\\_Dead\\_TV\\_Show\\_Timeline](https://walkingdead.fandom.com/wiki/The_Walking_Dead_TV_Show_Timeline),

2 Carmen Compte, art. cit., pp.12-13

organique dans une économie figurative dans cette séquence à partir de l'analyse des dix personnages qu'on y trouve. Cela permettra de montrer que la série chorale compose une économie figurative à partir de différents personnages qui se prêtent à un usage combinatoire. Son effet pathétique est d'autant plus efficace par leur charge respective.

### **2.2.2. Les organes de la séquence pré-générique de Seed (S03E01)**

Nous allons revenir sur la manière dont chaque personnage est porteur d'une particularité, de certains codes de représentation et d'un rôle dans l'économie formelle de la série de manière générale, et comment cette logique propre au personnage est déclinée dans l'économie figurative de la séquence à l'étude. Nous observerons en effet que, même si cette séquence brille davantage par son efficacité à les faire tous figurer qu'à les traiter individuellement, ils jouent tous un rôle dans cette économie figurative. Nous organiserons cette présentation des personnages dans un entre-deux entre leur ordre d'apparition dans la séquence, hiérarchisé et organisé, et les connexions que cela suppose. Chacun de ces personnages pourrait faire l'objet d'une étude approfondie ; plutôt que de les traiter dans leur complexité respective, il s'agit ici surtout de les présenter de manière efficace pour comprendre leur insertion dans l'économie figurative collective. Nous concluons ce chapitre sur l'effet pathétique de l'ouverture de la boîte de pâtée à partir de la combinaison des réactions des différents personnages.

Rick Grimes (Andrew Lincoln) incarne la figure du père de famille et en même temps le point de vue normatif du personnage masculin caucasien [71]. « Rick se sait investi de ce mandat symbolique de père, alors même qu'il a, de son propre aveu, l'impression d'échouer chaque jour, d'être indigne d'un tel mandat<sup>1</sup> ». Son sang froid à toute épreuve, son aptitude à la survie et à la direction du groupe lui valent une place importante dans les scènes d'action, les dialogues et les scènes de concertation. Sa position de chef est mise en évidence en même temps que sa domination est problématisée, puisqu'il mène l'exploration de la maison et interagit avec la majorité des autres personnages, manifestant un regard particulièrement fermé et dur. L'exploration angoissante de la maison exacerbe sa tension, si bien que quelques plans derrière l'épaule avec une musique angoissante manifestent son agitation intérieure (11 à 16). Et lorsque la tension retombe en voyant que le danger qu'il présentait derrière la porte n'est autre que Daryl, son visage reste aussi dur et fermé qu'auparavant : la chute de tension ne suscite aucune réaction de sa part, ou du moins il s'applique à contenir ses

---

1 Arnaud Marie, Benoît Christel et Pierre Magne, *op. cit.*, p.45.

émotions [71/1]. Sa position hiérarchique privilégiée se manifeste aussi par les choix de mise en scène et de cadrage lors de la scène de bivouac : il domine la pièce par sa position debout, domination renforcée par les plans 45, 46 et 47 en contre-plongée, dans lesquels il occupe par ailleurs le centre de la pièce et du groupe [63/7 ; 71/3]. Après avoir jeté la boîte de conserve, il s'attire les regards de la majorité du groupe, qui attend dans un silence lourd de respirations haletantes les suites du geste du chef. Il balaie la pièce du regard pour observer les réactions (47) [71/4-6], alors qu'il est cadré au niveau de la poitrine, suffisamment près pour que le spectateur puisse observer des mouvements de bouche qui manifestent la frustration et l'impuissance du chef à offrir à ses proches un mode de vie décent [71/2]. Le concernant, la séquence manifeste la pression à laquelle est soumis le chef du groupe, réduit à une vie si précaire, et son impuissance.

Carl Grimes (Chandler Riggs), son fils, participe à l'exploration de la maison et est de loin celui qui interagit le plus avec lui [72]. Cet enfant auparavant protégé du danger est ici en tête de l'action avec son père, une filiation qui se manifeste par l'emploi commun du pistolet et le port chapeau de shérif de son père. Associé aux thèmes de la croissance (enfance puis adolescence) dans l'horreur post-apocalyptique, Carl est le symbole de cette jeunesse impossible pour un enfant qui doit déjà être adulte, plutôt que de le devenir. Par sa participation à la scène d'action initiale, et par l'efficacité et l'assurance avec lesquelles il assure les gestes de la survie, la séquence manifeste sa croissance au cours de l'ellipse. Ce traitement scénaristique et formel a un effet ambivalent : voir un enfant évoluer sans difficulté dans ce cadre est aussi saisissant que choquant. Lors de l'exploration initiale, il tue seul un *walker* d'une balle en plein milieu de la tête (17 à 20) ; comme en témoignent les plans rapprochés en buste (18 et 20), il le fait sans vaciller ni manifester la moindre émotion, si ce n'est que ses lèvres auparavant serrées se décollent légèrement (20) pour désamorcer la tension ou exprimer une satisfaction contenue [72/1]. Il se charge ensuite de fouiller la cuisine à la recherche de vivres (23, 34, 37), trouvant deux boîtes de pâtée pour chien, encore une fois avec retenue et efficacité [72/2-3]. Puis, aussitôt après son entrée dans le salon, il utilise un ouvre-boîte (39 à 45, avec le bruit spécifique de l'objet pour manifester la continuité de l'action lorsqu'il n'est pas montré) dont il maîtrise le maniement, comme en témoigne les gros plan sur ses mains (41, 44) [72/4]. Son activité constante ne s'arrête que lorsque son père lui l'arrache des mains pour la jeter sous l'effet de la frustration (45, 46), suite à quoi Carl baisse les yeux (50), manifestant la même morosité que le reste du groupe [72/5-6]. L'effet saisissant de cet enfant aguerri retombe en même temps que sa

contenance pour laisser place à une adhésion pathétique. Ce duo père-fils est la colonne vertébrale de la séquence : le père impuissant, qui ne ne saurait épargner les états d'âme de son fils au nom d'une bienveillance illusoire, jette son maigre butin et rabat sèchement les vains efforts du fils sur sa propre impuissance à lui offrir une vie décente.

Après eux, deux personnages relativement périphériques et autonomes participent à l'exploration de la maison, deux personnages relativement négligés en termes de relations affectives, mais mis en avant dans les scènes d'action. Tyreese Douglas, surnommé T-Dog (Irone Singleton), armé d'un tisonnier, est le deuxième à faire irruption dans la maison, en embrochant immédiatement un *walker* [73/1]. Seul afro-américain du groupe, son traitement scénaristique le confine à la périphérie de manière ostentatoire. Doté d'un humour cinglant, T-Dog est caractérisé comme pragmatique, débrouillard, solidaire et parfois hâtif. Malgré ses compétences, sa bienveillance et son sacrifice final, il noue des relations amicales superficielles. Il est souvent associé au registre gore (1 à 5) et aux moments d'action (21, 22 et 24) de la série [73/1-2]. Il est souvent placé en périphérie du groupe et arbitrairement relégué au hors-cadre, ce qui est notable dans la scène du bivouac qui a pourtant lieu dans un espace confiné (38 à 51) : il est bien le seul à être debout avec Rick, mais il fait le guet à la fenêtre, à la frontière entre l'extérieur et l'intérieur, comme en témoigne son tour de tête de l'intérieur vers la fenêtre située à l'arrière-plan (51) ; on ne voit sinon que furtivement sa fesse gauche (39, 45) et sa main (44). Sa présence est manifeste lorsqu'il prévient les autres de l'arrivée des *walkers* (51), dans ce plan transitoire entre la scène de bivouac et la scène de fuite, pour un personnage qui manifeste par le déplacement de son regard morose la double menace constante qui pèse sur le collectif : le délitement de la dynamique collective au moment du jet de la boîte de conserve et les *walkers* prêts à surgir à tout moment [73/3].

Daryl Dixon (Norman Reedus), qui participe aussi à l'exploration de la maison, est un personnage emblématique de la série, personnage limite par excellence<sup>1</sup> [74]. Mélange entre le *biker* et le *redneck* endurci, caractérisé par sa spontanéité bestiale, son caractère taciturne et une grande sensibilité, il porte presque toujours sa veste en cuir avec des ailes d'ange dans le dos, est armé de sa caractéristique arbalète et utilise

---

1 « Daryl en toutes circonstances conserve autonomie et liberté de mouvement. Parce qu'il peut subvenir à ses propres besoins et ne se laisse jamais dicter sa conduite, il incarne la *limite interne* du groupe : celle que la communauté ne peut s'affranchir sans s'accaparer la part inaliénable de l'individu. Parce qu'il trace sans relâche des lignes de fuite qui ouvre[nt] le groupe sur son dehors et repousse ainsi ses frontières, il représente également sa *limite externe*. » Arnaud Marie, Benoît Christel et Pierre Magne, *op. cit.*, p.54



généralement une moto, « symbole de son individualité et de sa liberté personnelle<sup>2</sup> », mais aussi d'une forte vulnérabilité. « Daryl, archétype du loup solitaire, est incapable de vivre très longtemps loin du groupe. [Il] finit par s'installer en ce point paradoxal [...], lisière mouvante de l'inconfort apprivoisé<sup>3</sup> ». Il parle peu mais s'exprime beaucoup par les mouvements spontanés de son corps. « Le marginal indispensable, la brute délicate, le héros taciturne mais charismatique<sup>4</sup> », « véritable poumon de la communauté<sup>5</sup> », est toujours en tête de l'action (21, 22, 52, 53, 58, 60) et se met en danger pour la communauté. Dans la séquence étudiée, il a un rôle d'autant plus central que le groupe est dans cette situation d'inconfort qu'il a apprivoisée : il explore la maison avec son arbalète et enfourche sa moto en tête du convoi (58 et 60) [74/2+5]. Il n'est pas vraiment affecté par leur situation précaire : il rit presque en tombant nez-à-nez avec Rick (15) [74/1] et s'étonne de le voir jeter la boîte de pâtée (46) [74/4]. Il est confronté à une chouette en dans un champ-contrechamp (25 à 28) étrange, mais l'ellipse qui utilise un raccord *cut* entre le bruit de l'arbalète (28) et ses mains qui apparaissent en gros plan en train de plumer la chouette tandis qu'il descend les escaliers (29) [74/2+3] est éloquente : peu importe la valeur symbolique de cette scène surréelle, il faut manger. Assis sur un tabouret avec son attirail durant la scène de bivouac, il reste les yeux rivés sur la chouette qu'il plume (38, 43, 46), et ce n'est qu'au jet de la boîte de conserve par Rick qu'il sursaute spontanément et le toise avec étonnement (46). Habitué à ce mode de vie, il est donc le seul à s'étonner spontanément de ce jet frustré. Ses expressions – le rictus (15) et le sursaut (46) – en font le relais et l'appui privilégié des réactions du spectateur.

À l'exception d'un raccord dans l'axe où Maggie ramasse une hache (56), Glenn et Maggie sont systématiquement rassemblés dans les plans et forment un couple indissociable [75A]. En ce qui les concerne, la scénarisation et le protocole de cadrage de cette séquence réduisent sèchement la romance à un rassemblement dans le cadre et dans le partage des tâches. Glenn Rhee (Steven Yeun) est le premier à entrer par la porte de derrière, muni d'une pelle (23) [75A/1]. Ce personnage d'origine coréenne se caractérise habituellement par son énergie, son espérance, son altruisme à toute épreuve et sa simplicité attachante, régulièrement dans un registre comique et pathétique qui allège le ton de la série. Son absence totale d'expressivité tout au long de la séquence

---

2 *Ibid.*, pp.54-55

3 *Ibid.*, p.54.

4 *Ibid.*, p.18.

5 *Ibid.*, p.55.

détonne donc avec le jeu habituel de l'acteur. C'est d'autant plus manifeste lorsque Rick jette la boîte de conserve et qu'il ne cille même pas (46) [75A/4]. Il participe mécaniquement aux tâches (29, 38, 55). Cette relation, habituellement traitée dans un registre mélo-dramatique, et salvatrice pour un personnage qui risquait toujours sa peau comme un appât avant l'intervention de Maggie, est ici dénuée de marques d'affectivité, esquissant la tension à laquelle la dynamique et le mode de survie du groupe soumettent les relations affectives : ensemble, il ne font qu'assurer le périmètre, déplacer des *walkers* (29) [75A/2], s'asseoir côte à côte et partager de la nourriture (38) [75A/3].

Maggie Greene (Lauren Cohen) entre aussitôt après lui par la porte de la cuisine (23) [75A/1]. Ce personnage franc se caractérise par un tempérament d'acier et un regard perçant. Ici, nous la voyons beaucoup plus morose, avec un jeu inexpressif [75A/4], si ce n'est qu'elle déglutit légèrement en regardant la pâtée pour chien jetée par Rick (49), signe qu'elle l'aurait peut-être mangée, ou qu'elle a avalé la part de nourriture que lui a donnée Glenn dans le plan 38. Elle se détache temporairement de Glenn pour ramasser hâtivement une hache qui pourrait faire office d'arme [75A/6], avant de s'engouffrer dans la voiture (55, 56, 57). En pleine scène de fuite, cette action exprime une débrouillardise et une clairvoyance qui ne cessent de s'affirmer au fil des saisons.

Ne restent que les quatre personnages inaptes aux scènes d'action, qui sont ballottés avec leurs affaires dans cette vie itinérante et inconfortable. Carol Peletier (Melissa McBride) fait son entrée par la porte principale suite à l'invitation de Rick (29) [75B]. Ce personnage durable évolue radicalement au fil des saisons. Initialement une femme battue, une veuve et mère éplorée traitée dans un registre pathétique et confinée aux tâches ménagères dans les deux premières saisons, elle développe une personnalité plus froide, sèche, franche et critique, et une tendance à masquer son affectivité derrière ce caractère affirmé. À l'image tragique d'un phénix qui doit se consumer dans la souffrance pour se régénérer dans ce monde sans pitié, elle devient au fil des saisons l'un des personnages les plus meurtriers du collectif par sa tendance à s'appropriier spontanément les tâches les plus viles et meurtrières. En cette séquence, elle fait encore partie des personnages très dépendants des autres pour assurer sa survie. On la voit essentiellement porter des affaires, son débardeur rouge en faisant une potentielle victime par le rattachement au motif du *redshirt* dans *Star Trek*<sup>1</sup>. Assise au ras du sol lors du bivouac, elle manifeste cet alliage entre critique et vulnérabilité, par la

---

1 Dans *Star Trek*, les *redshirts* (personnages qui portaient des costumes rouges) étaient destinés à mourir au cours d'un épisode.

désapprobation contenue dans ses yeux légèrement froncés en regardant Carl ouvrir la boîte de pâtée (44) [75B/1], puis des yeux plus écarquillés lorsque Rick jette la boîte. Elle manifeste alors son inquiétude en balayant la pièce du regard, puis en tournant les yeux vers Lori, à ses côtés, comme pour chercher un soutien qui ne vient pas, avant de relever les yeux vers Rick (48) [75B/2-3] : avec Daryl, elle est la seule à ne pas baisser les yeux devant la colère du chef, à lui soumettre un regard critique, participant ainsi à produire un effet de malaise et de tension quant à la gestion tribale du groupe et à la domination de Rick.

Beth Greene (Emily Kinney), la fille de Hershel et la sœur de Maggie, entre aussitôt après Carol (29, 30). Tout au long de sa chronique, ce personnage altruiste, qui tente de se suicider en 2A, reste d'une vulnérabilité et d'une sensibilité manifestes par ses yeux souvent humides, développant une force sensible. Par ses chants, elle est la source de montages-séquences cimentées par sa voix. Dans cette séquence, son émotion contenue dans un jeu blanc se manifeste d'autant plus pour ce personnage d'une grande affectivité, dont le jeu est particulièrement morne ici [76A]. Elle suit l'action mais ne semble pas particulièrement affectée par elle, se retranchant dans une absence d'affectivité qui rend ce cadre de vie supportable. C'est la manifestation paradoxale de la vulnérabilité d'un personnage qui doit se conditionner et se soumettre à une dynamique collective dysfonctionnelle, sans laquelle elle ne pourrait survivre.

Entre ensuite Lori Grimes (Sarah Wayne-Callies), figure de la mère par excellence dans les trois premières saisons [76B]. Personnage essentiel au triangle actanciel initial, son autonomie est tragiquement sapée par une sublimation dans le rôle de mère biologique lorsqu'elle tombe enceinte, et meurt d'une césarienne dans *Killer Within* (S03E04)<sup>1</sup>. Prête à tout pour sauver son fils, son comportement ambigu et strictement motivé par la peur participe à l'aliénation de Shane, même si elle s'affirme dans la dynamique de groupe et sa structure patriarcale des deux premières saisons. Dans la séquence étudiée, la taille de son ventre, soulignée par le recadrage du haut de son corps au milieu (31), entérine ce rôle tout en montrant sa forte dépendance à l'égard des autres pour sa survie et celle de son enfant [60C/2-3]. Son absence d'interaction avec Rick et Carl, ses regards fuyants et sa soumission témoignent de la détérioration

---

1 Nous renvoyons à la conception hugolienne du sublime, du fait de son caractère grotesque et magnifique : ce confinement au rôle de mère a tout d'une déchéance en début de troisième saison en même temps qu'elle exprime la grandeur du personnage au moment de sa mort. Ce traitement de la maternité ne concerne qu'elle : plus tard, Maggie et Michonne ont des enfants sans passer par là. cf. « Sublime » in. Paul Aron, Denis Saint-Jacques et Alain Viala (dirs.), *Le Dictionnaire du littéraire*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige : Dicos poche », 2010 [2002], pp.742-743.

tragique d'un mariage qui passe au second plan si bien qu'elle se retrouve au ras du sol entre Beth et Carol, une déchéance intolérable du personnage. Elle tente vainement de capter le regard de Rick (31, 32) en entrant dans la maison [76B/1], puis évite soigneusement de le croiser dans la scène du salon, maintenant les yeux baissés et ne les levant que lorsqu'elle est sûre que leurs regards ne se croiseront pas (44, 48) [76B/3-5]. La séquence réduit dans ses derniers retranchements ce personnage auparavant franc et tenace, à une mère enceinte dans une relation malsaine de soumission à un époux qui ne la regarde même plus, voyant son visage lui-même délaissé par les recadrages.

Hershel Greene (Scott Wilson) ferme la marche et est le dernier personnage à entrer [77]. Ses vêtements usés, sa barbe et ses cheveux longs et désordonnés manifestent la dégradation du personnage. Ce patriarce délogé de sa ferme par les *walkers* en fin de deuxième saison évolue beaucoup au cours des trois saisons où il apparaît. C'est un patriarce vétérinaire et paysan, mais aussi ancien alcoolique porteur d'une conception erronée de l'apocalypse qu'il voit comme une maladie durant la deuxième saison. À partir de la troisième saison, il devient ensuite un personnage vital par sa sagesse et son sang-froid. Durant cette séquence, son visage morne est très expressif, avec le regard triste esquissé par ses yeux plissés. Il est le seul à s'arrêter (33) pour regarder le cadavre posé dans le vestibule, donnant lieu au plan subjectif 34, trace d'une époque révolue où il se serait révolté contre cette absence de considération [77/1-2]. C'est le seul dont on ne voit pas la réaction lors du jet de la boîte de conserve par Rick, mais son regard au moment de son ouverture par Carl (42) [77/3] témoigne de la tristesse de l'agriculteur nourri de pâtée en conserve par un enfant, avec l'effet pathétique de l'aîné qui a vu tout son monde s'effondrer et doit s'adapter tardivement à ce mode de vie.

Le collectif est ainsi composé d'une multiplicité de circulations symboliques, qui permettent une cohérente répartition des formes et, dans d'autres cas que cette séquence, de leur accorder un rôle prépondérant pour susciter certaines formes, afin de créer des effets pathétiques qui affectent la représentation du groupe par cette communication organique entre l'ensemble et les parties. Il ne nous reste plus qu'à conclure sur la fonction attractive de l'ouverture de la boîte de pâtée par Carl, pour comprendre comment ces différents personnages composent un effet pathétique qui peut susciter différentes formes d'adhésion.

### **Conclusion : Pars pro toto ou l'attractivité d'une boîte de pâtée**

Selon nous, la béance centrale de cette séquence, le fragment qui attire à lui toute la séquence comme un trou noir, n'est pas tant le *walker* – qui ne fait que l'encadrer –, que l'ouverture de la boîte de pâtée par Carl. Elle constitue la goutte d'eau qui fait déborder le vase, le point de saturation de la contenance du collectif. Le gros-plan 41 sur ses mains se saisissant de l'ouvre-boîte, et le gros-plan sonore sur l'ouverture de la boîte entre les plans 41 et 45, en font le point de convergence de la séquence, préparé par les actions de Carl auparavant, et préparant son jet par Rick, source de la tension dramatique et de l'expression de la détérioration du groupe : la reliance demeure mais elle est asséchée au minimum vital, l'interdépendance confiante.

En problématisant l'état du collectif, ce fragment suscite toutes les émotions contradictoires dans un registre globalement pathétique : le regard attentif et affamé d'une jeune fille vulnérable et dépendante des autres (Beth) ; le regard morne et désabusé du patriarce nourri par un enfant ouvrant une boîte de pâtée pour chien (Hershel) ; le père, chef tribal, qui manifeste par ce jet une domination sous pression, impuissante et frustrée d'une vie précaire (Rick) ; la désillusion de l'enfant qui baisse les yeux après son affairément constant (Carl) ; l'étonnement de celui qui a apprivoisé l'inconfort et sursaute en réaction à ce geste abrupt du chef (Daryl) ; la mère soumise à son époux qui n'ose lever les yeux sur son époux ni son fils (Lori) ; le couple inexpressif et résigné qui perd toute affection (Glenn et Maggie) ; la désapprobation critique qui ne trouve aucun appui (Carol) ; l'impassibilité face à une dynamique interne anxiogène, privée de respiration par la pression externe des *walkers* (T-Dog). Par le procédé récurrent du montage de plans rapprochés sur les différents personnages, la séquence exprime efficacement la violence et la pression, la frustration et l'impuissance, la soumission et la désapprobation, la désillusion et la morosité, l'étonnement et l'impassibilité face à une situation anxiogène et un mode de vie détérioré.

Nous avons vu comment, sous la pression d'un contexte fluctuant, les changements de formation collective guident les protocoles de mise en scène et de montage. En outre, le collectif se fait un efficace principe d'organisation pathétique de différents affects sur une même situation. Chaque affect prend de l'épaisseur à l'aune de la circulation symbolique propre à chaque personnage, implicite et reçue de manière variable suivant le mode d'adhésion du spectateur à l'ambiance de la série. Ainsi le collectif se fait un principe d'organisation des formes dans *The Walking Dead*.

## CONCLUSION DE LA PREMIÈRE PARTIE

Tout au long de cette partie, nous nous sommes intéressés la manière dont les enjeux collectifs d'un groupe social au fonctionnement organique, peuvent faire l'objet d'une série télévisée. À cet effet, nous avons montré le rôle central du *walker* comme force de décomposition et de désorganisation, et le caractère essentiel du rapport à l'autre pour définir les identités, les faire évoluer, et faire évoluer le collectif. Puis nous avons montré, à partir de l'analyse d'une séquence, comment le collectif fonctionne comme un principe d'organisation formelle, à partir d'une primauté de la scénarisation et du montage, reposant aussi sur tout ce que les personnages peuvent charrier, et d'un cas particulier de configuration collective mis en scène dans cette séquence analysée : la détérioration d'un groupe épuisé par son itinérance et un fonctionnement tribal. Outre son interdépendance structurante, cette organicité collective prend son sens lorsqu'on l'envisage dans le temps long, comme un ensemble vivant, qui grandit avec le temps, croît, vieillit et évolue avec ses cellules constitutives. En effet, le collectif ne cesse d'évoluer, de gagner en techniques, en aptitudes, parfois de donner l'impression de régresser à l'aune d'un coup dur. *The Walking Dead*, plus que toute autre série, c'est faire croître et évoluer une micro-société comme un organisme vivant dans un milieu hostile. C'est faire grimper la complexité des enjeux socio-politiques à la mesure de la taille de l'organisme social. Si aucun personnage n'est indispensable à la conduite du récit, c'est parce que celui-ci traite des dynamiques de groupe et porte sur le maintien d'une reliance collective durable en entremêlant une multiplicité d'arcs narratifs. Les enjeux narratifs organisent une série chorale sur le long cours, sur la base d'une présence collective durable, en stratifiant de manière spécifique la série de transformations à laquelle elle soumet son héros collectif.

La première partie nous a permis de montrer comment la mise en scène et le montage d'une communauté organique peut fonder le projet esthétique audiovisuel d'une série télévisée. La distinction entre montage audiovisuel et montage sériel de Jean-Pierre Esquenazi explique le passage à la narratologie dans un second temps :

Dans cette problématique, j'articule deux niveaux de mise en scène, ce que j'appelle, dans mon langage, des types de montage : un montage des mouvements, comme dans le cinéma, et aussi un montage des arcs narratifs, un niveau de montage qui se situe entièrement au niveau narratif. De mon point de vue, ce niveau narratif serait premier : il induirait la logique propre à la série. Ce montage des arcs narratifs se caractériserait

par le fait de faire éclater la notion de *récit* : la grande qualité des séries, sur le plan narratif, n'est pas de raconter une histoire, mais de raconter 50 000 histoires. Ainsi, il faut aux séries une narratologie pour laquelle le concept de récit n'est plus aussi central que ceux de narration et de multiplicité narrative. Analyser une série, c'est donc appréhender deux fils d'étude qui sont connectés : le fil de la mise en scène, au sens classique du cinéma, et le fil narratif, c'est-à-dire la façon dont sont organisés les différents récits qui s'entrelacent au sein du récit général d'une série. Et plus particulièrement, il s'agit de faire apparaître la temporalité produite par la narration et la façon dont celle-ci imprègne les différents niveaux de mise en scène<sup>1</sup>.

Nous reviendrons sur la notion de montage sériel dans une perspective différente pour la troisième partie. Même si nous acceptons la remarque de Jean-Pierre Esquenazi selon laquelle une série fait éclater la notion de récit, il nous semble bien que la proposition de la notion de « mythologie » par Florent Favard répond à cette impératif d'une nouvelle forme de récit pour qualifier « la façon dont sont organisés les différents récits qui s'entrelacent au sein du récit général d'une série<sup>2</sup> », la narration éclatée et organique des séries télévisées contemporaines<sup>3</sup>. Nous la définirons à sa juste valeur dans le quatrième chapitre, contentons-nous pour l'instant de l'employer comme un équivalent du « récit à l'échelle de la série ». Il faut examiner en quoi l'évolution de ce collectif est porteur d'une forme de cohérence narrative sur le long cours, en dépit de l'éclatement qu'elle fait subir au récit.

Pour analyser ce phénomène de croissance collective, nous allons recourir à la perspective socio-narratologique empruntée à Hélène Bréda, qui examine les enjeux socio-culturels des séries américaines contemporaines à partir de sa notion de tissage narratif<sup>4</sup>. Il ne s'agira pas tant de refaire son travail, que d'emprunter son champ épistémologique et d'adapter sa méthode à *The Walking Dead* pour montrer comment elle fait évoluer le traitement d'enjeux socio-culturels et politiques à partir de changements de structure du point multifocal. Elle nous permettra d'examiner comment

---

1 Jean-Pierre Esquenazi, [entretien par] Stéfany Boisvert, « Des séries de mouvements aux images du temps dans les séries, ou l'art d'analyser les fictions audiovisuelles : Entretien avec Jean-Pierre Esquenazi, réalisé par Stéfany Boisvert », *Communiquer : Revue de communication sociale et publique*, n° 23, pp.121-136, mis en ligne le 30/09/2018, consulté le 03/06/2019, URL : <https://journals.openedition.org/communiquer/3278>

2 *Idem*.

3 cf. Florent Favard, « La Promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries de science-fiction contemporaines », thèse en études cinématographiques et audiovisuelles dirigée par Pierre Beylot à l'Université Michel de Montaigne, Bordeaux III, 2015, pp.101-144.

4 cf. Hélène Bréda, « Le "Tissage narratif" et ses enjeux socio-culturels dans les séries télévisées américaines contemporaines », thèse de Sciences de l'information et de la communication dirigée par Guillaume Soulez à Université Paris III Sorbonne Nouvelle, 2015.

la dynamique collective, le rapport entre les personnages, le mode de formation, d'intégration, la gestion du conflit et le rapport à l'espace post-apocalyptique de la communauté évolue à partir de mouvements narratifs et de points de basculement. Dans cette perspective, nous allons faire dans le troisième chapitre une synthèse chronologique des mouvements narratifs en situant leur cohérence au niveau de l'évolution du point multifocal.

Quant à cette idée de « chronologie », faisons un point qui permet d'introduire immédiatement la réserve qui donnera lieu au quatrième chapitre. Empruntant aux codes du roman moderne polyphonique et à ceux du *soap opera*, *The Walking Dead* refuse toute progression narrative vers une clôture, à la faveur de l'ambiguïté d'un présent étiré et mélancolique. Cette ambiguïté permet de fédérer une pluralité interprétative caractéristique des séries chorales, sans la rabattre sur un œcuménisme manichéen. Le récit n'est là que pour scénariser sur le long cours une série d'interactions dont nous avons posé les principes esthétiques dans la première partie, et selon une croissance de la communauté dont nous donnerons les principales étapes dans le troisième chapitre. La mythologie fonctionne plutôt sur une temporalité, spiralaire et labyrinthique, subordonnant la mémoire à l'oubli dans l'instant décisif, et les relances sérielles à un refus de l'effondrement complet du collectif dans l'horreur post-apocalyptique. Il s'agira donc de voir comment l'instant impose une logique sur le temps long, et participe à fonder une expérience paradoxale de la temporalité, quoique cohérente dans son projet esthétique : celle d'une présence collective sédimentée et stratifiée dans une succession d'instant, une présence qui donne chair à cette succession.



**PARTIE II**

**LA MYTHOLOGIE COLLECTIVE DE *THE***

***WALKING DEAD* : DÉRIVES ET INSTABILITÉ DE**

**L'ORGANISME DANS UNE SUCCESSION**

**D'INSTANTS**

« Or, en écoutant la symphonie des instants, on sent des phrases qui meurent, des phrases qui tombent et qui sont emportées vers le passé. Mais cette fuite vers le passé, par le fait même qu'elle est une apparence seconde, est toute relative. Un rythme s'éteint relativement à une autre partition de la symphonie qui continue<sup>1</sup> ».

Gaston Bachelard, *L'Intuition de l'instant*

---

<sup>1</sup> Gaston Bachelard, *L'Intuition de l'instant*, Paris, éd. Librairie générale française, coll. « Le Livre de poche biblio essais », 1994, [éd. Stock, 1932], p.49.

### **Chapitre 3 : Chronologie de la reliance collective : mouvements narratifs et croissance du point multifocal**

Comme nous le disions dans le premier chapitre, le foyer en creux de la série est le point zéro figuré par le *walker* comme force de décomposition. Ce foyer en creux permet à la série de faire varier l'ampleur et l'organisation de son héros collectif au fil du temps, sans que la série ne perde en cohérence : il s'agira toujours d'une lutte homéostatique entre un héros collectif et la décomposition de son espace. Ce chapitre va nous permettre d'examiner comment *The Walking Dead* fait croître son héros collectif, et lui assure ainsi une présence durable à l'écran, garante de l'identité narrative de la série. La question matricielle de la série, [comment les personnages vont s'organiser face à cette épidémie spatiophage ?]<sup>1</sup>, donne lieu à des solutions temporaires, des variations et des reconfigurations de questions itératives (Périmètre de sécurité ? Ressources et ravitaillement ? Dangers extérieurs ? Menaces internes ?). L'objectif narratif est de faire communauté à partir de cette identité collective de double fidélité au point zéro et à la logique du don-contre-don ; mais aussi de faire croître sur cette base sa reliance caractéristique. Il s'agit de faire grandir la communauté dans des micro-sociétés de plus en plus amples et complexes, afin de faire évoluer le point multifocal du récit et les enjeux socio-politiques auxquels le héros collectif est confronté. C'est pourquoi l'objectif de ce chapitre est de retracer l'évolution chronologique de la micro-société qu'englobe le héros collectif, en isolant des mouvements narratifs et des basculements.

Nous nous situons principalement dans le champ narratologique post-structuraliste à partir des travaux de Raphaël Baroni sur la mise en intrigue<sup>2</sup> ; dans la narratologie des séries télévisées telle que la conçoit Florent Favard et dans le champ spécialisé d'analyse socio-narratologique ouvert par Hélène Bréda<sup>3</sup>. Nous ne chercherons pas à rendre compte de tous les arcs narratifs et du maillage relationnel qui forment la chair de la série, mais plutôt à repérer les grandes logiques du récit collectif, le squelette à partir duquel changent les organisations (diégétiques et formelles) collectives. Il s'agit ainsi de montrer comment un récit collectif ouvert peut avoir une cohérence et peut organiser sur le temps long le traitement de thèmes socio-politiques et

---

1 En concordance avec le mode de notation de Florent Favard dans sa thèse, les questions ou formules mises entre crochets dans ce chapitre correspondent à des arcs narratifs.

2 Raphaël Baroni, *La Tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris, éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2007.

3 Hélène Bréda, *op. cit.*

l'évolution globale des configurations spatiales par lesquelles passe le collectif itinérant. Dans *The Walking Dead*, la logique du suspense classique simple détermine l'intrigue, où chronologie des actions, téléologie du discours narratif et actualisation de l'interprète sont parallèles, « ce qui permet à cette opacité ontologique du futur d'étendre ses effets au niveau de l'interaction discursive<sup>1</sup> ». Son récit ouvert et ramifié concorde avec le post-apocalyptique et la perte de crédibilité et de légitimité des grands récits, caractéristique du postmodernisme<sup>2</sup>.

Il s'agit bien d'assister à la croissance d'un collectif qui naît avec la focalisation d'abord individuelle de Rick Grimes, premier porteur de l'identité collective, qui fonctionne comme un premier point focal d'entrée dans la fiction collective. L'objectif pour les scénaristes est d'entremêler et de chevaucher assez d'arcs narratifs pour maintenir la tension narrative sur le long cours. Il s'esquisse tout de même des mouvements narratifs identifiables, que Florent Favard définit ainsi :

[S]egment narratif d'une série télévisée, d'une durée supérieure à une saison, [le mouvement] est délimité par les *basculements* [(re)configurations majeure de la série]) et isole des zones présentant une certaine unité, en termes d'avancée de l'intrigue, de rythme, de ton, de configuration du monde fictionnel, ...<sup>3</sup>

Isoler ces points de basculement est en fait tributaire du critère à partir duquel la cohérence des mouvements est saisie. En accord avec notre sujet, nous les placerons aux moments où le point multifocal du héros collectif bascule, en même temps que la structure de la micro-société change de forme.

Avant d'esquisser la périodisation de la série qui donnera lieu à la structure du chapitre, faisons une précision quant à la narratologie à laquelle nous faisons appel. Nous suivons l'impératif d'Hélène Bréda, qui estime que l'analyse du tissage narratif repose sur la complémentarité entre d'une part la narratologie thématique, du contenu, de l'histoire, et d'autre part la narratologie de l'expression, formelle, du récit<sup>4</sup>. Au fil du temps, le héros collectif se caractérise par le traitement de thèmes communs qui se stratifient. Les structures socio-narratologiques et les motifs combinatoires formés par le tissage narratif changent en fonction du mode d'organisation collective. La hiérarchisation des intrigues, des personnages, le partage du temps d'écran et le rapport des corps à l'espace sont brusquement remotivés par ces basculements. Dans une

1 Raphaël Baroni, *op. cit.*, pp.269-270.

2 cf. Jean-François Lyotard, *La Condition postmoderne*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1979, pp.54-68.

3 Florent Favard, *op. cit.*, p.642. Définition de « basculement », p.639

4 Hélène Bréda, *op. cit.*, p.19-20.

perspective dialectique, ces basculements sont les « sauts qualitatifs », à partir desquels le point multifocal évolue radicalement malgré le chevauchement des arcs narratifs. Inversement, certains enjeux se stratifient et continuent d'alimenter le récit, souvent de manière plus diffuse et implicite. Même si nous n'en rendons pas toujours compte dans ce chapitre, il ne faut pas oublier ce point essentiel à la logique itérative du récit. La série est ainsi une fiction d'ouverture au regard collectif, car le héros collectif passe littéralement du point de vue du héros solitaire, sauvagerie post-apocalyptique proche d'un fonctionnement tribal préhistorique sous couvert apparent du maintien d'un ordre policier autoritaire, à la fédération régionale d'un réseau de communautés dont les tractations économiques et les ennemis communs requièrent la régulation des échanges et la signature d'une Constitution.

Une dernière réserve, quant à l'impression de progrès que cette croissance semble impliquer : en concordance avec la perte de crédibilité postmoderne des grands récits, cette amplification du monde fictionnel et des enjeux narratifs n'esquisse pas vraiment de progrès (moderne) : elle rapièce et fait se télescoper des configurations historiques sorties de la linéarité chronologique de l'Histoire réelle :

Sa préhistoire prend la signification d'une archi-histoire dont les multiples couches ne s'ordonnent plus au temps linéaire et bouleversent ainsi le partage de l'ancien et du nouveau. [...] Dans le présent critique de la série, l'ancestral n'a plus le poids de l'archaïsme et peut ouvrir de nouvelles boucles de temps<sup>1</sup>.

La série stratifie des rapports collectifs au monde, élabore des formes d'organisation et les met en tension selon son évolution et la configuration de son monde fictionnel. Elle peut faire se télescoper dans un même laps de temps des configurations historiques qui se suivent dans la chronologie historique réelle : ainsi, la configuration médiévale du Royaume et celle en *western* de la Colline peuvent être traitées simultanément à partir de la septième saison pour intégrer et mettre en tension des configurations politiques et spatiales ancrées dans le réel, bien qu'appartenant à différentes époques de l'Histoire. Elles peuvent ainsi être comparées, mises en contraste les unes avec les autres dans une même période fictive. Ainsi, la féodalité médiévale et la naissance du système fédéral américain servent implicitement de modèle thématique, structurel et formel à la fédération du réseau de communautés qui constitue les enjeux narratifs après la septième saison. En outre, des enjeux politiques historiquement plus proches du XXI<sup>e</sup> siècle sont abordés plus tôt, comme la dictature militaire et totalitaire à travers la figure

---

1 Arnaud Marie, Benoît Christel, Pierre Magne, *op. cit.*, p.145.

du Gouverneur en troisième saison. Ainsi, à partir de lambeaux rapiécés de formes civilisationnelles, *The Walking Dead* recompose une fiction d'histoire humaine post-apocalyptique, empruntant à l'histoire réelle sans se calquer sur la même évolution.

L'on percevra ainsi trois mouvements narratifs d'environ trois saisons, qui correspondront à la structure chronologique de ce chapitre. De la première à la troisième saison, l'on passe du héros solitaire au héros collectif. Le héros collectif se construit sur une évacuation progressive du modèle monofocal pyramidal, constitué sur la centralité d'un individu (Rick) incarnant une figure policière et patriarcale. En parallèle, se forme progressivement un groupe autour de cette identité collective de double fidélité au don-contre-don et au point zéro. Puis, un saut qualitatif achève la transition d'un modèle pyramidal hiérarchique à un modèle en pyramide inversée. Pour Hélène Bréda, ce modèle en pyramide renversée ou en entonnoir correspond à un changement de conception de l'autorité, où le chef n'est plus tant le supérieur hiérarchique, qu'un impulseur de la dynamique collective, un fédérateur qui se met au service du groupe<sup>1</sup>.

Nous verrons ensuite comment, à l'appui de quelques arcs narratifs résiduels, le bloc 4A fonctionne comme un entre-deux entre état final du premier mouvement et état initial du second mouvement, qui se caractérise par l'enjeu [former une communauté de lieu]. Le collectif passe du groupe, caractérisé par le rassemblement (géographique), à une certaine idée du commun (d'abord d'esprit, puis de lieu) qui va se définir progressivement entre 4A et *No Way Out* (S06E09). Cette volonté de faire communauté de lieu (passer du nomadisme à la sédentarité, assurer un périmètre pour protéger les innocents, assurer une survie durable dans un lieu partagé) est la direction principale entre le bloc 4A et sa résolution dans l'épisode *No Way Out* (S06E09). Dans ce second basculement, les survivants sauvent Alexandria d'une invasion de *walkers*, tout en faisant enfin corps avec les résidents d'Alexandria, instaurant une sédentarité durable qui n'avait pu être établie à la prison.

1 Dans le modèle pyramidal, « la pointe de la pyramide est constituée par un personnage seul, qui bénéficie d'une centralité narrative ; il est à la fois le plus présent quantitativement dans la série, le plus en contact avec d'autres personnages, et celui qui a la plus grande influence sur leur ligne d'action. Au-dessous de lui, se situent plusieurs niveaux ou « échelons » où se placent les personnages en fonction de leur présence ou de leur influence dans l'histoire. Plus l'échelon est bas, plus on y trouve de personnages. » (Hélène Bréda, *op. cit.*, p.181. La structure en entonnoir du cabinet présidentiel de *The West Wing* a été rapprochée par Hélène Bréda du modèle d'entreprise en « pyramide renversée » analysé par Boltanski et Chiapello comme mise au service des « supérieurs » hiérarchiques à la base de la pyramide, soit aux clients (entreprise) ou à la nation (politique), si bien que la ligne d'action du personnage central et son rôle évolue : « ce n'est pas un chef (hiérarchique), mais un intégrateur, un facilitateur, *donneur de souffle*, fédérateur d'énergies, *impulseur de vies*, de sens et d'autonomie. » cf. Hélène Bréda, *op.cit.*, pp.285-291, citant, p.290, Luc Boltanski et Ève Chiapello, *Le Nouvel Esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, coll. « NRF Essais », 1999, pp.172-173.

Enfin, de l'épisode *The Next World* (S06E10) à la fin de la neuvième saison, l'on verra comment – sédentarité communautaire oblige – la dynamique narrative de la série repose davantage sur l'articulation d'un réseau de communautés se partageant une même région. Il s'agit de les fédérer à partir d'un respect mutuel, d'une régulation économique des ressources et des échanges, en fonction des compétences dominantes des communautés à l'organisation politique et esthétique différente. Cet enjeu, que j'estime inachevé, se constitue d'abord dans l'opposition au modèle étatique autoritaire imposé par les Sauveurs pendant les septième et huitième saisons pour libérer les communautés. Puis il s'agit de les relier dans l'opposition aux sauvages Chuchoteurs en neuvième saison, voyant la nécessité de signer une Constitution dans *The Calm Before* (S09E15).

### **3.1. Du héros solitaire investi d'autorité au héros collectif**

Dans cette première partie, nous allons voir comment les trois premières saisons fonctionnent comme une émancipation progressive d'un modèle narratif initialement centré sur le point de vue d'un protagoniste. Cette émancipation passe par l'autonomisation des personnages : ils opèrent une poussée vers le haut de la pyramide en même temps que la figure autoritaire est écorchée, fracturée, abaissée. Ce processus étalé sur trois saisons permet d'affirmer la nature chorale de la série héritée du *soap opera*, genre qui « refuse la notion classique de héros [et] s'oppose au principe manichéen développé dans les westerns, par exemple<sup>1</sup> ». Ainsi, se forme un groupe de survivants avec une faible identité collective, aptes à s'auto-gérer après les premiers émois dus au contexte post-apocalyptique. En fin de troisième saison, la micro-société composée en prend acte et le fonctionnement multifocal du héros collectif évolue : la conception de l'autorité de Rick *bascule* d'un modèle pyramidal à un modèle en pyramide renversée, changeant radicalement et durablement la dynamique collective. Jusqu'à la troisième saison, le collectif a essentiellement la forme d'un *groupe* caractérisé par un rapprochement, un rassemblement géographique. C'est après avoir affirmé une logique collective que l'ambition communautaire (de lieu et d'esprit) prendra le pas à partir de la quatrième saison.

#### **3.1.1. Saison 1 : Formation d'un groupe autour d'un protagoniste policier**

La première saison a essentiellement pour fonction de créer un groupe de survivants confronté à la violente réalité de la chute de la civilisation telle qu'ils la

---

1 Carmen Compte, art. cit., p.12.

connaissaient, en passant d'une ouverture de la série focalisée sur un personnage policier au développement de quelques personnages ayant un rôle dans le schéma actanciel collectif. Ces personnages auront pris acte du caractère irrémédiable de la chute de la civilisation et affirmé leur volonté de survivre dans ce monde post-apocalyptique après l'implosion du CDC (*Center for Disease Control*).

La série commence donc par deux épisodes centrés sur Rick Grimes, figure américaine et normative du héros policier, ersatz post-apocalyptique de *cow-boy* : avec son impeccable uniforme de policier et la rencontre d'un cheval, il incarne le justicier américain par excellence, le garant de l'ordre inspirant confiance dans ce monde dévasté [88/1-2]. Ce modèle s'effrite en même temps que sa monture se fait dévorer, et que Rick ne survit de ses premières rencontres avec des *walkers* qu'à l'aide de survivants solidaires (Morgan Jones et Glenn Rhee). Cette focalisation sur le héros solitaire, au détriment des autres personnages au rôle de faire-valoir, permet de développer progressivement ces autres personnages et de faire circuler les points de vue.

Se réveillant quelques semaines après l'apocalypse dans un hôpital de banlieue dévasté, Rick est d'abord aidé par Morgan Jones et son fils, avant de partir pour Atlanta à la recherche de sa famille. Une fois arrivé au cœur d'Atlanta, il est sauvé d'un encerclement de *walkers* par Glenn Rhee, si bien que la solidarité se manifeste de prime abord comme un impératif de survie. Il impose ensuite cette solidarité et loi de don-contre-don, valeur primaire et durable de la communauté d'esprit formée par le héros collectif, à une équipée de survivants pour échapper d'un bâtiment encerclé de *walkers* en faisant preuve d'ingéniosité, de sang froid et d'organisation, ce qui lui permet d'affirmer son autorité. Ce groupe, constitué de Glenn, Andrea, Merle Dixon, T-Dog, Jacki et Martinez, est une expédition de ravitaillement d'un groupe installé sur les hauteurs aux marges de la ville où se trouvent son épouse Lori, son fils Carl, et Shane, son partenaire, ami et futur antagoniste. Ainsi, l'arc du héros solitaire [retrouver sa famille] est résolu dès la séquence pré-générique de *Tell It to the Frogs* (S01E03).

En parallèle, la série développe progressivement des intrigues à partir des personnages avec lesquels Rick entre en interaction, formant son groupe sur ce schéma pyramidal à l'appui d'un triangle actanciel, dont le deutéragoniste est son ami Shane et la tritagoniste son épouse Lori<sup>1</sup>. Ils forment un triangle amoureux central pendant deux

---

1 Nous sommes attentifs, dans ce contexte, à préférer les termes deutéragoniste et tritagoniste au lieu d'antagonistes. En effet, la complexité des relations entre les personnages, parfois intimes, amicales, amoureuses, conflictuelles, etc., rend réductrice la volonté de cantonner Shane à l'antagoniste de Rick, ou Lori au rôle de mobile dans un triangle amoureux.

saisons. Son fils Carl est le faire-valoir et le mobile des actions de Rick, Shane et Lori. L'ordre policier incarné par Rick et Shane s'effrite puis éclate dans *TS-19* (S01E06) : les désaccords exacerbés par une situation critique font que les deux policiers en viennent aux mains, alors que le rôle antagoniste de Shane s'affermi.

Deux éléments favorisent le développement d'interactions organiques entre les personnages : le rapport à l'espace et la force d'impulsion narrative que constituent les décès. Au niveau du rapport à l'espace, les personnages habitent un campement de fortune avec ses véhicules et ses tentes. Le danger omniprésent et la précarité du camp favorisent le décloisonnement de l'espace et le refus de l'isolement [88/3-7] : les codes du genre imposent des scènes collectives en extérieur[88/8]. Pour développer ses personnages et souder son héros collectif, la série emploie la ficelle scénaristique formée par l'autonomisation de personnages secondaires suite au décès d'un proche, associée à la solidarité induite par les pertes communes. Ainsi, Glenn et T-Dog, sans proches présents, s'illustrent aussitôt par leur solidarité. D'autres vont prendre de l'épaisseur en perdant des proches, surtout lors de l'attaque du camp par des *walkers* à la fin de *Vatos* (S01E04). Ainsi, le pugnace Daryl prend le rôle d'adjuvant solidaire après la disparition de son frère Merle. Carol, femme battue par un mari abusif, perd ce mari dans l'attaque de *walkers* et pioche rageusement son visage dans *Wildfire* (S01E05), dans un geste d'émancipation brutal et morbide. Andrea, avocate spécialisée dans le droit civique, perd sa petite sœur par la même occasion et manifeste des tendances suicidaires. Dale perd son nouvel ami Jim, puis tente de redonner goût à la vie à Andrea avant de la forcer à survivre.

En termes d'enjeux socio-politiques, la première saison instaure un ordre civilisationnel à l'aide de l'effet rassurant de l'uniforme de ses deux policiers. C'est en réalité un ordre apparent, instinctif, imposé par deux mâles dominants. Il correspond à ce que Rancière qualifie de *police* dans son approche politico-esthétique :

[Cette] logique des corps à leur place, [...] évidence sensible de l'ordre « naturel » qui destine les individus et les groupes au commandement ou à l'obéissance, à la vie publique ou à la vie privée, en les assignant d'abord à tel type d'espace ou de temps, à telle manière d'être, de voir et de dire<sup>1</sup>.

Dans *Tell it to the Frogs* (S01E03), Rick et Shane imposent physiquement leur police sur Ed Peletier (le mari de Carol) et Daryl. Par ailleurs, dans cet épisode, une scène éloquente manifeste une répartition traditionnelle et genrée des tâches : la scène de la

---

1 Jacques Rancière, *op. cit.*, p.66.



lessive, assurée par des personnages féminins sous la surveillance du mari abusif [88/9].

Au moment où le CDC implose sous les yeux de ceux qui, à l'inverse de Dr. Jenner et Jacki, ont choisi de survivre dans le chaos post-apocalyptique, et suite à une scène où Rick affirme son autorité sur Shane en lui imposant sa supériorité physique, l'ordre policier apparent commence déjà à se fracturer pour laisser entrevoir la violence proprement tribale du mode de gouvernance qui va s'affirmer dans les deux saisons suivantes. Ce groupe de survivants est constitué de la famille Grimes (Rick, Lori, Carl) et de Shane ; d'adjuvants essentiels à la survie du groupe que sont Glenn, T-Dog et Daryl ; des innocentes Carol et Sophia Peletier ; d'un Dale incarnant la sagesse et d'une Andrea qui ne lui pardonnera pas le chantage qui la priva de son suicide. En six épisodes, la série est passée d'un modèle structuré sur son héros solitaire à un groupe de survivants qui s'entraident. Son agencement reste un enjeu majeur car leur organisation reste instinctivement basée sur l'autorité de Rick, imposée par l'uniforme et par la force.

### **3.1.2. Saison 2 : affirmation d'une autorité tribale dans un espace politisé**

Alors que la première saison maintenait instinctivement un ordre policier sur les résidus de l'ordre civilisationnel, la deuxième saison révèle qu'il n'est que la couverture d'une organisation tribale. Le fonctionnement policier perd son évidence et le groupe entre dans la politique, comprise comme « la pratique qui rompt cet ordre de la police [...] par l'invention d'une instance d'énonciation collective qui redessine l'espace des choses communes<sup>2</sup> ». Ce faisant, elle pose les germes de la formation d'une communauté orientée, non pas vers une civilisation passée et détruite, mais vers un avenir incertain et menaçant pour les personnages et leurs enfants. Pour faire tomber la mascarade de l'ordre civilisationnel, les enjeux narratifs passent par la confrontation à deux altérités : l'antagonisme interne, policier, entre Rick et Shane ; la confrontation de ce groupe à la communauté traditionnelle et patriarcale des Greene, définie comme communauté de sang (relations de parenté), de lieu (la ferme et ses voisins employés) et d'esprit (religion et idéologie commune, rapport ancestral à la terre). Figure de la communauté traditionnelle, la ferme offre un modèle de stabilité. Par contraste, elle met en évidence le fonctionnement tribal du groupe, tout en posant les germes de l'horizon narratif [intégrer une communauté de lieu]. En parallèle, le groupe de survivants se caractérise par la difficulté à établir des valeurs partagées, alors que le comportement de Shane et l'autonomisation des personnages secondaires (Glenn, Carol, Daryl, Dale,

---

2 *Idem.*

Andrea) requièrent une régulation affirmée du fonctionnement collectif.

Des intrigues autour de trois thèmes essentiels structurent la tentative de fixer des valeurs communes après la solidarité posée dans la première saison : les enfants, la répartition genrée des rôles et la mort. La découverte de la ferme des Greene s'impose comme une réponse nécessaire aux dangers que représente la vie nomade pour des enfants inadaptés. Le thème des enfants (leur ménager un rôle dans le récit et un espace où ils peuvent évoluer) est central dans cette deuxième saison et participe à forger les valeurs de la communauté d'esprit : la disparition de Sophia ; la blessure par balles de Carl et sa guérison par les actions de Hershel, de Rick et de Shane, guérison source de débats existentiels entre ses parents ; la grossesse de Lori, nœud qui tend la relation entre Shane et Rick et rend ce dernier conscient de l'importance des compétences vétérinaires de Hershel pour suivre cette grossesse. Des thèmes comme l'armement des enfants ou l'avortement prennent une place centrale afin que la communauté apprenne à se projeter dans un avenir collectif. La répartition genrée des tâches est traitée par la figure émancipatrice d'Andrea dans une communauté gouvernée par des hommes, ou des femmes porteuses de valeurs traditionnelles (Lori) ; et la mort interrogée par trois sous-thèmes : le suicide (conflit entre Andrea et Dale et tentative de suicide de Beth) ; l'avortement (celui de Lori) ; la peine de mort concernant un prisonnier embarrassant.

La dimension chorale de la série s'affirme par le développement d'intrigues plus lâchement liées à Rick : le second triangle incarné par Dale, Andrea et Shane ; les recherches de Sophia, qui mobilisent surtout Daryl et le rapprochent de Carol, formant l'amitié la plus durable de la série ; la romance entre Glenn et Maggie Greene, la fille de Hershel, qui sort Glenn de son rôle d'adjuvant. Autant de lignes biographiques qui prennent de l'épaisseur dans un réseau dramaturgique plus complexe.

En termes de traitement de la question de l'autorité, Rick est sur la ligne de partage entre deux conceptions masculines du pouvoir dont il se fait la jonction puis la synthèse : le modèle de gestion patriarcale d'une communauté stable incarné par Hershel, qui requiert de la diplomatie, et le modèle darwinien incarné par Shane, qui requiert de la virilité autoritaire. Cette opposition lui octroie une position intermédiaire qui lui permet d'affirmer sa suprématie sur un collectif de personnages dont l'autonomie s'est pourtant affirmée entre-temps. Il assied son autorité sur un affaiblissement de part et d'autre de ces deux postures et sur la nécessité de trouver une voie médiane. D'une part, Hershel se voit déboussolé dans sa posture autoritaire et idéologique en comprenant la nature des *walkers* à la mi-saison, faisant voler en éclat une organisation

sociale basée sur cette idéologie éculée. D'autre part, Shane s'ostracise progressivement par sa posture individualiste et forcenée, au point de n'avoir plus qu'Andrea pour adjuvante, et son arrêt de mort est signé après deux tentatives d'assassinat sur Rick.

À la fin de la saison, Shane, l'antagoniste tribal, est mort, et l'invasion de la ferme par les *walkers* achève de faire voler en éclat le semblant d'autorité patriarcale que Hershel avait déjà presque abandonné en mi-saison. C'est dans ce contexte que Rick affirme son autorité : tout en intégrant les valeurs affectives et communautaires portées par les habitants de la ferme Greene, le groupe maintient un fonctionnement tribal par lequel Rick affirme une autorité virile. Après avoir révélé aux autres un secret capital (tous les morts reviennent en *walkers*), après avoir évacué son deutéragoniste de deux saisons, il affirme son pouvoir sur le groupe dans une séquence qui problématise un fonctionnement pyramidal de l'organisation collective, qui trouvera sa résolution dans l'antagonisme collectif avec le Gouverneur dans la saison suivante.

À ce moment, le groupe de nouveau en pleine nature est celui que nous avons analysé dans le deuxième chapitre. Andrea, laissée pour morte et sauvée par une inconnue (Michonne), voit se réaliser sa volonté d'émancipation de manière funeste : isolée du groupe, elle scellera son destin en se rapprochant du Gouverneur. Après le passage de la logique solitaire à la police sur un groupe et le passage de la police à la politique, l'enjeu de cette troisième étape du mouvement sera de passer d'une structure pyramidale à une structure en entonnoir par la mise en tension des deux structures, dernière étape d'un passage d'une logique individuelle à une logique collective.

### **3.1.3. Saison 3 : le renversement du modèle pyramidal**

L'étude de la séquence pré-générique de *Seed* (S03E01) au chapitre précédent a montré que le groupe est miné par une vie sauvage et une dynamique tribale. Face à l'accouchement imminent de Lori, s'installer dans la prison devient nécessaire. Au nom d'un enfermement rendu impératif, le rapport des personnages à l'espace va fortement évoluer du fait du cloisonnement des cellules grisâtres, caractéristique de la prison.

Alors que les personnages s'installent à la prison, le collectif va basculer durant la troisième saison dans une structure en entonnoir, et poser les enjeux narratifs du mouvement suivant, relatifs à la formation d'un héros collectif formant communauté de lieu. Ce changement de logique passe par l'antagonisme collectif avec le Gouverneur, figure d'un individualisme forcené, dont l'hypertrophie confine le personnage à une mégalomanie instrumentalisant le pouvoir. Cette figure est l'antagoniste de Rick dans la

mesure où il est antagoniste du collectif, et ce sont bien deux conceptions du pouvoir qui vont s'opposer après un rapprochement dangereux de la posture de Rick et de celle du Gouverneur. Cette confrontation appellera *in fine* une réforme de la conception du pouvoir au sein du héros collectif. Elle deviendra vitale face à la funeste alternative incarnée par le Gouverneur, et sera formulée par un Rick confronté à ses propres contradictions, qui choisira de revenir sur sa posture dictatoriale.

En réalité, le modèle pyramidal au sein du groupe mené par Rick affiche très tôt ses lignes de fracture, sous l'effet combiné de la mort de Lori et de la naissance de Judith. Ainsi la ligne biographique de Rick affecte beaucoup la dynamique du groupe et là est tout le problème : la posture du chef est minée par Rick, à cran, qui ne cesse de voir des fantômes et se révèle inapte à gérer le groupe. Dans une organisation pyramidale rendue inopérante par la prise de congé du chef, les autres membres doivent s'auto-gérer et s'occuper de la nouvelle-née. Les prémisses d'un fonctionnement collégial du mode décisionnaire naissent dans le brasier de la posture autoritaire fracturée de Rick, qui a perdu son meilleur ami et son épouse en quelques épisodes, si bien que, du triangle actantiel qui formait initialement le haut de la pyramide, il ne reste autour de lui que des fils coupés.

En parallèle, Andrea et Michonne font la découverte de Woodbury. Cette communauté, dirigée par le Gouverneur, fonctionne comme un contrepoint à la prison, comme une apparence idéale aux soubassements dystopiques. « Autocrate mégalomane dont la conduite répond aux seules injonctions de sa jouissance mortifère<sup>1</sup> », le Gouverneur prend le masque d'une autorité rassurante et excelle dans l'exercice et l'instrumentalisation du pouvoir. Il fonctionne comme un *bizarro* Rick, son double maléfique et ce qu'il pourrait virtuellement devenir<sup>2</sup>. Il constitue la synthèse logique inverse de Rick par rapport au couple communauté (Hershel) / individualisme (Shane) : au lieu de mettre un fonctionnement tribal viril au service d'intérêts communautaires, il instrumentalise la communauté pour asseoir sa volonté individuelle. Il a entériné l'impératif de solidarité pour mieux l'utiliser à son profit et renforcer son pouvoir. Il est habité par les fantômes de sa famille défunte et continue d'agir en leur nom au lieu de se battre pour les vivants, conduite d'action dont Rick se rapproche dangereusement en hallucinant les fantômes de Lori et Shane. Charismatique, manipulateur et dissimulateur d'informations, le Gouverneur fait bonne figure auprès de sa communauté pour la

---

1 Arnaud Marie, Benoît Christel, Pierre Magne, *op. cit.*, p.56.

2 Renvoi au chapitre 1.

pousser au conflit au nom d'une lutte contre les terroristes que seraient le héros collectif. Fort de sa stature, il s'illustre dans les scènes d'actions par son immobilité monolithique, se tenant invincible et conquérant au milieu des tirs de balles [94]. C'est un anti-héros individualiste : il s'entoure de personnages secondaires, qui, une fois sous son emprise, gravitent autour de lui, à la fois comme des faire-valoir, comme un bouclier protecteur, et comme des boucs émissaires qu'il n'hésite pas à éliminer dès qu'ils deviennent encombrants. Il est porteur d'un antagonisme structurel car il est l'antagoniste d'un collectif qui autonomise ses personnages, et même de ses proches, qui finissent par le trahir et qu'il assassine tous : Merle Dixon (frère de Daryl), son bras-droit ; Milton, son ami ; Andrea, son amante. De fait, il synthétise la logique narrative et symbolique de l'anti-héros complexe, logique antagoniste d'une structure multifocale du héros collectif formée par autonomisation des personnages secondaires. Ce rapport différent aux membres de la communauté est le moteur du saut qualitatif vers une dynamique résolument chorale, structurée en entonnoir dans les saisons suivantes.

Lorsque Rick refuse de livrer Michonne au Gouverneur – ce qui reviendrait à l'utiliser comme une ressource militaire en dissimulant la tractation aux autres – un premier basculement se produit dans la forme du héros collectif. Rick demande une décision collégiale sur la conduite d'action à tenir face au Gouverneur, et toute la conception du pouvoir évolue par un renversement de la pyramide : la gouvernance se met au service de la communauté, et non l'inverse. L'organisation collective et son rapport à autrui évoluent radicalement : les survivants de la prison, auparavant pris dans la méfiance d'un repli identitaire, entrent dans un processus d'assimilation en intégrant Michonne, Sacha, Tyreese<sup>1</sup> et les habitants de Woodbury sans protection après le massacre de leurs troupes par le Gouverneur. Faire communauté devient alors le nouvel objectif narratif, à l'occasion d'un premier dénouement collectif. À ce moment, et sans compter les figurants de Woodbury, le collectif est composé de Rick, Carl, Daryl, Glenn, Carol, Maggie, Beth, Hershel, Michonne, Judith, Tyreese, Sacha et Karen.

Pour conclure l'analyse de ce premier mouvement, nous pouvons observer que ce passage du héros solitaire à la dynamique communautaire passe par un processus d'autonomisation progressive des personnages secondaires autour d'un protagoniste à évacuer. L'évolution dynamique dans ce sens s'élabore progressivement, mais

---

1 Sur un malentendu, Sacha et Tyreese s'étaient enfuis à Woodbury après avoir découvert le groupe de la prison en plein milieu d'un accès de rage de Rick, qui hallucine des apparitions de Lori.

l'alternative, l'entrée dans une dynamique solitaire et individualiste, trouve sa terrible expression dans la figure de Morgan Jones, qui – nous l'avons passé sous silence – fonctionne comme le second *bizarro* de Rick en troisième saison : ce personnage rencontré dans le *Pilot* (S01E01) resurgit à l'occasion de *Clear* (S03E12) pour figurer l'alternative. Depuis la première rencontre avec Rick, Morgan n'a pas bougé de King's County. Il s'est replié sur sa famille et a perdu son fils par son incapacité à accepter la mort de son épouse. Traumatisé, il parle aux défunts et est tourné vers le passé. En faisant le pont entre le début solitaire et la fin collective de ce mouvement de trois saisons, Morgan fonctionne comme l'inverse tragique que Rick aurait pu devenir s'il n'avait pu compter sur la solidarité collective. Il incarne la direction virtuelle d'une primauté de la communauté de sang sur la communauté d'esprit. À ce titre, Morgan fonctionne comme un second motif de la collectivisation impérative du point multifocal et d'une évacuation du fonctionnement pyramidal au profit d'une structure en entonnoir. Même quand il reprendra le mandat de *leader*, Rick ne sera plus le moteur de la dynamique collective. Il sera l'instrument exécutif de décisions collectives concertées et consensuelles. Les arcs narratifs se développeront alors, non plus à partir d'une figure tutélaire, mais à partir d'un héros collectif de survivants aguerris qui vont apprendre à se mettre au service de la communauté. Cela passera aussi par une gradation des enjeux narratifs : au lieu de protagonistes et d'antagonistes individuels, les conflits prennent l'ampleur d'une opposition entre héros collectif et antagonistes collectifs.

### **3.2. De la saison 4 à No Way Out (S06E09) : faire communauté**

Le second mouvement narratif de la série repose sur un basculement de la définition de l'objectif narratif collectif : le bloc 4A a pour fonction d'établir l'état final du mouvement précédent en montrant le fonctionnement collégial du héros collectif au service de la communauté, et d'instaurer par la même occasion l'état initial et l'élément perturbateur afin de formuler un nouvel horizon narratif commun : former une communauté de lieu. Si les trois premières saisons reposent chacune sur la stabilité d'un camp, la logique de groupe et le nomadisme dominant jusqu'à la prison, où les personnages espèrent élire durablement domicile. Cependant, ce n'est que l'état initial de l'horizon narratif d'une sédentarisation qui sera acquise à Alexandria lors de l'épisode *No Way Out* (S06E09), où ils forment une communauté de lieu avec les résidents et reprennent le lieu aux *walkers* qui l'ont envahi.

Nous allons voir comment le bloc 4A a cette fonction transitoire de poser cet

horizon narratif par la destruction de la prison, qui donne l'impression que nul lieu n'est suffisamment protégé et que les survivants qui composent le collectif sont inaptes à sauver les autres. L'objectif est de donner l'impression que ce héros collectif de survivants aguerris ne peut s'occuper que de lui, et est inapte à gérer une communauté, créant donc une apparente contradiction entre la logique de survie et la mise au service de la communauté. Puis nous observerons comment, de *After* (S04E09) à *The Distance* (S05E11), l'itinérance forcée et les rencontres d'autres groupes retranchent de plus en plus les personnages dans une logique de repli identitaire les réduisant à cette survie nomade, à l'entre-soi d'un groupe de survivants aguerris s'opposant d'une part aux groupes les plus barbares, et d'autre part aux campements les plus protégés, individualistes et claustrophobes. Cette errance sans fin semble alors leur seule option en même temps qu'elle les déshumanise, si bien que certains personnages verront inversement comme impérative l'intégration d'une communauté lorsqu'elle se présentera à eux, malgré le désaccord de Rick. Enfin de *Remember* (S05E12) à *No Way Out* (S06E09), un mouvement de repli identitaire rapproche les protagonistes d'antagonistes par leur volonté de prendre le pouvoir aux Alexandriens. L'assimilation de cette communauté de lieu devient le seul moyen de ne pas perdre l'adhésion des spectateurs en devenant un anti-héros collectif : faire corps avec cette communauté, entrer dans une dynamique de production vertueuse et protéger une communauté stable.

### ***3.2.1. La destruction de la prison inaugure un horizon communautaire***

Dans cette logique transitoire du bloc 4A, un conseil de cinq personnes forme une gouvernance collégiale et oligarchique, inclusive en termes de représentativité : trois femmes, dont deux afro-américaines (Carol, Sasha, Michonne) ; un américain d'origine coréenne (Glenn) et une personne âgée en situation de handicap (Hershel). Rick ne dirige plus, et n'endosse une posture d'autorité que pour reprendre des fonctions de policier, à l'initiative et sous le contrôle du conseil. Si la communauté de la prison est globalement fonctionnelle, les menaces internes vont se multiplier, jusqu'à ce que le Gouverneur, qui instrumentalise les velléités d'un campement mal protégé au nom de ses pulsions bellicistes, ne revienne pour faire éclater cette communauté de lieu, interprétable comme une illusion et une fragilisation du héros collectif.

En effet, si la communauté semble fonctionnelle, elle refuse la possibilité de figurants ou même de personnages inaptes à la survie, traités collectivement comme une

une réserve de figurants (*extra pool*) intégralement décimée dès *Inmates* (S04E10)<sup>1</sup>. Si l'existence de cette communauté est diégétiquement postulée, les structures narratives des cinq premiers épisodes ne lui donnent pas l'épaisseur requise, et ne font qu'introduire ce qui la menace en se focalisant sur quelques héroïques élus qui composent le héros collectif (Rick, Carl, Daryl, Carol, Glenn, Maggie, Beth, Judith, Hershel, Michonne, Sasha, Tyreese, Bob, Lizzie et Mica). Les principales intrigues qui les occupent renvoient donc à ce qui met en danger la communauté : une épidémie qui mobilise la majorité du collectif, entre mise en quarantaine et gestion des malades (Glenn, Sacha, Lizzie) par Hershel, expédition pour trouver des médicaments (Daryl, Michonne, Bob et Tyreese) et isolement des plus vulnérables (Carl, Beth, Judith, Mica). En parallèle, le reste du héros collectif (Maggie, Rick et Carl) s'occupe des *walkers* qui s'amassent sur les grilles de la prison. Enfin, quelques lignes biographiques montrent combien l'ampleur communautaire ne fait qu'augmenter les lignes de fracture et les points aveugles : alcoolisme de Bob ; colère de Tyreese suite à la mort de Karen ; rapport malsain de Lizzie à la mort et aux *walkers* ; et les actes vils de Carol (meurtre des premiers malades Karen et David), qui se fait ostraciser par Rick. Cette décision, qui divise et montre l'insuffisance de la régulation collective et des valeurs communes.

Ainsi la communauté de la prison est sérieusement mise à mal lorsque le Gouverneur arrive. Les deux épisodes qui se concentrent sur la chronique de ce dernier condensent autour du personnage l'ensemble de la circulation symbolique à laquelle le basculement narratif s'était opposé : l'anti-héros solitaire qui trouve une famille en quête d'un salvateur viril et d'une autorité patriarcale essentielle à son fonctionnement mécanique, avant de se lancer sur les routes. La famille recomposée intègre un campement dont le Gouverneur perçoit les failles et décide de prendre le contrôle par force et manipulation, avant d'exhorter les membres du camp à une quête belliciste contre les survivants de la prison dépeints comme des terroristes. Lorsqu'il arrive à la prison dans *Too Far Gone* (S04E08), Rick lui propose de partager cet espace, mais l'horizon communautaire vole en éclats quand le Gouverneur décapite Hershel. Il se fait le symbole de l'impossible compromis d'une communauté post-apocalyptique, et de l'affirmation d'une individualité bestiale qui réduit à néant deux groupes. La prison est détruite et le héros collectif, incapable de savoir qui a survécu au massacre, va se fragmenter en une poignée de petits groupes éparpillés qui fuient le carnage. Cette fuite

---

1 Sur le motif du *redshirt*, cf. note 1 p.75. Si le *redshirt* est généralement embauché spécifiquement pour un rôle, L'*extra pool* ou *background pool* est une réserve de figurants qui servent à remplir le décor, avec parfois un *reaction shot*, mais très rarement un rôle.



du lieu d'habitation préfigure déjà la lutte pour reprendre Alexandria aux *walkers* en fin de mouvement, lutte pour la communauté de lieu en fin de mouvement qui entérinera, par contraste avec la fuite de la prison, la sédentarisation durable dans une communauté.

### **3.2.2. De After (S04E09) à The Distance (S05E11) : une communauté d'esprit nomade pour une impossible communauté de lieu**

La période suivante est caractérisée par une logique de nomadisme imposée au héros collectif (4B) qui s'y résigne ensuite (5A). Cette étape du récit collectif place la tension narrative générale au niveau de la fixation en une communauté de lieu. Cette quête détermine l'organisation des groupes rencontrés dans le sens d'une désorientation de cet horizon narratif jugé inatteignable ou dangereux. Pourtant, la séparation du collectif permet de briser la logique de groupe (caractérisée par le rassemblement spatial) et de solidifier celle de communauté d'esprit.

La fragmentation du héros collectif, brisant temporairement la structure en entonnoir, a pour fonction de continuer l'autonomisation des personnages par un « éclatement narratif » avec une structure moléculaire en mini-foyers<sup>1</sup>. Contrairement au cas de *Lost*, analysé par Hélène Bréda, la séparation est forcée et aléatoire plutôt que volontaire, mais la logique d'éclatement reste la même. Nous verrons comment cet éclatement des personnages en 4B, « une épure, pour ne pas dire *l'âme* de la série<sup>2</sup> », opère en réalité des regroupements thématiques qui renforcent la communauté d'esprit.

La poignée de groupes formés ont en fait tous une logique de composition thématique : Rick, Carl et Michonne forment le centre névralgique du héros collectif, appelé à former plus tard une famille recomposée. Inversement, Daryl et Beth forment un duo limite, qui s'illustre dans *Still* (S04E12), aux identités antithétiques mais dont la solidarité entérine les valeurs d'entraide, même si les circonstances les séparent et Beth disparaît. Carol, Tyreese, Lizzie, Mica et Judith forment un ersatz de famille rapiécée et monstrueuse, qui éclate en lambeaux dans *The Grove* (S04E13) et dont les horribles soubassements mettent à rude épreuve la solidarité de la communauté tout en imposant une radicale « *éthique de la confiance*<sup>3</sup> ». Sacha, Bob et Maggie forment un trio caractérisé par une solidarité interne et des liens affectifs qui les tirent vers l'extérieur, mais qui se réunissent autour d'un thème amoureux : amour naissant entre Bob et Sacha qui les soude ; amour de Maggie pour Glenn qui leur donne une direction. Enfin, Glenn,

---

1 cf. Hélène Bréda, *op. cit.*, pp.176-178.

2 Arnaud Marie, Benoît Christel et Pierre Magne, *op. cit.*, p.15

3 *Ibid.*, p.84

isolé, devient un symbole d'espérance et d'assimilation, puisqu'il compose avec une ancienne rivale et des inconnus : Tara, seule survivante de la communauté amenée par le Gouverneur à la prison ; Abraham, Rosita et Eugene, ersatz d'équipée militaire en route vers Washington pour sauver le monde.

Cette dislocation permet paradoxalement de renforcer les liens et les valeurs du collectif : solidarité, parenté, amitié, amour, entraide, intégration et espérance rassemblent les personnages. En outre, c'est la direction partagée vers une communauté de lieu qui les fédère, même si leurs espoirs peuvent varier d'un personnage ou d'un groupe à l'autre. C'est ainsi que, mus par des valeurs communes mais avec des objectifs différents, ils prennent tous la direction de Terminus et forment une communauté nomade liée par un même rapport à l'espace : les rails de chemins de fer qui les mènent à Terminus [99]. Par cette itinérance forcée vers l'objectif d'une communauté de lieu qui forge leur communauté d'esprit, le héros collectif se rassemble à Terminus entre *Us* (S04E15) et *A* (S04E16). Terminus et son réseau de rails n'est en fait que la toile d'araignée d'une communauté cannibale. La réunion macabre se solde dès *No Sanctuary* (S05E01) par une évasion de la boucherie, pour un héros collectif qui refuse d'être traité comme du bétail, traumatisé et d'une méfiance radicale suite à cette expérience morbide. Les dix premiers épisodes de la cinquième saison mettent en tension la destination d'un héros collectif, qui semble voué à l'errance et aux dislocations fréquentes dans des épisodes relativement autonomes du fait du foisonnement des arcs narratifs, une logique d'organisation du montage sériel que nous analyserons dans le cinquième chapitre.

En même temps, on en arrive de nouveau à une caractérisation darwiniste entre forts (héros collectif) et faibles (résidents communautaires). Comme nous l'avons analysé dans le premier chapitre, ils sont confrontés à des personnages qui préfigurent la caractérisation des résidents d'Alexandria à la fin du mouvement narratif : faibles, inaptes à la survie, et exploitant les aptitudes de survie des autres pour compenser leurs propres manques, qu'ils dissimulent derrière des postures ou des rôles sociaux (savant, prêtre, militaire, policier, etc.) [100/1+3]. Cela problématise l'intégration possible de toute communauté avant qu'une sérieuse opportunité ne se présente. S'installant provisoirement dans une église, ils rencontrent le père Gabriel, à la robe impeccable, pacifiste sujet à des crises existentielles aux conséquences néfastes [100/1-2]. *Self Help* (S05E05), centré sur Eugène, Abraham, Rosita, Glenn, Maggie et Tara partis sauver le monde, révèle qu'Eugène n'a du savant que la posture et l'éloquence, et qu'Abraham n'a du militaire que la carrure et une mission factice : contre-productif, Eugène prétend

avoir une solution à l'apocalypse pour profiter de la protection du groupe tout en sabotant sa propre entreprise. Enfin l'arc principal est celui de Beth : dans *Slabtown* (S06E04) elle intègre le *Grady Memorial Hospital* d'Atlanta, micro-société dysfonctionnelle et mécanique, qui n'a rien de la communauté puisque ses membres en exploitent les rouages pour assurer leur survie individuelle, chacun y ayant une fonction sur la base du contrat social et de l'uniforme qui aliène l'individu dans sa fonction. Beth en meurt sous les yeux de ses sauveurs, qui refusent d'intégrer une société d'égoïstes qui s'exploitent les uns les autres. Ils perdent Tyreese dans *What Happened and What's Going On* (S05E09), en essayant de raccompagner Noah, un ami de Beth rencontré à l'hôpital, pour découvrir sa communauté détruite, mise à sac par les barbares que sont les Loups.

La fin de cette étape se caractérise par un groupe de survivants aguerris rassemblé, mais miné par des pertes dues à ce nomadisme instable [100/4]. Des personnages (Rick et Glenn) voient tout nouvel horizon comme une source de maux. D'autres voient la nécessité impérieuse d'une destination, si bien que Michonne pousse le collectif dans la direction de Washington. De nouveau réduit à la forme du groupe, le héros collectif fait la rencontre d'Aaron, un diplomate missionné pour recruter des nouveaux membres dans la communauté d'Alexandria. Dans *The Distance* (S05E11), la méfiance de Rick combinée à la décision collective d'intégrer la communauté les pousse à des raisonnements paranoïaques et dangereux pour y parvenir. Le héros collectif, composé de Rick, Carl, Judith, Michonne, Daryl, Carol, Glenn, Maggie, Sacha, Tara, Eugene, Rosita, Abraham, Gabriel et Noah, entre dans cette communauté. C'est le premier pas d'une ouverture dynamique qui va radicalement faire évoluer l'ampleur de la micro-société, le rapport à l'espace et aux autres. L'intégration d'une communauté est le principal enjeu narratif de la fin de ce mouvement. Après s'être dangereusement rapproché de la logique de groupe, le héros collectif épouse la forme d'une communauté de lieu et achève de changer de dénomination, de passer de « *group* » à « *community* ».

### **3.2.3. De Remember (S05E12) à No Way Out (S06E09) : former une communauté de lieu post-apocalyptique.**

Cette dernière période du mouvement de communautarisation du héros collectif se fait en deux étapes dynamiques : un repli identitaire des survivants aguerris comme anti-héros collectif en même temps qu'une assimilation dynamique de ces personnages moins aptes à la survie en 5B ; puis, en 6A, fin de l'assimilation de ces personnages en

même temps qu'un repli identitaire du héros collectif à l'échelle de la communauté face aux dangers représentés par les *walkers* et les barbares Loups, et donc enveloppement de la communauté alexandrienne par l'identité du héros collectif.

Dans un premier temps, observons en quoi ce passage du nomadisme à la sédentarité passe par la découverte d'une *gated community* dont la caractérisation creuse l'écart entre deux collectifs aux expériences radicalement opposées. Elle inaugure un nouveau rapport à l'espace pour ce héros collectif nomade : douches, intérieurs propres et rangés, accès à l'électro-ménager, espace sécurisé et cloisonné d'une banlieue riche, confiance tacite entre des personnes qui se connaissent à peine et possibilité d'adopter une voix au niveau sonore normal sans ameuter une horde de *walkers* [101/1-5]. La logique d'éclatement narratif laisse place à un rassemblement qui ramène une forte succession linéaire des épisodes. Le réseau d'interactions et de relations est plus complexe et facilité par le partage d'un même espace, dont le cloisonnement modifie la manière de relier les interactions, par opposition au nomadisme qui empêchait toute vie privée, forçait le héros collectif à partager des lieux confinés la nuit et à évoluer en extérieur le jour. Le tissage narratif de *Remember* (S05E12) à *Conquer* (S05E16) fonctionne sur le principe du « métier à tisser », où les membres du héros collectif fonctionnent comme les « fils de chaîne » arrimés à la structure narrative, et où les Alexandriens fonctionnent à quelques exceptions près (Deanna, Aaron, Nicholas, Jessie et Sam) comme des « fils de trame » formant des motifs sur les fils de chaîne<sup>1</sup>. Cette évolution du rapport à l'espace perturbe plusieurs personnages (Carl, Sacha, Rick et Daryl), qui ressentent un fort besoin de sortir occasionnellement d'Alexandria.

La possibilité de ce héros communautaire devient l'enjeu narratif dans la mesure où le héros collectif qui découvre Alexandria observe rapidement l'hypocrisie de cette communauté, dont l'ordre social laisse entrevoir des lignes de fracture de toutes parts. Dirigée par une ancienne élue au Congrès (Deanna), située dans une zone évacuée, cette société utopique figure le rétablissement possible d'une civilisation. Ses membres aveugles ne font pas corps : ils ont intégré la nécessité de s'assembler pour survivre, mais rêvent de faire société sans affronter les problèmes d'organisation qui les gangrènent. En témoignent plusieurs drames dont notre héros collectif sait qu'ils auraient pu être évités par leur *reliance*, leur éthique de la confiance.

Très rapidement, l'horizon narratif s'avère être la prise de pouvoir à Alexandria par le héros collectif pour former un héros communautaire, mais les modalités de cette

---

1 cf. Hélène Bréda, *op. cit.*, pp.178-181.

prise de pouvoir sont au départ incertaines. Le héros collectif s'illustre par les compétences de ses membres, qui reçoivent des postes à responsabilité. La communauté perçoit leur valeur mais craint cette prise de pouvoir : Rick et Michonne endossent les uniformes de policiers [101/6] ; Maggie endosse un rôle politique auprès de Deanna ; Glenn et Tara entrent en conflit avec les chargés de l'équipe de ravitaillement ; Abraham s'illustre sur le chantier d'extension du mur ; Sacha prend les tours de garde ; Carol se rapproche du garde-manger ; Daryl devient recruteur aux côtés d'Aaron. Le héros collectif s'intègre dans ce réseau communautaire et, de même que Rick servait de point focal à la découverte d'un groupe en première saison, le héros collectif sert ici de point multifocal pour découvrir le fonctionnement et les lignes de fracture de cette communauté.

Ainsi, de la même manière qu'à la fin de la troisième saison Rick se rapprochait dangereusement des caractéristiques de l'antagoniste, le héros collectif est sur le point de se transformer en anti-héros collectif par évolution stationnaire et repli identitaire des survivants aguerris au détriment des résidents. Ils pensent que les Alexandriens sont perdus d'avance, et qu'il leur est impossible de les aider. En fin de 5B, alors que les perspectives du héros collectif et des habitants d'Alexandria semblent inconciliables, une nouvelle mort (l'époux de Deanna) cause une brusque évolution de la communauté qui accepte d'écouter le héros collectif, alors que celui-ci tente de se mettre au service de la communauté alexandrienne. Deanna prend quelque peu congé de son mandat de gouvernance de la même manière que Rick en troisième saison, ce qui permet au héros collectif d'affirmer son organisation.

C'est par nécessité et contre une altérité que le héros communautaire va se former. En perdant de nombreux membres, et sous le regard désapprobateur de Morgan Jones, pacifiste radical qui rejoint enfin Rick, le héros collectif tente tant bien que mal de préparer cette communauté à survivre. Aptitude ou inaptitude, valeurs communes ou opposées, c'est dans le fond la volonté de protéger la communauté et d'y habiter ensemble qui s'affirme en 6A. Durant ce bloc, la communauté est confrontée à la barbarie des vivants et des morts, à une horde de *walkers* d'une ampleur inédite qui finit par envahir Alexandria en s'immiscant dans les brèches ouvertes par l'attaque des Loups dans *JSS* (S06E02). Les Loups forment le *bizarro* collectif : s'ils ne parviennent pas à faire communauté à Alexandria, leur trajectoire les ramènera irrémédiablement à cette barbarie sans nom à laquelle ils ont déjà été confrontés pendant la période nomade. *No Way Out* (S06E09) est l'épisode où le héros communautaire se forge par le nettoyage de

l'infestation de *walkers*, par un héros collectif qui s'ouvre au rôle de certains résidents (essentiellement Gabriel, Denise, Enid et Eugene). C'est à ce moment qu'Alexandria fait corps, parce qu'ils partagent l'horizon commun d'un vivre-ensemble qui gomme la ligne de démarcation entre un « eux » et un « nous », encore existante à l'épisode précédent. Les membres du collectif agissent à l'inverse de leur action suite à l'infestation de la prison : au lieu de s'éparpiller à l'extérieur, ils se rassemblent à Alexandria pour la reprendre, y compris Enid, Glenn, Daryl, Sacha et Abraham, qui étaient à l'extérieur. C'est à ce terme d'une communautarisation du héros collectif, que le point multifocal évolue de nouveau, et que s'achève le second mouvement de la croissance du héros collectif, qui va respirer pendant une ellipse d'un mois et *The Next World* (S06E10).

Au terme de ce long mouvement, le héros collectif est passé du groupe de survivants aguerris aux proportions et enjeux d'une communauté post-apocalyptique. Le passage à un autre ordre d'idée des enjeux narratifs – former un réseau de communautés – peut donner l'impression que cette ambition communautaire est rapidement battue en brèche, mais il n'en est rien. Outre le maintien d'Alexandria à l'écran, le maintien de figurants ou de personnages secondaires peut signifier que cet objectif est durablement atteint. En effet, en début de mouvement, nous avons repéré que l'impossibilité de faire figurer durablement les membres d'une communauté de lieu à travers le massacre expéditif de l'*extra pool* de la prison était un signe de l'échec de l'ambition communautaire. Or la page de l'encyclopédie en ligne de la série qui liste les figurants d'Alexandria montre que la série a constitué une communauté durable de figurants, d'*extras*, puisque certains apparaissent régulièrement de la cinquième à la neuvième saison<sup>1</sup>. Par ailleurs, c'est à partir de ce moment que des personnages secondaires peuvent faire des apparitions récurrentes sans être, ni des *redshirts*, ni dans une position de pouvoir. Avoir des figurants ou des personnages secondaires qui survivent plusieurs saisons devient une possibilité que le resserrement et l'itinérance du héros collectif interdisaient auparavant. Le troisième mouvement de la série sera de fédérer un réseau de communautés se partageant une même région.

---

1 Walking Dead Fandom, « Background Survivors (TV Series)/Alexandria Safe-Zone | Walking Dead Wiki | FANDOM powered by Wikia », page d'encyclopédie communautaire en ligne créée le 30/03/2015, modifiée pour la dernière fois le 13/05/2019, consultée le 16/05/2019, URL : [https://walkingdead.fandom.com/wiki/Background\\_Survivors\\_\(TV\\_Series\)/Alexandria\\_Safe-Zone](https://walkingdead.fandom.com/wiki/Background_Survivors_(TV_Series)/Alexandria_Safe-Zone)

### **3.3. De *The Next World* (S06E10) à la saison 9 : fédérer un réseau de communautés**

La troisième étape de la croissance du point multifocal qui donne sa structure au héros collectif, n'est autre que la fédération du réseau de communautés vivant dans un même secteur. J'estime que ce mouvement est encore loin d'être achevé car le réseau n'est pas encore totalement agencé ni sécurisé en fin de neuvième saison. L'arc narratif de l'antagonisme avec Negan et les Sauveurs en occupe la majeure partie, mais sa résolution en huitième saison ne suffit pas à fédérer le réseau. La longueur de ce mouvement, comportant des phases de dénouement, est proportionnelle à l'ampleur des enjeux narratifs. Encore une fois la montée des enjeux va rendre implicite de nombreuses intrigues qui reprennent des thèmes sédimentés dans les saisons précédentes, qui continuent d'influencer la conduite du récit (comme des conflits personnels ou internes à la communauté), mais qui sont pris dans une architecture socio-narrative aux enjeux beaucoup plus amples. Nous serons aussi beaucoup plus rapides sur ce troisième mouvement dans la mesure où son inachèvement nous empêche d'avoir le recul nécessaire pour comprendre la préparation de son dénouement.

Nous diviserons l'analyse de ce troisième mouvement en trois parties. De *The Next World* (S06E10) à *The First Day of the Rest of your Life* (S07E16), l'objectif narratif est de rassembler plusieurs communautés d'une même région autour d'une communauté ennemie partagée : les Sauveurs dirigés par Negan. L'arc majeur de la huitième saison sera de libérer les communautés de son emprise féodale. Enfin, durant la neuvième saison, si les communautés ont retrouvé leur souveraineté, leur autonomie et un respect mutuel, l'agencement gouvernemental, économique et militaire est loin d'être acquis. La neuvième saison s'achève sur une amélioration de cette fédération à l'appui d'un nouvel ennemi commun (les Chuchoteurs) : alors que les Sauveurs menaçaient la liberté des communautés par un joug important, les Chuchoteurs problématisent les relations et l'identité partagées par ces différentes communautés.

#### **3.3.1. De *The Next World* (S06E10) à *The First Day Of the Rest Of Your Life* (S07E16) : ouvrir le point multifocal à un ensemble de communautés**

Suite à la reprise d'Alexandria, les personnages vont découvrir par l'intermédiaire de Jesus, que leur région n'est pas inhabitée. La sédentarité du héros collectif va s'ouvrir aux enjeux du partage d'une région géographique avec d'autres communautés. C'est ainsi qu'ils découvrent la Colline et concluent un marché avec eux : contre des vivres, les résidents d'Alexandria s'engagent à débarrasser la Colline du joug

de Negan et des Sauveurs, sans prendre la mesure de cet engagement. Ils vont découvrir que les Sauveurs sont bien plus nombreux et organisés qu'ils ne l'escomptaient, contrairement à tous les ennemis rencontrés auparavant. Au sein de la communauté, l'enrichissement du registre mélodramatique et la multiplication des romances donne l'impression d'un dénouement heureux, jusqu'à l'arrivée de Negan entre le dernier épisode de la sixième saison et le premier de la septième.

Negan impose son joug aux résidents d'Alexandria en battant à mort deux personnages emblématiques du héros collectif : Glenn et Abraham. Cette arrivée fracassante a le même effet que la destruction de la prison entre 4A et 4B : passer d'un état final apparent à la définition de nouveaux enjeux narratifs, par le biais d'un éclatement en mini-foyers similaire à l'éclatement en 4B, si ce n'est que les foyers constitués renvoient aux communautés sous le joug de Negan. Ainsi le héros collectif se fragmente de nouveau pour une nouvelle ouverture du point multifocal au réseau de communautés, et les épisodes autonomes en 7A – que nous analyserons pour comprendre la logique du montage sériel dans le cinquième chapitre – servent à introduire ces différentes communautés à l'appui de quelques points de vue : après avoir fui Alexandria avant l'arrivée de Negan, Carol et Morgan découvrent le Royaume dirigé par le roi Ezekiel dans *The Well* (S07E02). Sa gouvernance spectaculaire, théâtrale et illusoire rassemble sa communauté autour de certains idéaux, malgré une triste réalité par laquelle Ezekiel et quelques fidèles cachent à leur communauté l'emprise des Sauveurs. Dans *The Cell* (S07E03), nous découvrons le Sanctuaire, lieu d'habitation des Sauveurs à travers le point de vue de Daryl et Dwight (puis Eugène à partir de 7B) : cette société totalitaire fonctionne sur un schéma pyramidal très individualiste, rigide, hiérarchisé, et toute son identité découle de Negan, sur la base du culte du chef et d'un emprisonnement accepté ou forcé. Dans *Service* (S07E04), nous découvrons combien le joug totalitaire des Sauveurs se combine très mal avec la structure politique alexandrienne en entonnoir. *Go Getters* (S07E05) se focalise sur Maggie, Sacha et Enid, réfugiées à la Colline à l'aide de Jesus, une communauté paysanne en entonnoir, mais dont le gouvernant Gregory est un piètre administrateur, si bien que Maggie s'y impose comme dirigeante. Enfin, dans *Swear* (S07E06), Tara découvre les Bords de mer (*Oceanside*), communauté matriarcale insulaire, dont tous les hommes sont morts suite à leur tentative de lutter contre Negan, d'où cette fuite et cette réclusion forcées. La fédération de ce réseau détermine les enjeux narratifs des deux saisons suivantes, autour de l'idée que, quel que soit leur mode de gouvernance et quelle que soit leur manière de



gérer le joug imposé par les Sauveurs, ce joug n'est pas tenable sur le long terme. Par ailleurs, la figure de la route revient mais n'a plus le même sens : auparavant symbole d'une itinérance ouverte ou toile d'araignée d'une communauté centrale, le réseau de routes forme les liens entre les communautés, ce qui les relie, les sépare, les rapproche, et sous la domination des Sauveurs. Ce n'est plus un espace à explorer, mais un espace à conquérir et sécuriser, autant que l'intérieur des murs des communautés.

En 7B, après avoir posé les bases d'une résistance à ce joug, le héros collectif va commencer à relier cet ensemble de communautés en essayant de mobiliser des ressources pour lutter contre les Sauveurs. Ils découvriront une nouvelle communauté, les Charognards (*Scavengers*), menés par Jadis, qui vivent de déchets dans une décharge, et ne s'engagent que dans les combats gagnés d'avance. Cette lutte, dans laquelle les communautés craignent d'abord de s'engager, devient rapidement impérative. Alexandria est ainsi secourue de l'alliance entre Sauveurs et Charognards par la Colline et le Royaume, initiant une guerre qui occupera la huitième saison. Cette esquisse d'un « nous », encore vide car seulement formé dans un antagonisme contre le rouleau compresseur du système néganien, est la première pierre de la définition de valeurs communes de souveraineté autonome.

### **3.3.2 Saison 8 : relier les communautés dans une guerre commune**

Outre la guerre meurtrière contre les Sauveurs, l'objectif narratif de la huitième saison est de proposer des valeurs communes pour permettre la cohabitation de ces communautés après leur libération. La septième saison cloisonnait et hiérarchisait les communautés sous l'emprise des Sauveurs. Il s'agit désormais de s'en libérer et de les relier, en cassant par la même occasion la logique de pôles autonomes constitutive des communautés. C'est ainsi que, même dans le contexte d'une guerre, ce ne sont plus tant les communautés qui sont au centre de l'attention que leur reliance, à l'appui des personnages dont les déplacements établissent ces relations. De même que la mort de Lori avait motivé Rick à faire évoluer le fonctionnement du groupe en troisième saison, la mort de Carl en milieu de huitième saison entraîne un enragement meurtrier du chef militaire et un soubresaut humaniste dans le sens d'une régulation commune et partagée des communautés, esquissée par la définition d'anti-valeurs que sont la guerre et la vengeance. La mort accidentelle de Carl rappelle au collectif que l'ennemi est l'épidémie (CsO), une source de chaos que les luttes intestines de l'organisme ne font qu'alimenter.

La guerre est particulièrement destructrice : de nombreuses morts de part et

d'autre, des relations conflictuelles et luttes de pouvoir au sein des deux camps sur les moyens de mener la guerre, entre recherche d'une victoire efficace et tentative de conserver un semblant de décence. Ces deux objectifs, qui semblent inconciliables et qui plongent de nombreux personnages dans leurs retranchements meurtriers, minent la structure narrative à partir d'un délitement de la cohésion du héros collectif. Les séquences de fondus enchaînés entre des gros plans au ralenti des visages des personnages, caractéristiques de la huitième saison, expriment que le héros collectif se réduit à un ensemble d'individus juxtaposés et aliénés dans une guerre insensée [107]. C'est en se rapprochant très dangereusement des anti-valeurs évoquées ci-dessus que le réseau de communautés va *in fine* se définir contre elles. En cours de saison, le héros collectif en arrive à cette même logique de repli identitaire et d'évolution stationnaire par laquelle les massacres et destructions de communautés réduisent le héros collectif à deux fronts d'un antagonisme, polarisés entre le Sanctuaire et la Colline : sans compter tous les avant-postes des Sauveurs attaqués, le Sanctuaire lui-même est temporairement envahi de *walkers* dès *Mercy* (S08E01) ; dans *How It's Gotta Be* (S08E08) et *Honor* (S08E09), Alexandria se fait bombarder et le Royaume se fait envahir après avoir perdu toutes ses troupes, si bien que leurs résidents se réfugient à la Colline ; les Bords de mer perdent leur dirigeante suite au refus de s'engager dans le combat ; des Charognards massacrés par Simon (le second de Negan) dans *The Lost and the Plunderers* (S08E10), il ne reste plus que Jadis, traumatisée de les avoir fait passer au broyeur comme de la viande hachée.

La lutte acharnée entre les deux fronts refrène la définition de valeurs communes, impossibles à tenir dans un contexte guerrier, et la mort de Carl pousse Rick dans ses retranchements. Le héros collectif est tiraillé entre ceux qui veulent la victoire coûte que coûte, et ceux qui estiment que la quête d'une telle victoire n'est que la vaine perpétuation du cycle de la violence, dans la mesure où les membres du héros collectif se rapprochent dangereusement des méthodes meurtrières des Sauveurs et donc de devenir, là encore, un anti-héros collectif. Suite à la trahison et au sabotage des armes des Sauveurs par Eugène, c'est contre un refus catégorique de la logique belliciste et vengeresse que le collectif se positionne et que Rick pose les bases de la cohabitation d'un réseau de communautés, en préférant garder Negan prisonnier que de l'exécuter, faisant ainsi du tyran un exemple et suivant les enseignements de son fils. Libérées, ces différentes communautés vont pouvoir cohabiter dans la paix, ce qui n'est en réalité que le premier pas dans le sens d'une fédération du réseau de communautés.

### 3.3.3. Saison 9 : Fédérer le réseau de communautés

Si les communautés retrouvent liberté et autonomie, leur fédération est loin d'être gagnée. Les cinq premiers épisodes de la neuvième saison montrent que fixer des règles communes et imposer une solidarité entre des communautés auparavant rivales semble impossible et le maintien du réseau est sous tension. *A New Beginning* (S09E01) reprend le héros collectif après une ellipse de dix-huit mois, visiblement insuffisante pour faire oublier les luttes passées et offrir le nouveau départ promis par le titre. Les multiples lignes de fractures de l'ordre mis en place par Rick et Michonne trouvent leur épice dans le désaccord de Maggie et Daryl quant au fait d'avoir refusé d'exécuter Negan. Tractations économiques, mise en commun des ressources pour construire un pont entre les communautés, exécutions sommaires de Sauveurs par des habitantes des Bords de mer vengeresses, insatisfaction croissante de certains membres du héros collectif avec ce nouvel ordre : c'est probablement que sa définition par une structure centralisée (même en entonnoir et symbolique) par un *leader* fédérateur est impossible.

Le motif du pont est central dans une forme collective qui doit peut-être se dépourvoir de son centre pour adopter une forme de réseau rhizomatique : sans unité ni totalité, le rhizome conçu par Gilles Deleuze et Félix Guattari se caractérise par la connexion, l'hétérogénéité et la multiplicité, la rupture assignifiante (par opposition aux ruptures signifiantes de la structure) et la cartographie plutôt que l'arborescence ou le calque<sup>1</sup>. L'on pourrait dire que ce déploiement rhizomatique anime le développement spatio-temporel de la série depuis ses premières saisons mais se révèle brutalement par la disparition de Rick, son point de déploiement sériel<sup>2</sup>. L'explosion simultanée de Rick et du pont dans *What Comes After* (S09E05) est très symbolique à cet effet : le *leader*, fédérateur du réseau, disparaît en même temps que le principal motif qui permet de relier les communautés. Le réseau est si durablement blessé qu'il lui faudra des années pour commencer à résorber les plaies ouvertes par cette double destruction. Une ellipse de six ans fait couler suffisamment d'eau sous les ponts éclatés pour permettre à la reliance des communautés, qui ont évolué relativement séparément, de cicatriser. Entre-

---

1 Sur ce concept, cf. Gilles Deleuze et Félix Guattari, « Rhizome (introduction) », *Capitalisme et schizophrénie t.2 : Mille Plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1980, pp.9-37.

2 D'où, peut-être, la mort antérieure de Carl pour éviter de voir en lui un héritier, et le motif structurant de l'arbre (s'opposant au rhizome) dans la huitième saison, comme pour dire adieu à une forme avec structure arborescente dotée d'un centre : « Un rhizome peut être rompu, brisé en un endroit quelconque, il reprend suivant telle ou telle de ses lignes et suivant d'autres lignes ». *Ibid.*, p.16. Nous reviendrons sur le concept de rhizome pour décrire la temporalité et le rapport à la mémoire en 4.2.3., p.130.

temps, le Sanctuaire a été abandonné et ses membres se sont répartis dans les autres communautés, quand ils n'ont pas sombré dans le brigandage itinérant. Alexandria est dirigée par un conseil fortement attaché à la posture autoritaire de Michonne qui reprend le mandat de Rick ; Ezekiel et Carol sont ensemble roi et reine du Royaume ; la Colline est une démocratie abandonnée de Maggie, successivement dirigée par Jesus et Tara qui meurent tous deux des premières confrontations avec les Chuchoteurs ; les Bords de mer semblent maintenir une gouvernance matriarcale et dynastique.

La fédération du réseau s'avère complexe et se fera sur toile de fond d'un nouvel antagonisme avec les Chuchoteurs, communauté barbare, nomade, faisant corps avec les *walkers* en se revêtant de leur peau et en s'immisçant dans les hordes, par vocation et non par nécessité. Ils opposent un modèle de reliance sauvage à la civilisation des différentes communautés. Alexandria, auparavant moteur de la reliance, s'est repliée sur elle-même à l'initiative de Michonne, alors que les trois autres communautés semblent maintenir des relations, avec des échanges économiques et des flux migratoires. Seulement, l'arrivée des Chuchoteurs les poussent à s'unir face à ce nouvel antagoniste extérieur qui va permettre au réseau de communautés de définir une identité commune. L'antagonisme se renforce alors que le héros collectif octroie l'asile à Lydia, la fille de la dirigeante des Chuchoteurs, Alpha. La Colline, le Royaume et Alexandria vont successivement accorder l'asile à Lydia, décision qui va participer à forger des valeurs communes. L'organisation d'une foire par le Royaume permet aux communautés de se rassembler autour de cet événement, symbole d'entraide, d'échanges, de lien social et de divertissement. Le rassemblement des dirigeants des quatre communautés donne lieu à la signature de la charte de coalition rédigée des années auparavant par Michonne, signe d'une fédération des communautés en cas d'attaque. Quelques heures plus tard, les Chuchoteurs s'emparent de dix habitants de la Coalition qu'ils décapitent et empalent sur des piquets qui marquent une nouvelle frontière. En fin de neuvième saison, la reliance du réseau passe encore par une perte commune, un ennemi commun, une entraide instituée en cas d'agression (coalition), et d'un événement culturel fédérateur : la foire.

Ce long chapitre nous a permis de montrer comment la croissance d'un héros collectif peut être l'objet d'un récit sur le long cours, du fait de la tension imposée par le contexte post-apocalyptique sur l'homéostasie des communautés. L'évolution des enjeux narratifs permet de nombreuses variations thématiques et de nombreuses configurations spatiales. C'est ainsi que l'identité collective passe du héros solitaire au

réseau de communautés, dans une croissance perpétuelle qui fait évoluer les enjeux socio-culturels à la mesure du héros collectif. Nous avons analysé comment des moments de basculement le font changer de forme et d'horizon narratif en exploitant des méthodes d'analyse socio-narratologique. *The Walking Dead* forme son squelette narratif sur le mode d'une croissance et d'une complexification d'enjeux qui ne cessent de se stratifier. Le collectif est pris dans un mouvement instable de perpétuelle transformation, par laquelle un nouveau mouvement préfiguré par quelques éléments à la fin du précédent s'enchaîne immédiatement après celui-ci.

Dans le quatrième chapitre, nous allons examiner comment le rapport collectif à la temporalité permet de décliner spécifiquement cette identité collective sans la rabattre sur un œcuménisme formulaire. La chronologie du récit que nous avons esquissée repose en effet sur une tentative de baliser les mouvements et l'évolution du héros collectif. Autour de la notion centrale de mythologie, définie par Florent Favard, il s'agira désormais de comprendre comment la forme du récit, sa texture, permet d'enchevêtrer des rapports particuliers au temps et de produire une expérience singulière de la temporalité. Une série chorale est une fiction collective, politique, qui donne sa pertinence et son épaisseur à une pluralité de perspectives. Après avoir montré comment les enjeux collectifs sont le moteur du récit audiovisuel long, il s'agira de montrer comment la série forme un rapport collectif à la temporalité, spécifique à la série, qui favorise une pluralité de points de vue sans perdre consistance, à l'appui de la gestion stratifiée de la temporalité, évoluant organiquement par catastrophes successives.

## Chapitre 4 : L'instant et l'effondrement : une mythologie de l'oubli pour organiser et rythmer les dérives du collectif

Nous avons montré comment la forme multifocale du héros collectif évoluait au fil des changements d'organisation collective, des mouvements et des basculements narratifs. Nous allons désormais voir comment la mythologie propre à une série permet de bâtir une image du temps collectif cohérente, tout en maintenant l'ambiguïté requise à l'élaboration d'une fiction collective. Nous l'avons vu dans le chapitre précédent : la seule progression envisageable est la croissance du héros collectif. Autrement dit, en concordance avec l'objectif de ce mémoire consistant à examiner les relations entre sérialité télévisuelle et collectif dans les séries chorales, nous allons voir comment *The Walking Dead* propose l'élaboration d'une mythologie collective organique.

Au terme de son bilan historiographique sur la notion de mythologie, Florent Favard en donne une définition assez large, à laquelle nous rappelons le rapprochement de la définition sémantique de « texture » opéré par Vladimir Lifschutz par renvoi aux travaux de Lubomir Doležel sur le motif comme structure fondamentale des mondes fictionnels<sup>1</sup>. Ainsi, la mythologie est :

[Le] récit à l'échelle de la série télévisée. [D'abord mécanique, elle est devenue organique. Elle désigne peut-être, en creux, le récit progressif, prospectif, de la forme longue audiovisuelle]. [Elle] désigne non seulement les arcs narratifs mais aussi les réseaux de symboles, la dynamique [de déploiement et] de saturation du monde fictionnel, jusqu'à la dimension purement encyclopédique du récit<sup>2</sup>.

La texture, telle que l'a définie Lubomir Doležel, n'est ni plus ni moins que la forme que prend le texte, et qui au-delà de sa fonction extensionnelle (référentielle, neutre), possède une richesse intensionnelle propre (une formulation, un style, « une façon de »). C'est la fonction intensionnelle qui est la plus importante pour la texture : c'est elle qui donne à la formulation d'un même motif – une micro-structure narrative élémentaire – son caractère original, inédit, dans chaque texte<sup>3</sup>.

---

1 cf. Florent Favard, « La notion de mythologie » *in. op. cit.*, pp.101-144 et « La série est un récit (improvisé) : l'articulation de l'intrigue à long terme et la notion de « mythologie » », *Télévision*, CNRS Editions, n°7, 2016, pp.49-64, mis en ligne le 12/05/2017, consulté le 03/06/2019, URL : <http://www.cairn.info/revue-television-2016-1-page-49.htm>.

2 Florent Favard, *op. cit.*, p.642. Les passages entre crochets sont tirés des ajouts effectués dans Florent Favard, « La série est un récit (improvisé) », *art. cit.*, p.62.

3 Florent Favard, *op. cit.*, p.130. cf. Vladimir Lifschutz, « Les séries télévisées : une lutte sans fin », thèse de doctorat en Lettres et Arts, dirigée par Jean-Pierre Esquenazi et Martin Barnier à l'Université Lumière Lyon 2, 2015, pp.456-461. L'intension se comprend à partir de la définition du motif par Lubomir Doležel. Celui-ci conçoit le motif dans une perspective sémantique d'analyse des fictions

Ainsi, la mythologie renvoie au récit à l'échelle de la série feuilletonnante, plus précisément à son style narratif, à la texture spécifique de sa fiction, tributaire aussi de la configuration de son monde fictionnel. Cette définition assez large, qui recoupe le monde fictionnel et les formes dans une perspective narratologique, va nous permettre d'envisager la manière dont des éléments formels – tels les principales modalités de mise en scène et de montage esquissées dans le deuxième chapitre – peuvent participer à l'image du temps de la série, sa mythologie.

Comme nous avons largement abordé le contenu de l'histoire de la série dans le chapitre précédent, et comme les principales logiques formelles de la série ont été décrites dans la première partie, nous allons plutôt nous concentrer sur la gestion de la temporalité dans cette série. Les séries chorales reposent sur une longue temporalité du récit audiovisuel qui permet d'enchevêtrer plusieurs arcs narratifs, mais aussi de déployer un style sur le long cours qui affecte la formation et l'évolution du collectif. Comment cette mythologie permet-elle de donner une cohérence à une série qui ne repose sur la permanence d'aucun personnage, d'aucune zone géographique, d'aucun arc narratif global clairement identifiable, et « dont l'enchaînement des saisons ne construit pas à vrai dire une narration<sup>1</sup> » ? Autrement dit, quelle cohérence narrative peut avoir une série chorale ouverte (en termes de durée de production et d'interprétation), fonctionnant sur le principe de la dérive ?

Nous allons voir comment *The Walking Dead* forme une mythologie centrée sur son collectif et ouverte à toutes les instabilités formelles, sémantiques et scénaristiques. Au lieu de structurer un grand récit téléologique fonctionnant en priorité sur la mémoire, *The Walking Dead* compose une mythologie organique centrée sur son collectif et dans un rapport à la temporalité qui donne la primauté à l'instant présent et à l'oubli. Ce fonctionnement octroie toute l'ambiguïté requise au déploiement d'une pluralité sémantique et interprétative nécessaire à l'élaboration d'une fiction collective. Pour ce faire, nous verrons tout d'abord comment elle décline les codes narratifs du récit ouvert et du *soap opera* à l'aune du genre post-apocalyptique zombie, en faisant de toute fin

---

littéraire à partir de trois niveaux structurels : (1) une structure logique, syntaxique ; (2) une structure extensionnelle qui permet la fonction référentielle du langage ; (3) une texture, qui correspond à la formulation exacte du motif dans un texte donné et correspond à la fonction intensionnelle. En littérature, l'intension est donc la particularité sonore ou littéraire d'un mot par rapport à un synonyme, la fonction poétique, ce qui permet l'effet esthétique par delà la fonction représentative ou logique du langage. cf. *Heterocosmica, Fiction and Possible Worlds*, Baltimore/Londres, Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax : re-visions of culture and society », 1998, pp.33-36 et pp.135-143 pour la définition de l'intension.

1 Arnaud Marie, Benoît Christel, Pierre Magne, *op. cit.*, p.143.

complète une figuration inacceptable de sa propre mort. Face à cela, elle propose une succession d'instant décisifs, un « temps agi<sup>1</sup> » qui laisse les virtualités ouvertes. Nous verrons ensuite comment, dans ce primat de l'instant et de la présence, elle propose une gestion organique et presque improvisée du temps long à partir de fins partielles ouvertes que nous appellerons catastrophes ou « apocalypses localisées » ; d'un enchevêtrement des trajectoires de personnages aux expériences différentes du temps ; et de valorisation de la situation actuelle à l'appui d'une stratification du vécu collectif qui continue implicitement d'alimenter cette situation, dans une logique généalogique et héréditaire. Elle propose ainsi une image de la présence collective instable et durable qui compose avec l'imprévu, sans se rabattre sur un idéal œcuménique.

#### **4.1. Un récit collectif qui lutte contre sa fin dans une succession d'instant décisifs**

Tout d'abord, l'ambiguïté et l'instabilité caractéristiques de *The Walking Dead* s'appuient sur une gestion singulière du rapport au temps collectif. Dans son alliage entre post-apocalyptique zombie et *soap opera*, elle propose le déploiement d'une interminable succession d'instant. Cette gestion de la temporalité impose son incertitude et son indécision fondamentale de part et d'autre de la ligne du temps pour refuser une fixation dans une destinée, en maintenant actives un grand nombre de virtualités et de perspectives possibles. Elle rejoint en cela l'esthétique typique du roman-feuilleton, et du *soap opera* qui en a exacerbé les codes, en maintenant une polyphonie irréductible à une destinée identifiable, sinon la croissance de l'organisme social.

##### **4.1.1. Le temps collectif d'un soap opera post-apocalyptique.**

Tout d'abord, l'ouverture constante du récit, ou plutôt l'absence d'intrigue téléologique unique, est une caractéristique que *The Walking Dead* emprunte aux codes du roman moderne et du feuilleton, reconfigurés de manière singulière par les codes du genre post-apocalyptique zombie. Mikhaïl Bakhtine définit le roman moderne par sa polyphonie et son ouverture opposées à la destinée du roman classique et traditionnel. Cette polyphonie foisonnante fait de lui un anti-genre par opposition aux genres clos, par un processus « d'abaissement de l'objet de la représentation artistique au niveau d'une réalité actuelle, fluide et inachevée [... et de construction] dans la zone de contact

---

1 *Ibid.*, p.143.



direct avec ce présent inachevé. [...] Il est tout en souplesse<sup>1</sup> ». Selon la distinction entre récit traditionnel clos et récit ouvert que rappelle Michel Braud,

[L]a différence de modalité narrative traduit une différence de représentation de la vie humaine. Dans le récit traditionnel, la fin est l'aboutissement de l'histoire : un sens est donné à l'expérience par sa clôture. Or la clôture du récit est toujours une image de la fin de l'expérience humaine : une image de la mort à partir de laquelle la vie se change en destin. Dans le récit sans fin, la suspension du récit n'est pas son achèvement, on ne sait pas « comment ça finit » parce que ça ne se finit pas vraiment : la mort est au-delà de la représentation, au-delà du représentable. Le récit se contente de montrer le mouvement de l'expérience. Cela ne signifie pas qu'il refuse ou nie la mort ; seulement que seuls le mouvement de l'expérience ou sa suspension peuvent être représentés, et non sa tension vers une fin. Le récit n'a pas le même pouvoir de *catharsis* dans la mesure où la crainte et la pitié ne trouvent pas leur résolution dans la clôture narrative. Il nous donne à éprouver la mélancolie sans fin de notre condition<sup>2</sup>.

En tant que série ouverte, très lâchement orientée vers une fin qui pourrait avoir lieu au bout de douze ou vingt saisons, *The Walking Dead* fonctionne dans cette logique, si ce n'est que la mort n'échappe pas au représentable, bien au contraire puisque c'est ce envers et contre quoi la série se définit<sup>3</sup>.

Le refus de la clôture est un enjeu post-moderne par ailleurs alimenté par les codes du post-apocalyptique et la logique qui fait du point zéro une catastrophe inaugurale : si, dans l'imaginaire culturel contemporain, l'apocalypse est une figure de la fin et de la chute de la civilisation, alors la lutte contre la clôture narrative dans *The Walking Dead* est par ailleurs une lutte contre la fin du monde postulée au début et figurée par les walkers. Les auteurs du Guide de survie conceptuel ont expliqué comment la temporalité de la série se forme par scénarisation d'un état de catastrophe autour du point zéro<sup>4</sup> : au détriment d'un progrès narratif qui ramènerait le temps à une rationalité moderne et progressiste, elle élabore une expérience de pensée qui dépasse le

---

1 Mikhaïl Bakhtine, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, coll. « TEL », 2016 [1978, 1986], traduit du russe *Вопросы литературы и эстетики*, Moscou, éd. Khoudojestvennaïa Literatoura, 1975 par Daria Olivier, p.472. Nous verrons ensuite comment *The Walking Dead* adapte à sa manière cette polyphonie moderne à des enjeux plus caractéristiques du postmodernisme.

2 Michel Braud (dir. et auteur de l'introduction), *Le Récit sans fin : Poétique du récit non clos*, Paris, Classiques Garnier, coll.« Théorie de la littérature », 2016, p.15. Dans le cas de *The Walking Dead*, la mort est au contraire bien présente, n'échappe pas au représentable, il s'agit justement de s'y opposer.

3 Cf. Laura Bradley (rapportant les propos du producteur exécutif Scott M. Gimple), « *The Walking Dead* Could Last Twenty Years, Says Scott Gimple », *Vanity Fair/HWD*, publié le 27/03/2017, consulté le 04/06/2019, URL : <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/03/walking-dead-scott-gimple-paleyfest-20-years>.

4 Pour un développement de ce qui est synthétisé dans ce paragraphe sur le catastrophisme et l'état de catastrophe dans la série, cf. Arnaud Marie, Benoît Christel, Pierre Magne, *op. cit.*, pp.134-147.

catastrophisme, fiasco d'un progressisme à l'envers qui en ressasse les illusions<sup>1</sup>. Foyer sismique, le point zéro est métaphysique, et la catastrophe inaugurale<sup>2</sup> est le point de départ scénaristique d'un état de catastrophe :

[Elle] instaure un point de coupure rationnelle du temps qui fait sauter la chronologie. [...] *The Walking Dead* coupe brutalement avec ce temps unilinéaire qui ressasse les illusions du progrès. Cette série nous plonge en un sens dans un moment post-temporel. L'expérimentation menée par la série est rigoureuse et précise. La forme temporelle du récit est en prise sur son contenu qui élimine systématiquement tous les principes explicatifs qui permettent de renouer les maillons du temps<sup>3</sup>.

Les lignes de fracture de tout projet progressiste porté par le héros collectif apparaissent constamment. La catastrophe menace toute chronologie et toute planification des personnages. Quand elle ne les menace pas directement, elle leur est rappelée par les décombres de la civilisation et de micro-sociétés déchues parmi lesquels ils évoluent.

Ainsi, *The Walking Dead* rend son ambiguïté chorale possible sur les bases de l'échec probable de toute entreprise, confinant à une histoire instable et à des dérives collectives : aucune vision du monde ne s'impose durablement et chacune d'entre elles est valable dans un état qui ramène au réel. Cela laisse la voie ouverte aux perspectives dans les débats relatifs aux décisions collectives, puisque, à terme, le réel peut leur donner à tous raison ou tort au détriment d'un système causal opérant. Ainsi, elle maintient durablement son ambiguïté polyphonique, et fait sauter la chaîne logique du temps au profit de l'étirement d'un présent catastrophique qui n'octroie aucune prise solide sur la chronologie. Cet étirement du présent est typique du *soap opera*, mais dans des modalités post-apocalyptiques drastiques qui lui font échapper à cette « temporalité mollement indéfinie<sup>4</sup> », modalités dont nous allons esquisser les traits.

#### **4.1.2. *The Walking Dead*, fiction de l'oubli dans une suite d'instantanés arrachés à la mort**

Selon Magne, Christel et Marie, la série ne détruit pas pour autant toute temporalité : « [la catastrophe] se rejoue sans cesse sur le pic de l'instant, sans s'insérer dans une chaîne d'antécédents et de conséquences. [...] l'état de catastrophe ramène au

1 Nous synthétisons ici la réflexion des auteurs du *Guide de survie conceptuel*. *Idem*.

2 « La catastrophe désigne par définition un événement soudain et destructeur qui frappe la civilisation en excédant ses capacités et ses ressources pour y faire face. C'est un possible qui signe l'impossibilité de tous les possibles, un point d'arrêt du temps humain ouvrant un autre temps – si le mot a encore un sens – qui n'a plus la forme d'une histoire unifiant la liberté et le progrès. », *Ibid.* p.136.

3 *Ibid.*, p.139.

4 Arnaud Marie, Benoît Christel, Pierre Magne, *op. cit.*, p.144.

réel<sup>1</sup> ». Cette réflexion et le travail de Bertrand Gervais sur les fictions de l'oubli aident à comprendre la temporalité labyrinthique par laquelle *The Walking Dead* fait évoluer son collectif<sup>2</sup>. Comme la temporalité se forme sur l'effondrement du progrès moderne, elle ne compose, ni le temps progressif du grand récit, ni avec la durée quotidienne et rassurante du *soap opera*. La temporalité de *The Walking Dead* est une

succession discontinue d'instant [...], un temps agi, un temps de l'opportunité où les décisions humaines rencontrent des processus singuliers et capricieux. [...] La catastrophe instaure une situation *kairologique* pure. À travers elle, c'est *Kairos*, le dieu de l'occasion, qui dévore *Chronos*, le dieu du temps. [...] [La série] est rythmée par les rencontres et les pertes, et la disparition un à un des personnages n'achève et n'inaugure rien. [...] Nous sommes dans un temps intermédiaire qui n'est jamais l'origine et jamais la fin. Sa temporalité a la forme d'une spirale qui repasse régulièrement au [...] *point zéro*. [...] [La série] nous installe dans un présent critique. [...] cette série aura montré que la forme-série peut frustrer le désir de suivre une histoire pour se ramasser sur l'instant où se décide ou bien se perd l'humain<sup>3</sup>.

C'est que *The Walking Dead*, plutôt que de faire évoluer quelques personnages préfère l'effet angoissant d'un présent chargé de possibles, par lequel « chaque épisode est un instant arraché à la mort<sup>4</sup>. » Tout instant devient critique à la survie de la communauté ou d'une partie d'entre elle. Chaque décision en décline l'identité et requiert des personnages une aptitude à gérer l'imprévisibilité de l'instant décisif.

Si « la mémoire est du passé<sup>5</sup> », cette série est alors une fiction de l'oubli car :

L'oubli est toujours celui d'un présent auquel rien n'adhère. Si la mémoire permet de maintenir au temps sa structure phénoménologique d'un triple présent (présent du passé, du présent, du futur), l'oubli vient déstructurer ce temps, dissociant le présent de cet arc qui le définit, pour le transformer en une succession d'instant sans linéarité. [...] l'expérience du labyrinthe est régulièrement conçue comme une sortie hors du temps, comme un désordre mis dans le temps. [...] Tous les temps s'y mêlent, car ils ne

---

1 *Ibid.*, p.142.

2 « Le labyrinthe est l'antithèse des palais de mémoire. C'est en ce sens qu'il apparaît comme un lieu de l'oubli, non pas d'un oubli pur et simple, comme une amnésie complète, mais d'un oubli partiel, d'une pensée désarticulée, toujours capable de comprendre qu'elle est dans un dédale, bien qu'impuissante à réunir les liens qui unissent les tracés entre eux. C'est une pensée qui capte, sans pour autant retenir l'ordre des choses, une pensée désordonnée qui se réinvente sans cesse, car elle ne repose pas sur ce qui est déjà établi. », Bertrand Gervais, *Logiques de l'imaginaire, t.2 : La Ligne brisée : labyrinthe, oubli et violence*, Montréal, Le Quatarnier, coll. « Erres essais », 2008, p.35. Les maîtres mots de l'ouvrage tripartite de Bertrand Gervais (présence, errance, violence) témoignent de l'affinité des fictions contemporaines comme *The Walking Dead* avec des temporalités subordonnées à l'oubli.

3 Arnaud Marie, Benoît Christel, Pierre Magne, *op. cit.*, pp.143-144.

4 Claire Cornillon, « La Mort au bout du chemin », art. cit.

5 Paul Ricoeur, *La Mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil, 2000, p.19, cité par Bertrand Gervais, *op. cit.*, p.16.

suivent plus une logique de consécution traditionnelle<sup>1</sup>.

*The Walking Dead* ne détruit pas réellement la chronologie. Elle empêche le collectif de démêler un système de causalité qui la régirait, si ce n'est celle de l'effondrement, dont les modalités peuvent être prévisibles mais jamais certaines. En se ramassant sur les instants décisifs, cette série forme une mythologie organique qui compose en priorité avec l'oubli. Preuve en est que, si les personnages disparus n'ont pas été complètement oubliés, ils ne sont rappelés que lorsque leur mention est pertinente avec l'instant actuel, signe de la soumission de Chronos à Kairos.

Le *walker*, figuration de la mort et de l'absence, spatiophage et chronophage, permet cette temporalité. « Les fictions de l'oubli tentent de capter l'absence, labyrinthique dans son essence. Elles se déploient autour d'un centre qui est un trou, un trou noir [...], noirceur qui est absence<sup>2</sup> ». Le point zéro fonctionne comme un trou noir, une figure de l'absence contre l'attraction duquel le héros collectif, porteur de présence décisive et durable, doit déployer toute son énergie pour ne pas s'y engouffrer et s'y absenter. Centre de la spirale temporelle, cette béance attire le temps autant que l'espace, menace d'effondrement toute organisation humaine. Par son attraction, cette béance refrène les efforts et projets des personnages, les fait patiner autour de son vide. Le collectif croît, évolue et apprend constamment de nouvelles techniques pour instaurer une distance vitale avec le point zéro. Seulement les dangers auxquels il fait face croissent proportionnellement et un obstacle inattendu peut toujours les faire chuter dans le gouffre. Comme nous le verrons dans le dernier chapitre, « chaque épisode est un instant de plus arraché à la mort<sup>3</sup> », et compose un fragment qui engloutit l'ensemble pour former sa propre chronologie. Ainsi, du fait du rôle organique du personnage et du schéma itératif du récit (répétition et variation, nous y reviendrons), les rencontres et les pertes, qui rythment la série et font évoluer la composition du héros collectif, permettent de varier dans le temps des enjeux socio-culturels, des formes de mise en scène, ou des réseaux symboliques<sup>4</sup>. Le présent critique requiert un investissement total du personnage et peut octroyer au collectif un délai supplémentaire ou le mener à perdre une part de lui-même. S'il ne peut maîtriser son destin, il a une prise sur des instants

---

1 Bertrand Gervais, *op. cit.*, p.16.

2 *Ibid.*, p.82

3 Claire Cornillon, « La Mort au bout du chemin », art. cit.

4 Par exemple, la neuvième saison introduit Connie, un personnage féminin atteint de surdit . Cet handicap auditif donne lieu   des choix de mises en sc ne et formels sp cifiques, en particulier – mais pas seulement – au niveau de la bande-son. Cf. Adrien Delage, « Pourquoi Connie est la nouvelle h ro ne de *The Walking Dead* », Biiinge by Konbini, mis en ligne le 14/03/2019, consult  le 05/06/2019, URL : <https://biiinge.konbini.com/reviews/the-walking-dead-connie-analyse/>.

décisifs qui peuvent avoir un impact sur la communauté et ses possibilités.

Si cette fiction de l'oubli se paie au prix d'une perte de sens du récit global, elle donne à chaque instant une prégnance décisive où les personnages peuvent avoir « des « brillances » ponctuelles<sup>1</sup> » pour le collectif. Puisqu'une nouvelle décision vitale s'impose toujours, les personnages doivent oublier, musser, agir, processus cognitif auquel se soumet la mémoire<sup>2</sup>. Leur survie dépend de leur aptitude à se fixer une direction, mais aussi de celle à faire face à l'imprévu dans des moments décisifs, et à faire communauté dans cette temporalité violente. En subordonnant la chronologie à l'instant opportun, la succession d'instant établit une temporalité instable qui confine à la dérive. Dans un labyrinthe surdéterminé de causalités possibles et enchevêtrées, la quête de vérité est aussi vaine qu'impérative, à la faveur de la pluralité des points de vue cohabitant sur la base de l'éthique de la confiance. Comme le dit Morgan dans *East* (S06E15) : « Je n'ai pas raison, ça ne veut pas dire que j'ai tort<sup>3</sup> ». Savoir prendre des décisions collectives dans l'instant critique devient une compétence essentielle. Accepter les expériences des autres et respecter leur point de vue divergent est une condition *sine qua non* de la fiction collective.

*The Walking Dead*, série à la temporalité plastique, « est un *road movie* sans but où le voyage n'avance pas, où l'on tourne en rond, explorant inlassablement le même espace<sup>4</sup> ». Comme Gaston Bachelard l'a montré, instant et durée offrent des conceptions opposés du temps et *The Walking Dead* a choisi de fonder sa temporalité sur l'instant<sup>5</sup>. Dans cette perspective, si la durée est illusoire et seconde et si la civilisation humaine n'est plus là pour la faire sentir, le chronotope de la route a une place prépondérante dans la série, ainsi que ses ersatz (rails de chemins de fer, sentiers, etc.) [99+118]<sup>6</sup>. En tant que motif, il permet de spatialiser le collectif et d'inscrire l'instant dans un présent élastique et ouvert : les plans à grande profondeur de champ figurent l'étirement d'un

---

1 Carmen Compte, art. cit, p.12. Voir 2.2.1., p.70.

2 Bertrand Gervais « définit [le musément] comme le jeu pur de l'esprit qui ne tente pas de rester dans les limites de la pensée rationnelle, qui flâne plutôt entre ses pensées et qui s'égaré ». L'oubli est une forme de musément en même temps qu'une modalité de l'agir. Et « les fictions qui mettent en scène l'oubli comme modalité de l'agir utilisent les ressources symboliques du labyrinthes ». De manière plus générale, « musser, [c'est] se perdre dans la contemplation des figures ». Bertrand Gervais, *La Ligne brisée*, op. cit., pp.15-16.

3 « *I'm not right. It doesn't mean that I'm wrong.* »

4 Claire Cornillon, « La Mort au bout du chemin », art. cit.

5 cf. Gaston Bachelard, *L'Intuition de l'instant*, op. cit. Comme le dit Claire Cornillon (art. cit.), « rien ne demeure ». On aurait plutôt envie de dire que « rien ne dure ».

6 Mikhaïl Bakhtine, dans « Troisième étude : forme du temps et du chronotope dans le roman » in. *Esthétique et théorie du roman*, op. cit., pp.235-398, p.237, définit le concept de chronotope comme « la corrélation essentielle des rapports spatio-temporels, telle qu'elle a été assimilée par la littérature. [...] il exprime l'indissolubilité de l'espace et du temps [suite aux travaux d'Einstein] ».

présent élastique [118/1-3] ; d'autres figurent des convergences ou des séparations dans les chemins de vie [118/4-6]. Jenny Brasebin a repéré « cette affinité du récit de la route avec le format de la fiction télévisuelle. [...] la perpétuation d'un déséquilibre, l'impossibilité d'un retour à la stabilité initiale.<sup>1</sup> » Pour Bertrand Gervais, qui y voit une figure de l'oubli, « [l]a route ne sert plus à relier deux points, elle participe au déploiement d'un jeu infini de possibilités et inscrit la disjonction comme principe formel<sup>2</sup> ». C'est ainsi que l'itinérance, appuyée par ce chronotope décliné selon la modalité de l'oubli, introduit un rapport élastique à l'espace-temps qui permet toutes les dérives, où « [les images de la violence contemporaine] ne font que reconduire le spectacle du déséquilibre<sup>3</sup> ». La primauté de ce rapport critique à l'instant permet un jeu des possibles qui dévore la chronologie à l'échelle globale, et permet un rapport au temps qui privilégie une évolution organique : les scénaristes ont bien un programme, mais certains aspects peuvent varier lors de leur actualisation, par exemple des personnages différents de ceux prévus initialement peuvent assurer des rôles dramaturgiques donnés. Cette temporalité octroie à la série toute son ambiguïté et son élasticité. Elle rend toute interprétation instable et fluctuante, et une multiplicité des expériences du temps, chorale et irréductible à un récit global.

Dans cette perspective, la chronologie de *The Walking Dead* est réduite à l'état

de virtualité tributaire d'un instant donné sur l'axe temporel, à une projection des personnages dans un passé et un devenir collectifs qu'on a peu de chances de voir actualisés, où les formes possibles du monde fictionnel se déploient de part et d'autre de l'axe temporel selon les virtualités implicites à chaque instant et que le spectateur saisit ou non. Le diagramme

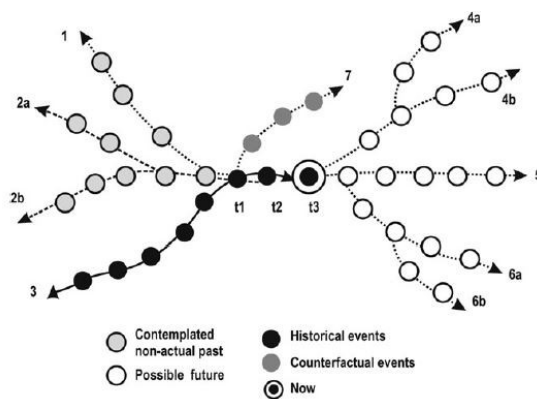


Figure 12. Temporal branching

Ill.1: Les ramifications temporelles d'un instant modélisées par Marie-Laure Ryan

de Marie-Laure Ryan ci-contre est l'expression parfaite : à chaque instant décisif sur l'axe temporel, les personnages doivent décider entre plusieurs lignes d'actions qui affecteront leur rapport à la temporalité et au monde fictionnel en général<sup>4</sup>. L'absence de

1 Jenny Brasebin, « Road novel, road movie, approche intermédiaire du récit de la route », thèse dirigée par Michel Marie à l'Université Paris 3 et l'Université de Montréal, 2013, p.134. cf. pp.133-137.

2 Bertrand Gervais, *La Ligne brisée*, op. cit., p.116.

3 *Ibid.*, p.134.

4 cf. Marie-Laure Ryan, « Diagramming Narrative », *Semiotica*, n°165, juillet 2007, pp. 11-40. Si elle

régulation par un système causal cohérent avec leurs choix fait que ces multiples chronologies sont souvent aussi valables, compossibles et pertinentes.

Alors que, dans la plupart des cas, ces virtualités sont implicites et tributaires de la sensibilité du spectateur au jeu d'acteur qui offre une ouverture dans l'espace mental du personnage, l'épisode *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01) figure des temporalités virtuelles, compossibles ou impossibles, dans un tracé manipulé par Negan, qui fait son entrée fracassante. Le titre reprend la réplique d'un dialogue de *TS-19* (S01E06) entre Rick et Dr. Jenner avant l'implosion du CDC<sup>1</sup>. À l'appui de la focalisation de Rick, cette allusion crée un récit de transformation romanesque tellement horrible entre ces deux épisodes, que le suicide collectif lors de l'implosion du CDC aurait été un sort tragique plus souhaitable ; elle manifeste aussi combien un point anecdotique, une réplique oubliée depuis longtemps, peut revenir de manière percutante comme un motif structurant plusieurs saisons plus tard. La sixième saison s'achevait sur le massacre par Negan d'un personnage en ocularisation interne, sans que son identité ne soit révélée avant le début de la septième saison. L'incertitude était appuyée par la médiatisation de l'information selon laquelle la scène de mort avait été tournée à onze reprises, pour tourner la mort de chaque personnage en danger (Rick, Carl, Maggie, Glenn, Eugene, Abraham, Sacha, Rosita, Michonne, Daryl et Aaron)<sup>2</sup>. Dans les brumes de l'aube, *The Day Will Come When You Won't Be* maintient ce mystère et figure ces virtualités comme des projections de l'espace mental de Rick appuyées par les indications en voix over de Negan : « Je veux que tu pense à ce qui aurait pu arriver. Pense à ce qui est arrivé. Pense à ce qui pourrait encore arriver<sup>3</sup>. » Des plans figurent

---

propose de nombreuses représentations du récit dans son article, nous nous intéressons surtout à celle qui permet le mieux de traiter l'instant décisif.

- 1 « Rick : I'm grateful. – Jenner : The day will come when you won't be » (Je vous suis reconnaissant [de nous laisser partir tenter notre chance dans ce monde] – Le jour viendra où vous ne le serez pas.).
- 2 Quoique la source est incertaine, la médiatisation de l'information affecta la réception des critiques et des fans en amont de la saison. cf. Lesley Goldberg, « How 'The Walking Dead' is Keeping Negan's Victim A Secret ? », *The Hollywood Reporter*, publié le 17/06/2016, consulté le 24/07/2019, URL : <https://www.hollywoodreporter.com/lists/walking-dead-season-7-questions-903327/item/walking-dead-burning-questions-tiger-903329>. La chaîne fit ensuite fuiter une de ces scènes alternatives, la mort de Maggie. cf. Carl Greenwood, « The Walking Dead's Negan KILLS Maggie In Shocking Leaked Video », *The Sun*, publié le 26/10/2016, consulté le 24/07/2019, URL : <https://www.thesun.co.uk/tvandshowbiz/2051989/the-walking-deads-negan-kills-maggie-in-shock-leaked-video/>. Cette scène de mort fut tellement maintenue secrète qu'elle donna lieu à des précautions pour le tournage de 7A et à des épisodes particulièrement autonomes, tournés dans le désordre. L'importance de cette scène va jusqu'à dé-chronologiser le tournage d'un bloc de diffusion. cf. Olivier Portnoi, « The Walking Dead saison 7 développe une technique imparable pour éviter les spoilers », *Purebreak*, publié le 13/06/2016, consulté le 24/07/2019, URL : <https://www.purebreak.com/news/the-walking-dead-saison-7-developpe-une-technique-imparable-pour-eviter-les-spoilers/102996>
- 3 « I want you to think about what could have happened, think about what happened, and think about what could still happen »

des possibilités, des directions temporelles virtuelles ou actuelles qui traversent l'espace mental de Rick, manipulé par Negan. D'abord, de très courtes analepses montrent chacun leur tour les dix personnages potentiellement morts pour le spectateur, avec un plan de la scène avant le massacre et une succession de plans d'une fraction de seconde montrant en monochrome des scènes passées avec chacun d'eux [121/1-7]. Ces flashes au conditionnel passé rappellent les personnages qui auraient pu mourir, « ce qui aurait pu arriver », les passés virtuels figurés en gris clair dans le diagramme de Marie-Laure Ryan. Ensuite, deux longues analepses montrent « ce qui s'est passé », les événements actuels figurés en noir dans le diagramme : le meurtre violent d'Abraham et de Glenn. Enfin, le troisième impératif de Negan s'impose et Rick imagine les futurs possibles (figurés en blanc sur le diagramme), ce qui pourrait encore se produire, par plans d'une fraction de seconde qui reprennent les rushes des autres versions tournées en fin de sixième saison [121/8-9] : la mort encore possible de neuf personnages impose à Rick de faire face à l'instant décisif manipulé par Negan. Au terme de l'épisode et après le départ des Sauveurs, la voix-over de ce dernier resurgit pour motiver la projection d'événements rendus impossibles par les événements actuels (événements contre-factuels en gris foncé sur le diagramme) : « Je parie que vous pensiez pouvoir tous vieillir ensemble, vous attabler pour le repas du dimanche avec une fin heureuse. Non. Ça ne marche pas comme ça Rick, plus maintenant. Pense à ce qui est arrivé<sup>1</sup> ». Dans cette scène lumineuse, mélancolique d'un repas heureux où le héros collectif est attablé, figurent Abraham et Glenn, ce dernier portant dans ses bras l'enfant qu'il ne connaîtra jamais [121/10-12]. Mise en scène des espoirs déçus, cette séquence onirique figure le refus de la fin, à plus forte raison d'une fin heureuse, et lui préfère l'ouverture mélancolique du présent instable. Cet épisode montre comment *The Walking Dead* compose avec le musément, imaginant une multiplicité de directions possibles avant que l'instant actuel, réel, ne tranche dans l'horreur.

C'est ainsi que l'instant dévore la direction envisagée par le collectif, confine toute maîtrise de la chronologie à un espoir temporaire et maintient une ambiguïté horrible sur le long cours, qui accorde toute son épaisseur à la pluralité interprétative du récit. Ces séquences oniriques sont la figuration privilégiée de ce qui est habituellement implicite : des directions narratives raturées par le fonctionnement organique et la prolongation de la production. « Le rêve apparaît comme l'une des modalités pour

---

1 *I bet you thought you were all gonna grow old together, sittin' around the table at Sunday dinner and the happily ever after... No. It doesn't work like that Rick, not anymore. Think about what happened.*



figurer les bifurcations que pourrait prendre le récit<sup>1</sup> ». Si cet épisode figure des bifurcations qui traversent l'espace mental de Rick, les possibles sont généralement implicites, éventuellement manifestés de manière allusive et tributaires de l'expérience des personnages. Cette ouverture des possibles retranche ceux-ci dans leur réflexion et participent à forger l'expérience du temps de chacun, en même temps qu'elle fait de chaque dialogue une tergiversation vitale. Le refus de trancher entre ces différents points de vue est lié aux spécificités de la diffusion sérielle, par laquelle la pluralité de points de vue des personnages offre plusieurs modalités d'adhésion aux spectateurs qui élaborent leur perspective durant les temps de latence :

Le temps de pause et d'attente devient le moment où tout peut arriver à la fois dans l'histoire, quant à la tournure que les prochains épisodes vont prendre, et dans l'esprit des spectateurs, qui anticipent la suite et s'interrogent sur les significations de l'œuvre. Ce temps de latence devient ainsi un temps de création où la série devient une fiction collective<sup>2</sup>.

Après les temps de latence, les épisodes tranchent, mais ils le font tout en refusant le privilège d'un système causal et à la faveur d'une multiplicité d'interprétations acceptables. Cette ambiguïté permet de donner consistance à une pluralité interprétative essentielle à l'élaboration d'une fiction collective, chorale, tout en plaçant la glose sur l'action (caractéristique du *soap opera*) avant qu'elle ne se déroule, donnant ainsi à chaque dialogue une valeur décisive. Le « mouvement de l'expérience<sup>3</sup> » romanesque est recadré et fractionné dans le pic de l'instant, le paradoxe apparent de cette temporalité étant de composer durablement en privilégiant l'instant. Nous l'avons dit, instant et durée offrent des conceptions opposées de la temporalité et nous allons voir comment la manière dont *The Walking Dead* privilégie l'instant affecte la gestion de la temporalité collective sur le long terme.

#### **4.2. La cohérence des dérives collectives : rythme et stratification**

Dans *The Walking Dead*, la temporalité se caractérise par le primat de l'instant qui brise et disjoint une chronologie durable sur un mode spiralaire qui ramène au point zéro, dans une gestion organique du temps long. Dans la métaphore entre la posture d'écriture oscillant entre l'architecte et le jardinier, entre l'écrivain structural et l'écrivain

---

1 Sarah Hatchuel, *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*, Paris, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2015, p.30. Sur cette idée, la lecture de cet ouvrage est presque impérative.

2 *Ibid.*, p.288.

3 Michel Braud, *op. cit.*, p.15. Voir ci-dessus p.118.

scriptural, elle choisit résolument une posture scripturale d'écriture organique<sup>1</sup>. Seulement, *The Walking Dead* périodise sa temporalité et organise l'évolution du collectif par différents procédés qui permettent de contrebalancer cette primauté de l'instant. Autrement dit, elle propose une hybridité entre sérialisation et feuilletonnisation assez singulière : même si le temps agi de l'instant confine à l'oubli et à la sérialité, d'autres procédés participent à fonder une temporalité évolutive et à donner une forme singulière à la durée dans un monde où rien d'autre ne dure que la dynamique collective organique et la mort qui la ronge.

Nous allons donc voir comment des apocalypses localisées permettent d'organiser l'évolution du collectif selon des périodes qui s'appuient sur ces événements pour dé-saturer et reconfigurer le monde fictionnel. Puis nous verrons comment l'enchevêtrement des expériences de vie des personnages s'adapte à cette temporalité. À cet effet, dans la perspective d'une métaphore géologique, le présent laisse régulièrement entrevoir ses strates et ses sédiments sous-jacents, qui continuent d'avoir un impact sur le présent sur le principe d'une rémanence du vécu, au détriment des coquilles vides que sont les *walkers*<sup>2</sup>. Dans l'oubli, le musement se forme à partir de réseaux symboliques plus ou moins explicites qui l'alimentent. Ainsi les expériences sont reliées dans le temps long par sédimentation et stratification des sacrifices individuels, donnant une épaisseur et une cohérence organique au collectif. Enfin nous observerons comment le renouvellement et le relais entre les personnages qui composent la communauté fonctionnent sur le principe d'une hérédité, une passation des schèmes qui les caractérisent pour proposer une expérience là encore organique du présent collectif sur le long terme.

#### **4.2.1. Des apocalypses localisées pour rythmer l'évolution du collectif**

Si la série reste ambiguë et fonctionne sur le principe de l'ouverture sans fin du récit et de la production, comment proposer des formes de renouvellement cohérentes avec ce déséquilibre permanent, accorder une forme de cohérence à la mythologie sur le long cours, et la périodiser pour répondre à l'impératif de variation, de mise dans toute production sérielle ? Nous allons le voir, *The Walking Dead* fonctionne sur le principe d'un retour de la catastrophe sous forme d'apocalypses localisées, qui font éclater une

---

1 cf. Florent Favard, « La Promesse d'un dénouement », *op. cit.*, pp.77-80.

2 L'on pense à cette scène où Judith fait innocemment un bracelet de coquillages sous le regard tendre de Michonne dans *What Comes After* (S09E05), avant de lui demander « Il y avait quelque chose de vivant là-dedans ? » et Michonne de répondre « Oui, dans chacun d'entre eux » (« *There used to be something living in there [...] – Yes, in every one of them* »).

organisation temporaire et permettent de passer d'une configuration fictionnelle à une autre. Dans une modalité mélancolique, la cyclicité y prend la forme d'une spirale qui ramène constamment au point zéro et perd ainsi la fonction rassurante qui lui est normalement attribuée<sup>1</sup>. Cette succession d'apocalypses localisées rythme et organise l'évolution d'un collectif dont les phases stratifiées forment des ensembles cohérents.

Nous déclinons la notion d'apocalypse localisée à partir de celle de *reboot localisé* proposé par Florent Favard concernant la série *Doctor Who* (BBC, Russel T. Davies, Stephen Moffat, Chris Chibnall, 2005-). Un *reboot* consiste à donner un nouveau départ à une production sérielle délaissée, à partir d'une reconfiguration drastique du monde fictionnel et de son récit, tout en restant dans le même monde fictionnel. Florent Favard décline ce terme en *reboot localisé*, afin de désigner les cas de figure où « seuls certains éléments du monde fictionnel sont annulés ou reconfigurés<sup>2</sup> ». Dans *The Walking Dead*, les apocalypses localisées ont la même fonction de désaturation et de relance d'un monde fictionnel trop saturé pour maintenir une continuité embarrassante, mais ne fonctionnent pas exactement comme un *reboot*. Contrairement à ce qui se déroule dans *Doctor Who*, la reconfiguration cyclique du monde fictionnel ne part pas d'un renouvellement héroïque et explosif, mais d'une catastrophe et d'un effondrement sur le modèle de l'implosion<sup>3</sup>. Dans une métaphore cohérente avec la conception du point zéro comme « foyer sismique », ce sont des secousses d'une ampleur moindre que la catastrophe inaugurale, mais qui perturbent tout de même son équilibre. Au lieu de catastrophes, nous les qualifions d'apocalypses localisées dans la mesure où cet effondrement peut avoir un aspect catastrophique (l'implosion du CDC,

---

1 Nous renvoyons aux propos conclusifs de l'ouvrage d'Anne Besson, sur la fonction de réassurance identitaire du cycle par son aptitude à composer avec le changement et la mutabilité. cf. Anne Besson, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Éditions, 2004, pp.207-211. La croissance de la reliance collective abordées dans le troisième chapitre remplissent cette fonction à l'échelle générale, que l'instabilité de l'instant tend sinon à déliter.

2 Florent Favard, « Continuité, canonicité et complétude dans *Doctor Who* », *TV/Series* [En ligne], n°6, 2014, mis en ligne le 01/12/2014, consulté le 04/10/2016. URL : <http://tvseries.revues.org/327>, pp.192-210, p.205

3 Ce motif est comme une explosion mais d'abord orientée vers l'intérieur de l'objet concerné, relativement creux, soumis à une forte pression externe, avant que les fragments ne soient ensuite expulsés vers l'extérieur par rebond. Provenant de la physique nucléaire, il s'applique aussi à quelques cas d'implosion de tubes cathodiques ou à des cas de masses gazeuses astronomiques. Il décrit particulièrement bien les dynamiques auxquelles est soumis le collectif de *The Walking Dead* (la part creuse en serait probablement le point zéro), lorsque la saturation du monde fictionnel le soumet à une pression qui le fait implorer par une apocalypses localisée qui fragiliser la reliance, souvent dans un épisode de fin de bloc où les personnages s'entrechoquent ensuite violemment, avant de s'éparpiller vers l'extérieur et requérir une réorganisation à partir des débris. Si elle a une valeur heuristique, l'implosion du collectif est toujours partielle, jamais complète. cf. « Implosion », TLFi, consulté le 24/07/2019, URL : <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=284122020;>

l'invasion de la ferme Greene et la destruction de la prison), mais parfois il s'agit plutôt d'un effondrement idéologique, moral, symbolique, souvent à l'appui de la mort d'un personnage (la découverte de Sophia dans la ferme des Greene en 2A, la découverte que le sanctuaire de Terminus est en fait le piège d'anthropophages en 4B, la mort de Beth en 5A ou celle de Sacha en 7B, etc.). Nous ne les qualifions pas de basculements car leur fréquence est trop rapide pour correspondre à la définition que Florent Favard en donnait. Même si ce n'est pas une règle, les apocalypses localisées interviennent souvent en fin de bloc pour leur impact sur l'esthétique et l'organisation collective qui régit le monde fictionnel. Elles ne correspondent pas tant à la fin d'un arc narratif, qu'à la brutale section de plusieurs d'entre eux à l'aune d'un événement qui a un impact saisissant sur la dynamique collective.

Nous allons nous appuyer sur le cas de la découverte de Sophia dans la ferme des Greene en fin de 2A pour comprendre comment les apocalypses localisées constituent des effondrements partiels, sans couper court à la pluralité interprétative. En effet, même si chaque instant est décisif dans *The Walking Dead*, les personnages doivent prendre des décisions critiques dans l'incertitude, dans l'espace d'un bloc où plusieurs bifurcations narratives restent possibles. Ainsi la disparition de Sophia est un arc narratif qui rassemble et sépare les conduites d'action des personnages en 2A : Carol ne peut que pleurer et blâmer Rick, inapte à la chercher par elle-même ; Rick est responsable mais trop occupé à gérer d'autres problèmes comme les blessures de son fils, les coups de sang de Shane et la diplomatie avec Hershel ; Shane veut arrêter des recherches qu'il estime vaines ; Daryl s'affirme comme le plus investi dans les recherches. À ce moment, Sophia est comme un chat de Schrödinger, et sa manière de réapparaître ou non devrait donner raison à l'un d'entre eux.

Dans un accès de rage, Shane, qui ne peut accepter le point de vue de Hershel et vivre à côté de *walkers*, ouvre la grange dans laquelle il maintenait des *walkers* en captivité, des proches défunts des Greene. Les personnages les massacrent lorsqu'ils sortent. Alors que tout semble fini, Sophia, devenue *walker*, sort de la grange dans un instant suspendu par le ralenti, une lumière éblouissante et une musique éthérée. Plus que la folie de Shane et le massacre des *walkers*, ce retour macabre forme l'apocalypse localisée de 2A, en désorientant toute volonté d'en établir une conduite d'action à la fois morale et efficace, ramassant chaque personnage sur sa part de raison et ses manques.

En dehors de cet arc, cet événement engouffre tous les débats philosophiques et moraux du bloc en imposant un état de fait qui les confine au silence et à l'oubli :

Hershel a tort de voir les *walkers* comme des malades, de les voir encore comme des proches, mais la réaction du héros collectif en voyant ainsi Sophia est bien celle d'une reconnaissance mélancolique de la jeune fille disparue, non celle d'un monstre méconnaissable. Le choix de Rick et Lori d'élever des enfants est moralement louable, mais cet événement semble le rendre vain. Ces débats vitaux au plan idéologique et philosophique se voient compressés dans un instant saturé de points de vues, d'intrigues et de virtualités déchues, un instant qui les engouffre toutes, confine les personnages à l'oubli, et les force à passer à autre chose. Lors de l'apocalypse localisée, la réalité s'impose aux différents points de vue et les engouffre brutalement comme un trou noir, tout en maintenant une relative ambiguïté interprétative.

Cet exemple montre comment ces apocalypses localisées fonctionnent comme des fin partielles sous la forme de l'implosion, sans ramasser l'événement sur une interprétation manichéenne. La réalité tranche et l'instant impose une vérité brutale qui n'est celle de personne : c'est celle du point zéro, de la béance. Cette apocalypse localisée fait en partie s'effondrer la fragile organisation collective, les architectures relationnelles et les enjeux narratifs, et requiert de passer à un nouvel ordre des choses, sans pour autant faire complètement table rase. Ainsi, l'ouverture de la grange fait éclater la posture patriarcale de Hershel et participe à souder les personnages vivants, mais elle ne fait qu'alimenter l'aliénation de Shane. Rick doute de sa posture mais est vite rappelé à son devoir. L'amitié naissante de Carol et Daryl perd son facteur commun et ce dernier, frustré, s'isole en marge du groupe. L'ouverture de la grange révèle à Beth l'horreur du réel et celle-ci tente de se suicider. L'on voit bien comment un événement dé-sature le monde fictionnel de quelques enjeux narratifs, déstabilise son organisation et impose un nouvel état. Ces apocalypses localisées fonctionnent comme des soupapes de décompression de la saturation du monde fictionnel, aussi bien au niveau de son contenu, des arcs narratifs, des enjeux thématiques et de ses formes.

Une organisation temporaire s'effondre brutalement et requiert le passage à une nouvelle configuration. Nous avons beaucoup parlé de l'organisation collective et des arcs narratifs, mais ces apocalypses localisées emportent aussi souvent tout un pan du monde fictionnel, des formes et des enjeux esthétiques et idéologiques qui y étaient attachés, souvent à la faveur du départ d'un lieu favorisant une configuration de l'espace : l'invasion de la ferme en fin de deuxième saison met fin à cet espoir de vie paysanne aux soubassements patriarcaux, avec ces champs et ces prairies ouvertes sur le lointain, figure d'espoir ressourçant dans un monde post-apocalyptique [127/1-2]. Elle

laisse place à la prison, espace claustrophobe caractérisé par l'enfermement volontaire, avec ses intérieurs grisâtres dans la pénombre[127/3]. Les apocalypses localisées font s'effondrer un ordre des choses pour passer à un autre, sans pour autant que ces espoirs déçus ne se réduisent qu'à de vaines illusions : même passager, l'aménagement agricole de la prison en 4A témoigne que la période à la ferme Greene a laissé des germes dans l'esprit des personnages[127/4-6].

Nous allons le voir ensuite, ces fins partielles permettent d'organiser la durée, sans trancher entre les différentes interprétations. Sans être fermées, ces périodes rythment l'évolution collective par des effondrements à intervalles réguliers : les enjeux se sédimentent, reviennent quand le collectif est plus à même de les gérer, pour organiser et donner forme à l'évolution du collectif en isolant des périodes particulières.

#### **4.2.2. Un enchevêtrement temporel de trajectoires de vie**

Comme toute série chorale, *The Walking Dead* fonctionne sur le principe d'un enchevêtrement de lignes biographiques qui traduisent des enjeux socio-culturels. Sans revenir sur le travail d'Hélène Bréda à ce sujet, nous souhaitons insister sur quelques points par rapport à la manière dont *The Walking Dead* collectivise son récit.

Tout d'abord, une série rythmée par les pertes et les rencontres fait efficacement évoluer la composition et la hiérarchisation interne de sa communauté, si bien que le récit se collectivise aussi diachroniquement. Elle s'appuie sur le potentiel d'un personnage dans un contexte donné, qu'il soit nouveau ou membre du collectif depuis longtemps. Elle lui donne temporairement un rôle important dans ce contexte, puis le délaisse, fait de lui une figure sacrificielle en temps opportun afin de se concentrer sur d'autres personnages, ou alors elle le fait évoluer organiquement. Un personnage qui dure dans *The Walking Dead* est un personnage protéiforme, qui peut se plier aux différentes périodes de la série. Des personnages passent au premier plan lorsque les schèmes qui le caractérisent sont pertinents avec les enjeux narratifs et esthétiques d'un état temporaire et particulier du monde fictionnel. Pour reprendre ce que disait Vladimir Lifschutz concernant *Battlestar Galactica* (Sci-Fi Channel, Ronald D. Moore, 2003-2009), « chaque personnage propose son expérience du temps vécu<sup>1</sup> », que le tissage narratif enchevêtre. Ainsi le rapport au temps de Hershel est caractérisé par son idéologie patriarcale, sa vie paysanne et ses compétences vétérinaires. Elles font de lui

---

1 Vladimir Lifschutz, « Les séries télévisées : une lutte sans fin », thèse de doctorat en Lettres et Arts, dirigée par Jean-Pierre Esquenazi et Martin Barnier à l'Université Lumière Lyon 2, 2015, p.208. Cf. pp.208-211.

le symbole du maintien du vivant, mais aussi de sa croissance. Il implante un rapport à la terre, à la ferme ancestrale d'abord, puis à la terre agricole de manière générale, comme symbole d'un espoir collectif en une croissance organique. Il disparaît avant l'entrée du collectif dans une période de nomadisme.

Des expériences radicalement différentes du temps peuvent donner lieu à des relations et des confrontations de points de vue très divergents. La relation entre Daryl et Carol, les seuls personnages à survivre aux neuf saisons, en est encore une fois un exemple solide. Nous avons vu que Daryl incarne une limite interne et externe du groupe, et qu'il se caractérise par une identité très forte, si bien que son évolution renvoie plutôt à des affectations émotionnelles qu'à une réelle évolution du personnage. Daryl peut être affecté émotionnellement, mais reste arrimé à une caractérisation monolithique. À l'inverse, Carol incarne une expérience radicalement protéiforme du temps. Elle est passée de femme battue (S01) à mère éplorée (S02), survivante vaguement figure maternelle (S03) ; puis, prête à tout pour la survie du groupe (S04) et entérinant l'ostracisation du groupe qu'impliquent ces actes vils (5A) ; hypocrite en arrivant à Alexandria, elle joue la femme au foyer banlieusarde qu'elle était pour mieux passer inaperçue (5B), avant de se plaire dans ce rôle et de perdre pied en sixième saison. Tirillée entre ces deux identités inconciliables, elle cherche à mourir, s'isole loin de tous en septième saison et se recentre sur elle ; elle revient au groupe dans la guerre contre les Sauveurs, trouve un équilibre auprès du roi Ezekiel et devient mère et reine du Royaume à ses côtés en neuvième saison, avant de perdre cet enfant et de quitter Ezekiel. À bien des égards, Carol est un phénix : elle se consume de manière cyclique pour renaître de ses cendres (voir *Consumed* (S05E06)). Cette expérience radicale et mélancolique de la temporalité fait d'elle un personnage emblématique de la série, à la faveur d'une émancipation sans rupture de sa caractérisation initiale. L'amitié de ces deux personnages – entre cette individualité caractérielle inébranlable mais sensible et cette caractérisation métamorphique en extérieur mais au noyau affectif solide – devient la relation de deux expériences radicalement différentes et pourtant complémentaires de la temporalité. Daryl et Carol ne cessent de se séparer et de se retrouver pour faire le bilan de leur parcours erratique. Ils montrent comment une série peut former une cohérence particulière en fonction de la relation organique que peuvent développer des personnages aux expériences différentes. Une série chorale permet ainsi d'expérimenter, de relier organiquement différentes expériences du temps.

Enfin, le contexte de la survie et le rôle organique du personnage font que cet

enchevêtrement de trajectoires individuelles qui se sacrifient pour le groupe forme un réseau inextricable. Cette chaîne de dons de soi ou de sacrifices assure aux personnages une valeur durable et les relie dans le temps par des boucles causales qui sont probablement la seule causalité efficace que l'on peut retirer de cette série. Si Dale n'avait pas empêché Andrea de se suicider, celle-ci n'aurait pu permettre l'intégration de Michonne dans le groupe, et celle-ci n'aurait pas sauvé puis perpétué la famille Grimes entre la quatrième et la neuvième saison. La série commence et se perpétue par des personnages qui se sauvent les uns les autres, et relie ainsi ses personnages dans le temps, même si certains ne se rencontrent jamais.

#### **4.2.3. Quelle mémoire subordonner à l'oubli ? relier le collectif dans le temps long**

Pour relier son collectif dans le temps, *The Walking Dead* bâtit par ailleurs un réseau symbolique, formel et narratif fonctionnant sur un schéma itératif. C'est ainsi qu'elle rétablit une mémoire rémanente<sup>1</sup>, souvent implicite car subordonnée à l'oubli, sédimentée et stratifiée, propice à des allusions qui requièrent une activité importante de la mémoire du spectateur. Le vécu stratifié forme la partie immergée de l'iceberg. Pour reprendre les termes de Nicole Brenez (voir 2.2.1.), nous allons ainsi voir comment cette série réitère des schèmes narratifs, plastiques et symboliques pour relier les expériences en apparence déconnectées de ses personnages dans le temps long.

Reprenant les travaux de Gérard Genette et d'Umberto Eco sur le récit itératif et son application aux séries télévisées par Vincent Colonna et Stéphane Benassi, Vladimir Lifschutz explique en quoi le schéma itératif se fonde sur l'alliance entre répétition et variation<sup>2</sup>. La répétition est typiquement le retour du même, de formules qui reviennent à l'identique des occurrences précédentes. L'itération, dans ce cadre, est la part de variation dans la situation répétée. « L'itération entraîne une répétition de la forme et des dimensions, mais une variation de son agencement. [...] L'injection du singulier dans la répétition provoque l'itération<sup>3</sup> ». Du fait de sa forte variabilité et de la subordination de la mémoire à l'oubli, *The Walking Dead* ne fonctionne pas sur un schéma itératif aussi clairement formulé que dans *Six Feet Under* (HBO, Alan Ball, 2001-2005) par exemple,

---

1 En physique, « la rémanence est la persistance partielle d'un phénomène après la disparition de la cause qui l'a provoquée ». « Rémanence », TLFi, consulté le 24/07/2019, URL : <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tlfiv5/advanced.exe?8;s=284122020;>

2 Vladimir Lifschutz, *op. cit.*, pp. 546-550. cf. Gérard Genette, *Discours du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 2007 [1972] pp.111-126 ; Vincent Colonna, *L'art des séries télé ou comment surpasser les américains*, Paris, Editions Payot et Rivage, 2010, pp.24-27 et p.85 ; Stéphane Benassi, *op. cit.*, pp.110-111.

3 Vladimir Lifschutz, *op. cit.*, p.549



où un décès inaugure chaque épisode. S'il en est, la répétition a lieu au niveau des effondrements partiels à l'échelle des blocs de diffusion. Sinon, l'itération a lieu dans les marges, fait inopinément resurgir des éléments et réactivent la mémoire du spectateur autour de situations sinon déconnectées et à l'interprétation variable.

Selon Jean-Pierre Esquenazi, pour qui l'art du temps sériel ne se réduit pas à une trame principale, mais emprunte des « cheminements temporels variés » et forme des « organisations [...] remarquablement élaborées et détaillées »,

On pourrait peut-être parler, pour demeurer avec Gilles Deleuze (1980 : p.9-37), d'agencements temporels rhizomatiques pour désigner le temps sériel. Nombreuses sont les séries à obéir aux principes du rhizome énumérés par les auteurs de *Mille Plateaux*. Par exemple, des règles comme « n'importe quel point peut être connecté avec n'importe quel autre et doit l'être » (p.13) ou « un rhizome peut être rompu, brisé en un endroit quelconque, il reprend suivant telle ou telle de ses lignes et suivant d'autres lignes » (p.16) semblent systématiquement appliqués par les producteurs, soit parce qu'ils sont contraints par les aléas de la production, soit parce que le temps sériel l'exige<sup>1</sup>.

Cette temporalité rhizomatique est particulièrement adaptée à caractériser une série comme *The Walking Dead*. Gilles Deleuze et Félix Guattari expliquent ainsi comment les neurologues distinguent mémoire courte et mémoire longue, la première ayant – la question mériterait d'être approfondie – des affinités avec l'instant et l'oubli :

La mémoire courte est du type rhizome, diagramme, tandis que la mémoire longue est arborescente et centralisée (empreinte, engramme, calque ou photo). La mémoire courte n'est nullement soumise à une loi de contiguïté ou d'immédiateté à son objet, elle peut être à distance, venir ou revenir longtemps après, mais toujours dans conditions de discontinuité, de rupture et de multiplicité [...] ce n'est pas la même chose, ce n'est pas le même souvenir, ce n'est pas non plus la même idée qu'elles saisissent toutes deux. Splendeur d'une Idée courte : on écrit avec la mémoire courte, donc avec des idées courtes, même si l'on lit et relit avec la longue mémoire des longs concepts. La mémoire courte comprend l'oubli comme processus ; elle ne se confond pas avec l'instant, mais avec le rhizome collectif, temporel et nerveux. La mémoire longue (famille, race, société ou civilisation) décalque et traduit, mais ce qu'elle traduit continue d'agir en elle, à distance, à contretemps, « intempestivement », non pas instantanément<sup>2</sup>.

*The Walking Dead* forme une temporalité rhizomatique, dont les instants sont reliés dans l'espace et le temps par le collectif, à l'appui de processus favorisant la mémoire courte.

Du fait du caractère souvent implicite des références à des éléments du vécu

---

1 Jean-Pierre Esquenazi, *op. cit.*, p.138.

2 Gilles Deleuze et Félix Guattari, « Le rhizome », *op. cit.*, p.24-25.

collectif, leur repérage requiert une connaissance encyclopédique du monde fictionnel et une activité mémorielle de la part du spectateur. À cet effet, dans *The Walking Dead* et d'autres séries comme *Lost*, l'activation d'un réseau symbolique dans le processus cognitif du spectateur se rapprocherait davantage des réflexions de Martin Lefebvre sur l'acte de spectature et de mémorisation spectatorielle, autour des concepts de figure et de série figurale. La figure est « ce que le spectateur conserve d'un film ou d'un fragment filmique qui l'a impressionné<sup>1</sup> ». Au lieu d'avoir la codification mécanique du thème, elle repose sur une dimension affective et elle est tributaire de la mémoire et des processus cognitifs spécifiques à chaque spectateur<sup>2</sup>. Partant du principe que toute spectature est sérielle par essence, Martin Lefebvre définit la série figurale comme « une façon qu'a un spectateur d'organiser, au sein de sa mémoire et autour d'une figure, un corpus de films.<sup>3</sup> » Elle se distingue de l'intertextualité car « la formation d'une série [figurale] [...] n'est pas fondée uniquement sur des qualités formelles, mais sur la façon dont de telles qualités s'intègrent à l'univers symbolique du spectateur, à son imaginaire, à sa mémoire<sup>4</sup> ». Du fait de sa forte variabilité, les schèmes itératifs de *The Walking Dead* fonctionnent plutôt sur une organisation similaire à celle de la série figurale. Une itération peut être repérée ou passer inaperçue selon ce dont il se souvient : c'est en cela que le cadre notionnel de Lefebvre est particulièrement pertinent. Du fait qu'elle est tributaire du spectateur et du fait de la pluralité interprétative de la mythologie de *The Walking Dead*, c'est aussi ce fonctionnement ouvert qui fait de cette série télévisée une fiction collective. Elle laisse aux spectateurs le soin de construire leur interprétation et leur mémoire de la série télévisée, là où le textualisme objectif et encyclopédique de l'intertextualité ne laisse pas de marge à la subjectivité du spectateur.

Les séries figurales que je vais évoquer sont donc forcément subjectives,

---

1 Martin Lefebvre, *Psycho – De la figure au musée imaginaire : Théorie et pratique de l'acte de spectature*, Montréal/Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 1997, p.11. Cette conception particulière du figural ne fait pas l'unanimité, du fait de cette notion aux acceptions variées, comme en témoigne l'anthologie – qui réunit des textes de vingt-et-un auteurs différents sans prétendre fermer la question – constituée par Bertrand Gervais et Audrey Lemieux, *Perspectives croisées sur la figure : à la rencontre du lisible et du visible*, Québec (Canada), Presses de l'Université du Québec, coll. « Approches de l'imaginaire », 2012.

2 *Ibid.*, pp.240-241.

3 *Ibid.*, p.161.

4 *Ibid.*, p.170. Si la série figurale dépend davantage des processus cognitifs spectatoriels, la présence de formes similaires entre les figures n'est pas antinomique de la série figurale. C'est simplement que la logique du réseau symbolique prévaut sur les rapprochements formels, si bien que deux formes similaires qui n'ont pas la même valeur symbolique ne susciteront le rapprochement figural que de manière fantomatique. Inversement, deux segments à l'homologie formelle ténue, mais à la forte proximité symbolique appartiennent à la série figurale. De manière générale et dans les faits, série intertextuelle et série figurale ont souvent tendance à se recouvrir.

tributaires de ma spectature de *The Walking Dead*. Je vais examiner deux cas de séries figurales qui participent, l'une à relier deux situations en rapport avec un même personnage ; l'autre une série figurale collective matricielle régulièrement réitérée. Par souci d'efficacité argumentative, j'ai choisi des séries figurales associées à des schèmes thématiques, formels et narratifs. Au risque de brouiller la spécificité de la notion de figure esquissée ci-dessus, cela permettra d'aborder en même temps des résurgences thématiques et narratives. L'itération de schèmes formels permettra aussi de montrer la pertinence de la notion d'intertextualité, même si nous n'y recourons pas.

Tout d'abord, la séquence de la disparition de Sophia est réitérée par celle d'Henry à travers le point de vue de Carol entre *What Lies Ahead* (S02E01) et *Still Gotta Mean Something* (S08E14), deux itérations d'une série figurale dont la seconde acquiert une force symbolique par le retournement interprétatif qu'elle impose. La disparition de Sophia inaugure la série figurale et le schème narratif de la perte d'enfants. Cette série figurale a fortement trait avec les thèmes croisés de l'enfance et de la parentalité impossibles, et avec la situation narrative itérative [Carol perd un enfant]. Observons comment j'ai pu construire cette série figurale sur des bases formelles, narratives et symboliques dans la série [132]. Lorsque Sophia, interprétée par Madison Lintz, disparaît dans *What Lies Ahead* (S02E01), elle est laissée par Rick dans la cavité formée par les racines d'une souche déracinée auprès d'une rivière, suite à quoi on ne la reverra pas vivante [132/1-3]. À ce moment, Carol est incapable de mener les recherches et blâme Rick de sa mégarde et de son incompetence. Sophia resurgit en *walker* à la fin de 2A, inaugurant l'association symbolique de la maternité impossible pour Carol. Entre la deuxième et la septième saison, les disparitions et pertes d'enfants qui l'entourent ne cessent de renforcer l'interprétation de ce thème, au point qu'elle refuse tout contact avec des enfants dans la septième saison. Dans *Still Gotta Mean Something* (S08E14), le jeune Henry est parti de la Colline poursuivre des Sauveurs évadés, et Morgan et Carol partent à sa recherche. Sans revenir sur la richesse des dialogues entre ces deux personnages distinctement affectés par la perte d'enfants (Morgan : « *You save people, I watch them die* », « tu sauves des gens, moi je les vois mourir »), Morgan est convaincu qu'Henry est déjà mort et choisit de poursuivre à son tour les Sauveurs, alors que Carol continue de chercher Henry. La figure de la perte d'enfant est réitérée, mais la conduite d'action de Carol est différente, au diapason de l'évolution de son personnage. C'est le lieu où elle retrouve Henry et le sauve *in extremis* de deux *walkers* qui renforce une proximité symbolique entre les figures et un

retournement interprétatif de la série figurale. En réalité, Henry est interprété par Macsen Lintz, le frère de Madison Lintz, l'interprète de Sophia ; par ailleurs, le lieu de tournage de la scène où Carol le sauve est la même cavité de racines au bord d'un cours d'eau où avait disparu sa fille [132/4-6]<sup>1</sup>. Par ce retournement symbolique, Carol renoue avec la maternité, une bouffée d'espoir dans une saison mortifère et caractérisée par la mort de Carl. Avant d'être verbalisé par Carol dans un dialogue avec Ezekiel, ce retournement symbolique s'appuie sur des formes caractéristiques de l'audiovisuel en prises de vues réelles (les acteurs et le lieu de tournage) : Même si Carol perd Henry à la fin de la saison suivante, ce retour temporaire du destin, tributaire de la situation actuelle, semble achever son association systématique à la perte d'enfants. Libre au spectateur de l'interpréter comme un retournement, ou comme un leurre temporaire dans une succession de pertes. L'on voit en tout cas comment deux situations narratives lâchement connectées et écartées dans le temps peuvent être ainsi reliées.

Pour compléter ce cas de figure centré sur un personnage, observons que sa présence n'est pas requise lorsque la série figurale repose éminemment sur la spectature. Ainsi, la séquence matricielle du réveil à l'hôpital de Rick dans *Pilot* (S01E01) – elle-même empruntée au réveil du protagoniste de *28 Days Later* (Danny Boyle, 2002) –, est régulièrement rejouée par la reprise inégale de schèmes narratifs, éléments plastiques et sémantiques. Elle est réitérée de multiples manières pour former une série figurale du personnage isolé du collectif suite à une catastrophe, série figurale associée à une autonomisation du personnage requise par un isolement qui peut recouvrir différentes modalités [133+134A+134B]. Dans ma réception de *The Walking Dead*, elle constitue un symbole de l'élaboration progressive et organique du héros collectif. Dans cette scène matricielle [133], Rick se réveille seul dans un hôpital abandonné quelques semaines après la catastrophe inaugurale [133/1-3+9], avec notamment ces plans caractéristiques sur le bouquet de fleurs fanées [133/4-6] et ce zoom avant d'un silence oppressant sur l'horloge qui a cessé de fonctionner [133/7-8]. Pour reprendre la réflexion de Sophie Lorgeré dans un article récent sur la série *Hannibal* (NBC, Bryan Fuller, 2013-2015), ils participent à former une « miniature » dont certains schèmes

---

1 L'utilisation du même lieu de tournage que pour la scène de la disparition de Sophia aurait été confirmée dans l'émission *Talking Dead*, d'après la page de l'épisode cf. *Walking Dead Fandom*, « Still Gotta Mean Something », *Walking Dead Wiki*, page créée le 02/014/2018, dernière modification le 30/03/2019, dernière consultation le 07/06/2019, URL : [https://walkingdead.fandom.com/wiki/Still\\_Gotta\\_Mean\\_Something](https://walkingdead.fandom.com/wiki/Still_Gotta_Mean_Something). Si nous parlons du lieu de tournage, c'est que le déplacement géographique des personnages interdit de l'interpréter comme le même lieu dans le monde fictionnel.

plastiques seront repris ultérieurement<sup>1</sup>. On retrouve au moins deux itérations de cette figure appuyées par des homologies formelles : lorsque Beth Greene se réveille à l'hôpital d'Atlanta dans *Slabtown* (S05E04) après avoir été séparée de Daryl dans *Alone* (S04E13), et lorsque sa sœur Maggie se réveille à la Colline dans *Go Getters* (S07E05) après la mort de Glenn. Dans le premier cas [134A], l'isolement de Beth et son point de vue central à l'épisode manifeste son autonomisation et sa place dans le héros collectif. L'homologie formelle est appuyée par le réveil dans un hôpital, avec trois plans chacun sur une partie de l'horloge pour suivre la trotteuse [134A/3+5+7], signe qu'elle est dans un lieu qui n'a en apparence pas pris acte de l'effondrement post-apocalyptique, ce que manifestent les uniformes impeccables des résidents de l'hôpital [134A/6+9]. Dans le second cas [134B], l'homologie formelle est appuyée les gros plans [134A/1-2 ; 134B/1-3] par un plan subjectif sur des fleurs et le réveil post-coma ; la variation repose sur le fait que les fleurs bleues ne sont pas fanées [134B/4-5], que l'hôpital dévasté ou occupé par des égoïstes en uniforme a laissé place à une infirmerie de fortune dirigée par un médecin en T-shirt [134B/6]. Derrière lui, en haut du mur, une déchirure remplace l'horloge, ou alors c'est la montre donnée par son père à Glenn qui en assure la fonction au long de l'épisode. Comme elle a lieu suite à la mort de Glenn, la situation narrative est un facteur d'autonomisation important de Maggie, qui s'impose comme potentielle cheffe de la Colline en cours d'épisode.

Achevons cette réflexion par deux itérations de la figure qui ne s'appuient pas vraiment sur des homologies formelles, mais qui sont plutôt tributaires de la situation narrative. Dans *Inmates* (S04E10), Glenn se réveille sur une passerelle dans la prison dévastée suite à sa destruction par le Gouverneur. Il est isolé de tous, isolement renforcé par l'éclatement du collectif à ce moment. Cette situation narrative d'isolement renforce son autonomie et son rôle dans le héros collectif et, de même que Rick en début de série, il parvient à agréger quelques inconnus autour de lui dans les épisodes suivants (Tara, Abraham, Rosita et Eugene). De la même manière, l'autonomisation de Tara s'affirme dans *Swear* (S07E06) où, isolée d'une expédition de ravitaillement, elle se

---

1 Sophie Lorgeré explique comment un protocole de construction de l'espace peut être mis en place dans le premier épisode d'une série, avant d'évoluer et de se complexifier au fil de ses reprises successives, dans une perspective qu'elle qualifie de « spaciologique », à l'aide de « l'appareillage ciné-plastique développé par Antoine Gaudin » et centrée sur la construction de l'espace (notamment mental) à partir des corps dans la série *Hannibal*. Elle ouvre ainsi un champ d'analyse formelle complémentaire de ce que nous allons dire dans les prochaines pages et porteur dans le champ des séries télévisées. cf. Sophie Lorgeré, « Pour une « spaciologie » des séries télévisées, la sérialité autrement : analyse des espaces dans *Hannibal* de Bryan Fuller (NBC, 2013-2015) », dans *TV/Series*, n°15 « La sérialité en question », 2019, mis en ligne le 16/07/2019, consulté le 20/07/2019, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3622>.

réveille seule sur une plage, découvre les Bords de mer (*Oceanside*) et rentre seule à Alexandria dans un épisode qui lui est consacré. Dans ces deux itérations, aucune homologie formelle n'appuie l'intégration dans la série figurale, si ce n'est quelques schèmes narratifs (isolement après une catastrophe, réveil après un évanouissement, autonomie requise par les circonstances). On comprend alors comment une série figurale peut s'organiser dans ma mémoire sans requérir d'homologie formelle. La reprise de quelques schèmes narratifs suffit à éveiller une valeur symbolique similaire entre ces scènes : celle d'une figure de l'autonomie mise à l'épreuve de ces personnages et *a fortiori* d'une évolution de la composition du héros collectif. La séquence matricielle du réveil après la catastrophe devient la première occurrence d'une série figurale associée à l'élaboration du héros collectif dans le temps long.

Ainsi, *The Walking Dead* ne cesse d'enchevêtrer des réseaux symboliques qui se sédimentent, se stratifient et participent à former une cohérence organique à l'ensemble sur le temps long. Elle réitère des expériences de vie avec des variantes qui permettent répétition et variation, tout en favorisant discrètement une activation de la mémoire du spectateur pour susciter des impressions de cohérence. Le primat de l'instant agi est équilibré par l'activation des processus mémoriels et du réseau figural du spectateur, qui peut construire ses interprétations de la série. À la faveur d'une pluralité interprétative rendue possible par cette mythologie dans *The Walking Dead*, cette cohérence qui requiert une participation active du spectateur a un rôle essentiel dans les différentes manières dont la communauté spectatorielle peut interpréter la cohérence de la série, et dans son fonctionnement de fiction collective.

#### **4.2.4. Hérité : Une expérience collective de l'instant critique sur le temps long**

Dans sa succession d'instant critiques, *The Walking Dead* ne cesse de faire la passation de valeurs et de techniques entre les personnages pour maintenir en vie sa présence collective, par anticipation d'une mort toujours repoussée. Dans une forme d'hérité compressée et rendue perceptible par le rythme effréné du renouvellement des personnages et des situations, elle tente de maintenir en vie la présence du héros collectif et de ses composantes individuelles en transmettant des éléments de leur circulation symbolique. Les personnages s'enseignent des techniques, échangent des valeurs, des objets, reprennent des paroles, etc. La présence du héros collectif est durablement assurée par une hérité qui peut être biologique, idéologique, ou technique. Suite à la mort de Glenn, la série figurale du réveil s'applique opportunément

à Maggie et Tara, deux personnages qu'il avait intégrés au collectif. Comme le dit Maggie par rapport aux défunts dans *Go Getters* (S07E05) : « Nous n'avons pas besoin de quoi que ce soit pour nous souvenir d'eux, nous avons *nous* » (*We don't need anything to remember them by, we have us*), avant de donner à Enid la montre que son père Hershel avait confiée à Glenn au cours de la deuxième saison. Avant d'être isolée de Heath dans *Swear* (S07E06) et sans avoir pris connaissance de la mort de Glenn, Tara se rappelle une leçon de ravitaillement qu'il lui avait prodiguée dans *Strangers* (S05E02) : « Il n'y a plus rien dans ce monde qui ne soit caché » (*There's nothing left in this world that isn't hidden*), manifestant la transmission et le maintien de ses enseignements. Des leçons, des artefacts, des techniques, des visions du monde, des intrigues oubliées reviennent ainsi pour manifester la stratification du vécu collectif, alors que, comme nous le disions dans le second chapitre, le vieillissement des acteurs permet de manifester les stigmates du temps sur les personnages.

C'est aussi en cela que la mort d'un personnage ne concerne pas que lui et participe de l'effet mélancolique de la série. En mourant, le défunt emporte avec lui ses souvenirs, toute la part du vécu collectif qu'il charriait et les souvenirs des défunts qui faisaient de lui un relais important dans la fragile continuité de l'ensemble : « c'est comme cela que l'on continue de perdre des gens, même après leur mort » (*That's how you lose people, even after they're gone*), dit Glenn à Enid dans *Heads Up* (S06E07). Au fil des décès, le souvenir des premiers défunts se fragilise, s'amincit, ne repose plus que sur une poignée de personnages qui ont à peine le temps de se rappeler ceux qu'ils ont perdus avant de succomber à leur tour. Les spectateurs décomptent chaque année le nombre de personnages présents depuis le début : si, à ce stade, il ne reste plus que Carol, Daryl et Judith (à un état embryonnaire en première saison), leur présence n'est en rien garantie du fait du sacrifice récurrent des personnages centraux pour rappeler aux spectateurs que nul n'échappe à la mort, et que, au fond, seule la communauté survit à cette réalité par une série de transformations stratifiées.

C'est pourquoi, à défaut de soigner son histoire et sa durée, la série soigne à chaque instant son hérité et sa généalogie sur le principe d'une continuation sans fin et mélancolique. Pour reprendre les réflexions de Foucault, « la généalogie ne recherche pas seulement dans le passé la trace d'événements singuliers, mais elle se pose la question de la possibilité des événements aujourd'hui<sup>1</sup> ». Le rythme effréné du renouvellement des personnages permet une compression du principe généalogique

---

1 Judith Revel, *Le Vocabulaire de Foucault*, Paris, Ellipses, coll. « Le vocabulaire de... », 2002, p.38.

soapesque<sup>1</sup>. Le cas de Judith est probablement le plus emblématique par toute l'hérédité biologique, idéologique, physique et symbolique qu'elle peut charrier, même inconsciemment et implicitement dans la mesure où, bébé pendant de nombreuses saisons, sa ligne d'action ne s'élabore que dans *Who Are You Now ?* (S09E06). Judith, de l'aveu de Rick dans *Service* (S07E04), et donc par continuité rétroactive, est la fille de son épouse Lori et de son ancien partenaire Shane, probablement conçue dans la séquence prégénérique de *Guts* (S01E02)<sup>2</sup>. Elle porte en elle l'hérédité biologique de ces deux personnages défunts entre la deuxième et la troisième saison, avant même sa naissance. Elle est baptisée par son demi-frère Carl dans *When the Dead Come Knocking* (S03E07) et est élevée par Michonne et Rick, ses parents adoptifs, jusqu'à ce que ce dernier disparaisse dans *What Comes After* (S09E05). Lorsque, des années plus tard dans l'histoire – mais seulement quelques secondes plus tard dans l'épisode, suite à un plan à fonction elliptique qui fait passer plusieurs années –, elle apparaît assez grande pour avoir un rôle dramaturgique, elle peut être reconnue avant même de se présenter à des inconnus [137] : elle charrie déjà tout un attirail symbolique qui l'associe notamment à la figure de justicier qu'était Rick. Les bottes de cowgirl en sont le seul ajout original. Elle porte sinon le pistolet et le chapeau de shérif de Rick, que Carl a porté de la deuxième saison à sa mort en huitième saison. De Carl, elle a aussi gardé les emblématiques chemises à carreaux. Enfin, elle a dans le dos un petit katana qui rappelle le rôle de Michonne dans son éducation. Ce personnage porte un important capital symbolique : rien qu'en termes familiaux, elle porte l'hérédité de Lori, Shane, Carl, Rick et Michonne. C'est sans compter toutes celles et ceux qui lui permirent de survivre, liste interminable qui va de Dale, qui participe à convaincre Lori de ne pas avorter dans la deuxième saison, à Negan, qui la sauve de la tempête de neige dans *The Storm* (S09E16). Par la rémanence du vécu collectif, ce personnage porte une lourde hérédité sous-jacente. Elle est l'expression aboutie de la survie collective, seulement possible par le don de soi à l'avenir incertain d'une communauté, par la stratification de toutes les périodes et de toutes les intrigues auxquelles elle survit par le sacrifice des autres.

Ainsi, la série donne à voir une expérience du présent critique sur le temps long,

- 1 Comme l'a fait remarquer Stéphane Benassi, le principe généalogique est une caractéristique centrale de la temporalité du feuilleton. cf. Stéphane Benassi, *op. cit.*, p.49, voir ci-dessus, note 4 p.18.
- 2 Ce n'est qu'une interprétation personnelle fonctionnant là encore par continuité rétroactive. C'est le seul rapport sexuel que nous voyons entre Shane et Lori, rapport bestial en pleine nature d'une relation catastrophiste et désespérée, sur les décombres de leur relation respectives avec Rick.



la chaîne des sacrifices individuels au nom de la communauté, la stratification des périodes et des modes d'organisation collectives, des formes par lesquelles passe le héros collectif et auxquelles il survit dans son mouvement de croissance perpétuelle. Dans une succession d'instantanés disjoints, elle nous fait expérimenter la présence durable d'un collectif actualisé par des personnages différents, elle nous donne à voir la passation héréditaire entre les membres qui assure la continuité d'un présent face à la mort et sa fin toujours possible. Et surtout, par sa mythologie, elle nous montre comment une série télévisée peut former une image organique du temps collectif. Elle nous montre comment les séries composent avec un facteur d'incertitude important dans la mesure où la présence à l'écran de ses personnages est intrinsèquement liée aux carrières respectives de ses acteurs, et comment un collectif peut durer dans une temporalité critique et catastrophique à laquelle rien ne survit sinon.

## CONCLUSION DE LA DEUXIÈME PARTIE

Après avoir posé les bases de la mise en scène d'un collectif au fonctionnement organique en première partie, la deuxième partie nous a permis de montrer comment une série subordonnant la mémoire à l'oubli peut instaurer une présence collective sur le long cours dans l'oubli, l'effondrement et le déséquilibre qui participent à organiser les dérives collectives dans une temporalité centrée sur l'instant. Cette deuxième partie remontait quelque peu du phénomène corollaire au phénomène essentiel, dans la mesure où nous avons d'abord analysé l'évolution du collectif porteur de reliance (durée) et dans un second temps la mythologie (l'instant décisif) dans laquelle cette présence se déploie. *The Walking Dead* fonde ainsi son projet narratif à partir d'une mythologie organique qui laisse la voie ouverte à une pluralité interprétative.

Quoique nous ayons envisagé la question de multiples manières, nous avons ainsi analysé les enjeux collectifs à partir de deux échelles pour l'instant : l'échelle de la séquence à partir de la question de la mise en scène dans la première partie, essentiellement le second chapitre ; l'échelle globale de la série à partir de la notion de mythologie dans la deuxième partie. Dans la troisième partie, nous allons aborder la question de l'articulation entre sérialité et enjeux collectif, en nous concentrant sur deux échelles intermédiaires : le bloc de diffusion pour comprendre le fonctionnement organique du montage d'un ensemble sériel ; l'épisode, pour comprendre sa logique fragmentaire et l'autonomie d'un « instant arraché à la mort », qui compose une configuration collective et refigure l'ensemble sériel à l'aune de cette logique fragmentaire, par laquelle l'instant déploie ses répercussions de part et d'autres de la succession temporelle.

Pour rappel, à la fin de la première partie, nous avons évoqué la distinction posée par Jean-Pierre Esquenazi entre le montage audiovisuel (l'échelle de la mise en scène) et le montage sériel, qu'il assimile au montage des arcs narratifs. Nous nous sommes ensuite départis de cette notion de montage sériel pour adopter la perspective de Florent Favard, qui estime que la notion de mythologie, plus organique, est plus adaptée à l'analyse de la gestion de la temporalité et du récit global d'une série télévisée, qui doit composer avec un grand facteur d'incertitude quant à la durée de sa production et aux choix de carrière des acteurs. Si nous sommes d'accord sur ce point, nous pensons cependant que la notion de montage sériel est tout à fait pertinente à l'échelle de la saison ou du bloc de diffusion. Le montage sériel permet de comprendre comment

s'organise à l'échelle intermédiaire une fiction collective à partir de l'imbrication entre les épisodes, lorsque la production est en mesure de savoir comment organiser la structure sérielle en fonction des enjeux saisonniers et des moyens dont elle dispose.

Par ailleurs, il convient de faire un point sur le contexte d'éditorialisation numérique dans laquelle les séries chorales contemporaines se développent, et qui affecte leur fonction collective en termes dramaturgiques, esthétiques et interprétatifs. Cette nature collective de la sérialité télévisuelle a trait à l'éditorialisation structurante de la culture numérique, caractérisée notamment par une nature multiple et collective<sup>1</sup>. Sans revenir sur toutes les implications de ce contexte sur notre objet, notons au moins que sa nature multiple, tient au fait que

L'abandon du paradigme représentationnel en revient à reconnaître la confrontation entre plusieurs réalités et ne pas avoir la possibilité de choisir entre ces réalités. C'est pourquoi l'éditorialisation produit un réel « stratifié », un réel composé de différentes strates relativement autonomes. [...] Ces différentes formes créent toute une conjoncture dynamique des circonstances qui constitue l'identité. [...] Le réel est formé de la superposition et de l'imbrication dynamique de ces nombreuses conjonctures<sup>2</sup>.

Ce contexte numérique donne toute sa pertinence à des formes collectives et fragmentaires comme les séries chorales. Nous allons le voir dans cette partie, une série chorale épisodique comme *The Walking Dead* imbrique des fictions fragmentaires posées sur le même plan : chaque épisode compose un instant actuel ; le montage sériel organise la fiction – pour reprendre les termes de Vitali-Rosati – par « la superposition et [...] l'imbrication dynamique de ces nombreuses conjonctures<sup>3</sup> ». L'impossibilité de choisir entre elles aboutit à la mise en place d'un consensus inégalement reçu.

Dans le cinquième chapitre – après avoir donné les principales logiques structurelles du montage sériel – nous allons analyser son aptitude à organiser le traitement d'enjeux collectifs autour d'un thème commun, à l'appui d'une étude de cas : le joug de Negan en 7A. Dans le sixième chapitre, nous analyserons l'autonomie fragmentaire de l'épisode, soit son aptitude à composer de manière efficace une configuration collective qui s'impose par son actualité, résonne sur l'ensemble et le refigurer de manière percutante.

---

1 cf. Marcello Vitali-Rosati, « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? », *Sens public* [En ligne], publié en mars 2016, consulté le 07/05/2018, URL : <http://www.sens-public.org/article1184.html>. « L'éditorialisation désigne l'ensemble des dynamiques qui produisent et structurent l'espace numérique. Ces dynamiques sont les interactions des actions individuelles et collectives avec un environnement numérique particulier. », p.8.

2 *Ibid.*, pp.17-18.

3 Voir ci-dessus.

**PARTIE III**

**LA STRUCTURE SÉRIELLE ET LE COLLECTIF :  
ORGANISER LA FICTION ET VIVRE ENSEMBLE  
CHAQUE INSTANT ARRACHÉ À LA MORT**

« *I'm not right, it doesn't mean that I'm wrong.* » (Morgan dans *East* (S06E15))

« Je n'ai pas raison, ce qui ne veut pas dire que j'ai tort. »

## Chapitre 5 : Fragmenter et organiser une fiction collective par le montage sériel

L'objectif de ce chapitre est de montrer comment un montage sériel organique permet de structurer un traitement collectif d'enjeux thématique à l'échelle intermédiaire, à partir de l'imbrication entre les épisodes. Nous avons vu comment *The Walking Dead* déploie un rapport particulier à la temporalité par sa tendance à subordonner la mémoire à l'oubli dans l'instant. Comment cela se traduit en termes de structure sérielle ? Aujourd'hui, on ne parle plus de série et feuilleton comme de catégories rigides ou même de pôles avec une multiplicité de voies médianes, mais plutôt d'hybridation des formes. Pour reprendre la typologie de Claire Cornillon, *The Walking Dead* est une série semi-feuilletonnante épisodique :

Dans ce cas, l'épisode possède une relative autonomie, mais n'applique pas une formule récurrente. Son autonomie n'est pas seulement chronologique – il ne s'agit pas d'un morceau de l'intrigue – mais plutôt, souvent, thématique. L'épisode développe un thème, ou un personnage, qui va lui donner une unité et déterminer une structure avec un début et une fin, tout en s'inscrivant aussi dans la continuité avec l'ensemble. [...] [Il offre plus aisément] une déviation radicale le temps de l'épisode<sup>1</sup>.

*The Walking Dead* accorde une importance particulière à la facture de chaque épisode et essaie de lui donner une valeur singulière dans la série. Cette tendance épisodique explique sa forte variabilité et affecte le montage sériel, conçu, lui, comme l'imbrication dynamique entre les épisodes d'un sous-ensemble (la saison ou le bloc de diffusion dans le cas de *The Walking Dead*). Il se distingue du montage audiovisuel par la diffusion sérielle, qui impose une disjonction entre les épisodes, constitutive de l'acte de réception. Nous examinerons dans le dernier chapitre comment l'épisode forme une « déviation radicale ». En nous appuyant sur les logiques d'effondrement par apocalypses localisées analysées dans le chapitre précédent, nous allons montrer dans ce cinquième chapitre comment le montage sériel organise des sous-ensembles cohérents avec une configuration temporaire, que la fragmentation sérielle permet d'examiner sous plusieurs facettes distinctes composées par les épisodes. Dans cette perspective (qui ne sera pas celle du dernier chapitre), chaque épisode est conçu comme la facette ou la partie d'un traitement thématique, à l'aune d'une configuration dramaturgique – qui

---

1 Claire Cornillon, « Générique » dans *Épisodique : carnet de recherche sur les séries semi-feuilletonnantes formulaires*, publié le 10/04/2017, consulté le 15/05/2018, URL : <https://episodique.hypotheses.org/13>

repose sur les échanges sociaux et le dialogue – , et d'une texture épisodique particulière<sup>2</sup>. Les membres du collectif sont ainsi répartis de manière organique et opportune, afin d'aborder une facette des enjeux du bloc sous un angle particulier et de montrer la complexe fabrique du consensus. Le montage sériel de *The Walking Dead* s'organise en épisodes autonomes, contrastés par le texture propre, mais qui communiquent tout de même entre eux par des échanges (de personnages, points de vue qui circulent dans différents contextes, etc.).

Même si la saison a sa cohérence, *The Walking Dead* se distingue de la majorité des séries en ce que l'échelle de base du montage sériel est le bloc de huit épisodes. Pour montrer comment le montage sériel est une modalité essentielle d'organisation de la fiction collective à l'échelle moyenne, nous commencerons par en expliquer l'élaboration progressive et en donner les logiques structurelles les plus récurrentes, ainsi que quelques variations ponctuelles. Puis, nous montrerons, à l'appui du bloc 7A, comment un bloc de diffusion forme un ensemble dramaturgique, formel et sémantique, dont la complexité est organisée par polarisation sur les fragments épisodiques.

## **5.1. *Élaboration d'une structure pérenne et organisation de la structure***

### **5.1.1. *La mise en place de la structure saisonnière bipartite de The Walking Dead***

Nous allons voir comment *The Walking Dead* élabore une structure bipartite et crée des logiques d'ensemble qui permettent une forme de régularité dans la manière dont elle réorganise l'équilibre de ses composantes entre les différents épisodes, afin de les répartir en fonction de ce que requiert le contexte temporaire. La structure sérielle détermine ainsi les modalités de répartition, de dislocation et d'organisation du collectif.

Inhabituelle, cette structure bipartite de deux blocs de huit épisodes de quarante minutes s'élabore entre la première et la troisième saison. Les épisodes peuvent être rallongés de quelques minutes, mais ils ne sont jamais raccourcis. La première saison, qui comporte six épisodes, est diffusée d'un seul bloc entre le 31 octobre et le 5 décembre 2010. La deuxième saison comporte une structure bipartite de treize épisodes. Le premier bloc, diffusé entre le 16 octobre et le 27 novembre 2011, comporte sept épisodes ; le second, diffusé entre le 12 février et le 18 mars 2012, en comporte six. Enfin, la structure pérenne de deux blocs de huit épisodes se met en place dès la troisième saison. Le premier est diffusé entre mi-octobre et début-décembre, et le

---

2 Au début du quatrième chapitre, nous avons défini la texture comme « manière de » ou le style d'une série, voir ci-dessus, pp.111-112 et surtout note 3 p.111. Ici, nous l'appliquons au cadre restreint de l'épisode.

second entre mi-février et début avril, avec donc une pause de six mois entre chaque saison et de deux mois et demi entre chaque bloc. Si la troisième saison de *The Walking Dead* a encore une forte logique saisonnière, la logique de bloc se renforce dès la quatrième saison avec la destruction de la prison dans *Too Far Gone* (S04E08). De manière générale, un *cliffhanger* de fin de saison a tendance à relier le bloc B au bloc A pour fluidifier le passage d'une saison à l'autre. Malgré la croissance du collectif étudiée dans le troisième chapitre, la structure reste imperturbable et la série a de moins en moins de temps à accorder à ses personnages centraux. Les épisodes seaturent de plus en plus de personnages secondaires et de figurants, alors que le nombre d'épisodes allongés par saison grandit sensiblement.

Du fait de la structure bipartite de la série, la saison a souvent une cohérence thématique, narrative, et relative à la configuration du monde fictionnel. En repérer des logiques récurrentes est plus difficile qu'à l'échelle du bloc, du fait de la complexité induite par son ampleur et des variations structurelles. Cependant, un rythme binaire de l'organisation collective est relativement permanent. Il permet, par des mouvements de diastole et de systole<sup>1</sup>, de rythmer la croissance du collectif par l'assimilation facilitée par une logique de dislocation en bloc A ; puis une logique de mise en relation des composantes avec ses nouveaux membres en bloc B, qui permet une évolution stationnaire et donc une meilleure définition de l'identité collective. Par ailleurs nous avons montré dans le troisième chapitre comment les trois premières saisons fonctionnent chacune sur une configuration spécifique de l'espace et d'enjeux narratifs et thématiques. Les logiques saisonnières se complexifient ensuite du fait d'évolutions plus escamotées de ces différents paramètres. Par exemple, après la quatrième saison, les changements de lieu ou de rapport à l'espace en milieu de saison favorisent une logique saisonnière plus arrimée aux enjeux thématiques et narratifs, avec des logiques plus évidentes de dislocation du collectif en bloc A et de mise en relation en bloc B. À cet effet, l'apocalypse localisée en fin de bloc A révèle plutôt la nature de l'antagonisme saisonnier, alors que la fin de saison donne lieu à un effondrement plus important.

Du fait de l'arc narratif majeur de la lutte contre les Sauveurs, la cohérence des septième et huitième saisons repose davantage sur un arc narratif majeur formé sur un antagonisme, une structure narrative qui avait été évacuée après la lutte contre le Gouverneur dans la troisième saison, à la faveur d'antagonismes plus ponctuels et localisés. Seulement, pour la huitième saison, l'implosion du conflit en lieu et place

---

1 Cette comparaison aux mouvements du cœur m'a été suggérée par Éric Thouvenel.

d'une explosion attendue met en avant une logique thématique de refus des luttes intestines mortifères à la faveur d'un rapport vital entre les communautés [145A]<sup>1</sup>. Le sabotage de l'unité scénaristique des épisodes de la huitième saison et de la répartition organisée du collectif semble même intentionnelle. Au lieu de se répartir individuellement l'écriture des épisodes, avec l'habituelle poignée de co-écritures, l'équipe des scénaristes prit acte du délitement collectif par un délitement de leur répartition des scénarios : douze épisodes sont co-écrits, dont cinq à trois mains<sup>2</sup>. L'impression d'un délitement de l'unité scénaristique est, pour le spectateur attentif, appuyé par l'impossibilité notable d'assigner un épisode à un scénariste. Le jeu durable avec les structures permet d'évacuer des modes de structuration schématiques à l'aune d'organisations alambiquées et de chevauchements des arcs narratifs qui rendent moins évidente la cohérence saisonnière. Ainsi le modèle itinérant des trois premières saisons, se déroulant chacune dans un lieu différent – avec l'impression de se structurer sur un antagonisme pour la deuxième (Shane) et la troisième saison (le Gouverneur), un schéma qui aurait pu se répéter – est brisé à partir de la quatrième saison à la faveur d'arcs d'ordre plutôt thématique, voire philosophique (saison 4 : [existe-t-il encore des refuges face à la violence croissante des survivants ?] ; saison 5 : [Peut-on revenir des atrocités qu'on a vécues et commises ?]). Elles poussent le spectateur à se rabattre sur la portée de récurrences formelles accrues. Par exemple, en huitième saison, les fondus enchaînés sur les gros plans au ralenti de visages flous, parfois dans la pénombre en début et fin de *Monsters* (S08E02) et *How It's Gotta Be* (S08E08) affirment une formation collective dans un sombre et mortifère conflit, et une quasi-juxtaposition des personnages que seuls les fondus enchaînés rassemblent [107] ; le déplacement de ces compositions de plans sur les *walkers* au début de *Wrath* (S08E16), avec des raccords *cut*, une musique limpide et une photographie lumineuse, manifeste une résolution anticipée du conflit, remplaçant la juxtaposition mortifère sur les *walkers* [145B]. En neuvième saison, les structures analeptiques de certains épisodes<sup>3</sup> et les ellipses qui

1 Cette implosion concorde avec les logiques d'effondrement et d'implosion évoqués en 4.2.1.. Voir note 3 p.124. Ici, au moment où la bataille est sur le point de commencer par une salve des Sauveurs, toutes leurs armes à feu leur explosent entre les mains, par un sabotage d'Eugène (alors fabricant de balles pour Negan), qui a fragilisé la composition des munitions, réduisant leur densité pour qu'elles implosent au moment de la détonation. L'implosion des balles désamorce une bataille pliée en quelques minutes, qui se solde par une reddition massive des Sauveurs.

2 Pour les crédits de scénaristes et de réalisateurs, cf. Wikipedia, « List of *The Walking Dead* episodes », *en.wikipedia.org*, dernière modification le 20/07/2019, consultée 25/07/2019, URL : [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_The\\_Walking\\_Dead\\_episodes](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_The_Walking_Dead_episodes)

3 Les analepses de *Omega* (S09E10) nous ramènent, de la perspective de Lydia (la fille de Alpha, *leader* des Chuchoteurs), quelques semaines après la catastrophe inaugurale ; Celles de *Scars* (S09E14) sur Michonne, Daryl et Judith, nous montrent une histoire qui s'est déroulée au cours de



étirent de manière inédite la temporalité [146], privilégient le thème du passage du temps dans une série à la temporalité auparavant plus dense.

### **5.1.2. Logiques d'organisation du bloc de diffusion**

Comme l'examen des structures sérielles constitue un point essentiel pour comprendre leur rôle dans l'organisation des enjeux collectifs, nous allons nous concentrer sur l'échelle structurelle de base de la série pour le montrer : le bloc de diffusion. On ne peut systématiser une logique de répartition du collectif entre les épisodes, mais quelques logiques à valeur générale sont repérables, en majorité concernant le premier et le dernier épisode.

Généralement écrit par le *showrunner*, réalisé par le principal réalisateur et visionné par une large audience<sup>1</sup>, le premier épisode d'un bloc est souvent dominé par le point de vue central de Rick pour établir les enjeux narratifs, thématiques et esthétiques du bloc ou reprendre la situation laissée à la fin du bloc précédent s'il s'achevait sur un *cliffhanger*. Cette mise en place peut aussi s'étaler sur deux épisodes, suivant le contexte (en 5A), ou reposer sur d'autres personnages (4B sur Carl et Michonne ; 5B sur Tyreese). La plupart du temps, les points de vue circulent suffisamment autour de Rick pour traiter la majorité des autres personnages (2A, 2B, 3A, 3B, 4A, 5A, 6A, 6B, 7A, 7B, 8A, 9A) ou à une minorité d'entre eux (4B, 5B, 7A, 8B, 9B).

Les épisodes centraux, allant généralement du second au sixième épisode, répartissent les personnages dans des intrigues, des lieux et des formes d'autonomie un peu plus affirmées – nous y reviendrons lors de l'étude de cas en fin de chapitre. De manière générale, ces épisodes tissent plusieurs fils narratifs rassemblant chacun une poignée de personnages, sans être encombrés de points de vues qui en déliteraient excessivement l'autonomie. À l'exception notable de 7A, il est rare que chaque épisode se concentre sur un seul lieu ou une seule intrigue. La plupart du temps, les épisodes ont une autonomie (tant au niveau des personnages présents que de la construction de l'espace, comme nous le verrons dans l'étude de cas), assez relative et perméable pour intégrer plusieurs intrigues. Les personnages apparaissent généralement sur plusieurs épisodes, mais leur centralité est variable suivant le thème ou l'intrigue, si bien que parfois ils n'apparaissent que dans une scène, afin de préparer un temps d'antenne plus important dans un épisode ultérieur. Dans ces épisodes centraux du bloc, il s'agit

---

<sup>1</sup> l'ellipse de six ans faite dans *What Comes After* (S09E05) [146].

1 *Idem*.

essentiellement de répartir les personnages pour leur accorder du temps d'antenne et un rôle dramaturgique dans au moins un épisode. Si les épisodes de début et de fin de bloc ont une fonction narrative d'établissement ou d'effondrement assez notable, les épisodes centraux sont souvent plus autonomes, à l'appui d'une solide composition dramaturgique, formelle et interprétative. Il arrive régulièrement qu'un épisode soit dominé par le point de vue central d'un personnage, à l'appui d'un réseau dramaturgique plus restreint (*Still* (S04E12) comporte seulement Beth et Daryl), d'une réduction du champ à son environnement direct (*What Happened and What's Going On* (S05E09) sur Tyreese), ou de l'introduction de personnages ou de communautés secondaires (*Slabtown* (S05E04) sur Beth à la découverte de l'hôpital ; *Here's Not Here* (S06E04) en analepse sur Morgan et Eastman ; ou *Swear* (S07E06) sur Tara à la découverte d'Oceanside). Ce cas de figure reste assez rare dans *The Walking Dead* car il réduit le temps d'antenne possible des autres personnages. La répartition de l'écriture et de la réalisation de ces épisodes est souvent plus libre et tributaire des affinités et compétences des membres de la production, et l'audimat est plus faible que pour les épisodes de début ou de fin de bloc<sup>1</sup>.

Comme souvent pour les épisodes qui précèdent les fins de saison de série à caractère feuilletonnant, le pénultième épisode a pour fonction de préparer la convergence (et l'effondrement pour *The Walking Dead*) du dernier épisode de l'ensemble. Il place les dernières pièces du puzzle narratif, thématique et symbolique établi depuis le début du bloc, et constitue un moment d'équilibre dans le déséquilibre dont on pressent l'effondrement souvent initié ou préfiguré au terme de ce septième épisode. Ce moment de suspension peut avoir lieu à l'épisode suivant (6B) ou ne pas vraiment avoir lieu (2B, 3A, 3B, 4A, 8B). Dans ce cas, le septième épisode participe plutôt des épisodes centraux ou de l'implosion finale. Tout dépend en fait de la structure du bloc<sup>2</sup>, mais cette pratique devient courante à partir de la quatrième saison. Ainsi le pénultième épisode a très souvent une fonction de calme avant la tempête tout en faisant sensiblement grimper la tension par le placement des dernières pièces du puzzle (1, 2A, 4B, 5A, 5B, 6A, 7A, 7B, 8A). Le caractère non-systématique de cet épisode permet

---

1 *Idem.*

2 En 4A, la chronique du Gouverneur occupe *Live Bait* (S04E06) et *Dead Weight* (S04E07) ; En 8B, la retombée du conflit en fin de saison va à l'encontre d'une logique de calme avant la tempête, puisqu'il s'agit de finir sans exploser, et de faire s'effondrer la guerre ; en 9B, la logique est inversée et *The Calm Before* (S09E15) fonctionne à la fois comme calme avant la tempête indiqué dans le titre, et comme effondrement par la mort de dix personnages. Le dernier épisode est un moment assez singulier d'équilibre par l'absence de morts, mais où l'effondrement gît peut-être dans l'exode forcé des habitants du Royaume face à la tempête, donc dans la déchéance d'une communauté toute entière.

d'éviter un schéma trop répétitif et de jouer avec les attentes.

Enfin, le dernier épisode du bloc permet de capitaliser sur tous les enjeux narratifs en faisant s'effondrer l'équilibre précaire mis en place dans le bloc. Après avoir réparti les personnages dans des intrigues distinctes et amené la plupart des arcs narratifs à leur point culminant, l'épisode de fin de bloc est souvent une moins autonome, parce qu'il rassemble la majorité des personnages et des lieux principaux des épisodes autonomes à la faveur d'une implosion où ils s'entrechoquent violemment comme les particules d'un milieu rendu brusquement plus dense et plus chaud. L'épisode tire davantage son autonomie d'une logique événementielle qui permet de rassembler l'ensemble du point multifocal<sup>1</sup>. La nature de l'événement qui favorise un effondrement est variable. Elle dépend de l'organisation et l'ampleur de la communauté, mais aussi des enjeux narratifs et thématiques du bloc qu'elle permet de traiter : Entre une jeune fille zombifiée qui sort d'une grange (2A) et une catastrophe météorologique (tempête de neige) qui pousse un réseau de communautés à l'entraide (9B), beaucoup d'événements peuvent avoir une fonction d'effondrement.

La déclinaison et l'éclatement de cet événement de fin de bloc en une multiplicité de sous-intrigues et de personnages produisent un effet de saturation et d'implosion au niveau du monde fictionnel et des arcs narratifs, dont la matrice est l'implosion du CDC dans *TS-19* (S01E06). Parfois, il faut quelques minutes pour achever de rassembler les personnages autour de l'événement collectif. Même lorsque les personnages sont rassemblés en un lieu restreint, ils sont souvent séparés et répartis par le montage dans des sous-ensembles qui permettent d'organiser le traitement des arcs narratifs et les personnages répartis en sous-groupes à la formation opportune. Cette multiplicité confère toute son ambiguïté et sa pluralité interprétative à cet événement complexe. Si une logique événementielle octroie une autonomie à l'épisode final, celle-ci est souvent appuyée par une relative unité formelle ou narrative, généralement des figures de montage et un certain usage de la bande-son, qui fluidifie le passage rapide d'une situation à une autre. Ainsi, *Conquer* (S05E16) permet de passer d'une situation à une autre à l'aide d'une musique électronique vibrante et imitant le rythme des pulsations cardiaques. À l'appui du montage alterné, la simultanéité des actions suppose aussi une unité de temps. Celle-ci permet une uniformité au niveau de

---

1 Seul A (S04E16) échappe à cette logique, par une structure en flashbacks focalisés sur Rick, qui montrent des moments heureux vécus avec Hershel et quelques autres personnages à la prison (Glenn, Maggie, Beth, Carol). Dans la temporalité principale, il se concentre sur Rick, Michonne, Carl et Daryl. La majorité du point multifocal était montrée à l'épisode précédent, *Us* (S04E15).

l'espace ou de la photographie, comme le tournage de nuit dans *Conquer* (S05E16), ou l'environnement, frigorifié, blanchi et opaque de la tempête de neige dans *The Storm* (S09E16). Souvent le moment d'élaboration d'une direction consensuelle, la fin de bloc manifeste efficacement la complexité collective. Le temps de latence étendu permet aux spectateurs d'anticiper l'impact de cet événement sur la communauté et son organisation, une préparation qui permet souvent des départs *ex abrupto* en début de bloc.

Notons par ailleurs qu'au fil des saisons, à l'appui de la saturation et de l'expansion de son monde fictionnel, *The Walking Dead* ne cesse de complexifier la syntaxe de son montage sériel. Elle commence en effet par suivre de manière linéaire la chronologie à l'appui de la permanence d'un lieu d'habitation, puis ne cesse de renforcer l'autonomie structurelle (et formelle, bien que plus relativement) de ses épisodes et d'opérer des chevauchements temporels entre eux. Cette élaboration d'une syntaxe du montage sériel est liée à des raisons pragmatiques et structurelles. Sur le plan pragmatique, l'expansion de la communauté et du monde fictionnel dans une structure immuable requiert une meilleure répartition et organisation interne des personnages pour continuer de leur octroyer un traitement pertinent et ne pas les réduire à la figuration. Sur le plan structurel, une série qui fonctionne sur une logique d'effondrement a une forte variabilité qui confine à des autonomies épisodiques de plus en plus poussées, parfois au détriment des logiques d'ensemble, et même si les choix esthétiques sont très largement subordonnés aux enjeux dramaturgiques.

Cette réflexion générale permet de donner les logiques organisationnelles les plus récurrents d'un bloc : l'instauration d'un nouvel état collectif en début de bloc ; sa déclinaison à travers la répartition dans des épisodes centraux plus autonomes ; un temps d'équilibre précaire dans le pénultième épisode ; un effondrement de l'équilibre à l'aune d'un événement collectif qui requiert de passer à autre chose. Cette réflexion a aussi montré ses limites, dans la mesure où chacune de ces remarques devait être nuancée selon les variations structurelles entre les blocs. Elle pouvait par ailleurs donner l'impression que nous rabattions l'organisation du bloc sur des enjeux d'ordre narratif. S'il est difficile de généraliser des enjeux esthétiques à l'échelle du bloc en raison de la forte variabilité de la série, la logique d'ensemble du bloc repose davantage sur un thème qui oriente dans un second temps la polarisation dramaturgique, narrative et formelle des épisodes. Nous allons passer en revue quelques variations dans les logiques de répartition du collectif.

### **5.1.3. Quelques variations dans la répartition du héros collectif dans le bloc**

Comme le récit pousse régulièrement les personnages à se séparer et se répartir, les modalités du rapport collectif à l'espace affectent l'agencement du bloc. Nous allons donc faire un rapide panorama des différentes possibilités de répartition des personnages. De la première saison jusqu'à 4A, puis de 5B à 6B, cette séparation est compensée par la stabilité d'un lieu commun. Dans ce cas, le ravitaillement et les recherches de disparus requièrent des expéditions et l'articulation entre des scènes qui se passent dans la communauté et des lieux visités, assurant stabilité sérielle et variation épisodique au niveau du groupe et de l'espace. Même dans ce cas, un épisode se concentre tout de même de manière prédominante sur certains personnages et en laisse d'autres à l'arrière-plan ou les relègue au hors-champ. La multiplication d'intrigues mineures peut donner lieu à autant d'équipes qui se les partagent et le collectif s'étioule au point que le lieu d'habitation se vide, comme à la fin de 5A, où ne restent plus à l'église que Michonne, Carl, Gabriel et Judith, comme au terme d'un épuisement du lieu commun avant qu'il ne soit remotivé par l'installation pérenne à Alexandria en 5B.

À d'autres moments, une dislocation du collectif permet de prendre davantage de libertés dans les rapports spatiaux et temporels, de segmenter le collectif et de répartir sa représentation en des sous-groupes plus autonomes. Les épisodes ont alors souvent une unité dramaturgique plus importante (lieu, temps, action), mais parfois c'est un thème qui rassemble le montage de plusieurs sous-groupes. Ainsi 4B, suite à la destruction de la prison, donne lieu à une séparation du groupe en groupuscules à la formation aléatoire, amenés à converger en une destination commune, Terminus. Si en 5A l'église du père Gabriel devient une forme de lieu d'habitation temporaire, sa précarité et la multiplication des intrigues induisent une dislocation et une répartition du collectif sur des épisodes relativement autonomes. Suite à l'arrivée fracassante de Negan en début de 7A, Alexandria perd sa fonction de foyer commun et le héros collectif se disloque et se répartit dans plusieurs communautés. À partir de 7B, les épisodes articulent ces communautés en opérant des parallèles opportuns et pertinents dans l'agencement interne de l'épisode, passant d'un lieu à l'autre dans l'épisode, construisant un réseau de communautés avec leur mode de gouvernance et leur rapport à l'espace respectif, connectées par les déplacements des personnages et le conflit avec les Sauveurs.

Dans les cas de figure où le groupe est concentré en un même lieu, la stabilité spatiale assure en général une relative adéquation entre le temps de l'histoire et le temps du récit. C'est le cas par exemple de 2A : en dehors de quelques lieux qui fonctionnent

comme des contrepoints (la quatre-voies où ils se sont arrêtés, les expéditions à la bourgade la plus proche et les recherches pour retrouver Sophia), les personnages passent la majorité de leur temps à la ferme. Tout en construisant des relations entre les personnages, chaque épisode de ce bloc comporte des actions ou séquences d'actions menant à trouver Sophia dans la grange des Greene au septième épisode.

Ainsi certains personnages passent temporairement au premier plan, la distance avec la caméra se réduit afin d'établir un rapport plus intime avec eux, leur participation aux dialogues leur assure une voix et un point de vue, voire une prise dans les décisions collectives. Les scénaristes leur octroient une ligne d'action dans une intrigue individuelle ou collective, tandis que d'autres protagonistes passent temporairement au second plan, voient leur rôle limité à de la figuration, voire sont relégués au hors-champ. Ici l'échelle des plans joue son rôle : l'utilisation plus importante des gros plans sur un personnage permet de se concentrer épisodiquement sur son visage. Ainsi dans le bloc 5B, les personnages sont rassemblés en un même lieu, Alexandria, et ce n'est pas tant leur séparation qui importe, que leur répartition et leur hiérarchisation variable dans ces différents épisodes. Par exemple, Sasha passe au premier plan dans *Them* (S05E10), suite à la mort de son frère Tyreese, durant le deuil duquel elle est opportunément connectée à Maggie, qui a perdu sa sœur Beth dans *Coda* (S05E08), et à Michonne, qui tente de la sauver de la pulsion auto-destructrice de celle qui s'aliène après avoir tout perdu, comme elle-même auparavant. À la fin de l'épisode, Sasha et Maggie se réunissent à un lever de soleil et commencent à accepter leurs pertes. Sasha passe au second plan pendant deux épisodes et acquiert une nouvelle ligne d'action associée à une ligne d'intrigue pour *Forget* (S05E13), où Deanna la force à participer à une fête de bienvenue avant de lui octroyer des tours de garde. Elle disparaît de nouveau pour *Spend* (S05E14) et revient pour *Try* (S05E15) (Michonne et Rosita participent à son intrigue) et *Conquer* (S05E16), puisque la mort de Noah, combinée aux tentatives de Gabriel de la faire exaucer pour lui ses pulsions suicidaires, la poussent à bout. L'alternance des épisodes permet à un personnage de passer du premier à l'arrière-plan, même lorsque tous les personnages sont rassemblés. Ainsi le bloc de diffusion est structuré par certaines intrigues qui privilégient la chronique de certains personnages et sur lesquelles le reste du collectif est réparti, comme Rosita dans *Try* (S05E15).

Lorsque les personnages sont séparés plus longtemps (par opposition à la séparation épisodique induite par une courte expédition), l'autonomie des épisodes rend souvent la cohérence de l'ensemble plus difficile à saisir au premier visionnage. Ainsi

l'enjeu narratif du bloc 3A est la découverte et la convergence de deux lieux d'habitation : la prison et Woodbury. Chaque épisode, en plus d'autres enjeux, joue un rôle dans cette convergence et la structure des épisodes accélère l'alternance entre les deux lieux : ils sont au départ présentés séparément dans des épisodes dont l'autonomie est définie par l'unité de lieu : les trois premiers épisodes alternent les lieux à l'échelle du montage sériel. Les deux suivants comportent tous deux les deux communautés et les font cohabiter dans le montage inter-séquentiel, en accordant plus de temps d'antenne à la prison, puis à Woodbury. Les sixième et septième épisodes échangent des personnages et le septième s'achève dans une séquence en montage alterné entre l'intérieur et l'extérieur de Woodbury. Le huitième est celui de la convergence, de l'escarmouche finale entre les deux communautés. Chaque épisode fonctionne comme la partie d'un ensemble qui rapproche ces communautés dans le montage sériel, au sein de l'épisode puis au sein même d'une séquence en montage alterné.

Parfois la dislocation est telle que la participation à l'ensemble est tributaire de la part du collectif représentée, comme c'est le cas en 4B après la destruction de la prison : des groupuscules se constituent et convergent inconsciemment dans une direction commune, Terminus, en suivant les voies de chemin de fer. Dans ce cas, seuls le lien groupal antérieur et le motif linéaire des rails assurent la cohérence de l'ensemble. Quatre épisodes se focalisent sur un groupuscule<sup>1</sup>, les autres en montrent plusieurs : *Inmates* (S04E10) montre quatre groupuscules disposant chacun d'une séquence d'une dizaine de minutes : Daryl et Beth ; Tyreese, Judith, Mica, Lizzie et Carol ; Maggie, Sacha et Bob ; Glenn et Tara (l'épisode s'achève quand ils rencontrent Abraham, Rosita et Eugene). *Claimed* (S04E11) alterne des séquences entre Tara, Glenn, Abraham, Rosita et Eugene d'une part, et Rick, Carl et Michonne d'autre part. *Alone* (S04E13) rassemble des séquences entre Daryl et Beth d'une part, Maggie, Bob et Sacha d'autre part. *Us* (S04E15) est structuré de courtes séquences avec tous les groupes à l'exception de celui composé de Carol, Tyreese et Judith. L'écart entre *Still* (S04E12) et *Us* (S04E15), qui comportent respectivement deux et dix-huit personnages, témoigne de l'aptitude à varier le champ collectif représenté entre deux épisodes du même bloc.

Du reste, la narration et l'agencement de l'ensemble peuvent fonctionner sur un modèle musical, où chaque épisode compose une « partition rythmique<sup>2</sup> » avec ses

---

1 *After* (S04E09) sur les retrouvailles entre Carl, Michonne et Rick ; *Still* (S04E12) sur Daryl et Beth ; *The Grove* (S04E15) sur Carol, Tyreese, Judith, Mica et Lizzie. *A* (S04E16) sur Rick, Carl, Daryl et Michonne dans leur lutte contre les Scavengers puis à Terminus, avec des *flashbacks*.

2 cf. Vladimir Lifschutz, *op. cit.*, pp.550-553.

enjeux et sa texture propres. Dans ce cas le montage repose davantage sur un modèle musical dans une forme de concert narratif. C'est le cas du bloc 5A, qui s'achève par *Coda* (S05E08), un titre qui reprend la métaphore musicale, puisque la coda est une période musicale finale ou le signe de solfège de passage à la phrase conclusive. Dans les six premiers épisodes du bloc, les personnages sont répartis dans des épisodes assez autonomes et dont les temporalités respectives se chevauchent. *Crossed* (S05E07) et *Coda* (S05E08) rassemblent par le montage ces personnages séparés dans des lieux différents, avant de les réunir dans l'entreprise de sauver Beth, créant un effet de concert narratif des espoirs déçus, où chaque motif s'intègre à une orchestration qui achève de briser le moral du collectif itinérant au moment où il est enfin réuni.

Le montage sériel permet donc d'organiser son collectif. Nous allons examiner un bloc de diffusion pour voir comment il polarise et organise les épisodes comme des unités avec une structure dramaturgique, quelques particularités formelles et des articulations sémantiques propres pour décliner un thème commun.

## **5.2. L'organisation d'un bloc de diffusion : étude de cas de 7A**

Afin d'examiner la logique d'organisation collective du bloc, nous avons choisi de nous concentrer sur le bloc 7A, caractérisé par le joug totalitaire imposé par Negan et les Sauveurs sur un ensemble de communautés disjointes, à la faveur d'un éclatement narratif qui permet une évolution du point multifocal. Ce bloc présente plusieurs intérêts pour illustrer cette idée, par ses propriétés et pour des raisons pragmatiques. L'éclatement favorise la polarisation des épisodes au niveau du héros collectif, au niveau formel et sémantique, à l'appui de l'arc majeur [joug totalitaire de Negan] qui sert de lien feuilletonnant à cette forte variabilité entre les épisodes. Chacun des épisodes centraux (du second au sixième) commence par une déclinaison de la série figurale du réveil autonomisant analysée dans le quatrième chapitre (Carol, Dwight, Michonne, Maggie, Tara). Outre une adaptation assez notable de la durée des épisodes, chacun des épisodes centraux propose une manière de composer ou non avec ce joug avec une progression sensible et problématisée vers la résistance collective. Nous aurions aussi pu nous concentrer sur d'autres moments similaires à cette logique, comme les blocs 4B ou 5A. Seulement, le bloc 7A est certainement l'expérience la plus aboutie de polarisation épisodique, surtout au niveau formel, et ce même si ce niveau est subordonné aux enjeux narratifs et liés au fait que les épisodes avaient été tournés dans le désordre pour maintenir secrète l'identité des victimes de Negan avant la diffusion du



premier épisode du bloc<sup>1</sup>. Elle permet aussi de montrer comment celle-ci peut délaissier des personnages pendant plusieurs épisodes, avant de les placer au premier plan. Enfin, comme nous avons parlé de ce bloc et de certains épisodes dans le quatrième chapitre, le propos sera plus efficace. Nous allons donc observer comment 7A propose plusieurs manières de composer avec le joug du système néganien, d'en explorer les différentes facettes dans une progression ambiguë. En effet, l'engagement ultérieur dans un conflit mortifère, déshumanisant et délitant les identités dans un « nous » vide de substance, fait que le consensus final reste ambigu. Par ailleurs, la structure actancielle multifocale de chaque épisode problématise les modes de gestion épisodiques du joug. Nous allons les examiner un par un, dans l'ordre, pour comprendre les logiques d'ensemble et de répartition du bloc.

### **5.2.1. The Day Will Come When You Won't Be (S07E01) : un joug écrasant**

Dans le quatrième chapitre, nous avons montré comment Negan impose son joug sur le groupe en manipulant la chronologie implicite de l'instant manifestée par différentes formes de flashes en focalisation interne sur Rick, phagocytant la direction vers une fin heureuse figurée dans l'avant-dernier plan de l'épisode<sup>2</sup>. La focalisation de Rick, malmené, est par ailleurs rendue manifeste par les nombreux très gros plans sur ses yeux, fixement baissés en début d'épisode, et larmoyants en fin d'épisode [154/1-3]. La supériorité de Negan est affirmée par la force (il traîne Rick comme un pantin et le brutalise) [154/5+10]. Sa manipulation psychologique et sa domination en termes de dialogues, appuyée par plusieurs plans en contre-plongée et par une proximité avec la caméra à l'appui de nombreux gros plans [154/4], passe par une complicité horrible avec les codes de la série, une verve ordurière et des réactions imprévisibles et ambivalentes, entre empathie pour le sort des protagonistes et l'absence totale de honte d'en être l'auteur [154/18]. Les autres personnages du héros collectif passent l'épisode agenouillés en pleine forêt et entourés de Sauveurs, parfois brutalisés eux aussi [154/20].

L'épisode commence aussitôt après la mort non montrée d'Abraham et Glenn. Negan traîne Rick dans le camping-car emblématique du collectif (le même modèle que celui de Dale) [154/5] et prend le volant dans la brume de l'aube pour une virée entre les deux chefs. Après les premiers flashes [121/1-7], alors que Negan continue de jouer avec

1 cf. Olivier Portnoi, « *The Walking Dead* saison 7 développe une technique imparable pour éviter les *spoilers* », *Purebreak*, publié le 13/06/2016, consulté le 24/07/2019, URL : <https://www.purebreak.com/news/the-walking-dead-saison-7-developpe-une-technique-imparable-pour-eviter-les-spoilers/102996>

2 Voir ci-dessus, pp.120-121 et [121].

les nerfs de Rick pour tester l'efficacité de son joug, l'analepse montre frontalement la mort de Glenn et Abraham, sous le regard horrifié de leurs proches tressautant au rythme du martèlement visqueux des coups de batte de base-ball sur leur crâne, intensifié par des échos étouffés post-synchronisés [154/7-18]. Lorsque Rick et Negan reviennent sur le lieu du massacre, le jour est levé et il achève de l'abattre en le forçant presque à couper la main de son fils Carl [154/19]. Le collectif est disloqué. Lorsque les Sauveurs partent avec Daryl, dont la révolte causa la mort de Glenn, le groupe est traumatisé et démoralisé[154/20-30]. Maggie et Sacha, les conjointes respectives de Glenn et Abraham, partent à la Colline, tandis qu'Eugène, Rosita, Rick, Carl, Michonne et Aaron retournent à Alexandria. Cet épisode, à l'appui d'une forte centralité de Rick et de la présence des protagonistes diversement affectés, impose l'horrible joug de Negan par un mélange entre *thriller* psychologique et meurtres gores et frontaux [154/6+7+18], quand les plans n'épousent pas de manière intolérable le point de vue de Negan. Le joug est imposé dans une ambiance violente et mélancolique ; toute révolte semble vaine, dangereuse et mortifère.

### **5.2.2. The Well (S07E02) : une coopération isolée et apaisante**

Après cet épisode dégoûtant, *The Well* (S07E02) constitue une bouffée d'air, non sans composer avec ce joug [155]. Il reprend Morgan et Carol après que celle-ci fut sauvée par Morgan (un fervent de la non-violence à toute épreuve qui ne parvient pas à appliquer sa philosophie) de sa tentative suicidaire d'échapper au groupe : incapable de continuer à tuer, et incapable de laisser les Sauveurs avoir gain de cause, la fuite était sa seule issue. Ils arrivent au Royaume, le seul endroit de la région dominée par les Sauveurs où ils peuvent composer pacifiquement avec le joug. Ils découvrent cette communauté lumineuse, vivante, agrémentée d'un montage-séquence en chant choral intradiégétique (reprise de « Don't Think Twice, It's Alright » de Bob Dylan comme pour consommer paisiblement la rupture entre Morgan et Carol par leurs actions opposées). L'épisode est photographié avec une forte luminosité et une riche colorimétrie dominée par les tons verts, à l'appui des tournages en extérieur qui ouvrent l'espace intérieur du Royaume [155/1-3]. Tout en douceur, l'épisode accumule les transitions fluides entre les scènes, les lents mouvements de caméra pour des plans assez longs[155/1-2+4-5+10], ainsi que de longues scènes de dialogue dans une logique d'enrichissement et d'interpénétration salvatrice des identités en présence [[155/7-9+11]. Caractérisée par un décorum médiéval et gouvernée par l'éloquent roi Ezekiel, cette

communauté idéaliste est présentée comme une illusion rassurante, avec sa cour royale (au premier chef : le jeune Ben, le comique Jerry et le mélancolique Richard), ses maximes en lettres gothiques sur les murs [155/4+8], sa salle d'audience dans un théâtre avec des toiles peintes d'un décor de château derrière le trône [155/5-7], et surtout l'effet impressionnant et illusionniste de Shiva, le tigre d'Ezechiel, incrusté par effets spéciaux [155/6]. Morgan est confronté à la réalité du Royaume, alors que Carol est confrontée à sa fiction, permettant à chacun de trouver une voie médiane tout en restant ambigu dans le traitement critique de cette communauté caractérisée comme une fiction désaltérante. Morgan trouve sa place (notamment comme mentor d'aïkido auprès de Ben), découvre que la cour masque au reste du Royaume un joug des Sauveurs maintenu secret par Ezekiel, qui craint un conflit mortifère. Seulement la fragilité de cet accord se manifeste tôt : la dissension sensible de Richard vis-à-vis de cette coopération et le laxisme de Gavin, le sous-chef des Sauveurs qui laisse ces derniers abuser de leur position de pouvoir. Carol perçoit ce lieu comme une farce et tente une évasion, avant d'être prise sur le fait par Ezekiel, qui abandonne sa verve régale due à ses talents d'acteur. Ils ont une discussion sur un canapé dans l'obscurité, loin des faux-semblants de la salle d'audience [155/9]. Pour la sauver, il lui propose une solution intermédiaire, un isolement dans une maison éloignée de la communauté, où elle va s'installer, acceptant *in fine* les vertus de cette fiction, acceptant de mettre des œillères pour ne pas complètement disparaître [155/10-12]. À travers les perspectives de Morgan et de Carol, *The Well* (S07E02) forme une solution rassurante et illusoire, une fiction qui permet de composer avec un joug maintenu à distance qui, s'il devenait plus présent ou évoluait en conflit, les empêcherait de se réconcilier avec eux-mêmes.

### **5.2.3. The Cell (S07E03) : L'emprisonnement inévitable au Sanctuaire**

Dans *The Cell* (S07E03) [157], on assiste à la focalisation duelle de Daryl et Dwight, composant inversement au plus près du joug de Negan dans le Sanctuaire, l'usine désaffectée où vivent les Sauveurs et dont le nom associé au plan initial sur le générique de la série *Who's the Boss* (ABC, Martin Cohan et Blake Hunter, 1984-1992), dénote le totalitaire culte du chef [157/1]. La texture et le rythme de l'épisode sont très différents de l'épisode précédent : l'espace cloisonné du Sanctuaire, appuyé par un montage haché en courtes scènes alternées entre Dwight et Daryl, emprisonne et aliène les individus dans son enceinte [157/3]. Negan a donné pour mission à Dwight de mater un Daryl difficile à subjuguier [157/2]. Comme l'annonce son titre, *The Cell* est le signe

d'un enfermement forcé ou volontaire dans un système oppressant qui cloisonne les individus pour mieux les exploiter. L'épisode est caractérisé par des lieux exigus et une colorimétrie grisâtre qui rappelle la prison [157/2-3+8-13]. Le montage-séquence initial de cent-trente-huit secondes, fragmenté en quatre-vingt cinq plans, caractérisé par les sautes, centré sur le quotidien répétitif de Dwight et la préparation d'un sandwich [157/4-6], porté par la chanson « A Town Called Malice » de The Jam aux paroles confinant ironiquement à une vie fruste, contraste vivement avec le paisible montage-séquence de l'épisode précédent. Nous découvrons comment Dwight, subjugué par Negan, tente lui aussi d'imposer son joug sur Daryl dans une logique pyramidale, par la torture psychologique : Daryl est nu dans une cellule, nourri de sandwiches de pâtée pour chiens écrasée entre deux quignons et forcé à écouter en boucle l'insupportable musique guillerette « Easy Street » de The Collapsible Hearts Club [157/2+7-11+13]. À la fin de l'épisode, après avoir découvert le fonctionnement aliénant et la torture psychologique du système totalitaire néganien, après avoir été confronté à une photo du crâne fracassé de Glenn et une musique mélancolique visant à le briser émotionnellement (« Crying » de Roy Orbison), le voyant réduit à dormir à même le sol dans son vomi [157/11], Daryl refuse tout de même de plier [157/12] et affirme son identité pour se retrouver dans cette cellule [157/13]. Quant à Dwight, s'il semble dans une position de pouvoir, il est tout autant prisonnier de ce système : il ne peut qu'aspirer à de meilleures conditions d'enfermement (confort de sa chambre, quelques loisirs et composition des sandwiches [157/6-7]). Il ne peut que prendre un peu plus dans un système aliénant, s'appropriant notamment les artefacts emblématiques de l'attirail de Daryl (sa veste en cuir, son arbalète et une moto [157/14-15]), avec une démarche usée dans un système qui épuise ses personnages. Même lorsqu'il part à la poursuite d'un Sauveur qui tente d'échapper à Negan, les dialogues laissent comprendre que ce n'est qu'une extension de la prison. À l'inverse de l'épisode précédent, les personnages, aliénés, interagissent brutalement sans se comprendre ni s'influencer, et restent campés sur leurs positions respectives dans un épisode qui tourne en rond [157/2+13]. Daryl et Dwight, l'un refusant le système totalitaire et l'autre s'y soumettant, composent au plus près du joug dans un emprisonnement, accepté ou forcé, dans un système caractérisé par des décors grisâtres et aliénants qui n'offrent aucun échappatoire. Ceux-ci peuvent s'y plier pour quelques miettes de vie ou survivre dans la déconsidération et le dénuement le plus total, avant d'être consommés par le système.

#### **5.2.4. Service (S07E04) : *Coopération collective et résistances fragmentées***

Après cet épisode au cœur du système, *Service* (S07E04) [158] va participer à entériner, non sans ambiguïtés, le joug des Sauveurs sur les Alexandriens à l'appui du point de vue structurant de Michonne et de celui, central, de Rick [158/1]. Cet épisode constitue la première visite des Sauveurs et de Negan à Alexandria. Alors que, avant leur arrivée, Michonne part vainement s'entraîner au tir pour se préparer à lutter, Rosita et Spencer débattent de l'acceptation ou de la résistance possible à ce joug, partis sous l'injonction de Dwight retrouver la moto de Daryl. Ce dernier, présenté comme défait à ses anciens compagnons dans son accoutrement misérable, sert de rappel à l'ordre [158/2]. Ce long épisode, durant lequel Rick est contraint de tenir la mortifère batte de baseball Lucille et d'accompagner Negan au sein de sa communauté pour apaiser les tensions qui éclatent de toutes parts, manifeste la pénible superposition du système totalitaire néganien et de la structure en entonnoir d'Alexandria, si bien que le fonctionnement de cette communauté commence à se rabattre sur celui, aliénant, des Sauveurs[158/3]. Les divisions internes, entre collaboration forcée et morceaux de bravoure individuels d'une résistance futile et fragmentée, rythment l'épisode et tendent les relations entre les Alexandriens, dont voici les moments les plus notables : Gabriel fait croire la mort de Maggie à Negan et l'empêche de la chercher pour qu'elle intègre son harem ; Carl, qui tente de les empêcher de prendre les médicaments, est rappelé à l'ordre par Rick et Negan ; la privation de toutes les armes donne lieu à une recherche des armes manquantes sans quoi Olivia serait tuée, et leur découverte dans la planque de Spencer retranche Rick dans une autorité brutale lorsque Spencer lui reproche d'avoir fouillé dans ses affaires en son absence. La connaissance du passé des Alexandriens par le spectateur n'est en rien une source d'assurance, puisque les artefacts du vécu collectif sont bafoués de manière humiliante par les Sauveurs[158/4-9] : la canette trouvée par Denise en fin de sixième saison est consommée puis jetée négligemment par Negan [158/4] ; les enregistrements de Deanna montrant Rick à son arrivée à Alexandria sont moqués [158/5-6] et sa maison (celle de son fils Spencer) est mise à sac pour trouver les pistolets ; le lance-roquette péniblement récupéré par Abraham est repris [158/7] ; les ballons verts d'Enid, souvenir de Glenn, sont jetés à terre sous le regard inquiet de Rick et celui révolté de Carl [158/8-9]. La déconsidération de leur vécu, des souvenirs de leurs défunts, ainsi que les humiliations successives suscitent un sentiment de révolte péniblement contenu [158/3]. À la fin de l'épisode, l'aveu à Michonne de Rick de sa non-parentalité biologique de Judith, qui explique sa soumission, offre une bouffée d'air

[158/10]. Seulement la révolte a le dernier mot, lorsque Michonne tombe inopinément sur leurs matelas brûlés au bord d'une route, signe que leur confiscation par les Sauveurs ne visait que l'humiliation [158/11-12]. L'épisode se ferme sur Rosita, qui demande à Eugène de lui fabriquer une balle : l'acceptation du joug commence à laisser place à la révolte [158/13-15]. Ce long et dense épisode problématise le joug néganien, tout juste tolérable par l'absence d'effusion de sang, mais absolument humiliant et révoltant pour un collectif qui n'a pas l'habitude de se soumettre aux autres. L'on commence déjà à voir comment le montage sériel et la succession des épisodes fait progresser le récit vers la révolte, tout en conférant à toutes ces configurations leur épaisseur et leur complexité.

#### **5.2.5. Go Getters (S07E05) : résister ensemble face à la collaboration aliénante**

*Go Getters* (S07E05) [134B+159] accentue cette progression du bloc à travers la perspective structurante de Maggie et Sacha [159/1-3], les plus affectées par l'entrée brutale de Negan du fait de la mort de leur compagnon respectif<sup>1</sup>. L'enjeu est de faire en sorte que Maggie puisse rester à la Colline pour bénéficier des soins du Dr Carson, le seul en mesure de suivre sa grossesse. Pendant ce temps, nous assistons au voyage d'Enid et Carl entre Alexandria et la Colline [159/4-7], la première pour rejoindre Maggie [159/7+14], le second pour se faire passer clandestin d'un camion de ravitaillement des Sauveurs et tuer Negan [159/16]. L'articulation de deux lignes d'intrigue dans l'épisode commence ainsi à relier les communautés éclatées dans les épisodes précédents et à recomposer les relations sectionnées autour d'une résistance qui commence à s'esquisser. À l'appui de la dominance de différentes gammes de vert, des boiseries de la Colline et des fleurs avec lesquelles Jesus orne le chevet de Maggie (bleues, inspirant force et calme) et les tombes de Glenn et d'Abraham (vertes, inspirant libération, presque *catharsis (release)*), la force paisible de Maggie s'impose comme un moyen de résistance [134B/4-5 ; 159/4-7]. Alors que Maggie et Sacha doivent à la fois rester et masquer leur présence aux Sauveurs qui rendent visite à la Colline, cette communauté se voit caractérisée de manière ambivalente dans le joug, dans une bipartition entre collaboration et résistance. D'une part, le piètre dirigeant Gregory, d'un égoïsme saisissant, fait figure de collaborateur avec l'occupant lors de cette longue séquence centrale de dialogues avec Simon, le goguenard, abusif et dérangeant bras droit de Negan. Gregory est prêt à les lui livrer aux Sauveurs si Jesus n'était pas là pour

---

1 On se rappelle qu'elles avaient vécu ensemble le deuil de leur frère et sœur (*siblings*) respectifs dans *Them* (S05E10), suite à la mort de Beth, la sœur de Maggie, puis de Tyreese, le frère de Sacha.

les changer de cachette à son insu. D'autre part, Jesus, Maggie et Sacha font office de résistants dans un esprit d'entraide solide, cette dernière poussant Jesus à s'affirmer face à Gregory et à s'investir en lui demandant de trouver où vit Negan (suite à quoi Jesus et Carl se retrouvent passagers clandestins du même camion de ravitaillement en fin d'épisode). Les dialogues révoltants entre Simon, le plus radical des Sauveurs dans la mesure où il prend un plaisir sadique à exercer sa puissance, et Gregory, collaborateur prêt à tout lui céder et à abuser de son pouvoir, servent de repoussoir à l'acceptation du joug traitée comme peur égoïste, par contraste avec *The Well* (S07E02) et *Service* (S07E04), où la soumission permet de maintenir la paix et limiter les dégâts [159/8-11]. Ainsi, la résistance paisible et secrète, incarnée par Maggie, Sacha et Jesus, s'impose [159/12-18], notamment dans cette scène de nuit où les Sauveurs font entrer une foule de *walkers* dans l'enceinte de la Colline avec une voiture qui émet une musique foraine spectaculaire, et que Maggie écrase avec un gros tracteur alors que les deux autres s'occupent de l'infestation [159/17-18]. Alors que Maggie commence à s'illustrer comme potentielle dirigeante de la Colline, les premiers atomes crochus de la résistance commencent à s'agglomérer, dans cet épisode caractérisé par une résilience qui continue d'orienter le tournant vers la révolte. Vers la fin de l'épisode, des frottements participent à rythmer la musique apaisée alors que les Sauveurs s'en vont. S'ils donnent l'impression de faire partie de la musique extradiégétique, la fréquence de ces frottements devient moins régulière et leur uniformité sonore se défait à partir de la quatrième occurrence : un plan manifeste qu'il s'agit de Sacha, en train d'aiguiser un couteau [159/15]. Cet épisode est moins ambivalent que les autres en termes d'interprétation. Il suscite une forte adhésion à Maggie, Sacha, Jesus et Enid, au détriment de Gregory, Simon et Carl, plus individualistes, à la faveur de convictions solides, de patience et d'entraide. À partir d'une perte douloureuse, ce moment de force paisible et d'espérance permet de faire le deuil des défunts et de préparer un combat inévitable, mais qui requiert de la patience.

#### **5.2.6. Swear (S07E06) : Un conflit mortifère ou une réclusion paranoïaque**

Comme nous l'avons signalé dans le quatrième chapitre<sup>1</sup>, *Swear* (S07E06) [161] est un épisode d'autonomisation du personnage de Tara, une focalisation appuyée par des analepses internes à l'épisode et une forte réduction du champ à sa perspective, d'autant plus qu'elle porte seule l'identité collective, et est confrontée à une communauté inconnue. Ce personnage au comique désarmant détonne dans un épisode caractérisé par

---

1 Voir ci-dessus 4.2.4, pp.134-135.

les codes du *thriller* [161/1-3]. Le thème central de cet épisode est l'isolement, proche de l'aliénation, à travers une déclinaison frustrante de l'autonomisation, les dialogues entre Heath et Tara, et la réclusion de Bords de mer [161/4]. L'autonomie dramaturgique et formelle est caractérisée par des personnages presque exclusivement féminins et un cadre marin omniprésent. Absente à l'écran depuis la fin de *Not Tomorrow Yet* (S06E12), Tara est partie en expédition de ravitaillement avec Heath suite à l'attaque de l'avant-poste des Sauveurs. Les croyant annihilés, elle ignore la mort de sa petite amie Denise, de Glenn et d'Abraham. Au cours de l'épisode, trois analepses en focalisation interne montrent comment elle a été séparée de Heath, suite à un débat dans le cadre duquel il estime qu'ils sont fondamentalement solitaires et ne s'associent que pour survivre, alors qu'elle considère qu'ils sont fondamentalement ensemble, et qu'ils n'ont tué les Sauveurs que pour survivre [161/5-6]. Les analepses laissent croire un instant que Heath l'a abandonnée, mais il est en fait revenu sur ses pas et a tenté de la sauver dans un ultime élan de solidarité, avant qu'elle ne tombe à l'eau. Au début de l'épisode, elle est échouée sur une plage, sauvée puis abandonnée par une jeune fille, Cindy [161/7]. En la suivant, elle entre sans s'en apercevoir dans la communauté de Bords de mer, dépourvue de frontières visibles, et elle se fait canarder dès qu'on la remarque. Elle se retrouve prisonnière de cette communauté féminine, dotée d'une armurerie bien fournie et dirigée par la paranoïaque matriarche Natania, qui refuse de la laisser partir [161/1+8-9]. Après quelques tractations, elle fait mine d'accepter pour mieux la faire assassiner, de peur qu'elle révèle leur existence [161/10-12]. Cet acharnement apparent révèle la sombre histoire de cette communauté : les Sauveurs sont les auteurs du massacre de tous les hommes et combattantes après une tentative de résistance, suite à quoi elles fuirent aux Bords de mer [161/11-12]. Deux autres possibles bifurcations scénaristiques s'esquissent pour le héros collectif : une lutte mortifère, ou une réclusion paranoïaque. Les conséquences d'un échec suite à un engagement dans le combat sont radicales pour Tara, qui fut confrontée à une situation similaire en attaquant le héros collectif aux côtés du Gouverneur en quatrième saison, causant la perte de toute sa famille. Aidée de Cindy, elle parvient à s'échapper en lui promettant de ne jamais révéler l'existence des Bords de mer. Elle entreprend un long voyage de retour caractérisé par le montage-séquence accompagné de « Everything's Fucked » de Dirty Three, unique moment de liberté dans cette saison, caractérisé en partie par ces plans larges sur les paysages qui l'entourent [161/13-16]. Lorsqu'elle arrive aux portes d'Alexandria, radieuse, le regard dévasté d'Eugène expose la situation [161/17-19]. Elle est ensuite confrontée à la pugnacité de



Rosita qui lui demande des pistes pour s'opposer aux Sauveurs [161/20-21]. Comprenant pourquoi Natania préfère la réclusion, elle garde secrète l'armurerie des Bords de mer. Rappelant les débats avec Heath, l'épisode met subtilement en tension la solidarité et la solitude. Les Sauveurs confinent à l'aliénation, car s'engager dans le combat revient aussi à mettre d'autres en danger. C'est pourquoi, dans le bloc, des personnages comme Michonne, Rosita, Carl ou Richard ont de vains morceaux de bravoure. La coopération et la résistance au système néganien aliènent tous deux, dans un épisode qui problématise la progression apparente vers la révolte et cloisonne les personnages, même aux confins du monde fictionnel.

### **5.2.7 Sing Me A Song (S07E07) : un système totalitaire qui écrase les résistances**

Le pénultième épisode, *Sing Me A Song* (S07E07), montre comment le système de Negan a la particularité d'incorporer les résistances et de les écraser [163]. À cet effet, il s'appuie majoritairement sur la relation centrale entre Negan et Carl, mais aussi sur d'autres associations de personnages qui ont chacun leur perspective sur la situation et dont les dialogues et les scènes plus courtes diffractent la situation en une multiplicité de perspectives plus ou moins conciliables, finement mis en scène par des jeux de variation sur la profondeur de champ (Spencer/Rosita ; Spencer/Gabriel ; Rosita/Eugene ; Dwight/Daryl ; Dwight/Sherry ; les couples Michonne/une Sauveuse anonyme et Rick/Aaron sont présents mais leurs scènes respectives préparent cette exploitation au prochain épisode [163/1-9]. À l'exception de Negan, Carl, Dwight, Daryl et Sherry, ces personnages évoluent tous en dehors des murs des communautés, à la recherche de vivres pour les Sauveurs (Gabriel, Spencer, Rick, Aaron) ou de moyens de lutter contre eux ( Michonne, Rosita et Eugene malgré lui) pour manifester le poids du joug sur leurs actions, même en l'absence des Sauveurs ou hors des communautés soumises : instrumentalisées, la route et la forêt ne peuvent plus être cet espace ouvert, symbole de liberté et de retour à la nature. L'épisode problématise les résistances à l'aune d'une puissance manifeste du chef : sa présence massive permet de donner son point de vue individuel et de montrer sa réglementation rigide, individualiste, totalitaire, qui motive diversement les actions de tous les personnages présents dans l'épisode. Il compose ainsi un moment d'équilibre dérangeant où le régime totalitaire et ses résistances internes fonctionnent de concert, ce régime aliénant les individus dans une propagande idéologique qui fragmente les résistances pour mieux les écraser par sa réglementation pyramidale. En plaçant les dernières pièces du puzzle, cet épisode

prépare le suivant. En termes géographiques, son autonomie est moins évidente que celles des autres épisodes, du fait des points que nous venons d'aborder. Tandis que Spencer se soumet entièrement au joug et blâme Rick de leur situation actuelle par un raisonnement simpliste, Gabriel fait preuve d'une confiance absolue en Rick et sa manière de gérer la relation avec les Sauveurs [163/3]. Aveuglée par sa soif de vengeance, Rosita se moque de Spencer et brutalise Eugène pour qu'il lui fabrique une balle [163/4-5]. Michonne capture une Sauveuse pour qu'elle la conduise à Negan [163/7]. Rick et Aaron cherchent des vivres pour les Sauveurs [163/8] Carl et Jesus sont dans le camion de ravitaillement en direction du Sanctuaire, jusqu'à ce que ce dernier, après avoir repéré le trajet, saute du camion en marche. La relation centrale de Negan et Carl permet de montrer l'aptitude du dictateur à composer avec des résistances ouvertes et à imposer son autorité malgré celles-ci. Au début de l'épisode, Carl arrive au Sanctuaire et tue quelques Sauveurs, mais il est vite maîtrisé par Dwight, et passe l'épisode à dialoguer avec Negan ou à l'observer dans l'exercice de son autorité totale [163/10-24]. La domination de ce dernier se manifeste dans de longues scènes où il écrase tous les personnages présents en passant d'un enjeu narratif à l'autre. C'est peut-être la particularité dramaturgique la plus notable dans cet épisode : dans une longue scène de sept minutes et trente secondes où il présente son harem à Carl, il torture émotionnellement Carl, Sherry, Amber, Dwight et Daryl les uns après les autres et les uns devant les autres, faisant preuve d'une autorité inébranlable [163/11+22-24]. Dans une longue scène de huit minutes dans sa chambre, il humilie Carl pour le soumettre à sa volonté (il le force à enlever son bandage et à chanter une chanson) [163/22-24]. Ensuite, il brûle au fer rouge le visage d'un homme qui aurait couché avec une de ses épouses, au nom de règles qui ne sont que manipulation idéologique pour asseoir religieusement le culte du chef [163/15]. Il quitte ensuite le Sanctuaire avec Carl pour le ramener à Alexandria, où il commence par abuser verbalement d'Olivia [163/16] avant de faire joyeusement le tour de la propriété sous le regard fermé de Carl avec une musique rockabilly, un genre musical habituellement associé à Rick [163/17-19]. À la fin de l'épisode, il est sur des fauteuils de jardin sous le porche, avec Carl à ses côtés et Judith sur les genoux, menaçant avec un grand sourire de tuer Rick et Carl pour s'installer à Alexandria, avant de faire un baiser jovial sur la joue de Judith [163/20-21]. Cette scène de banalité morbide préfigure en réalité la neuvième saison, où il sera prisonnier à Alexandria et, des années après la mort de Carl et le départ de Rick, devient le confident et l'ami de Judith.

### 5.2.8. Hearts Still Beating (S07E08) : Poser une résistance consensuelle

*Hearts Still Beating* (S07E08) compose avec tous ces possibles dans une grande efficacité tout en esquissant une résistance collective à la fin de l'épisode [164]. Il forme l'apocalypse localisée qui révèle la nature auparavant latente de l'antagonisme saisonnier : l'ennemi n'est pas vraiment Negan, c'est le système totalitaire et aliénant à la tête duquel il est. Il s'appuie sur le développement des huit épisodes précédents pour manifester la complexité de la situation et faire chuter l'opposition entre soumission collective et résistances individuelles. L'autonomie se forme dans cette logique, à partir d'une scène itérative qui revient en début et en fin d'épisode [164/1-25] : paisible, dans un plan à la colorimétrie dominée par le vert et le brun, Maggie à la Colline se recueille sur la tombe de Glenn et monte aux remparts pour observer les environs [164/1-3+6-7]. Dans la scène initiale, elle est dérangée par les menaces de Gregory mais affirme sa puissance avec le soutien du garde Eduardo [164/4-5]. Dans la scène finale, ce sont Rick, Michonne, Carl, Tara et Rosita qui arrivent à la Colline pour se joindre à sa résistance [164/7-8] et retrouvent inopinément Daryl, qui s'est entre-temps échappé du Sanctuaire. On assiste alors à cette scène d'embrassades et de regards confiants entre Rick, Michonne, Carl, Tara, Rosita, Maggie, Sacha, Enid, Jesus et Daryl [164/9-24], des personnages qui avaient auparavant des regards fuyants, aliénés qu'ils étaient dans la soumission collective et la résistance individuelle. Le contraste dans la mise en scène du collectif entre le premier épisode de 7A [154/10-30] et cette scène finale [164/7-25] est saisissant. Pour ce faire, l'épisode condense un grand nombre de fils narratifs et de traitements thématiques du joug par un montage alterné très fragmenté (une quarantaine de *beats*<sup>1</sup> d'une moyenne d'une minute et trente secondes), qui oscille essentiellement entre Alexandria (communauté dotée de centralité narrative par sa présence massive), la Colline (structurant davantage l'autonomie de l'épisode par la scène itérative évoquée ci-dessus et un *beat* central), la maison de Carol et le van de Richard (quatre *beats*), le Sanctuaire (quatre *beats*), le bateau où Aaron et Rick trouvent des armes (quatre *beats*),

---

1 Principalement tributaire du rythme narratif télévisuel, la distinction entre *beat* et scène est importante ici : la scène est déterminée par une forme d'unité (temps, lieu, action) et est traitée d'un bloc. Michael Newman estime ainsi que la notion de *beat* est plus pertinente pour caractériser ces courtes scènes de moins de deux minutes, qui comportent toujours des informations narratives et dont la succession rapide maintient l'attention du téléspectateur. Ainsi une même scène, au sens classique, peut être segmentée en plusieurs *beats* par le montage alterné ou tout simplement par un changement d'enjeux scénaristiques dans une même mise en scène, comme la longue scène de domination de Negan dans *Sing Me A Song* (S07E07). cf. Michael Newman, « From beats to arcs : Toward a Poetics of Television Narrative », *The Velvet Light Trap*, University of Texas Press, n°58, 2006, pp.16-28.

enfin la voiture et la route pour Michonne (deux *beats*). Nous ne pourrons rendre compte de tout ce qui s'y déroule<sup>1</sup>, mais l'épisode a essentiellement une structure quadripartite dans cette alternance : après la scène initiale à la Colline, la séquence pré-générique (jusqu'à la septième minute) se concentre sur Alexandria ; le début du milieu de l'épisode (de la huitième à la trentième minute) alterne tous ces lieux ; en montage convergent, la deuxième partie du milieu (de la trentième à la cinquantième minute) alterne deux scènes qui se déroulent à Alexandria ; enfin, de la cinquantième à la cinquante-neuvième minute, la direction collective vers la résistance se met en place. L'épisode accélère le rythme d'alternance jusqu'à la convergence autour du billard, qui donne lieu à une longue scène collective angoissante entre la quarante-cinquième et la cinquantième minute, avant de ralentir le rythme et de poser la nouvelle direction collective durant les neuf dernières minutes.

Avant de mettre en place la résistance collective, l'épisode (surtout la longue première partie du milieu) synthétise toutes les réponses possibles au joug et tous les sous-thèmes développés au cours du bloc. La résilience et la résistance patiente dominent à la Colline avec Maggie, Sacha et Enid, et se trouvent à Alexandria à travers Gabriel. La réclusion de Carol (isolée dans sa maisonnette) et les œillères pacifistes de Morgan aliènent Richard, qui tente vainement de mener le Royaume à la résistance. Michonne tente une action de résistance individuelle désespérée mais abandonne en cours de route en comprenant sa futilité ; Rosita la mène à terme mais son échec, au lieu de causer sa propre perte (ce qu'elle escomptait), entraîne la mort d'Olivia et la capture d'Eugène par les Sauveurs pour ses aptitudes à la fabrication d'armes, diminuant donc les ressources de la résistance. Enfin, l'aliénation et la violence systémique des Sauveurs se manifestent à travers le cas de Daryl, qui s'échappe du Sanctuaire et matraque convulsivement la tête du Sauveur Fat Joe avec un air traumatisé (comme Negan celles d'Abraham et Glenn en début de bloc), avant de le dépouiller, par un horrible inversement des rôles qui manifeste l'efficacité du cloisonnement grisâtre du Sanctuaire. Ce qui pousse réellement les personnages vers la résistance collective, c'est que, durant la séquence en montage convergent, l'abus et la violence systémique des Sauveurs se répercutent surtout sur quatre Alexandriens qui étaient dans des formes différentes et

---

1 À défaut de tous les analyser, nous pouvons faire la liste des trente-et-un personnages vivants qui donnent lieu à un traitement dramaturgique plus ou moins important dans cet épisode (au moins un *reaction shot*, sans compter les personnages évoqués mais hors-champ), dans l'ordre d'apparition : Maggie, Gregory, Eduardo, Negan, Judith, Carl, Olivia, Tara, Aaron, Rick, Eugene, Spencer, Laura, les deux Sauveurs détestables, Carol, Morgan, Richard, Daryl, Michonne, sa prisonnière Sauveuse, Enid, Sacha, Gabriel, Rosita, le Sauveur Fat Joe, Jesus, la Sauveuse Arat, Tobin, Eric et Scott.

complémentaires de coopération au joug : Spencer tente d'amadouer Negan à coups de whisky et de parties de billard pour destituer Rick et prendre sa place de chef d'Alexandria ; mal vue par Negan, cette action lui vaut d'être étripé devant le regard horrifié des Alexandriens [164/26]. Pendant ce temps, Aaron, qui a failli mourir pour ramener des vivres à Negan, se fait battre par deux Sauveurs pour un malentendu, sous le regard impuissant de Rick. Après que Rosita a tenté de tuer Negan, c'est la fragile, innocente et bienveillante Olivia qui en fait les frais. Eugène, qui n'avait accepté la demande de Rosita que sous la contrainte et ne voulait pas résister au joug, se dénonce pour éviter d'autres dommages collatéraux et est prisonnier des Sauveurs à son tour. Après avoir fait à Rick la liste des résistances manifestes à son système pyramidal, et donc des motifs de l'exercice de son autorité, Negan part avec un terrible « à la prochaine ». La soumission au joug n'est pas une solution viable, puisque même ceux qui s'y soumettent en souffrent. Après cette terrible scène, Rick et Michonne se retrouvent dans l'obscurité d'une cellule et posent la direction collective consensuelle qui s'impose au milieu de toute cette confusion [164/27]. Michonne délaisse une futile résistance individuelle à la faveur de la formulation d'une direction commune ; Rick délaisse une vaine soumission collective, formulée au nom de l'intérêt général, à la faveur d'une résistance : la résistance collective consensuelle est posée et ils peuvent enfin avoir la tête levée lors de cet échange de regards final.

Cette étude de cas a montré comment le montage sériel permet de répartir et d'organiser la fiction collective. À l'aune d'un arc narratif feuilletonnant et d'un thème central instaurant un nouveau point multifocal, l'autonomie décroissante des sept premiers épisodes permet de composer plusieurs réponses possibles, mais aussi de répartir les personnages de manière à problématiser chacune de ces réponses. Le dernier épisode permet d'assembler efficacement toutes ces propositions. Par l'imbrication d'épisodes relativement autonomes, une série comme *The Walking Dead* donne ainsi à voir et expérimenter la complexe fabrique du consensus : la facture de l'épisode valorise certains points de vue, qui peuvent être problématisés au sein de ce même épisode ou inconciliable avec la facture d'un autre épisode. Le montage sériel organique permet de répartir les personnages dans des structures dramaturgique et narratives épisodiques. L'autonomie relative des épisodes, appuyée par la configuration de la partie du monde fictionnel montré et certains choix formels (on pourrait dire leur texture partielle) permet de contraster des points de vue et de les structurer sur un modèle organique, à

partir d'une interpénétration entre les épisodes et d'influences réciproques entre les personnages.

Après avoir abordé le montage sériel, nous allons voir comment le fragment qu'est l'épisode impose son actualité et son autonomie. Cette progression de l'ensemble au fragment est contre-intuitive, mais elle est tributaire de deux motifs : d'un point de vue pragmatique, examiner l'ensemble global dans une perspective narratologique dans la deuxième partie permettait de donner le contenu narratif de la série et ses principales logiques pour organiser le collectif sur le long cours, avant d'entrer dans la complexité de la structure sérielle ; du point de vue de l'objet, nous avons montré combien la forte variabilité de *The Walking Dead* tendait vers la fragmentation épisodique, à l'autonomie de l'instant qui compose opportunément avec une part de la mythologie pour porter un point de vue actuel sur l'ensemble, et donner toute sa valeur à une configuration collective. C'est pourquoi il nous fallait être passé par toutes ces étapes, pour aborder cette unité, si simple en apparence, mais que *The Walking Dead* place au centre de la gestion de sa temporalité, essentielle pour comprendre sa manière d'aborder à cette échelle les enjeux collectifs.

## Chapitre 6 : L'épisode comme fragment collectif : De l'autonomie à la tendance holographique

Nous avons montré comment le montage sériel permet d'organiser les ensembles d'une série chorale. Dans cette perspective, l'épisode est la partie d'un ensemble consensuel, la facette d'un traitement thématique. Pour terminer ce mémoire, nous allons revenir sur l'épisode, une composante essentielle et souvent minorée au profit des logiques d'ensemble de la sérialité télévisuelle. Dans une série comme *The Walking Dead*, la sérialité confine à la fragmentation et donc à l'épisodique. Comme nous l'avons vu, elle centre sa temporalité sur l'instant présent, décisif, et, comme le dit Claire Cornillon, « chaque épisode est un instant de plus arraché à la mort<sup>1</sup> ». Malgré son ambiguïté, l'épisode est l'échelle à laquelle un sens peut se construire dans *The Walking Dead*, à partir d'une autonomie relative. L'épisode compose un instant singulier, un *hic et nunc* par lequel passe la communauté en évolution, et dont l'autonomie est caractérisée par une configuration collective.

Comme il procède d'une forme de « bouclage<sup>2</sup> » thématique et actantiel et qu'il s'insère dans un dispositif éditorial particulier, nous définirons l'épisode comme le fragment d'une publication sérielle. Comme nous l'avons largement abordée dans le chapitre précédent, nous ne reviendrons pas sur sa fonction de partie du bloc, qui ne cessera par ailleurs d'alimenter ce dernier chapitre. En prenant acte des implications de cette définition fragmentaire de l'épisode, nous examinerons sa logique événementielle, non en termes d'événements de la diégèse, mais en tant qu'événement éditorial, actualité, surgissement du nouveau du fait de la discontinuité du dispositif éditorial. Dans un second temps, nous examinerons comment l'épisode procède d'une autonomie dramaturgique dispose d'une « texture » propre<sup>3</sup>. Enfin, nous observerons comment il fonctionne selon une tendance « holographique » repérée par Florent Favard, ce qui revient à voir comment il se réapproprie et refigure la série à l'aune de ses particularités, et permet ainsi de donner à toute configuration collective épisodique, à toute facette ponctuelle, son relief dans l'ensemble.

---

1 Claire Cornillon, « La Mort au bout du chemin », art. cit.

2 cf. Claire Cornillon, « Séries feuilletonnantes formulaires », conférence à l'Université Le Havre Normandie du 28/02/2018, consulté le 3/04/2018, mise en ligne sur la chaîne Youtube du GUEST, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=X3NT\\_4oYjDw](https://www.youtube.com/watch?v=X3NT_4oYjDw), (09:05-10:05).

3 Nous renvoyons ici à ce que nous disions dans le quatrième chapitre, lorsque nous définissons la mythologie en mettant l'accent sur la texture, définie comme « la forme que prend le texte ». Voir ci-dessus, pp.111-112, en particulier note 3 p.111. cf. Lubomir Doležel, *op. cit.*, pp.35-36.

Nous nous appuyerons en priorité sur le cas de *The Well* (S07E02), qui présente un rappel vital de l'éthique de la série et des caractéristiques intéressantes à aborder en termes de texture propre. Travailler sur un épisode déjà abordé dans un autre contexte permettra aussi de faire comprendre combien le changement d'échelle altère la perception d'un même objet<sup>1</sup>, et comment l'épisode entre en résonance avec des ensembles d'échelle variable. Cela nous permet par ailleurs d'examiner la complexité d'un épisode, qu'une série d'exemples différents ne permettrait pas de mettre en valeur. Par ailleurs, nous avons déjà évoqué à de nombreuses reprises la relation entre Carol et Morgan, qui sont au centre de l'épisode, ce qui fournit au lecteur une base de compréhension plus solide que celle d'autres épisodes.

## **6.1. L'épisode : définition fragmentaire et éléments structurants.**

### **6.1.1. L'épisode : définition fragmentaire d'un événement collectif**

Avant d'entrer plus en détail dans l'analyse du fonctionnement d'un épisode, nous allons passer en revue les implications théoriques et esthétiques de cette définition fragmentaire, qui se répercuteront sur l'ensemble du chapitre. On comprend l'épisode comme un morceau isolé, avec des logiques de composition propres, mais dont l'autonomie se définit toujours par contraste avec l'ensemble et les autres épisodes qui composent cet ensemble. Cette définition fragmentaire met l'accent sur la discontinuité induite par les contraintes éditoriales. Par l'autonomie et la force disruptive dues à la discontinuité du dispositif éditorial, l'épisode peut aborder temporairement une configuration collective, un environnement particulier par lequel passe le collectif, ou une partie du collectif cohérente avec les enjeux de l'épisode. Doté d'une texture plus ou moins particulière par rapport à l'ensemble, chaque épisode compose une facette du collectif en évolution, un morceau arraché à cette fresque post-apocalyptique.

Tributaire de la discontinuité éditoriale, la date de diffusion propre à l'épisode en fait un événement culturel collectif, un fragment avec une logique événementielle qui lui est propre et qui nourrit son autonomie. Pour Jean-Luc Nancy, l'art est issu d'un processus de fragmentation, mais aussi porteur d'une « essence fractale » qui correspond peu ou prou à cette logique événementielle :

Son extrémité, sa fin, se situe là où le fragment se ramasse sur soi, replie ou rétracte ses

---

1 « Dans le cas des objets fractals, le résultat est modifié selon le *point de vue* que l'observateur choisit de prendre : le niveau mésoscopique d'échelle auquel il s'arrête ». Jean-Claude Chirrollet, « L'approche de l'art d'un point de vue fractaliste », *Tangence*, n°69, été 2002, pp.103-132, consulté en ligne le 14/04/2018, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2002-n69-tce608/008075ar/>, p.107



bords effrangés et fragiles sur sa conscience propre d'éclat, et sur un nouveau genre d'autonomie. La disruption, ici, se transforme en rassemblement sur soi du morceau rompu. Celui-ci convertit sa finitude – son interruption, son incomplétude – en *finition*.<sup>1</sup>

Quand Jean-Luc Nancy parle ensuite d'« essence fractale », il s'agit d'une manière d'envisager tout accès à une œuvre comme un événement, comme « *la présentation même*<sup>2</sup> ». Penser l'épisode comme fragment repose aussi sur sa nature événementielle due à une date de diffusion, sur l'isolement dû aux temps de latence qui favorise son autonomie esthétique et narrative. Dans le cas de *The Walking Dead*, c'est ce qui permet d'expérimenter à pleine mesure une multiplicité de configurations collectives. C'est ce qui permet de donner à chaque épisode sa finition, à chaque configuration collective son épaisseur, effet que même le *binge-watching*<sup>3</sup> ne peut complètement annihiler.

Comme le fait observer Dominique Chateau, le fragment procède d'une logique de méfiance à l'égard de la totalité qui le menace, et ne se contente pas de s'y opposer mais nourrit avec lui une relation ambivalente : « le plus évident est le fragment qui refoule le système, mais prétend être un système à soi seul<sup>4</sup> ». Il est doté de bords apparents qui en définissent les contours, mais aussi de frontières plus floues et souterraines<sup>5</sup>. Si « la durée et l'instant sculptent le monde<sup>6</sup> », dans *The Walking Dead*, la présence collective forme une durée, l'épisode forme « l'instant [collectif] arraché à la mort<sup>7</sup> ». Nous avons déjà observé en 4.2.3 (voir p.130) comment la série déploie une temporalité collective rhizomatique. Dans cette temporalité rhizomatique,

[dans] la fragmentation du labyrinthe, il n'y a pas cette question de l'origine [et de l'unité]. Les tessons valent pour eux-mêmes dans la capacité – peut-être – de rentrer dans des unités qu'il faut fabriquer, qu'il faut expérimenter ; ce sont des relations qui nécessitent de notre part une création, [...] à savoir : quoi faire d'un fragment, comment va-t-il se reconstituer avec d'autres fragments<sup>8</sup>.

Ici l'épisode fonctionne comme un fragment ou un tesson qui requiert l'activité du

---

1 Jean-Luc Nancy, « L'art, fragment », *Lignes*, Paris, éditions Hazan, n°18, 1993, pp.151-173, p.155.

2 *Ibid.*, p.156.

3 Pratique due aux nouveaux supports (DVDs, *streaming*, téléchargement), qui permet de regarder des épisodes sans interruption, auquel cas on se rapproche plutôt, dans les pratiques spectatoriennes, mais aussi parfois éditoriales (les séries Netflix par exemple), d'une logique de chapitre.

4 Dominique Chateau, *L'Art du fragment : frontières apparentes et frontières souterraines*, Paris, L'Harmattan, coll. « Eidos », 2015, p.20.

5 *Ibid.*, p.6

6 *Ibid.*, p.29.

7 Claire Cornillon, « La Mort au bout du chemin », art. cit.

8 Jean-Clet Martin dans l'émission d'Adèle Van Reeth, « Philosophie du réseau 1/4 : Le Rhizome, Deleuze et Guattari », podcast cité, (17:30-18:00).

spectateur pour être relié à d'autres que ceux qui lui sont contigus, et constituer par ces relations souterraines une cohérence propre. Cette approche fragmentaire de l'épisode est essentielle pour comprendre comment, dans son instantanéité, l'épisode donne au collectif une texture pour traiter d'une configuration collective particulière.

Par ailleurs, cette perspective fragmentaire nous aidera à comprendre, par la mise au jour de ses frontières souterraines, comment l'épisode « refoule [et nargue] le système<sup>9</sup> ». Ce qui revient, dans la perspective narratologique de Florent Favard, à comprendre sa tendance holographique et donc à examiner comment, à partir d'une « interconnectivité non linéaire entre les épisodes [...], chaque épisode renvoie au tout, chaque épisode rejoue le tout, le reformule, suivant une logique fractale<sup>10</sup> », nous y reviendrons en 6.3.1. Malgré sa fonction de partie d'un ensemble sériel, dans une série chorale variable comme *The Walking Dead*, l'épisode est le niveau de cohérence privilégié, à l'appui d'une autonomie particulière et d'une actualité qui donne toute sa valeur à ses logiques internes et ses résonances sur l'ensemble.

#### **6.1.2. Dispositif éditorial et éléments structurant l'épisode.**

L'autonomie fragmentaire de l'épisode est déterminée par certains éléments d'édition essentiels : une durée, un titre, une date de diffusion et une auctorialité qui se manifeste dans les crédits. Ils sont révélateurs au niveau des enjeux collectifs épisodiques et nourrissent son autonomie au niveau éditorial.

Tout d'abord, le titre est l'élément le plus déterminant dans l'autonomie éditoriale de l'épisode. En plus de préfigurer l'épisode avec la bande annonce qui accompagne les crédits de fin de l'épisode précédent, et généralement communiqué au moins une semaine en amont, il fournit souvent une clé interprétative essentielle à l'autonomie de l'épisode : il peut donner le thème central, préfigurer la texture épisodique et orienter l'interprétation de l'épisode en amont de sa diffusion. De manière générale dans *The Walking Dead*, c'est une réplique ou un bout de réplique prononcé une ou plusieurs fois dans l'épisode. Ce principe peut varier, comme l'a montré l'analyse de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01), titre tiré d'une réplique de *TS-19* (S01E06) dont l'écho rendu imperceptible par un intervalle de six saisons s'amplifie brutalement<sup>11</sup>. Son ambiguïté crée des attentes quant à ce que l'irruption du contexte et du locuteur peut

---

9 Dominique Chateau, *op. cit.*, p.20.

10 Florent Favard, *op. cit.*, pp.196-200.

11 Voir ci-dessus, 4.1.2., pp.120-121.

impliquer en termes d'interprétation (c'est le cas pour *Go Getters* (S07E05) et *Swear* (S07E06)). Dans le cas de *The Well* (S07E02), le titre fonctionne en opposition avec *The Cell* (S07E03) par la proximité sonore et littérale entre les deux mots. Le contexte oppose ainsi la trajectoire de fuite de Carol à l'emprisonnement de Daryl. *The Well* (S07E02), c'est la fonction désaltérante du puits, qui permet de s'abreuver d'eau fraîche en profondeur. Contrairement aux cas où son apparition suscite un suspense et où son interprétation est ambiguë, il est ici énoncé rapidement, dès la rencontre entre Carol et Ezekiel entre la huitième et la douzième minute. Il apparaît pour la première fois dans la maxime d'Ezekiel « Abreuve-toi du puits et alimente-le » (*Drink from the well, replenish the well*), si bien que son contexte interprétatif est clair et explicite la fonction apaisante de l'épisode. La maxime réapparaît écrite entre deux fenêtres sur les murs de la chambre de Carol en lettres gothiques et signée des initiales K.E. (*King Ezekiel*) dans un court plan panoramique latéral qui part de la fenêtre pour se centrer sur l'inscription (19:42-19:50) [172/1] dans le montage-séquence de chant choral (19:00-23:00), une séquence qui forme un paisible contraste entre Carol comme celle qui s'abreuve du puits, et Morgan comme celui qui l'alimente. Par ailleurs, en faisant implicitement référence à l'adverbe qui signifie « bien ; en bon état ou bonne santé » (relevé par le calembour de Jerry « *Well-said* » (bien dit) et l'injonction « *Be well* » (Porte-toi bien) d'Ezekiel à Carol), il annonce la valeur positive de l'épisode. Sa répétition permet de donner paisiblement la fonction de l'épisode par rapport à l'état du collectif suite à un premier épisode traumatisant, d'apaiser les premiers émois de la saison en se focalisant sur les deux personnages qui avaient plus tôt compris les implications de la lutte contre les Sauveurs, et avaient besoin de renouer avec leur humanité dans des modalités opposées. Ainsi, ils appliquent chacun une part de la maxime d'Ezekiel : Carol boit au puits, se ressource et retrouve un bon état de santé ; Morgan l'alimente en s'impliquant dans les activités du Royaume (expéditions concernant les Sauveurs et mentorat de Ben). Par principe de vases communicants, les rôles s'inverseront au fil des deux saisons suivantes.

Certains éléments de formatage contraignent l'épisode. La musique du générique de début reste la même mais les images changent de temps à autres, et les crédits évoluent au fil des morts : celui de *The Well* (S07E02) fait disparaître Steven Yeun (Glenn) et Michael Cudlitz (Abraham), au profit d'Alanna Masterson (Tara), Josh McDermitt (Eugène) et Christian Serratos (Rosita). La musique de générique de fin est presque toujours la même, mais change en de rares occasions pour renforcer l'effet de

l'épisode : les bruits de pelletées de terre enterrant Tyreese dans *What's Happened and What's Going On* (S05E09) ou la douce musique d'adieu à la relation entre Rick et Carl qui boucle *Wrath* (S08E16). En réalité, en dehors des crédits spécifiques (surtout le scénariste, le réalisateur, le monteur et les acteurs labellisés comme *co-starring* et *also starring*), l'élément de formatage le plus adapté à la variabilité des enjeux épisodiques, est le récapitulatif initial introduit par la formule « *Previously on The Walking Dead* ». D'une durée invariable de trente secondes dans *The Walking Dead*, il donne les informations essentielles à la compréhension de l'épisode, en posant quelques éléments narratifs et actanciels entre une poignée de personnages principaux qui apparaissent au cours de l'épisode. Dans le cas de *The Well* (S07E02), il montre Carol préparer ses affaires pour partir, conduire une voiture et avoir un accident suite à une rencontre ; Morgan affirme pouvoir trouver Carol face à un Rick inquiet de ne pas l'avoir retrouvée ; Morgan retrouve Carol blessée au sol et elle le supplie de la laisser partir ; Morgan refuse et deux hommes en armure et monture lui offrent leur aide. Il permet au spectateur néophyte ou oublieux d'avoir les éléments essentiels à la compréhension de l'épisode (ses personnages et ses enjeux narratifs), sans être embarrassé de tous les arcs narratifs et personnages qui n'y apparaissent pas. Avec pour fonction de cadrer l'épisode, aussi en termes symboliques, il place le spectateur en condition pour ce qui va suivre : ainsi le plan rapproché sur la roue de la voiture – abîmée et hérissée de barres de métal – de Carol, qui éclate lors de l'accident, préfigure le premier plan de l'épisode, sur la roue du convoi charrié par les chevaux [172/2-6].

La durée de l'épisode est globalement formatée, mais le nombre d'épisodes allongés augmente avec le temps. Les épisodes du bloc 7A ont une durée particulièrement variable, au point que les épisodes allongés sont majoritaires. Par exemple, *The Well* (S07E02) a une durée de quarante-six minutes au lieu des quarante du format. Ici, l'allongement permet d'adoucir le rythme de l'épisode et de donner aux dialogues entre les personnages et aux scènes un rythme paisible, là où d'autres épisodes exploitent ce temps pour le remplir davantage d'action. Ici, cela laisse le temps de découvrir le Royaume dont les résidents sont encore inconnus aux spectateurs, mais aussi de faire une longue scène de dialogue salvatrice entre Ezekiel et Carol (32:33-42:07). Le format épisodique donne par sa temporalité propre une certaine autonomie aux enjeux collectifs représentés. Outre l'effet de bouclage entre le premier et le dernier plan, ou les premiers et derniers sons, la séquence prégénérique, qui peut durer quelques secondes ou plus de dix minutes suivant les cas, sert souvent à donner le projet de

l'épisode. « Seuil, [...] elle permet souvent de frapper un grand coup dès le début de l'épisode. [...] Son véritable enjeu réside dans la manière dont elle met en valeur un aspect de la série en l'isolant<sup>1</sup> ». Ici constituée de l'arrivée de Morgan et Carol au Royaume, elle s'achève au moment où Carol entre dans la salle d'audience théâtrale d'Ezekiel et découvre le tigre Shiva [172/4-6 ; 155/1-6]. Il s'agit bien de présenter la découverte de cette communauté, mais aussi de poser la relation contre-productive entre Carol et Morgan, tout en augurant la rencontre avec Ezekiel, salvatrice pour ces deux personnages en conflit intérieur. Elle est parfois lapidaire et elliptique : en quarante secondes, celle de *Bury Me Here* (S07E13) comporte une succession de plans courts en fondus enchaînés rapides du même point de vue depuis l'intérieur d'une remorque, au milieu de laquelle les membres du Royaume installent d'un air grave un melon solitaire, le melon manquant qui causera la mort de Ben, de Richard, la régression de Morgan dans la folie meurtrière et le retour à la communauté de Carol [174A].

En termes dispositif éditorial, l'épisode de *The Walking Dead* acquiert son autonomie par une multiplicité de paramètres qui font de lui un objet singulier. La date de diffusion, ou plutôt sa position dans le bloc, n'est pas entièrement anodine en termes de pluralité interprétative. En l'occurrence, la diffusion de *The Well* et *The Cell* a été inversée, une option possible grâce à la forte autonomie des épisodes de 7A, tournés dans le désordre<sup>2</sup> : *The Cell* (S07E03), découverte épuisante d'un système aliénant, devait normalement être le deuxième épisode, mais *The Well* (S07E02) prit certainement sa place pour sa fonction apaisante et sa tension interprétative après l'horrible *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01), qui suscita de vives réactions sur la toile et « tant de chroniques enflammées de critiques divisés », pour reprendre les mots de Pierre Langlais, qui se dit lui-même écœuré de l'épisode<sup>3</sup>. Carol essaie encore d'échapper aux limites du monde fictionnel tout au long de l'épisode. Preuve en est le panneau EXIT au dessus d'une porte ouverte sur l'obscurité, situé derrière elle lors de la scène dans la salle d'audience [174B]. Elle incarne à ce moment la part des spectateurs qui ne veut plus avoir de lien avec cette horrible série, et elle y est retenue par un

---

1 Claire Cornillon, « L'art du *teaser* : les séquences pré-génériques dans quelques séries fantastiques américaines des années 1990 et 2000 », *TV/Series* [En ligne], n°6, 2014, p.26-41, mis en ligne le 01/12/2014, consulté le 30/09/2016, URL : <http://tvseries.revues.org/314>, p.39-40.

2 N'ayant pas de meilleure source concernant cette inversion entre les deux épisodes, je renvoie à la page de l'encyclopédie communautaire de la série : cf. *Walking Dead Fandom*, « *The Well* », *Wikia : Walking Dead Wiki*, page créée le 31/10/2016, dernière modification le 24/07/2019, consultée le 25/07/2019, URL : [https://walkingdead.fandom.com/wiki/The\\_Well](https://walkingdead.fandom.com/wiki/The_Well).

3 Pierre Langlais, « *The Walking Dead*, saison 7 : c'était vraiment la mort », *Télérama.fr*, publié le 03/04/2017, mis à jour le 01/02/2018, consulté le 25/07/2019. URL : <https://www.telerama.fr/series-tv/the-walking-dead-saison-7-c-etait-vraiment-la-mort.156161.php>.

personnage qui compense en mettant à l'excès l'emphase sur la vie et le bien. Si Morgan avait déjà ce rôle, il ne parvenait à étendre son pacifisme au-delà de sa personne. Ezekiel montre comment un tel rapport au monde peut s'étendre au-delà de l'individu. À cet effet, intervertir ces deux épisodes permettait probablement d'endiguer la chute d'audience anticipée après l'arrivée fracassante de Negan.

Ainsi, la temporalité de l'épisode (durée, bouclage, rythme), son récapitulatif, son titre, sa séquence pré-générique, ses crédits et quelques rares variations au niveau du générique structurent la logique fragmentaire due à la diffusion fractionnée, en font donc un événement collectif singulier dans la succession d'épisodes.

## **6.2. L'autonomie de l'épisode : sa dramaturgie et sa texture**

### **6.2.1 Le bouclage de l'épisode : Enjeux scénaristiques et dramaturgiques**

Nous allons désormais examiner comment l'épisode a une texture propre, à l'appui d'éléments dramaturgiques et scénaristiques. L'autonomie de l'épisode repose sur une structure et un schéma actanciel qui lui est propre, une composition collective pour reprendre les termes du premier chapitre. Chaque épisode de *The Walking Dead* repose sur un agencement collectif à l'échelle variable, se focalisant sur une partie cohérente du collectif ; des épisodes dépeignent un personnage individuel (*Days Gone By* (S01E01) et *Here's Not Here* (S06E04)) ; un collectif, qui peut être intégralement rassemblé (pour manifester son épuisement dans *Them* (S05E10)) ou être séparé (*Us* (S05E15)) ; une équipe à la formation déterminée par un objectif commun (*Self Help* (S05E05) et *Consumed* (S05E06)) ou un groupuscule formé de manière plus aléatoire (*Still* (S04E12)). Les structures actanciennes des épisodes peuvent prendre la forme de modèles sociaux typiques comme la famille traditionnelle (*Live Bait* (S04E06)) ou recomposée (*The Grove* (S04E14)) ; enfin certains épisodes représentent une communauté (*Walk With Me* (S03E03) et les épisodes autonomes de 7A), ou un réseau de deux (*Killer Within* (S03E04)) ou plusieurs communautés (*Rock in the Road* (S07E09)). Il faut par ailleurs rappeler que certains épisodes dépeignent des groupes, collectifs et communautés mais restent fermement attachés au point de vue d'un (*Live Bait* (S04E06), *Slabtown* (S05E04) ou *Swear* (S07E06)) ou deux (*The Well* (S07E02) et *The Cell* (S07E03)) personnages que l'on suit tout au long de l'épisode. Cette construction sur mesure d'un schéma dramaturgique manifestant des enjeux collectifs montre qu'il est difficile d'émettre des généralités valables pour tous les épisodes. Chaque épisode est une proposition d'organisation, une variation reposant sur une partie

pertinente du collectif.

Certains types d'épisodes peuvent aussi être associés à une faible quantité de personnages mais avoir une grande résonance interprétative sur l'ensemble. À l'instar de plusieurs séries, *The Walking Dead* comporte des épisodes qu'on appelle *mythalones* :

Hybride entre un épisode indépendant [...] et un épisode mythologique, [...] [son] influence [...] sera plutôt d'ordre thématique, esthétique, ou bien encore comparable à un contrepoint, une mise à distance visant à reconsidérer la mythologie sous un angle inédit [...]. Il n'est pas simplement un compromis : il permet de bâtir une structure narrative fractale, et donne l'occasion de s'écarter des arcs narratifs majeurs pour mieux les considérer sous un jour nouveau<sup>1</sup>.

Dans *The Walking Dead*, ces *mythalones* sont des épisodes qui participent assez faiblement à l'arc narratif saisonnier, jouent sur une distance temporelle ou spatiale avec la diégèse de la saison et reposent sur des personnages moins directement intégrés au collectif. *Clear* (S03E12), dont nous avons analysé la fonction<sup>2</sup>, et *Here's Not Here* (S06E04), tous deux concentrés sur la chronique de Morgan Jones, ont une fonction de contrepoint. S'ils participent relativement peu à l'arc narratif saisonnier, ils résonnent de manière percutante avec les questions globales de la série, comme si leur participation à l'ensemble sautait une échelle (la saison) pour instaurer une distance avec la mythologie.

Ainsi, tout épisode se concentre sur une partie du collectif à l'importance et à la structure dramaturgique variables. Chaque épisode et chaque schéma actanciel participe à définir la série et à construire un ensemble, même dans son autonomie. L'épisode constitue ainsi une partition rythmique avec sa temporalité<sup>3</sup>. Les jeux avec la temporalité déterminent par ailleurs une narration interne à l'épisode qui ne suit pas toujours la chronologie, à la faveur de la mise en relation de deux temporalités par une structure en flashback (*A* (S04E16) ; *Swear* (S07E06) ; *Omega* (S09E10) ; *Scars* (S09E14)) ou des structures plus alambiquées (*Inmates* (S04E10)). La gestion de la temporalité propre à chaque épisode permet de former des boucles très éloquentes : suite à la mort de Beth dans *Coda* (S05E08), la séquence prégénérique de *What Happened and What's Going On* (S05E09) [177] suggère que nous assistons à son enterrement, par un gros plan sur une pelle remuant de la terre et un éloge funèbre du

1 Florent Favard, *op. cit.*, pp.110-115. La lecture de ce passage est conseillée pour approfondir la réflexion sous-jacente à cette citation tronquée. L'épisode indépendant (*standalone*) s'éloigne temporairement des arcs narratifs majeurs ; l'épisode mythologique, au contraire, est un épisode qui se concentre sur les arcs narratifs majeurs – comme par exemple *The X-Files* (Fox, Chris Carter, 1993-2002) et la conspiration extraterrestre – faisant du *mythalone* un hybride paradoxal.

2 Voir ci-dessus, 3.1., p.95.

3 cf. Vladimir Lifschutz, *op. cit.*, pp.550-553.

père Gabriel [177/1]. Accompagnée d'une musique aux violons mélancoliques, la séquence alterne quelques plans à fonction informative sur la nouvelle direction des personnages [177/5+12+14+19] et des plans courts avec des effets de *flash frame* (image blanche) [177/3+22] ou de détérioration de la bande filmique [177/16] simulés en postproduction, montrant des lieux connus qui sont des analepses externes à l'épisode (la prison [177/11] ; Woodbury [177/15] ; les rails menant à Terminus [177/23]) ou inconnus qui sont des prolepses internes à l'épisode (la peinture d'une cabane sur laquelle coule du sang [177/2+26] ; le paysage mouvant par une fenêtre de voiture dont la saleté ternit les couleurs [177/4] ; l'entrée d'une maison, recouverte de sang [177/6] ; Noah en train de pleurer [177/7] ; trois photos de deux jumeaux [177/10] ; des voitures striées d'impacts de balles [177/13+21] un squelette dans une forêt [177/17] ; un soleil dessiné sur le bitume [177/18] et une hallucination de deux personnages décédés [177/25]). Cette séquence de montage expressif brouille l'ancrage chronologique des images qui apparaissent. Les plans ont une valeur symbolique et servent de contrepoint mélancolique à cette nouvelle direction du groupe. Chacun de ces plans est probablement un plan subjectif du point de vue de Tyreese. Sur le plan dramaturgique, l'épisode nous montre Tyreese, Rick, Noah, Michonne et Glenn découvrir l'ancienne communauté de Noah, dévastée et ravagée suite à une attaque. Tyreese se fait mordre ; surviennent alors des scènes en focalisation interne qui marquent son état hallucinatoire et il meurt à la fin de l'épisode accompagné d'une musique éthérée. C'est alors que les formes de la séquence prégénérique resurgissent avec un élargissement du champ, nous informant que nous assistions déjà à son enterrement au début de l'épisode : le même plan sur la pelle retournant la terre, la même musique mélancolique, le même éloge funèbre du père Gabriel [177/27-30]. Ainsi la séquence prégénérique s'avère une prolepse interne à l'épisode, dans un effet de circularité mélancolique, où les morts s'enchaînent à une telle cadence qu'on ne sait plus quel personnage est mis en terre. En jouant sur la temporalité propre à l'épisode, la narration éclatée et circulaire exprime ici la cadence effrénée des morts qui est devenue le lot quotidien du groupe.

Dans le cas de *The Well* (S07E02), la double focalisation entre Carol et Morgan, qui accorde par ailleurs une forte centralité narrative à Ezekiel et par extension au Royaume qu'il gouverne, se manifeste par le déplacement fluide de la focalisation en cours d'épisode. Le premier plan montre une roue de carriole tourner, puis un panoramique ascendant montre la manche et le visage évanoui de Carol, avec Morgan marquant leur chemin à l'arrière-plan [172/4-6]. Le dernier plan montre Carol esquisser



un sourire presque imperceptible alors qu'Ezekiel l'incite à goûter une grenade [178]. Cette unité apparente sur Carol ne doit pas masquer la complexité actancielle qui se manifeste dans la structure et l'évolution des points de vue dominants sur le Royaume. En effet, la séquence pré-générique est davantage focalisée sur elle que sur Morgan (qui est hors-cadre quand il n'est pas dans son environnement direct). On la voit d'abord se réveiller et se rendormir, puis se réveiller de nouveau en ocularisation interne au milieu d'une attaque de leur convoi ; elle tente de s'échapper, mais se retrouve acculée contre le grillage d'une maison, et de nouveau sauvée par Morgan et les chevaliers du Royaume. Durant toute cette séquence (00:30-04:29), des alternances entre focalisation interne et externe du même point de vue manifestent qu'elle perçoit les *walkers* comme des vivants bien habillés (images), procédé sur lequel nous reviendrons à la fin du chapitre. Elle se rendort et on la retrouve éveillée après une ellipse de deux jours, découvrir l'infirmierie et l'extérieur florissant et animé du Royaume, paranoïaque, poussée en fauteuil roulant par un Morgan rassurant et gêné (04:29-07:52). La comédie de Carol (qui joue une guillerette inoffensive à la voix fluette) pendant la rencontre avec Ezekiel dans la salle d'audience suscite un effet de distanciation avec elle (08:30-12:18). Puis la scène de dialogue (12:18-13:52) sur les points de vue opposés de Carol (« ce n'est que du jeu et du faux-semblant ») et Morgan ensuite les placent au même niveau.

La focalisation de Morgan auprès d'Ezekiel et de sa cour, en accord avec sa philosophie, prend le dessus au point que Carol disparaît presque intégralement durant tout le milieu de l'épisode (13:52-32:33) et permet de découvrir les personnages secondaires qui gravitent autour d'Ezekiel et le fonctionnement du Royaume : la capture des cochons, secrète au reste du Royaume, pose les premières lignes de fracture, avec la sensible dissension de Richard, les inaptitudes de Ben à se défendre, la fonction rassurante d'Ezekiel et le rôle de Jerry comme son homme de confiance (13:52-17:20). Au retour de cette expédition, le dialogue en déambulation entre Ezekiel et Morgan, essentiellement composé d'un long plan de soixante-et-onze secondes puis d'un champ-contre-champ, permet à ce dernier de renouer avec sa spiritualité *aikido* à l'incitation de l'autre, et d'accepter d'enseigner le bo à Ben sous son insistance (17:20-19:30). Le montage-séquence de chant choral instaure le caractère paisible de la communauté et montre Carol préparer sa fuite pendant que Morgan entraîne Ben (19:30-22:45). En pleine discussion sur la philosophie de Morgan, ils sont tous deux interrompus par Ezekiel, Richard, Jerry et Diane (22:45-23:46) pour la scène centrale de livraison des cochons aux Sauveurs menés par Gavin (23:46-28:30), où Richard se fait frapper

gratuitement devant la passivité de Gavin qui n'intervient qu'avec l'insistance d'Ezekiel ; après leur départ, Morgan comprend que le secret de ces tractations ne vise qu'à protéger le Royaume d'un combat mortifère. Suite à une ellipse, on retrouve Morgan dialoguer avec Ben, après le départ de son frère Henry, au sujet de la mort de leur père, des Sauveurs et de la spiritualité *aikido* (28:30-31:50). Enfin Morgan veut aller voir Carol, mais elle est déjà partie quand il fait irruption dans sa chambre (31:50-32:33), pour faire la transition à un retour de la focalisation sur Carol.

La dernière partie de l'épisode se déroule majoritairement de nuit et commence par une longue scène de dialogue entre Carol et Ezekiel (32:33-42:07), loin des projecteurs et de leurs faux-semblants respectifs : la réplique « ne jamais faire la comédie à un comédien » (*Never bullshit a bullshitter*) est valable pour l'une comme l'autre. Carol est surprise par Ezekiel et Jerry à essayer de voler des pommes dans le jardin royal. Celui-ci est vite congédié par le roi pour qu'il puisse avoir un dialogue franc avec Carol : effet des Sauveurs sur la démoralisation de Carol ; contradictions et optimisme pleinement assumés par Ezekiel ; puis, abandonnant son éloquence shakespearienne, il lui raconte comment il a sauvé Shiva et a pu assurer son rôle de roi symbolique auprès de la communauté en se rappelant ses cours de théâtre : « je l'ai simulé jusqu'à pouvoir l'assurer » (*I faked it until I made it*). Blasée quoi qu'il en coûte, Carol tente de nouveau de partir et il parvient à la retenir en lui rappelant la beauté de la vie malgré la mort omniprésente, la possibilité d'accepter cette contradiction apparente à sa propre manière<sup>1</sup>. Après ce long dialogue intime et vulnérable, où deux personnages confrontent leurs expériences et leurs philosophies de vie, Ezekiel trouve une voie médiane pour Carol. Les quelques minutes qui restent posent cette direction dans un moment de paisible limpidité : Une première scène montre Morgan et Carol arriver à la maison où elle était acculée en début d'épisode, dans un dialogue apaisé qui manifeste la fin d'une relation conflictuelle entre les deux personnages, suite à quoi Morgan retourne vers le Royaume alors qu'elle entre dans l'enceinte de la maison (42:07-44:37). Enfin, une courte séquence d'installation marquée d'ellipses où elle tue la résidente zombifiée, l'enterre, entretient un feu, ouvre la porte sur la défensive après avoir entendu toquer, avant de trouver Ezekiel, avec Shiva, qui lui propose de nouveau de manger une grenade (44:37-45:45), lui arrachant cette esquisse finale de sourire.

1 « Je suis désolé [...] pour tous les maux que tu as pu traverser. À l'extérieur, on a l'impression qu'il n'y a que des souffrances. Mais le fait est que tout n'est pas que souffrances. [...] où il y a de la vie, il y a de l'héroïsme, de la grâce, de l'amour. [...] j'ai trouvé une manière de composer avec ces maux en exagérant un peu la part de bien. J'ai simplement embrassé la contradiction. Tu pourrais peut-être en faire autant à ta manière. Il y a peut-être un moyen pour que tu puisses partir et ne pas partir ».

Cet épisode constitue donc un schéma actanciel autour des perspectives opposées de Carol et Morgan à la découverte de la gouvernance rassurante du Royaume par Ezekiel, et de quelques personnages secondaires représentatifs de la communauté et porteurs de différentes fonctions dans le schéma actanciel : le comique Jerry, adjutant inébranlable d'Ezekiel ; le pessimiste Richard, sceptique vis-à-vis de la viabilité d'une coopération durable avec les Sauveurs ; la curiosité, et l'enthousiasme de Ben, un adolescent qui doit élever son frère Henry ; la gravité impassible de Diane, et deux Sauveurs : Gavin, le chef résigné d'un avant-poste des Sauveurs, laxiste avec les siens, sec et condescendant avec les membres du Royaume ; un Sauveur goguenard et prompt à la violence. Chaque épisode, par son autonomie, compose ainsi sa propre dramaturgie.

### **6.2.2. La texture de l'épisode : les saillances formelles**

Si les séries télévisées sont marquées par des logiques itératives au niveau formel autant que narratif, des variations épisodiques nourrissent l'autonomie de l'épisode, par une certaine cohérence entre les variations des schèmes itératifs repris. Anodines pour le spectateur néophyte, mais notables pour le spectateur assidu, des saillances formelles participent à l'autonomie de l'épisode en lui donnant une texture propre. Nous allons analyser quelques saillances formelles de *The Well* (S07E02).

En 5.2.2 (pp.155-156), nous avons abordé quelques motifs qui alimentent la texture de cet épisode : l'illusion théâtrale et une scénographie médiévale ; scènes en extérieur avec activité humaine, confiance générale, végétation luxuriante, photographie lumineuse, plans larges avec une grande profondeur de champ ; de longues scènes de dialogues dans une logique d'assimilation ; des plans de longue durée, une fluidité des mouvements de caméra et du montage. Plutôt que de revenir en détail sur cette texture, nous allons nous concentrer sur deux motifs saillants qui nourrissent l'autonomie épisodique : les hallucinations de Carol dans la séquence pré-générique lors d'une attaque du convoi par les *walkers* ; les fruits frais, en particulier les grenades. Elles concernent respectivement des éléments très récurrents dans la logique itérative de la série : les *walkers* et la nourriture. Nous aurions pu en choisir d'autres, comme la gestion du périmètre de sécurité, la gouvernance d'Ezekiel ou sa gestion du conflit, mais il nous semble plus intéressant de se concentrer sur des éléments récurrents de la série, dont le traitement singulier donne lieu à des motifs qui saillent, se détachent du fond et, ce faisant, mettent symboliquement en avant la beauté de la vie sous l'horreur apparente.

Tout d'abord, l'attaque du convoi en route vers le Royaume par des *walkers* dans

la séquence pré-générique est marquée par une focalisation interne et des ocularisations internes, au détriment d'une vision d'ensemble de l'action, et à la faveur de plans hallucinatoires inédits [181]. Pendant que Morgan et des membres du Royaume gèrent l'attaque, des plans rapprochés sur le visage de Carol insistent sur sa focalisation et font l'alternance entre des plans montrant les *walkers* qui avancent vers elle et des plans à la photographie saturée qui reprennent la même composition, sauf que les *walkers* sont des vivants bien habillés et propres [181/1-6]. Carol part en courant et arrive à la petite maison où elle élira domicile en fin d'épisode [181/7-8]. Elle s'arrête devant la grille pour voir une femme âgée l'inviter chez elle avec un sourire rassurant, mais un simple déplacement du corps de Carol révèle un changement de figure : c'est une autre *walker* qui frappe la fenêtre pour la manger [181/9-11]. Elle se retourne et une poignée de *walkers* arrivent et l'acculent à la grille [181/12]. Immobile, secourue de nouveau par les membres du Royaume et Morgan, on assiste à de nouveaux plans dont la focalisation interne est dénotée par les gros plans sur ses yeux froncés [181/13+17+21] : au moment où l'arme des autres achève les *walkers*, un éclat de lumière donne lieu à un plan où ce même *walker* reprend une apparence humaine vivante, comme si cet acte leur redonnait la vie [181/13-24]. Notre interprétation de ce motif singulier est que les gros plans sur les froncements des sourcils et son agitation intérieure en voyant les *walkers* sous forme vivante figurent sa confusion face à la contradiction radicale du monde fictionnel entre vie et mort. Verbalisée par Ezekiel dans leur long dialogue en fin d'épisode (voir note 1 p.179), cette contradiction porte sur l'horreur extérieure (le « *out there* ») et l'effet désaltérant de l'intérieur du Royaume ( le « *in here* »), soit entre une apparence extérieure morbide et nécrosée, et une intériorité vivante. Carol percevrait avec confusion la vie ou le vécu sous la mort omniprésente. Ainsi, la forme inédite donnée à un motif récurrent alimente l'autonomie de l'épisode. Nous allons voir alors comment cette variation dans la texture du meurtre de *walkers* fonctionne avec d'autres éléments qui expriment formellement cette gestion de la contradiction essentielle à l'autonomie de l'épisode et à la compréhension du fonctionnement du Royaume : le goût d'Ezekiel pour les grenades.

Ce second motif renvoie à l'élément récurrent qu'est la nourriture. Ici, elle ne sert pas de mobile aux personnages, mais plutôt d'élément figuratif, et le goût aigre-doux de la grenade sert de prétexte à verbaliser le traitement figuratif du monde fictionnel et de Carol de la perspective d'Ezekiel dans l'épisode : la contradiction apparente d'un monde doux et amer. Lors de la rencontre dans la salle d'audience, le plan qui montre Carol et

Ezekiel avec la coupe de fruits frais au premier plan est éloquente, avec une grenade en haut de la coupe [174B ; 182/1-2]. Ezekiel lui en propose une mais Carol estime que ce fruit n'est pas pour elle. « Un fruit sucré entouré d'amertume. C'est un fruit contradictoire, mais qui en vaut la chandelle » (*Sweet fruit surrounded by bitter. They're something of a contradiction, but heaven for the effort*), dit Ezekiel. La constitution du fruit exprime les goûts d'Ezekiel et informent son rapport au monde, le rapport à l'espace de sa communauté et préfigure sa relation avec Carol : au lieu d'un simple mélange indifférencié entre amertume et douceur, l'amertume extérieure recouvre une douceur intérieure qu'elle protège. Les apparences amères ne sont pour lui qu'une carapace au plaisir bienfaisant du fruit. Le périmètre du Royaume, formé de grilles remplies de détritiques compactés, masque une vie foisonnante [182/3]. La mort omniprésente est un moyen de protéger et mettre en valeur par contraste les plaisirs de la vie. D'où son insistance complice en présentant une grenade à Carol en fin d'épisode, et le sourire de Carol qui laisse entrevoir la douceur sous son amertume caractéristique<sup>1</sup>.

C'est ainsi qu'un épisode peut privilégier un traitement figuratif particulier à partir de quelques variations singulières, et ainsi nourrir le traitement d'une configuration collective en lui donnant une texture nouvelle, tributaire de l'autonomie de l'épisode. Ces choix formels qui participent à la texture épisodique ne sont pas forcément structurants, mais leur usage quantitativement plus important peut prendre une valeur expressive et lui donner une forme d'autonomie. Par exemple, *Do Not Send Us Astray* (S08E13) comporte plusieurs procédés qui signifient le passage du temps : ellipses nettes ou marquées par des plans sur des horloges et réveils, courtes séquences de montage accompagnées d'une version calme du thème musical de la Colline repris à plusieurs occasions dans une modalité répétitive, dénotant le passage du temps. Ces choix syntaxiques expriment que la source du danger n'est pas tant la bataille initiale avec les Sauveurs, bouclée en quinze minutes, mais le temps qui passe après cette bataille, causant la mort de nombreux membres de la communauté : les Sauveurs ont enduit leurs armes de sang, si bien que tous les blessés de la bataille meurent et créent un carnage dans la communauté en devenant *walkers*. Ces choix de montage participent à la texture de l'épisode.

L'épisode propose donc une représentation particulière du collectif à l'aune d'une

---

1 Son jeu d'innocence naïve en sixième saison et dans cet épisode n'était qu'une couche supérieure d'amertume mais qui faisait le lien avec sa douceur intérieure et mettait son identité en crise, d'où le traitement du personnage en arrivait à un niveau de complexité que seule la chute des couches, pour retrouver un rapport plein à soi, pouvait faire se réconcilier.

texture reposant sur les paramètres de l'audiovisuel, d'une configuration du monde fictionnel restreint et de la part pertinente du collectif représentée. Il nous semblait essentiel d'entrer progressivement dans l'analyse d'un l'épisode, plutôt que de faire une liste des différentes modalités de bouclage, qui présenterait son intérêt mais ne pourrait donner son épaisseur à chaque épisode dans une série aussi variable.

L'analyse de l'autonomie de l'épisode pourrait donner l'impression que celui-ci ne sert qu'à donner son épaisseur à une configuration collective temporaire. Or, comme nous le disions dans le quatrième chapitre, chaque épisode est un instant qui compose avec la mythologie pour proposer sa chronologie. À l'appui de sa configuration, il reprend opportunément certains éléments de la mythologie stratifiée et du vécu collectif, privilégiant le traitement figuratif de certains personnages dont nous avons analysé les termes dans le deuxième chapitre. Nous allons à présent voir comment l'épisode fonctionne de manière organique, déploie ses ramifications, ses frontières souterraines à partir de cette tendance holographique de l'épisode repérée par Florent Favard, qui permet en l'occurrence de créer des cohérences superposées et enchevêtrées à partir de l'épisode qui en est l'aimant, le centre magnétique.

### ***6.3. L'épisode comme fragment : tendance holographique de la fiction collective***

#### ***6.3.1. La tendance holographique du fragment***

Pour reprendre la réflexion de Dominique Chateau citée plus haut, le fragment se méfie du tout et peut prétendre être un système à lui tout seul. Dans sa valeur d'instant, il impose sa temporalité et sa cohérence propre à l'ensemble sériel. Par sa texture, il fonctionne comme un aimant qui attire à lui les éléments de la mythologie avec lesquels il a le plus d'affinités, instaurant ainsi un rapport particulier au vécu collectif, arrachant des pans de la mythologie pour fonder sa temporalité. Ainsi, il refigure l'ensemble de la série à partir de ses particularités, en englobant dans sa texture une part de la mythologie. Si, comme nous l'avons vu dans la deuxième partie, la présence collective est le liant durable dans l'opposition fondamentale entre composition et décomposition posée au premier chapitre, la fragmentation du dispositif sériel pourrait correspondre à ce que Dominique Chateau appelle une

décomposition factice et volontaire. [...] [L]es bribes de texte, comme arrachées à un texte syntaxiquement complet, peuvent circuler plus librement dans l'esprit, ouvre à des associations indécises, troublent... Le fragment [a] la vertu de l'esquisse, de son feu...

et il se moque des frontières...<sup>1</sup>

Le fragment sériel traite ainsi d'enjeux collectifs à l'aune de son autonomie, souvent en contradiction avec d'autres épisodes sur le même thème, comme nous avons pu le voir dans le cadre du montage sériel au chapitre précédent. En tant qu'instant, il forme un *hic et nunc*, un lambeau d'espace-temps consommé par des spectateurs avides en une quarantaine de minutes, digéré en une semaine, avant d'être lui-même délité dans la béance d'autres épisodes et d'intégrer le passé stratifié, dont les éléments pourront alimenter d'autres instants collectifs. On est en définitive assez proches de l'analyse des séries figurales évoquées dans le quatrième chapitre, si ce n'est qu'elle porte ici plutôt sur l'occurrence, l'instant et sa force magnétique sur le réseau symbolique, que sur la série de récurrences.

L'épisode est un instant qui agence le collectif selon ses modalités propres. En jouant sur notre mémoire et notre imagination, il rapièce dans son autonomie des éléments de la mythologie et participe d'un régime de narration holographique repéré par Florent Favard :

la narration holographique explore une interconnectivité non linéaire entre les épisodes : chacun entre en résonance avec d'autres épisodes passés, et porte en lui le potentiel de résonner avec d'autres à venir. En l'essence, cette définition se rapproche de la façon dont Paul Booth se réapproprie la complexité narrative mittellienne en discernant l'intrigue macroscopique, perçue comme linéaire, d'un *réseau* plus élaboré. [...] chaque épisode renvoie au tout, chaque épisode rejoue le tout, le reformule, suivant une logique fractale. Si la « formule » est une notion limitée à l'échelle de l'épisode, la narration holographique, c'est la manifestation de la « matrice », le potentiel poussé à son paroxysme, pour apporter aux questions sans cesse reformulées un ensemble de réponses cohérent<sup>2</sup>.

Ce mode d'interconnexion joue davantage sur le régime de la lecture en compréhension, généralement mobilisé pour des narrations qui fonctionnent de manière moins linéaire<sup>3</sup>.

La forte variabilité de *The Walking Dead* implique des procédés de résonance holographique qui permettent de replier l'ensemble sur l'épisode, de contrecarrer la disjonction sérielle dans le fragment même (l'instant) au lieu de la contrecarrer dans l'ensemble (la durée). Ainsi, se met en place une cohérence jouant sur les résonances entre des instants disjoints et entre les différentes échelles de la série (comme l'écho de

---

1 Dominique Chateau, *op. cit.*, p.32.

2 Florent Favard, *op cit*, pp.196-200.

3 *Idem*.

la réplique de Dr Jenner dans *TS-19* (S01E06) « *The day will come when you won't be* », comme nous l'avons analysé en 4.2..

S'il n'est pas possible de faire un état de toutes les manifestations de la mythologie d'une série dans un épisode (un processus qui, même s'il est pensé par les membres de la production, est propre à chaque spectateur), c'est qu'un épisode recoupe une multiplicité de formes qui s'associent aux autres épisodes (virtuellement à tous) pour les enchevêtrer inextricablement, si bien qu'un seul épisode pourrait faire l'objet d'une analyse très étendue, qui serait toujours partielle et partielle<sup>1</sup>. Nous allons examiner cette question de la tendance magnétique et holographique du fragment à manifester de manière latente ses frontières souterraines encore une fois à partir de *The Well* (S07E02). Contrairement à l'analyse de la dramaturgie de l'épisode, nous n'allons pas prendre l'épisode de manière linéaire, mais plutôt organiser la manière dont il recompose une chronologie en se faisant le point de jonction apaisée des lignes biographiques entre Carol et Morgan.

### **6.3.2. *The Well* (S07E02) : un temps d'apaisement entre Carol et Morgan**

Leur mise en relation durable entre la sixième et la huitième saison part d'une opposition radicale dans le rapport au meurtre et au collectif, avec la matrice commune de la perte d'enfants. *The Well* (S07E02) est le seul moment de paix entre ces deux personnages ; c'est le seul moment où, au contact avec une communauté qui parvient à maintenir la violence à distance, ils trouvent une paix avec eux-mêmes et l'un avec l'autre. Tout semble comme si le nœud relationnel tissé entre Carol et Morgan dès le début de la sixième saison avait été une lente préparation à enfin trouver cet instant au Royaume avant de le perdre à jamais ensuite, effet complètement imprévisible à moins d'un regard rétrospectif sur leur relation à partir de *The Well* (S07E02). Lorsque l'on regarde la sixième saison pour la première fois, on s'étonne de voir que l'arrivée préfigurée de Morgan donne davantage lieu à des interactions conflictuelles avec Carol qu'avec Rick, qu'il a rencontré à deux reprises avant d'intégrer le collectif à la sixième saison. C'est à partir de *The Well* (S07E02) que tout un pan de la mythologie est réactivé et clarifié, que toute leur relation conflictuelle prend sens, faisant de cet épisode le centre du maillage relationnel entre ces deux personnages, le Royaume et Ezekiel<sup>2</sup>. Mais

1 C'est ce que fait le GUEST-Normandie à l'occasion des journées d'étude sur *Lost* organisées par le laboratoire ASE de l'Université Rennes 2 depuis 2016, donnant lieu à des lectures différentes et complémentaires. La première portait sur *Cabin Fever* (S04E11) et la seconde sur *LaFleur* (S05E08).

2 L'on passera sous silence les personnages introduits durablement que sont Jerry et Diane pour leur caractère plus périphérique à cette chronologie, quand bien même *The Well* (S07E02) constitue leur



il faut encore remonter plus loin pour comprendre certaines manifestations de la mythologie, notamment leur événement matriciel : la perte d'enfant. Nous allons donc voir avec quels épisodes de la série et quels éléments de la mythologie *The Well* (S07E02) recompose pour former son instant apaisant, puis quels épisodes le décomposeront progressivement ensuite. Cela revient à examiner les éléments qu'il attire à lui pour former sa chronologie et les épisodes qui délitéront cette chronologie ensuite. Il constitue un moment de paix dans la mise en interaction de ces deux personnages opposés malgré un même événement matriciel.

On se rappelle des modalités de la perte de Sophia par Carol, abordée dans le quatrième chapitre. Sans s'y étendre, notons la manière dont la différence de contexte entre la perte d'enfants par Carol et Morgan donna lieu à des évolutions radicalement opposées. Carol perdit son enfant en étant entourée d'une communauté, puis des enfants de substitution à plusieurs reprises (Lizzie et Mica dans *The Grove* (S04E14) puis Sam, perte dont le trouble se manifesta dans la séquence pré-générique de *Not Tomorrow Yet* (S05E12), avec dans les deux cas le motif des cookies aux noix). Elle put évoluer en devenant la meurtrière et celle qui accomplit les pires actes pour la communauté. Ces actes lui valent une ostracisation d'abord forcée (*Indifference* (S04E04)), puis délibérée (*Strangers* (S05E02) et *Twice As Far* (S06E14)), ce qu'elle tente encore de faire dans *The Well* (S07E02). Comme les plans sur Ezekiel et Carol alimentant un feu le rappellent, cette dernière est comme un phénix qui renaît de ses cendres (*Consumed* (S05E06)), mais qui se lasse de cette cyclicité douloureuse [186]. Ici, les feux sont chaleureux et ne se transforment pas en cendres [186/7-9]. L'intégration d'une communauté utopique et illusoire agrémentée d'une photographie saturée n'est par ailleurs pas nouvelle : Andrea découvrait Woodbury avec le Gouverneur dans des modalités similaires dans *Walk With Me* (S03E03), utopie qui masquait la tendance mégalomane du Gouverneur, qui à la fin de l'épisode, de nuit, s'asseyait sur un canapé pour regarder des têtes de *walkers* dans des aquariums, alors qu'Ezekiel s'assoit sur un canapé près de Carol pour se montrer vulnérable : au Royaume, la mascarade ne cache pas la folie mais la bienveillance [186B]. Elle rappelle aussi l'arrivée troublante du collectif à Alexandria où Carol joua durablement la même mascarade pour sembler inoffensive et faire tomber la méfiance des autres (*Remember* (S05E12)), technique qu'elle exploita de nouveau dans *The Same Boat* (S06E13)). Elle reprend à l'usure cette mascarade dans *The Well* (S07E02). Ezekiel n'est pas dupe, mais ne la juge pas car il fait

---

point d'entrée et ils sont toujours présents trois saisons plus tard.

de même. *The Well* (S07E02) est donc le moment où, malgré sa lassitude, elle renaît de nouveau de ses cendres en s'installant à la marge d'une communauté illusoire où elle ne saurait s'intégrer par peur de perdre des proches ou de tuer pour ne pas en perdre. Sa méfiance envers la demande de contribution d'Ezekiel après sa guérison a un antécédent mythologique que rappelle sa position en fauteuil roulant entre *Coda* (S05E08) et *The Well* (S07E02). En effet, la logique portée par la maxime « *Drink from the well, replenish the well* » pourrait n'être qu'un maquillage illusoire de l'écrasante logique du Grady Memorial Hospital – « *We saved you, so you owe us* » (On t'a sauvé donc tu nous es redevable, dit Dawn dans *Slabtown* (S05E04)) – , qui causa la mort de Beth. Seulement la bienveillance manifeste d'Ezekiel fait la différence : Carol trouve l'isolement qu'elle cherchait et garde un lien avec la communauté sans redevance forcée.

Pour sa part, Morgan perdit seul son enfant et eut le trajet inverse de la solitude à la communauté. Nous avons examiné en 3.1 comment, dans *Clear* (S03E12), il sert de *bizarro* à l'évolution du point multifocal, après avoir sombré dans une rage meurtrière et coupable qui l'empêche d'intégrer une communauté, similaire à l'état post-traumatique de Carol ici. *The Well* (S07E02) reprend le pacifisme à toute épreuve, le maniement du bo introduits dans *Conquer* (S05E16), et cette évolution radicale est expliquée par le long épisode analeptique *Here's Not Here* (S06E04), qui le mène de cette horreur post-traumatique à retrouver une paix avec lui-même à l'aide du psychologue Eastman, de dialogues d'assimilation entre ces deux personnages et de l'apprentissage de l'art martial *aikido*. Dans *The Well* (S07E02), il prête le livre *The Art of Peace* (Morihei Ueshiba) à Benjamin après les séances d'entraînement au bo, avec sur la couverture l'Ouroboros, le serpent qui se mord la queue, symbole de la cyclicité sous le signe de l'éternel retour [187/4+12]. Il se distingue du symbole de cyclicité de Carol, le phénix, emblème de longévité par morts et renaissances successives dans la douleur, si bien que la spiritualité *aikido* la mina de l'intérieur plus qu'elle ne la sauva, et c'est Ezekiel plus que Morgan qui la maintient en vie par le dépassement des faux-semblants. Dans *Here's Not Here* (S06E04), Morgan renoue avec lui-même en regardant Eastman faire ses entraînements seul depuis sa fenêtre [187/1-3], puis le même point de vue en rapproché montre Eastman et Morgan s'entraîner ensemble sans personne dans la cellule [187/5-6] ; dans *The Well* (S07E02), les mêmes schèmes plastiques sont repris à partir des plans du point de vue de Carol qui, depuis sa fenêtre, observe Morgan entraîner Benjamin au bo lors du montage-séquence de chant choral, sauf qu'elle n'est pas dans une cage, il n'y a que les barreaux métalliques de la tête de lit à laquelle elle est adossée [187/8-11].

Lorsque Carol se réveille dans l'infirmierie du Royaume, on retrouve aussi la patte de lapin porte-bonheur qu'Eastman a donnée à Morgan [187/7]. À la fin de *Here's Not Here* (S06E04), Morgan entame un trajet, inverse à celui de Carol, de la solitude vers la communauté, objectif peu conciliable avec le pacifisme *aikido*. Leurs expériences de vie respectives partaient de la matrice similaire de la perte d'enfants, mais le contexte de cet événement leur avait fait prendre des directions complètement opposées. Mort et renaissance lassante du phénix dans une communauté pour Carol ; éternel retour de l'Ouroboros dans la solitude pour Morgan.

À la fin de *The Well* (S07E02), leurs dialogues reprennent paisiblement leurs conflits de la sixième saison. La réplique de Carol « Je surveille toujours et je suis toujours prête, tu te souviens ? » (« *Always watching, always ready, remember ?* ») reprend les termes de leur première interaction dans *First Time Again* (S06E01), où Morgan avait percé à jour la mascarade du caractère inoffensif de Carol. Dans *JSS* (S06E02) le caractère inconciliable entre les deux personnages était on ne peut plus manifeste dans leur manière de lutter contre l'attaque des Loups. L'utilisation éloquente du motif de la route en témoigne [118/4-6]. Leur dialogue de fin de *The Well* (S07E02)<sup>1</sup> reprend ironiquement le moment où ils manquèrent de s'entre-tuer autour de ce désaccord radical dans *Start to Finish* (S06E08), puisque Morgan gardait enfermé un Loup, *bizarro* de ce qu'il aurait pu être sans l'intervention de Eastman, et Carol refusait de laisser ce danger dans la communauté alexandrienne. Le Royaume devient leur direction commune à partir du moment où Carol ne parvient pas à cesser de tuer au sein de la communauté alexandrienne, et Morgan ne parvient pas à renouer avec lui-même, puisque Rick refuse de tenter de coopérer avec les Sauveurs. Carol et Morgan se perdent l'un dans l'autre et ne peuvent renouer avec une communauté. Le Royaume leur permet de trouver une paix commune et une paix intérieure respective, mais seulement dans cet instant qu'est *The Well* (S07E02). À ce moment, et seulement à ce moment, Morgan voit ce qu'une coopération immédiate avec les Sauveurs, refusée par Rick, peut donner, et Carol parvient à avoir l'existence marginale que le héros collectif lui refuse depuis la cinquième saison. Cet instant engloutit toute l'horreur vécue dans la série à la faveur de ce qu'une coopération pacifique et bienveillante avec le joug peut offrir à des personnages brisés par leurs actes vils. Centrée sur l'instant, la gestion de la temporalité

---

1 Carol : « Encore dix minutes de marche et je risque de regretter toutes les fois où j'ai essayé de te tirer dessus ou de te poignarder. (*Ten more minutes and I might regret all the times I tried to shoot and stab you.*) – Morgan : Je crois que, parmi les personnes que j'ai assommées, tu es ma préférée (*I think you're my favorite person I ever knocked out.*) »

va faire de ce moment un instant de paix suspendue qui ne sera jamais restauré, par lequel ce n'est pas seulement le lieu (*hic*) qui est désaltérant, mais cet instant (*nunc*) d'oubli apaisant.

Cet équilibre, assuré par une nouvelle figure de chef grandiloquent accompagné d'une Shiva spectaculaire, de son fidèle Jerry, du belliqueux Richard, d'une Diane grave et imperturbable, de Benjamin et de Henry, deux figures d'enfants de substitution pour Morgan et Carol, se nécrosera progressivement en même temps que la relation entre Morgan et Carol va être de nouveau problématisée dans une inversion dans la logique d'isolement et d'intégration. Nous allons en donner quelques termes narratifs essentiels. Dès *Hearts Still Beating* (S07E08), la situation des scènes se déroulant dans la maison de Carol est rappelée efficacement par le premier plan de la scène, un gros plan sur les pépins de grenade dans un bol [189]. Il s'agit d'une visite de Morgan à Carol qui tourne au vinaigre suite à l'arrivée de Richard, qui leur demande d'inciter Ezekiel à lutter contre les Sauveurs : ils retournent tous deux dans leurs tergiversations habituelles (Morgan est fuyant et Carol ne veut plus voir personne). Dans *Bury Me Here* (S07E13), cet équilibre vole en éclats à cause d'un melon manquant [174A] : Benjamin meurt des mains d'un Sauveur ; Richard, responsable, meurt des mains de Morgan qui s'isole dans la folie, aiguise la pointe de son bo en retombant dans l'état de solitude meurtrière où il était dans *Clear* (S03E12) ; Morgan informe Carol de la mort de Glenn, Abraham, Spencer et Olivia, et elle quitte alors sa maison pour rejoindre Ezekiel au Royaume. Morgan réintègre tout de même la communauté en fin de septième saison comme combattant dans la guerre, mais reste durant toute la huitième saison dans une logique d'assassinat systématique et méthodique des Sauveurs, similaire à celle de Carol dans *JSS* (S06E02), notamment par la reprise des codes du jeu-vidéo de massacre à la troisième personne dans *The Damned* (S08E02). La gouvernance rassurante et optimiste d'Ezekiel est affreusement battue en brèche par la mort de toutes ses forces armées et de Shiva dans *Some Guy* (S08E04), dont Ezekiel, Carol et Jerry sont les seuls à réchapper. Au milieu de l'horreur meurtrière, Carol parvient à sauver Ezekiel de l'auto-dépréciation. Dans *Honor* (S08E09), elle accompagne Morgan dans sa rage meurtrière pour libérer Ezekiel, mais c'est au jeune Henry de suivre l'exemple de ce dernier, en tuant Gavin de son propre bo aiguisé sous les yeux horrifiés de Carol et Ezekiel. Nous avons vu comment, dans *Still Gotta Mean Something* (S08E14), Carol retrouve un enfant en Henry, alors que Rick et Morgan sombrent dans une rage meurtrière dont Morgan ne

réchappera pas<sup>1</sup>. Honteux, incapable de retrouver une place dans le Royaume qui l'avait pourtant sauvé, ni ailleurs dans ce réseau de communautés autrefois en guerre, il s'isole dans l'ancienne décharge des Charognards, avant de partir dans la série dérivée *Fear the Walking Dead*, tandis que Carol devient reine et mère de Henry auprès d'Ezekiel au Royaume en neuvième saison. Outre le maintien à l'écran du maniement du bo, la mort d'Henry met en péril la relation de ses parents adoptifs et l'avenir du Royaume, dont les habitants sont forcés à l'exode suite à une tempête de neige. Nous pourrions aussi détailler comment des personnages introduits dans *The Well* (S07E02) évoluent ensuite : Jerry trouve une compagne en Nabila et fonde une famille avec elle ; Diane fait la navette entre le Royaume et la Colline ; Henry, porteur de l'héritage de Ben, Morgan, Carol et Ezekiel permet l'intégration de Lydia et relance la solidarité entre les communautés jusqu'à sa mort dans *The Calm Before* (S09E15). Les composantes périphériques se retrouvent progressivement au centre : Henry et Diane étaient quasiment des figurants lors de leur introduction dans *The Well* (S07E02), et Jerry était un faire-valoir comique d'Ezekiel. Du fait des reconfigurations imposées par le renouvellement et l'homéostasie du collectif, les personnages se déplacent vers le centre du collectif pour assurer sa survie. Loin d'une simple promotion hiérarchique, cette inéluctable dynamique centripète les attire de plus en plus près de la béance centrale avec laquelle ils doivent pourtant garder une distance vitale, avant qu'ils ne s'y engouffrent à leur tour pour laisser place à d'autres.

L'explication d'une partie du réseau narratif, symbolique et plastique de *The Well* (S07E02) a permis de montrer comment un simple épisode peut étendre ses ramifications de part et d'autre de la mythologie. L'épisode compose un instant collectif d'une grande densité. Dans son actualité, il convoque discrètement les pans de la mythologie collective pertinents avec sa texture, et ouvre des virtualités dont la majorité seront réduits à l'état de possibles annulés par l'horreur du monde fictionnel, et dont les pièces rapportées doivent trouver un moyen de se réagencer pour continuer. L'épisode propose sa fiction et son agencement collectif, ici un instant – peut-être illusoire – de paix entre Carol et Morgan, nécessaire à leur survie respective et commune. Dans une série fondée sur le déséquilibre permanent, il ne s'agit jamais de maintenir un état ou de l'étendre au reste du collectif. Il s'agit de lui donner toute son intensité, pour laisser ensuite perdurer des éléments qui pourront survivre aux différents contextes suivants :

---

1 Nous avons vu comment Rick renouait avec lui-même en lisant la lettre de Carl lors de l'analyse du motif des miroirs : voir ci-dessus note 2 p.40 et [40]. Pour le cas de la série figurale sur Carol et la perte d'enfants, voir ci-dessus 4.2.3., pp.132-133.

ici, empêcher Carol de s'engouffrer à son tour dans la mort en se déliant de tous. Ainsi, un épisode de *The Walking Dead* attire à lui des pans de la mythologie, à l'appui d'une configuration singulière qui donne toute son épaisseur à une voie, laissant au spectateur le soin d'agencer les pièces du puzzle pour comprendre sa valeur et sa complexité.

À l'appui d'un exemple, ce chapitre nous a permis de montrer comment un épisode dispose d'une autonomie fragmentaire qui lui permet de composer un instant porteur de certains enjeux collectifs, qui brille par son actualité et sa force de composition efficace. Outre son autonomie, sa nature fragmentaire repose sur la reprise et le réagencement de la circulation symbolique des personnages, de leur vécu. Malgré des expériences de vie radicalement différentes, ceux-ci luttent pour arracher ensemble un instant de plus à la mort, et donner toute la valeur de leur vécu à cet instant vital.

Lors du cinquième chapitre, nous avons expliqué comment le montage sériel permet d'organiser un thème commun par la polarisation entre les épisodes. Il suffit d'imaginer ce qu'une analyse de 7A aurait représenté si nous avions systématisé à chacun de ses épisodes ce que nous avons fait pour *The Well* (S07E02) dans ce chapitre : chaque épisode aurait eu sa texture et sa tendance holographique pour un montage sériel collectif. Une série chorale épisodique comme *The Walking Dead* imbrique des fragments de fiction posés sur le même plan : chacun des épisodes pose une configuration, une conjoncture, un lambeau de fiction, sans que choisir entre eux ne soit rationnellement possible. En répartissant des personnages dotés de différentes expériences de vies, et donc porteurs d'une cohérence propre, l'épisode et le montage sériel donnent toute leur épaisseur à plusieurs voies, les organisent et les orientent vers une direction consensuelle, choisie par le collectif ou imposée par les circonstances. Ce fonctionnement ouvre la voie à une pluralité interprétative qui oblige le spectateur à accepter un consensus nécessaire à la survie de l'ensemble. En même temps, il peut être sensible ou insensible à des épisodes qui contrastent avec son point de vue et ainsi envisager différentes manières d'être ensemble dans un contexte drastique. Au terme du bloc, après l'imbrication organisée de différentes conjonctures épisodiques, une nouvelle direction collective est prise. La stratification des directions forme ainsi un réseau labyrinthique, avec ses tours et détours. Ainsi, la sérialité donne toute son épaisseur et sa densité à une fiction collective ouverte sur le long cours, dotée par compensation d'ensembles organisés qui composent des cohérences partielles.

## CONCLUSION

*You did your part, like I did mine, like the others did before us. [...] They gave us the strenght that we needed to do what we had to do for the others, and the others draw strenght from us. We change each other, we help each other. We make each other better. And it never ends. [...] Little things do end. But it's never the end of everything, because we don't die. It's not about you, or me, or any one of us. It's about all of us, and I don't think it just evens out. I think it always crosses over toward the good, toward the brave, toward love. Your family. You're not gonna find them because they're not lost. And you are not lost. What you need to do, is wake up. » (Sacha à Rick – lorsqu'il hallucine des dialogues avec des morts avant de quitter la série – dans *What Comes After* (S09E05))*

« Tu as joué ton rôle, comme j'ai joué le mien, comme d'autres le firent avant nous. [...] Ils nous ont donné la force dont nous avons besoin pour faire ce qu'il fallait pour les autres, et les autres ont pris des forces que nous leur avons donné. On se change les uns les autres, on s'améliore les uns les autres. Et ça ne finit jamais [...]. Des petites choses s'achèvent, mais ce n'est jamais la fin de tout parce que nous ne mourons pas. [Cette histoire] ne tourne ni autour de toi, ni de moi, ni de quiconque. Elle porte sur nous tous, et je pense que ça n'est jamais à l'équilibre. Je pense que la balance pèse toujours en faveur du bien, du courage et de l'amour. Ta famille. Tu ne la trouvera pas ici car elle n'est pas perdue. Et tu n'es pas perdu. Il faut que tu te réveilles. »

*The Walking Dead* est un épiphénomène fascinant des séries chorales contemporaines. À partir de la confrontation de différentes échelles, nous avons longuement analysé la manière dont une série peut s'élaborer autour d'un lien collectif problématique, à la fois mis en scène, mis en récit et organisé en sous-ensembles cohérents. À partir de la notion centrale de reliance – entendons le sens repris à Céline Bryon-Portet décliné sur le mode de la confiance et de l'interdépendance –, nous avons vu comment l'évolution d'un collectif organique peut faire l'objet d'une série. Une identité collective se forme, évolue et se reconfigure constamment dans un espace-temps particulier. Cette identité est soumise à l'épreuve du temps caractéristique des formes audiovisuelles longues, et au renouvellement de ses personnages dans un environnement instable. Par leur stabilité et leur interdépendance structurante dans cet ensemble, les personnages les plus pérennes fonctionnent comme des principes de stabilité régulateurs, même s'ils évoluent eux-mêmes et finissent par s'éteindre à leur tour. Les éléments de la mythologie (arcs narratifs itératifs, motifs, configuration du monde fictionnel) ne cessent de revenir et de se reconfigurer à des échelles variables, tributaires d'un contexte qui met son collectif à rude épreuve, et permet de ressasser et d'envisager des enjeux collectifs en diffractant les points de vue pour problématiser ces enjeux. Le temps long fait évoluer le collectif au point de le rendre méconnaissable et interroge la question de l'identité : à la manière d'une comparaison entre le stade embryonnaire d'un organisme vivant et son stade adulte, que reste-t-il de ce policier modèle à la recherche de sa famille dans le premier épisode, lorsque les membres d'un réseau de communautés se retrouvent pour une bataille de neige dans *The Storm* (S09E16) ? La série pose cette question sans apporter d'autres réponses qu'une reliance organique aux modalités fluctuantes.

À partir du cas singulier de *The Walking Dead*, ce mémoire nous a permis d'envisager la question des interactions entre sérialité télévisuelle et collectif dans de multiples échelles, pour former des ensembles cohérents en même temps qu'ils sont enchevêtrés. La scène, la séquence, l'épisode, le bloc de diffusion, la saison, le mouvement narratif et la série dans sa globalité, constituent des ensembles d'échelle variable qui se superposent et se structurent sur un mode organique. La question de l'ensemble – rappelons qu'une série chorale est un *ensemble show* en anglais et que cet ensemble est aussi celui d'un vivre-ensemble – est ainsi envisagée à de multiples échelles. Former des collectifs revient à former des ensembles dont les éléments communiquent malgré leurs différences : un système organique vivant est composé de



cellules plus ou moins éphémères, de circulations sanguines, autant que de complexes organes régulateurs. Selon ses particularités dramaturgiques, narratives et structurelles, *The Walking Dead* nous aura amené à penser comment un collectif peut former des ensembles cohérents à échelle variable. C'est peut-être que, contrairement à beaucoup de séries, la question de l'identité, de la permanence, et de la cohérence des ensembles n'est que le prédicat, le corollaire, de ce qui joue réellement dans la série : le traitement narratif et dramaturgique d'une forme de lien collectif, la reliance.

Ce que ce travail aura mis en évidence – nous l'espérons –, c'est que *The Walking Dead* construit moins la cohérence de son ensemble à partir de l'identité stable de ses éléments constitutifs, qu'à partir de leur reliance, qu'il faut entendre aussi bien comme une reprise du lien organique communautaire sur les vestiges d'une société aliénante, que sur l'interdépendance et la confiance mutuelle structurante des composantes. Par la mise en scène et le montage (audiovisuel et sériel), par les enjeux narratifs sur le long cours et par des sous-ensembles cohérents, cette reliance est explorée et déclinée de multiples manières. Au fond, la question des ensembles, de leur cohérence et de leur unité est certainement le corollaire de cette mise en scène, de cette histoire et de ce montage du lien collectif dans un contexte drastique. C'est peut-être aussi que, dans la forme audiovisuelle – cinématographique – longue, le mouvement et l'énergie constituent une matérialité du médium qui favorise ce traitement : plutôt que la stabilité, la fixation et l'identité des ensembles, c'est leur liaison dans un mouvement perpétuel qui est au cœur de cette série, un enjeu qu'elle ressasse constamment contre son autre : la mort, la fixité.

Ainsi, après ce long parcours sur l'emboîtement, l'interpénétration et l'enchevêtrement d'ensembles audiovisuels d'échelles variables qui ont des modalités de cohérences distinctes, nous allons pouvoir comprendre ce qui traverse *The Walking Dead* de part et d'autre à partir de cette question de la temporalité, de la reliance et de l'organicité, mais surtout à partir du concept de rhizome de Gilles Deleuze et Félix Guattari<sup>1</sup>. Au quatrième chapitre, nous avons repris les propos de Jean-Pierre Esquenazi, pour qui les séries chorales déploient des temporalités rhizomatiques. Dans cette perspective, il convient de préciser ce que nous scindions en deux dans le premier chapitre, par l'opposition entre organicité collective et déliance (CsO) du *walker*. Comme le disent Deleuze et Guattari, il faut se garder d'envisager le rhizome dans une perspective dichotomique. Si *The Walking Dead* forme une temporalité marquée par les

---

1 Gilles Deleuze et Félix Guattari, « Le rhizome », dans *Mille Plateaux*, *op. cit.*

effondrements successifs, le renouvellement de son personnage collectif et les multiples entrées et sorties dans une succession d'instant, c'est quelle fait corps avec le Corps sans Organes, avec la mort, avec la désorganisation. Certes, le collectif tient sa solidarité (dans le temps et l'espace) d'une reliance organique ; seulement, l'organisation collective, pour laquelle les personnages se battent et qu'ils animent, se constitue avec la mort, les *walkers* et le CsO. Non seulement le collectif est affecté par la mort omniprésente et est contaminé par elle, mais il faut envisager l'autre versant de ce rhizome entre reliance organique et déliance du CsO, en remontant à l'originalité du zombie : le *walker* est avant tout un mort-vivant, c'est-à-dire la mort contaminée par le vivant. Un soupçon d'énergie vitale continue de les traverser alors qu'un soupçon de mort a déjà contaminé tous les vivants qui sont des *walkers* en puissance. C'est en cela aussi que *The Walking Dead* n'est pas seulement la lutte pour un équilibre, une lutte de la vie contre la mort. Il s'agit d'une liaison entre la vie et la mort. Certes sur le modèle de la lutte et sensiblement en faveur de la vie, mais le héros collectif se voit ainsi constamment semer la mort pour assurer sa survie. Le collectif se relie dans cette conception rhizomatique de l'espace-temps sériel où la vie et la mort font corps, où l'homéostasie est en constant déséquilibre, et où le déséquilibre chaotique organise la temporalité, au rythme des effondrements partiels. Dans cette perspective, la vie et la mort font corps et il est logique qu'on n'ait plus de conception arborescente de l'existence, avec une unité de la vie figée dans le destin. La naissance n'est pas vraiment un début et la mort n'est pas vraiment une fin. Il n'y a plus vraiment de début ni de fin, mais plutôt, comme pour le modèle du terrier cher à Deleuze et Guattari, des voies d'entrée et des voies de sorties relatives dans l'espace-temps de la série : le début de la série est une entrée du point de vue de Rick qui ne s'achève pas par une mort, mais une sortie dans *What Comes After* (S09E05).

C'est en cela que *The Walking Dead*, parmi tant d'autres séries chorales, forme une fiction collective : des spectateurs peuvent commencer la série à partir de l'entrée fracassante de Negan en septième saison<sup>1</sup>. La franchisation de *The Walking Dead* multiplie les points d'entrée et de sorties. Les membres de la production s'affirment aussi de manière organique au fil du temps dans le cadre de leur travail sur cette fiction avec laquelle ils nouent une relation singulière, que peut-être ils ne trouveront nulle part

---

1 Je prends cet exemple car ce fut le cas d'un ami qui n'a regardé aucune des six premières saisons et n'a pas l'intention de le faire, car cet instant est son point d'entrée dans la fiction, en même temps que le point de sortie de nombreux spectateurs.

ailleurs<sup>2</sup>. Les séries chorales – à plus forte raison lorsqu'elles créent une franchise transfictionnelle – ont un mode de croissance rhizomatique et organique : une série dérivée comme *Fear the Walking Dead* peut développer un autre lien collectif en parallèle pendant trois saisons, comme une poussée externe qui se voit brusquement reliée à la série-mère par l'affirmation de la logique de franchise, reposant sur l'homogénéisation du personnel en charge de la franchise, un *reboot localisé* appuyé d'une ellipse temporelle et d'un *crossover* de Morgan dans *What's Your Story (Fear the Walking Dead - S04E01)* diffusé aussitôt après *Wrath (S08E16)* pour favoriser la mise en relation transfictionnelle et la mise en contraste des deux collectifs. Entre la quatrième et la cinquième saison, il est clair que *Fear the Walking Dead* forme plus ostensiblement son lien, non dans la liaison entre des communautés sédentaires, mais directement dans les différents réseaux routiers et modes de transports, pour former une reliance itinérante, d'autant plus manifeste par l'utilisation courante des dispositifs de télécommunications. Là encore, il faut penser le contraste de manière nuancée puisque *The Walking Dead* utilise aussi ces motifs, mais de manière plus marginale et utilitaire que structurante. Le départ de Rick peut décevoir des spectateurs qui penseraient que la série perd en cohérence, la production d'une trilogie cinématographique sur sa chronique devrait calmer leur déception. Les fictions sont liées et offrent de multiples entrées à une reliance qui peut être déclinée dans des contextes différents.

L'on commence quelque peu à excéder le sujet, mais l'idée centrale est que *The Walking Dead* propose une reliance dans un environnement mortel, déliant, avec lequel le collectif fait corps, et en fait le centre de son projet dramaturgique et narratif. Cette reliance est le lien collectif entre les éléments hétérogènes et multiples qui composent la série chorale, pour décroiser les ensembles et changer le multiple en collectif. D'où, aussi, l'objet de la série n'est pas de traiter *certaines* relations stables entre des personnages. Le rhizome, en effet, n'est pas seulement basé sur le mode de la relation stable entre deux éléments, il est basé sur une interconnectivité, sur du lien ouvert qui,

---

2 Les exemples sont nombreux, mais l'on peut au moins prendre celui de Michael E. Satrazemis, cadreur à partir de *Guts (S01E02)*. Il devient le directeur de la photographie à partir de *30 Days Without An Incident (S04E01)* ; un réalisateur occasionnel à partir de *The Grove (S04E14)*, puis de plus en plus important tout en continuant d'assurer la direction de la photographie jusqu'à *Some Guy (S08E04)*. Il abandonne son rôle à la direction de la photographie pour devenir réalisateur en chef et producteur co-exécutif de la série dérivée *Fear the Walking Dead* à partir de sa quatrième saison – où il impose un style particulièrement reconnaissable par des cadrages et des compositions de plan éloquentes et soignées dans lesquelles se déplacent les personnages – , tout en continuant de réaliser des épisodes de *The Walking Dead* jusqu'à la neuvième saison. Son parcours montre comment (à l'image de personnages originellement périphériques comme Carol) un membre de la production peut construire sa carrière dans une production sérielle collective.

pour ne pas se figer en relation, doit constamment esquisser des lignes de fuite vers l'extérieur, et former de nouveaux liens quand les autres ont été rompus. Non sans biais, elle montre au spectateur de manière problématique des modes de reliance collective en même temps que la déliance, les mêmes actes pouvant avoir des effets déliants ou reliants suivant la conjoncture. On peut lui reprocher de ne pas accorder toute leur épaisseur psychologique aux personnages ; c'est probablement parce que cette importance accordée à la complexité du personnage n'est pas au cœur de son projet, qui consiste à mettre en scène et en récit le lien collectif dans la survie, par les tablées des repas, les projets sur le long cours et les débats vitaux pour trouver des moyens de vivre ensemble sans aliéner son individualité. La complexité du personnage est souvent présente, mais implicite. Dans le personnage, ce qui importe est son aptitude à maintenir des liens et continuer d'en former dans l'espace et dans le temps ; c'est son rôle dans la cohésion, la solidarité et l'ouverture à l'autre.

Nous nous garderons tout de même de terminer cette réflexion sur ce qui ressemble à un idéal communautaire. En effet, la question qui demeure, dans cette perspective rhizomatique, est la suivante : *The Walking Dead* a-t-elle sur ses spectateurs l'effet reliant qu'elle problématise dans ses choix dramaturgiques et scénaristiques ? Il est difficile de déterminer si elle fait de nous des spectateurs aptes à dialoguer et à créer du lien autour d'elle, ou si elle nous rend obnubilés sur nos écrans par des fictions communautaires que nous consommons, que nous ingurgitons, tels des *walkers* avides. Dans *The Walking Dead*, les spectateurs voient-ils la déliaison structurante, rendue horrible par la mort omniprésente, ou voient-ils la beauté mélancolique d'une reliance collective qui tient bon malgré cet horrible contexte ? Ouvre-t-elle les frontières et les perspectives et pour créer du lien, ou, au contraire, le sape-t-elle en le marchandant ? Elle pourrait tout autant nous conforter et nous confiner dans notre rôle, comme les femmes au foyer qui écoutaient leurs *soaps operas* radiophoniques dans les années 1930. Il n'y a probablement pas de réponse tranchée : elle peuvent nous éveiller et nous ouvrir à l'autre, comme elle peuvent nous rendre léthargiques devant nos écrans. Toujours est-il que nous avons encore beaucoup à apprendre de l'effet social réel des séries chorales, par-delà les formes fictives de reliance – organique ou non – qu'elles nous vendent.

# BIBLIOGRAPHIE

## ŒUVRES CONSULTÉES ET SOURCES PRIMAIRES

### *Corpus principal et secondaire*

#### ***Corpus principal***

DARABONT Frank et KIRKMAN Robert (créats.), Idiot Box Productions, Circle Of Confusion, Skybound Entertainment, Valhalla Entertainment, AMC Studios (socs. prod.), *The Walking Dead*, États-Unis, AMC (distr. or.), 2010–, neuf saisons

Supports :

*The Walking Dead, l'intégrale des saisons 1 à 7*, DVD France, Entertainment One, 2017

*The Walking Dead, l'intégrale de la saison 8*, DVD France, Entertainment One, 2018

*The Walking Dead*, saison 8, VOD, OCS, 2017-2018

*The Walking Dead*, saison 9, VOD, OCS, 2018-2019

*The Walking Dead*, saisons 1 à 8, VOD, Netflix, 2017-2019

#### ***Corpus secondaire et productions dérivées consultées***

ERICKSON Dave et KIRKMAN Robert (créats.), Circle of Confusion, Skybound Entertainment, Valhalla Entertainment, AMC Studios (socs. prod.), *Fear the Walking Dead*, États-Unis, AMC (distr. or.), 2015–, cinq saisons

Supports :

*Fear the Walking Dead, l'intégrale des saisons 1 à 4*, DVD France, Entertainment One, 2018

*Fear the Walking Dead, saison 5*, VOD, Canal + Séries, 2019

KIRKMAN Robert, BONANSINGA Jay, *The Walking Dead : L'Ascension du Gouverneur*, Paris, Librairie Générale française, coll. « Le Livre de poche », 2012, traduit de l'anglais *The Walking Dead : Rise Of the Governor*, éd. Thomas Dunn Books, 2011, par LOUBET Pascal

KIRKMAN Robert (scén.), MOORE Tony et ADLARD Charlie (dess.), *The Walking Dead* [omic mensuel], États-Unis, éd. Image Comics, 193 numéros (32 tomes), octobre 2003-juillet 2019

## *Sérigraphie et filmographie complémentaires*

### *Sérigraphie complémentaire*

BENIOFF David, WEISS D.B. (créats.), Television 360, Grok! Television, Generator Entertainment, Startling Television, Bighead Littlehead (socs. prod.), *Game Of Thrones*, États-Unis, HBO (distr. or.), 2011-2019, huit saisons

Supports : *Game Of Thrones*, VOD, OCS

EICK David, MOORE Ronald D. (créats.), David Eick Productions, R&D TV, NBC Universal Television Studio, Universal Media Studios, Universal Cable Productions (socs. prod.), *Battlestar Galactica*, Sky One, Sci-Fi Channel (distrs. ors.), 2003-2009, une mini-série et quatre saisons

Supports : *L'intégrale Battlestar Galactica, coffret ultimate*, DVD France, Universal Studios, 2003-2009

BRITTAIN Jamie, ELSLEY Bryan (créats.), Company Pictures, Storm Dog Films (socs. prod.), *Skins*, Royaume-Uni, E4 (distr. or.), 2007-2013, sept saisons

Supports : *Skins*, VOD, Netflix

HARMON Dan (créat.), Krassnoff/Foster Entertainment, Dan Harmon Productions, Russo Brothers Films, Harmonious Claptrap, Universal Media Studios/Universal Television, Sony Pictures Television, Open 4 Business Productions, Yahoo! Studios (socs. prod.), *Community*, États-Unis, NBC (distr. or. S01-S05), Yahoo Screen! (distr. or. S06), 2009-2015, six saisons

Support : *L'Intégrale de la série Community*, DVD France, Sony Pictures, 2016

KOHAN Jenji, (créat.), Lionsgate Television, Tilted Productions (socs. prod.), *Orange Is The New Black*, États-Unis, Netflix (distr. or.), 2013-2019, sept saisons

Supports : *Orange Is The New Black*, VOD, Netflix

ABRAMS Jeffrey Jacobs, LIEBER Jeffrey et LINDELOF Damon (créats.), Touchstone/ABC Studios, Bad Robot (socs. prod.), *LOST*, États-Unis, ABC (distr. or.), 2004-2010, six saisons

Supports : *LOST, Die Komplette Serie*, DVD Allemagne, ABC Studios, 2014

LINDELOF Damon et PERROTTA Tom (créats.), White Rabbit Productions, Film 44, Warner Bros Television, HBO Entertainment (socs. prod.), *The Leftovers*, États-Unis, HBO (distr. or.), 2014-2017, trois saisons

Supports : *The Leftovers*, VOD, OCS

*The Leftovers, l'intégrale de la saison 1*, DVD France, Warner Bros Home Entertainment, 2014

SIMON David (créat.), Blown Deadline Productions, HBO (socs. prod.), *The Wire*, États-Unis, HBO (distr. or.), 2002-2008 ; cinq saisons

Supports : *Sur écoute : l'intégrale de la série*, DVD France, Warner Bros Home Entertainment, 2011

OVERMYER Eric et SIMON David (créats.), Blown Dead Productions, HBO (socs. prod.), *Treme*, États-Unis, HBO (distr. or.), 2010-2013 ; quatre saisons

Supports : *Treme*, VOD, OCS

### ***Filmographie complémentaire***

ANDERSON Paul Thomas (réal., scén., prod.), MANN Aimee et BRION Jon (comps.), TICHENOR Dylan (mont.), SELLAR JoAnne (prod.), *Magnolia*, DVD France, Paris, éd. Metropolitan Filmexport, 2000, [États-Unis, 1999]

BOYLE Danny (réal.), GARLAND Alex (scén.), MURPHY John (comp.), GILL Chris (mont.), MACDONALD Andrew (prod.), *28 Days Later*, DVD France, Paris, 20 Century Fox Home Entertainment, Fox Pathé Europa, 2005, [États-Unis, 2002]

EISENSTEIN Sergueï Mikhaïlovitch (réal., scén., mont.), AGADJANOVA-CHOUTKO Nina (scén.), ALEKSANDROV Grigori (mont.), BLIOKH Jacob (prod.), *Le Cuirassé Potemkine*, DVD France, éd. Paris CNC, 2007 [*Броненосец «Потёмкин»*, U.R.S.S., 1925]

GRIFFITH David Llewelyn Wark (réal., scén., prod., comp.), DIXON JR Thomas F. (scén.), BREIL Joseph Carl (comp.), *Birth Of A Nation*, États-Unis, 1915, dans *Naissance d'une nation/Intolérance*, DVD France, Paris, éd. Lobster films, éd. MK2, 2006

ROMERO George A. et alii., *La Trilogie des morts vivants*, DVD France, Opening, 2006, contient :

ROMERO George A. (réal., scén., mont.), RUSSO John A. (scén., mont.), LICINA Scott Vladimir (comp.), HARDMAN Karl et STREINER Russel (prods.) *Night Of the Living Dead*, États-Unis, 1968,

ROMERO George A. (réal., scén., mont.), GOBLIN et ARGENTO Dario (comp.), RUBINSTEIN Richard P. (prod.), *Zombie : Dawn of the Dead*, États-Unis, 1978

ROMERO George A. (réal., scén.), HARRISON John (comp.), BUBA Pascale (mont.), BALL David, HASSANEIN Salah M., LAMMI Ed, RUBINSTEIN Richard P. (prods.), *Day of the Dead*, États-Unis, 1985

ALTMAN Robert (réal., scén.), CARVER Raymond (scén.), ISHAM Mark (comp.), ELMIGER Suzy, PERONI Gerladine (mont.), BROKAW Cary, BUSHNELL Scott, KAPLAN Mike, LEVY David (prods.), *Short Cuts*, DVD France, éd. BAC Vidéo, 2006, [États-Unis, 1993]

### **Articles cités et sources complémentaires**

DELAGE Adrien, « Pourquoi Connie est la nouvelle héroïne de *The Walking Dead* », Biiinge by Konbini, mis en ligne le 14/03/2019, consulté le 05/06/2019, URL : <https://biiinge.konbini.com/reviews/the-walking-dead-connie-analyse/>

GOLDBERG Lesley, « How '*The Walking Dead*' is Keeking Negan's Victim A Secret ? », *The Hollywood Reporter*, publié le 17/06/2016, consulté le 24/07/2019, URL : <https://www.hollywoodreporter.com/lists/walking-dead-season-7-questions-903327/item/walking-dead-burning-questions-tiger-903329>

GREENWOOD Carl, « *The Walking Dead*'s Negan KILLS Maggie In Shocking Leaked Video », *The Sun*, publié le 26/10/2016, consulté le 24/07/2019, URL : <https://www.thesun.co.uk/tvandshowbiz/2051989/the-walking-deads-negan-kills-maggie-in-shock-leaked-video/>

LANGLAIS Pierre, « *The Walking Dead*, saison 7 : c'était vraiment la mort », *Télérama.fr*, publié le 03/04/2017, mis à jour le 01/02/2018, consulté le 25/07/2019. URL : <https://www.telerama.fr/series-tv/the-walking-dead-saison-7-c-etait-vraiment-la-mort,156161.php>

MACKENZIE Steven [interviewant] ROMERO George A., « George A Romero : "The Walking Dead Is a Soap Opera with Occasional Zombies" », *The Big Issue*, le 03/11/2013, consulté le 24/05/2019, URL : <https://www.bigissue.com/interviews/george-romero-walking-dead-soap-opera-occasional-zombies/>

MARKSTEIN Donald D., *Toonopedia.com* [encyclopédie personnelle], « Bizarro », 2002-2008, consulté le 13/12/2018, URL : <http://www.toonopedia.com/bizarro1.htm>

PORTNOI Olivier, « *The Walking Dead* saison 7 développe une technique imparable pour éviter les spoilers », *Purebreak*, publié le 13/06/2016, consulté le 24/07/2019, URL : <https://www.purebreak.com/news/the-walking-dead-saison-7-developpe-une-technique-imparable-pour-eviter-les-spoilers/102996>

STASUKEVICH Iain [interviewant] BOYD David et SCHMIDT Rohn, « *The Walking Dead* Cinematographers : David Boyd, ASC and Rohn Schmidt » dans le dossier de HOPE JONES Mark, STASUKEVICH Iain et THOMSON Patricia « The cinematographers on the hit series *Downton Abbey*, *The Walking Dead* and *Homeland*



discuss their strategies », *The American Cinematographer*, vol.93, n°3, mars 2012, consulté le 20/08/2019, URL : [https://theasc.com/ac\\_magazine/March2012/2012Television/page2.html](https://theasc.com/ac_magazine/March2012/2012Television/page2.html)

WALKING DEAD FANDOM, *Walking Dead Wiki*, encyclopédie communautaire hébergée par Fandom.com, créée en 2009, URL : [https://walkingdead.fandom.com/wiki/The\\_Walking\\_Dead\\_Wiki](https://walkingdead.fandom.com/wiki/The_Walking_Dead_Wiki)

WIKIPEDIA, « List of *The Walking Dead* episodes », *en.wikipedia.org*, dernière modification le 20/07/2019, consultée 25/07/2019, URL : [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_The\\_Walking\\_Dead\\_episodes](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_The_Walking_Dead_episodes)

## **BIBLIOGRAPHIE ACADÉMIQUE**

### ***Articles et monographies sur The Walking Dead***

BOURSE Anne, « *The Walking Dead* : oubli, rumination et emblèmes du temps », *Labyrinthe* [En ligne], n°37, 2011, pp.91-99, mis en ligne le 01/08/2013, consulté le 30/09/2016, URL : <http://labyrinthe.revues.org/4198>

CANAVAN Gerry, « "We Are the Walking Dead" : Race, Time and Survival in Zombie Narrative », *Extrapolation*, vol. 51 n°3, Brownsville (Texas, US), 2010, pp.431-453

CORNILLON Claire, « La Mort au bout du chemin » [En ligne], *L'Intermède*, mis en ligne le 13/05/2015, consulté le 03/10/2017, URL : [www.lintermede.com/dossier-festival-series-mania-the-walking-dead-analyse.php](http://www.lintermede.com/dossier-festival-series-mania-the-walking-dead-analyse.php)

CHRISTEL Benoit, MAGNE Pierre, MARIE Arnaud, *The Walking Dead : Guide de survie conceptuel*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, coll. « Débords », 2016

MICHOT Jérémy, « Analyse comparative des représentations musicales de la mort dans les génériques de séries télévisées (*Six Feet Under*, *Dexter*, *The Walking Dead* et *Les Revenants*) », dans CARAYOL Cécile et ROSSI Jérôme (dirs.), *Musiques de séries télévisées*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2015, pp.237-254.

### ***Enjeux collectifs***

ANZIEU Didier, MARTIN Jacques-Yves, *La dynamique des groupes restreints*, Paris, P.U.F., « Quadrige manuels », 2007 [1968]

BACHARACH Sondra, TOLLEFSEN Deborah, « "We" Did It : From Mere Contributors to Coauthors », *The Journal Of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 68, n°1, hiver 2010, pp.23-32, URL : <http://www.jstor.org/stable/25622120>, consulté le 26 octobre 2016

BOLLE DE BAL Marcel, « Reliance, déliance, liance : émergence de trois notions sociologiques », *Sociétés*, n°80, 2003, pp.99-131

BLANCKAERT Claude, *La Nature de la société : organicisme et sciences sociales au XIXe siècle*, Paris, Budapest, Torino, L'Harmattan, coll. « Histoire des sciences humaines », 2004

BRYON-PORTET Céline, « Les héros collectifs et communautaires dans les séries télévisées : Un succès croissant », JOST François [dir. revue], PAPIN Bernard [dir. numéro] *Télévision*, n°9 « Troubles personnages », CNRS éditions, 2018, pp.111-126.

GILBERT Margaret, « La Responsabilité collective et ses implications » dans *Revue française de sciences politiques*, 2008, vol.58, n°6, pp.899-913, traduit de l'anglais par Irène Bérélowitch

GILBERT Margaret, *Marcher ensemble : Essais sur les fondements des phénomènes collectifs*, Paris, PUF, « Philosopher en sciences sociales », 2003, traduit de l'anglais par Bruno Auerbach, Emmanuelle Betton-Gossard et Alban Bouvier

LANDOWSKI Éric, *Présences de l'autre*, Paris, PUF, coll. « Formes sémiotiques », 1997

OBCARSKAITE Egle, « Collective Reflexivity » dans BACHARACH Sondra (dir.), *Collaborative Art in the Twenty-First Century*, New-York/Londres, Routledge, 2016 [e-book], pp.99-103

RANCIÈRE Jacques, « Les Paradoxes de l'art politique », chapitre de *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique éditions, 2008, pp.56-92

### ***Personnages***

BARONI Raphaël et GOUDMAND Anaïs, « Le Feuilleton littéraire et télévisuel : Du stéréotype à l'approfondissement du personnage » dans CLÉDER Jean et WAGNER Frank (dirs.), *Le Cinéma de la littérature*, Lormont, Éditions Nouvelles Cécile Defaut, 2017, pp. 187-204

BRENEZ Nicole, « Le Personnage contemporain », chapitre de *De la figure en général et du corps en particulier : l'invention figurative au cinéma*, Paris, Bruxelles, éd. De Boeck université, coll. « Arts et cinéma », 1998, pp.179-190

CHALVON-DEMERSAY Sabine, « Fiction policière et identité sociale virtuelle » dans SELLIER Geneviève, BEYLOT Pierre (dirs.), *Séries policières : colloque de Bordeaux de 2002 organisé par l'université Michel de Montaigne-Bordeaux 3 et l'INA-Inathèque de France*, Paris, Budapest, Torino, éd. L'Harmattan, coll. « Les Médias en actes », 2004, pp.305-326

CHALVON-DEMERSAY Sabine, « Enquête sur l'étrange nature du héros de série télévisée », *Réseaux*, n°165, 2011, pp.181-214, consulté en ligne le 21/06/2018, URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-1-page-181.htm>

JOST François [dir. revue], PAPIN Bernard [dir. numéro] *Télévision*, n°9 « Troubles personnages », CNRS éditions, 2018

## **Sérialités**

### **Sérialités : généralités**

AUBRY Danielle, *Du Roman-feuilleton à la série télévisuelles : pour une rhétorique du genre et de la sérialité*, Berne, éd. Peter Lang

BESSION Anne, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS Editions, 2004 [e-book]

JACKSON Jean-Pierre, *La Suite au prochain épisode : le serial américain (1912-1956)*, Crisnée (Belgique), Yellow Now, coll. « Banlieues », 1994

LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne : Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Seuil, « Poétique », 2017

THÉRENTY Marie-Ève, « Chapitres et feuilletons : les scansions fantômes de *La Comédie humaine* », dans Takayuki Kamada, Jacques Neefs (dir.), *Balzac et alii, génétiques croisées. Histoires d'éditions : actes du colloque international organisé par le GIRB les 3-5 juin 2010*, consulté en ligne le 01/12/2018, URL : <http://balzac.cerilac.univ-paris-diderot.fr/balzacetalii.html>.

### **Sérialités télévisuelles**

BENASSI Stéphane, *Séries et feuilletons T.V. : pour une typologie des fictions télévisuelles*, Liège, Editions du CEFAL, 2000

BENNETT Tara, *Showrunners : The Art of Running a TV Show*, Titan Books Limited, 2014

CORNILLON Claire, « L'art du *teaser* : les séquences pré-génériques dans quelques séries fantastiques américaines des années 1990 et 2000 », *TV/Series* [En ligne], n°6, 2014, p.26-41, mis en ligne le 01/12/2014, consulté le 30/09/2016, URL : <http://tvseries.revues.org/314>

CORNILLON Claire, « Séries feuilletonnantes formulaires », conférence à l'Université Le Havre Normandie du 28/02/2018, disponible sur la chaîne Youtube du GUEST , consultée le 04/04/2018, URL : [https://www.youtube.com/watch?v=X3NT\\_4oYjDw](https://www.youtube.com/watch?v=X3NT_4oYjDw)

CORNILLON Claire, *Épisodique : carnet de recherche sur les séries semi-feuilletonnantes formulaires* [en ligne], publié le 10/04/2017, consulté le 15/05/2018, URL : <https://episodique.hypotheses.org/13>

ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2014 [2011]

ESQUENAZI Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, Paris, L'Harmattan, « Champs visuels », 2017

FAURE Antoine et TAÏEB Emmanuel, « Temporalité de la politique alternative dans les séries », *Quaderni*, n°86 « Penser la politique par le film », hiver 2014-2015, pp.23-36, mis en ligne le 05/01/2017, consulté le 21/06/2018, URL : <http://quaderni.revues.org/861>

FISCHER Quentin, « *Lost in serial television authorship* : L'équipe des scénaristes de *Lost* comme un auteur pluriel, ou quelques propositions méthodologiques pour analyser l'auctorialité des séries télévisées », Mémoire de Master en Littératures comparées dirigé par Charline Pluvinet et Jean Cléder, soutenu en 2017 à l'Université Rennes 2

HATCHUEL Sarah, *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*, Paris, Rouge Profond, coll. « Raccords », 2015

LORGERÉ Sophie, « Pour une « spaciologie » des séries télévisées, la sérialité autrement : analyse des espaces dans *Hannibal* de Bryan Fuller (NBC, 2013-2015) », dans , *TV/Series*, n°15 « La sérialité en question », 2019, mis en ligne le 16 /072019, consulté le 20/07/2019, URL : <http://journals.openedition.org/tvseries/3622>

MADEC Lucie, « Formes et fonctions du renouvellement dans la série télévisée britannique *Skins* », Mémoire de Master en études cinématographiques dirigé par Éric Thouvenel à l'Université Rennes 2, 2017

MITTEL Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York, NYU Press, 2015 [e-book]

NEWCOMB Horace, ALLEY Robert S. *The Producer's Medium : Conversations with Creators of American TV*, New York, Oxford University Press, 1983

SAUTE-REQUIN (BAREL Sophie, FISCHER Quentin, GUEGUEN Jean, KELLER Damien, KERNEC'H Yannick, MASSUET Jean-Baptiste, THOUVENEL Éric), « La Sérialité aux bords de la fiction télévisée, ou l'intermédialité comme mise en crise du « tout narratif » sériel », dans FAVARD Florent et MACHINAL Hélène (dirs.), *TV/Series* [En ligne], n°15 « La Sérialité en question », publié le 16/07/2019, consulté le 18/07/2019, URL : <https://journals.openedition.org/tvseries/3724#tocto1n2>

THOUVENEL Éric, « Pour un comique d'habitation », *Écrans*, éditions Classiques Garnier, n°4 « L'analyse des séries télévisées », 2015, pp.201-219

### ***Perspectives esthétiques et poétiques générales***

#### ***Cinéma et télévision***

AVRON Dominique, *Le Scintillant : essai sur le phénomène télévisuel*, Strasbourg, Presses universitaires de Strasbourg, 1994

AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, Paris, Armand Collin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2014 [2001]

AUMONT Jacques, *Montage Eisenstein*, Paris, éd. Images modernes, coll. « Inventeurs de formes », 2005, [version remaniée de sa thèse préparée à Paris I et soutenue en 1978, éditée pour la première fois en 1979 aux éditions de l'Albatros]

CHION Michel, *Écrire un scénario*, Paris, éd. Cahiers du cinéma, coll. « Essais », 2007

DELEUZE Gilles, *L'Image-mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1983, pp.1-82

EISENSTEIN Sergueï Mikhaïlovitch, *Dickens & Griffith : genèse du gros-plan*, Paris, Stalker Éditions, 2007, traduit du russe par Marina Berger

FAUCON Teresa, *Théorie du montage : énergie des images*, Paris, Armand Colin, coll. « Recherches », 2017

GARDIES René, TARANGER Marie-Claude (dirs.), *Télévision : Questions de formes, actes du colloque d'Aix-en-Provence du 20 et 21 mai 1999*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2001

GAUDIN Antoine, *L'Espace cinématographique : esthétique et dramaturgie*, Paris, Armand Colin, 2015

GAUDREAULT André, *Cinéma et attraction : pour une nouvelle histoire du cinématographe*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Cinéma et audiovisuel », 2008

JOST François, *Un monde à notre image : Énonciation, cinéma, télévision*, Paris, Méridiens Klincksiek, 1992

LEFEBVRE Martin, *Psycho – De la figure au musée imaginaire : Théorie et pratique de l'acte de spectature*, Montréal/Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 1997

MORRISSEY Priska, SIETY Emmanuel, « Introduction : le souci de l'épiderme », dans MORRISSEY Priska, SIETY Emmanuel (dirs.), *Filmer la peau*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2017, pp.7-14

### ***Poétique du récit et narratologies (roman, cinéma, et séries télévisées)***

#### ***Généralités sur la poétique du récit et la fiction***

BAKHTINE Mikhaïl, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard, coll. « TEL », 2016 [1978, 1986], traduit du russe Вопросы литературы и эстетики, Moscou, éd. Khoudojestvennaïa Literatoura, 1975

BARONI Raphaël, *La Tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2007

BRAUD Michel (dir.), *Le Récit sans fin : Poétique du récit non clos*, Paris, Classiques Garnier, coll. « Théorie de la littérature », 2016

DOLEŽEL Lubomir, *Heterocosmica, Fiction and Possible Worlds*, Baltimore/Londres, Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax : re-visions of culture and society », 1998

GAUDREAULT André et JOST François, *Le Récit cinématographique*, Paris, Armand Colin, 2017 [1990]

GOUDMAND Anaïs, « Narratologie du récit sériel : Présentation de quelques enjeux méthodologiques », dans *Proteus*, n°6, décembre 2013, pp.81-89

#### ***Narratologie des séries télévisées et socio-narratologie***

BARONI Raphaël, « Intrigues et personnages des séries évolutives : quand l'improvisation devient une vertu », *Télévision*, n° 7, mars 2016

BRÉDA Hélène, « Le "Tissage narratif" et ses enjeux socio-culturels dans les séries télévisées américaines contemporaines », thèse dirigée par Guillaume Soulez à Université Paris III Sorbonne Nouvelle, 2015

CISSOKHO Kama, « *Lost*, perdu(s) dans l'espace et dans le temps : La désorientation et le déséquilibre d'un groupe humain comme trame d'une narration sérielle », mémoire de recherche dirigé par José Moure à l'Université Paris Sorbonne, 2015

FAVARD Florent, « Continuité, canonicité et complétude dans Doctor Who », TV/Series [En ligne], n°6, 2014, pp.192-210, mis en ligne le 01/12/2014, consulté le 04/10/2016. URL : <http://tvseries.revues.org/327>

FAVARD Florent, « La Promesse d'un dénouement : Énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries de science-fiction contemporaines », thèse dirigée en études cinématographiques dirigée par Pierre Beylot à l'Université Michel de Montaigne, Bordeaux III, 2015

FAVARD Florent, « La série est un récit (improvisé) : l'articulation de l'intrigue à long terme et la notion de « mythologie » », *Télévision*, n°7, 2016, CNRS Editions, pp.49-64

LIFSCHUTZ Vladimir, « Les séries télévisées : une lutte sans fin », thèse en Lettres et Arts, dirigée par Jean-Pierre Esquenazi et Martin Barnier à l'Université Lumière Lyon 2, 2015

MITTELL Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *The Velvet Light Trap*, n°58, automne 2006, pp. 29-40

NEWMAN Michael, « From beats to arcs : Toward a Poetics of Television Narrative », *The Velvet Light Trap*, University of Texas Press, n°58, automne 2006, pp.16-28

RICŒUR Paul, *Temps et récit*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points », 1983, 3 tomes

### ***Perspectives génériques : zombies, post-apocalyptique et road movie (soaps?)***

#### ***Zombies et post-apocalyptique***

AUBRON Hervé, « Morts-vivants : De Lang à Romero, l'horreur des masses modernes » dans DÉOTTE Jean-Louis (dir.), *Appareils et formes de la sensibilité*, Paris/Budapest/Kinshaa, éditions L'Harmattan, coll. « Esthétiques », 2005

CHARREDIB Karim, « Les zombies et le visible, ce qu'il en reste : Une pratique artistique de la hantise cinématographique », thèse dirigée par Richard Conte, Université Panthéon-Sorbonne, 2013

DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, « 28 novembre 1947 – Comment se faire un Corps sans Organes ? », dans *Mille Plateaux : Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980

GERVAIS Bertrand, « En quête de signes : De l'imaginaire de la fin à la culture apocalyptique », *Sociétés*, n°84, 2004, pp.13-26

LAGUARDA Alice, « Post-humain et inventions de soi dans la création contemporaine », *Chimères*, n°75, 2011, pp.145-158

LE MAÎTRE Barbara, *Zombie, une fable anthropologique*, Paris, Presses universitaires de Paris-Ouest, coll. « L'œil du cinéma », 2015

NOUDELMANN François, « Figurer l'absent » dans GERVAIS Bertrand et LEMIEUX Audrey (dirs.), *Perspectives croisées sur la figure : à la rencontre du lisible et du visible* [anthologie], Québec, Presses de l'Université du Québec, coll. « Approches de l'imaginaire », 2012, pp.45-52, pp.49-50, extraits de NOUDELMANN François, *Image et absence : essai sur le regard*, Paris et Montréal, L'Harmattan, coll. « L'Ouverture philosophique », 1998, pp.62-64 et pp.145-152

### ***Le film choral***

LABRECQUE Maxime, « Le Film choral : Étude des composantes cinématographiques, des particularités littéraires et de la réception théorique de certaines œuvres emblématiques depuis *Short Cuts* (1993) de Robert Altman » mémoire présenté à la Faculté des études supérieures de l'Université Laval, Québec, 2010, URL : [www.theses.ulaval.ca/2010/26994/26994.pdf](http://www.theses.ulaval.ca/2010/26994/26994.pdf)

LABRECQUE Maxime, « Le film choral ou le désaveu de la fin triomphante » dans BRAUD Michel (dir.), *Le Récit sans fin : Poétique du récit non clos*, Paris, Classiques Garnier, coll. « Théorie de la littérature », 2016, pp.291-304

### ***Le road movie***

ARCHER Neil, *The Road Movie : In Search of Meaning*, Londres/New-York, Wallflower, coll. « Short cuts », 2016

BRASEBIN Jenny, « Road novel, road movie, approche intermédiaire du récit de la route », thèse dirigée par Michel Marie à l'Université Paris 3 et l'Université de Montréal, 2013



### ***Le soap opera***

ANGERIE Jacques (dir.), « Regarder la radio : les fictions », *Cahiers d'histoire de la radiodiffusion*, n°127, 2016

COMPTE Carmen, « L'influence des soap opera sur les stratégies narratives des séries télévisées », *Revue des Interactions Humaines médiatisées* vol.9, n° 2, 2008, pp.3-24

MOTTET Jean, « L'Espace-temps de la télévision : le cas du soap opera », *Quaderni*, n°9 « Série et télévision », Hiver 1989-1990, pp.65-78, mis en ligne le 29/09/2015, consulté le 10/05/2019, URL : [http://www.persee.fr/doc/quad\\_0987-1381\\_1989\\_num\\_9\\_1\\_1971](http://www.persee.fr/doc/quad_0987-1381_1989_num_9_1_1971)

### ***Perspectives philosophiques et esthétiques : le rhizome, l'instant et le fragment***

BACHELARD Gaston, *L'Intuition de l'instant*, Paris, éd. Librairie générale française, coll. « Le Livre de poche biblio essais », 1994, [éd. Stock, 1932]

CHATEAU Dominique, *L'Art du fragment : frontières apparentes et frontières souterraines*, Paris, L'Harmattan, coll. « Eidos », 2015

DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix, « Rhizome (introduction) », *Capitalisme et schizophrénie t.2 : Mille Plateaux*, Paris, Les Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1980, pp.9-37

VAN REETH Adèle [interviewant] MARTIN Jean-Clet., « Philosophie du réseau 1/4 : Le Rhizome, Deleuze et Guattari », *Les Nouveaux chemins de la connaissance: les chemins de la philosophie*, France Culture, podcast mis en ligne le 25/11/2013, consulté le 21/07/2019, URL : [https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/philosophie-du-reseau-14-le-rhizome-deleuze-et?fbclid=IwAR0iS4fr6uPtq63o2gnDLt79Qn-mLNBrbIq36cIES9ffa\\_jKpVjffubof0g](https://www.franceculture.fr/emissions/les-nouveaux-chemins-de-la-connaissance/philosophie-du-reseau-14-le-rhizome-deleuze-et?fbclid=IwAR0iS4fr6uPtq63o2gnDLt79Qn-mLNBrbIq36cIES9ffa_jKpVjffubof0g)

NANCY Jean-Luc, « L'art, fragment », *Lignes*, Paris, éditions Hazan, n°18, 1993, pp.151-173

### ***Approches quantitatives et modélisation***

CHIROLLET Jean-Claude, « L'approche de l'art d'un point de vue fractaliste », *Tangence*, n°69, été 2002, pp.103-132, consulté en ligne le 14/04/2018, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2002-n69-tce608/008075ar/>

MORETTI Franco, *Graphes, Cartes et arbres : Modèles abstraits pour une autre histoire de la littérature*, Paris, Les Prairies ordinaires, coll. « Penser/croiser », 2008, traduit de l'anglais *Graphs, Maps, Trees* [2005] par Étienne Dobenesque

ÖRNEBRING Henrik, « The Show Must Go On... and On : Narrative and Seriality in *Alias* », dans ABBOT Stacey et BROWN Simon (dirs.), *Investigating Alias : Secrets and Spies*, Londres, I.B. Tauris, coll. « Investigating cult TV », pp.11-26

RYAN Marie-Laure, « Diagramming Narrative », *Semiotica*, n°165, juillet 2007, pp. 11-40

### ***Perspectives générales et contexte historique***

ARISTOTE, *Poétique*, [vers 335 av. J.C.], Paris, Les Belles Lettres, coll. « Classiques en poche », 2008 [2001], traduit par Barbara Gernez

GERVAIS Bertrand, *Logiques de l'imaginaire, t.1 : Figures, lectures*, Montréal, éd. Le Quatarnier, coll. « Erres essais », 2007

GERVAIS Bertrand, *Logiques de l'imaginaire, t.2 : La Ligne brisée : labyrinthe, oubli et violence*, Montréal, éd. Le Quatarnier, coll. « Erres essais », 2008

GERVAIS Bertrand et LEMIEUX Audrey, *Perspectives croisées sur la figure : à la rencontre du lisible et du visible* [anthologie], Québec (Canada), Presses de l'Université du Québec, coll. « Approches de l'imaginaire », 2012

JENKINS Henry, *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide*, New-York, NYU Press, 2006

LYOTARD Jean-François, *La Condition postmoderne*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1979

VITALI-ROSATI Marcello, « Qu'est-ce que l'éditorialisation ? », *Sens public* [En ligne], publié en mars 2016, consulté le 07/05/2018, URL : <http://www.sens-public.org/article1184.html>

### ***Usuels et dictionnaires utilisés***

AHL Nils C., FAU Benjamin (dirs.), *Dictionnaire des séries télévisées : deuxième édition, revue et augmentée*, Paris, éd. Philippe Rey, 2016, [2011]

ARON Paul, SAINT-JACQUES Denis et VIALA Alain (dirs.), *Le Dictionnaire du littéraire*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige : Dicos poche », 2010 [2002]

ATILF (Analyse et Traitement de la Langue Française Informatisée – CNRS et Université de Lorraine), *Thésaurus de la langue française informatisé (TLFi)*, mis en ligne en 2002, URL : <http://atilf.atilf.fr/>

AUMONT Jacques et MARIE Michel (dirs.), *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2016 [2005, 2008]

PINEL Christophe et PINEL Vincent (dirs.), *Dictionnaire technique du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2016 [2008], [Nathan, 1996]

REVEL Judith, *Le Vocabulaire de Foucault*, Paris, éd. Ellipses, coll. « Le vocabulaire de... », 2002

REY Alain (dir.), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 2010 [1993]

STEVENSON Angus, WAITE Maurice (dirs.), *Concise Oxford English Dictionary (twelfth edition)*, Oxford (G.B.), New-York (É.U.), éd. Oxford University Press, 2011 [1911]

# **ANNEXES**

## Annexe 1

### Découpage technique de la séquence prégénérique de *Seed* (S03E01)

n°	Temps du début du plan	Image	Son
1	00:00	Émergence en cut d'un fond gris qui se révèle être un très gros plan puis travelling arrière rotatifs pour sortir d'une iris, dévoiler une cornée, un œil, un visage de <i>walker</i> , qui est avec un autre dans une pièce grise et terne, Rick et T-Dog enfonce la porte d'entrée derrière eux et entrent vite, Rick tire à droite et part à droite du cadre, T-Dog, muni d'un tisonnier disparaît dans le hors champ derrière la caméra et Daryl apparaît brièvement derrière lui	Sons sourds et stridents en musique de fosse, accompagnés de râles, puis des bruits de coups sur le bois et claquements de porte alors que les personnages entrent. Bruit étouffé de balle alors que Rick tire. Maintien des râles tout du long.
2	00:30	La broche de T-Dog s'enfonce en plein milieu du crâne du <i>walker</i> cadré en buste	Bruits de verre brisé qui tombe
3	00:30	Plan rapproché poitrine montrant de dos T-Dog retirer le tisonnier	Bruits de verre brisé et reprise de la musique sourde
4	00:31	Plan rapproché poitrine du <i>walker</i> glissant contre le mur	Bruits de verre brisé et dernier râle, musique sourde
5	00:32	Plan rapproché poitrine de T-Dog de profil tournant le regard et se dirigeant vers la gauche du cadre	Derniers bris de verre, musique sourde
6	00:33	Plan moyen de Daryl derrière lui, qui entre avec l'arbalète à la main, donne un coup de pied dans la porte pour la maintenir ouverte et se dirige vers la gauche du cadre, Carl entre derrière lui, pistolet à la main, s'approche et sort dans le hors-champ à droite du cadre	Claquement de porte au coup de pied de Daryl et respiration haletante de Carl, musique sourde
7	00:35	Raccord sur le mouvement de Carl qui arrive par la gauche du cadre dans un couloir obscur en plan moyen, pistolet en main, va au fond, Rick entre à son tour par la gauche du cadre, éclaire le couloir à droite de sa torche, suivi par la caméra en panoramique qui le prend en plan américain.	Respirations haletantes de Rick et Carl et grincement du plancher sous leurs pas. Quelques notes inquiétantes de piano s'ajoutent à la musique sourde
8	00:40	Plan américain frontal de Rick qui examine le garde-manger en s'éclairant d'une lampe torche.	Craquement du plancher à l'avancée de Rick et gros

			plan sonore sur sa respiration
9	00:42	Plan américain latéral de Rick à droite du cadre et Carl au second plan devant la deuxième porte du couloir, Rick entre dans la pièce et disparaît dans le hors-champ vers la droite, puis Carl en plan moyen entre dans la pièce du fond, le pistolet levé	Craquements de plancher et respirations haletantes, expiration de Carl qui accompagne le raccord avec le plan suivant
10	00:45	Raccord mouvement et plan d'ensemble sur la cuisine éclairée par la lumière du jour à l'abandon et pleine de <u>bazar</u> , Carl entre par le hors-champ en plan rapproché poitrine de dos, le pistolet bien droit et s'avance dans la cuisine	Bruits de pas de Carl, craquement du plancher et musique inquiétante
11	00:47	Plan rapproché poitrine sur Rick cadré de biais dans le garde-manger sombre, éclairant la droite du cadre à la lampe torche. Alors qu'il avance, la caméra portée se déplace en plan derrière l'épaule, la lumière de la lampe torche éclairant une porte de l'autre côté du garde-manger	Gros plan sonore sur la respiration de Rick, craquements de plancher accentués
12	00:55	Plan rapproché frontal cadrant Rick au niveau de la poitrine, regardant le hors-champ derrière la caméra, la torche levée et levant le pistolet de sa main droite, le cameraman recule en même temps qu'il avance.	Gros plan sonore sur la respiration de Rick, craquements de plancher accentués, musique de fosse crissante
13	00:59	Reprise du point de vue de la fin du plan 11, suivant Rick avec toujours les légers soubresauts de la caméra portée à l'épaule, il pose la main sur la poignée.	Gros plan sonore sur la respiration de Rick, craquements de plancher accentués, musique de fosse crissante en crescendo. Rick retient sa respiration.
14	01:04	Plan rapproché sur le visage de Rick, légèrement de biais, le regard tourné derrière la caméra. Bruit d'ouverture, il recule les dents serrées, levant brusquement la torche lorsqu'il ouvre la porte (raccord mouvement).	Gros plan sonore sur la respiration de Rick, craquements de plancher accentués, crescendo de la musique de fosse et raccord sonore sur l'ouverture de porte
15	01:06	Plan derrière l'épaule de Rick. Sa silhouette noire obstrue l'écran ; mouvement brusque de la caméra vers la droite au moment où il ouvre la porte et lève le pistolet pour montrer Daryl, cadré au niveau de la taille, dans sa ligne de mire, qui a un rictus de soulagement. Ils baissent leurs armes et Rick l'éclaire de sa torche, alors que lui-même est dans la pénombre à gauche.	Bruit d'ouverture de porte avec en simultané un arrêt brutal de la musique, respirations haletantes et rictus de Daryl

16	01:10	Plan rapproché poitrine frontal Rick, regardant Daryl dans le hors-champ derrière la caméra et baissant sa torche, le visage encore crispé, il se retourne.	Respiration haletante de Rick
17	01:13	La main de Carl ouvre une porte et il entre de la gauche du cadre en plan rapproché taille latéral, le pistolet vers la droite, alors que le cameraman recule pour le prendre en plan américain, tandis qu'il lève son pistolet vers une <i>walker</i> apparaissant à droite du cadre et se retournant vers lui	Grincement de porte très marqué, bruits de pas et râles, avec une musique de fosse sourde en decrescendo jusqu'au plan 20.
18	01:21	Raccord dans l'axe : gros plan frontal sur le visage de Carl, le regard et le pistolet dirigés vers la caméra. Un bruit étouffé signale le tir du pistolet	Râles et bruit de déflagration du pistolet étouffée par le silencieux
19	01:22	Gros plan frontal sur la <i>walker</i> qui se prend une balle en plein milieu du front et tombe en arrière sur le sol, laissant apparaître une giclée de sang sur les rideaux derrière elle.	Raccord sur la déflagration étouffée et bruit de chute du corps du <i>walker</i> .
20	01:23	Reprise du point de vue du plan 18, Carl baisse son pistolet, le visage impassible et le regard fixe, il s'empresse vers la droite du cadre.	Petits bruits (frottements) dus au mouvement rapide de Carl
21	01:25	Plan en plongée oblique depuis le haut d'un escalier en bois dans la pénombre, une porte au centre, avec de légers mouvements de caméra, Daryl monte l'escalier, l'arbalète levée, suivi de T-Dog fin du plan quand ils ont monté la moitié de l'escalier	Bruits de pas et craquements de l'escalier avec des notes de piano inquiétantes qui recouvrent la musique sourde
22	01:29	Plan rapproché, à travers les barreaux de la balustrade, montrant latéralement Daryl et T-Dog monter l'escalier	Craquements et bruits de pas
23	01:33	Reprise du point de vue du plan 10 dans la cuisine, avec Rick frontal et Carl en latéral fouillant sur le plan de travail à droite, tous deux en plan américain. Suite à un bruit d'ouverture, Rick regarde vers la droite du cadre et lève les yeux alors que Glenn et Maggie entrent par la porte de derrière et Rick le regarde avant de repartir vers la porte située dans le hors-champ gauche, leur tournant le dos alors que Glenn, un long outil à la main, va vers Carl qui va vers le plan de travail à gauche.	Bruit d'ouverture de la porte de la cuisine en raccord avec maintien de la musique sourde.
24	01:38	Plan rapproché de T-Dog cadré à la taille. Il entre dans une pièce, et alors qu'il entre et regarde derrière la porte qui se referme un peu derrière lui, la caméra reste derrière devant l'entrée pour le cadrer en plan moyen.	Grincement aigu de la porte et bruits de pas de T-Dog

25	01:42	Plan frontal sur une porte fermée dans l'obscurité qui noircit presque tout l'écran, l'arbalète de Daryl apparaît en bas à droite du cadre alors que la porte s'ouvre sur une pièce éclairée avec murs rouges et fenêtre ouverte, devant laquelle se tient une chouette perchée sur le dos d'une chaise à accoudoirs en bois. Daryl entre, suivi de la caméra portée, et apparaît brièvement en bas à droite du cadre puis la caméra se centre sur la chouette.	Craquement marqué du plancher en début de plan puis continu avec les pas de Daryl, et grincement aigu de la porte à l'ouverture. Hululements bas de chouette et musique de fosse inquiétante maintenue.
26	01:49	Contrechamp montrant Daryl frontalement à droite du cadre l'arbalète dirigée vers la caméra, s'avançant vers la caméra.	Bruits de plancher accompagnant l'avancée de Daryl, Hululements
27	01:53	Plan frontal sur la chouette avec haut du dossier, derrière elle, on voit la végétation par la fenêtre qui donne sur l'extérieur. La chouette tourne la tête vers la droite.	Bruits de plancher accompagnant l'avancée de Daryl et hululements, avec une faible musique de fosse
28	01:55	Reprise du champ (point de vue du plan 26), Daryl continue de s'avancer.	Maintien de la musique de fosse et diminution des autres bruits. Bruit rapide et étouffé de l'arbalète qui se déclenche.
29	01:56	Plan rapproché sur les mains de Daryl plumant la chouette (ellipse) en descendant les escaliers, suivi des pieds de T-Dog, la caméra effectue un dézoom et un léger panoramique vers la droite pour montrer la porte d'entrée grande ouverte, avec Rick en plan moyen latéral devant la porte d'entrée ; et Glenn et Maggie entrent à droite du cadre (cuisine), soulèvent un cadavre qu'ils déplacent vers la droite, tandis que Daryl et T-Dog se dirigent vers le salon et Rick voit Carol entrer devant lui et Beth arriver au fond du champ.	Raccord sur le son de l'arbalète, bruits de plumes arrachées, de pas et de sons étouffés sur le bois, d'objets métalliques posés sur le sol. Bruit d'effort de Glenn et Maggie soulevant le <i>walker</i> et sifflement de Rick pour indiquer aux autres qu'ils peuvent entrer
30	02:08	Plan rapproché frontal de Carol se dirigeant vers le hors-champ à droite du cadre en passant devant la caméra, suivie de Beth, alors qu'elles sont suivies par une Lori sérieusement enceinte, regardant Rick puis baissant les yeux. Alors qu'elle s'avance, recadrage sur son ventre en plein milieu et coupée entre mi-cuisses et buste.	Bruits de pas nets sur le plancher (sans grincements) et bruit des grillons et autres insectes en provenance de l'extérieur
31	02:13	Plan de coupe en plan rapproché poitrine, montrant Lori passer devant Rick tandis que celui-ci évite de croiser son regard, puis commence à se retourner pour la regarder de dos une fois qu'elle est passée.	Bruits de pas nets sur le plancher et bruit des grillons et autres insectes en provenance de l'extérieur



32	02:15	Plan rapproché poitrine frontal sur Lori entrant au centre, Rick à droite se retourne pour la regarder passer, Hershel arrive dans l'arrière-plan, regarde brièvement Rick, puis devant lui et à droite, alors que le mouvement de caméra le suit en plan rapproché, laissant Lori et Rick sortir du champ. Hershel a une barbe de plusieurs semaines, le regard triste.	Bruits de pas nets sur le plancher et bruit des grillons et autres insectes en provenance de l'extérieur
33	02:20	Plan subjectif (Hershel) sur la tête du <i>walker</i> au sol laissé par Glenn et Maggie, la tête à l'envers dans le cadre, encore en caméra portée	Bruits de pas nets sur le plancher (sans grincements) et bruit des grillons et autres insectes en provenance de l'extérieur
34	02:23	Plan rapproché au niveau de la taille montrant Carl latéralement dans la cuisine, cherchant à manger sur le plan de travail de droite, jugeant le poids de toutes les boîtes posées dessus puis revenant sur ses pas pour commencer à ouvrir un placard sous le plan de travail. Raccord geste lorsqu'il est à moitié ouvert.	Bruits des différents contenants remués par Carl et, plus faiblement, des insectes à l'arrière-plan. Bruit d'ouverture de placard qui accompagne le raccord geste.
35	02:28	Raccord Rick de dos fermant la porte d'entrée en plan rapproché	Grincement très marqué puis fermeture de la porte d'entrée avec maintien des bruits d'insectes au même niveau qu'entre les plans 30 et 33.
36	02:33	Gros plan sur Rick de biais, le regard sur la porte fermée qu'il verrouille, avant d'engager un mouvement vers la droite du cadre pour rejoindre les autres dans le salon.	Bruits d'insectes et respiration de Rick, puis un bruit de pas quand il part.
37	02:35	Reprise du point de vue du plan 34, Carl inspecte un deuxième placard avec un léger panoramique vers la droite qui fait disparaître son visage pour montrer son bras saisir une boîte de pâtée pour chien, sur laquelle il s'arrête, avant de la secouer pour exprimer le choix de la garder, puis de prendre la deuxième boîte, nouveau travelling suivant son bras pour reprendre son corps en cadré à partir de la poitrine à gauche du cadre, le regard rivé sur la seconde boîte, il lève les yeux avant de se diriger vers la droite du cadre.	Bruits des insectes à l'arrière-plan, bruit d'ouverture étouffée du placard et de la boîte de métal prise par Carl, et de sa respiration, enfin de ses pas.
38	02:44	Gros plan en plongée sur la main de Glenn fouillant dans un sac pour sortir ce qui ressemble à de maigres biscuits secs, panorama ascendant sur ses mains puis son visage pour	Maintien à l'arrière-plan des bruits d'insectes. Bruits de frottement et sons du plumage de

		montrer en le fond du salon en plan de semi-ensemble, Daryl assis, plumant sa chouette à droite du cadre, et Maggie en arrière-plan légèrement à gauche assise sur un canapé, regardant Glenn la rejoindre. Quand il passe, on se rend compte qu'il obstruait Rick en plan américain à gauche du cadre, de dos, tirant le rideau pour regarder par la fenêtre. Glenn s'assoit à droite de Maggie et lui tend un biscuit alors que Daryl reste concentré sur la chouette.	Daryl. Bruits variés d'affairement (pas, frottements, déplacements d'objets, etc.)
39	02:51	Plan de semi-ensemble montrant l'autre côté de la pièce, prise de vue au ras du sol en légère contre-plongée, montrant, assises par terre, les yeux rivés vers le sol (de droite à gauche, et de plus en plus loin de la caméra) : Carol, Lori, Beth, les fesses de T-Dog tout à droite du cadre et à gauche de l'autre côté de la pièce, à côté de la porte et sur une chaise, Hershel, les yeux aussi rivés vers le sol. Carl entre et s'agenouille à côté de Beth ; celle-ci, Lori et Carol le regardent. Il pose une des boîtes de pâté par terre.	Bruits d'insectes. Bruits de pas à l'arrivée de Carl et des bruits de pas nets sur le plancher
40	02:57	Raccord regard netteté sur Lori en buste, les yeux rivés sur Carl hors-champ derrière la caméra, avec Beth floue au premier-plan en bas à gauche du cadre. Recadrage et mise au point sur Beth en gros plan ; elle se tourne aussi vers Carl puis baisse les yeux sur la boîte de conserve.	Bruits d'affairement et d'insectes
41	03:01	Gros plan des mains de Carl sortant du sac de Hershel (dont on entrevoit brièvement la main) un ouvre-boîte et léger panoramique pour suivre ses mains s'approchant de la boîte et le bas de son corps. Il tient une boîte contre le sol et pose l'ouvre-boîte sur l'arête.	Bruit du sac et de l'ouvre-boîte manié par Carl, jusqu'à son dépôt sur la boîte de conserve
42	03:06	<i>Reaction</i> shot de Hershel en plan rapproché poitrine, regardant avec tristesse les mains de Carl hors champ.	Gros plan sur le bruit de l'ouvre-boîte, avec les bruits d'affairement en arrière-plan.
43	03:09	Reprise du point de vue du plan 38, montrant l'autre côté du salon en semi-ensemble, de droite à gauche : Daryl concentré sur sa chouette, Glenn assis en pied les yeux vers le sol, Maggie à côté de lui la tête levée, Rick en plan américain le regard vers Carl, il s'avance vers lui et la caméra.	Gros plan sur le son régulier de l'ouvre-boîte et des plumes de chouettes détachées par Daryl. Bruit de grincement du plancher et des pas de Rick. Maintien des bruits d'insecte en arrière-plan

44	03:13	Gros plan sur les mains de Carl ouvrant la boîte, panoramique ascendant pour cadrer (de gauche à droite) Beth en buste, dont le regard appuie le mouvement de caméra vers Rick, Lori qui a la tête tournée et Carol qui suit l'action également. La jambe de Rick passe brièvement dans le champ à droite pour un raccord mouvement.	Arrêt du son de l'ouvre-boîte. Bruits d'insectes
45	03:15	Reprise du point de vue du plan 39 avec Rick de dos qui s'accroupit devant Carl pour prendre la boîte et se relève la boîte en main, captant les regards de Hershel, Carl, Beth et Carol (seule Lori regarde toujours fixement devant elle)	Bruits des mouvements de Rick et des insectes.
46	03:18	Plan rapproché sur Rick en légère contre-plongée de biais, regardant la conserve qu'il a à la main. Il se retourne alors que la caméra fait un panorama descendant pour reprendre le point de vue des plans 38 et 43, Daryl toujours sur sa chouette, Glenn et Maggie le regard fixe. Rick jette la boîte avec frustration et attire le regard alerte de Daryl qui sursaute au bruit de la conserve jetée au sol.	Bruits d'insectes et des pas de Rick. Bruit de métal contre le bois au jet de la boîte. Bruits d'insectes
47	03:23	Plan rapproché cadrant Rick au niveau du buste en légère contre-plongée, balayant la pièce du regard à deux reprises.	Bruits d'insectes et bruits de pas de Rick
48	03:30	Gros plan latéral sur Lori qui lève enfin les yeux en direction de Rick (hors-champ), avec l'arrière du crâne de Carol à droite, alors que Lori baisse la tête, recadrage sur Carol qui tourne le regard plein d'émotion vers elle puis vers Rick	Bruits de pas de Rick, bruit d'une respiration et insectes en arrière-plan
49	03:34	Plan rapproché au niveau du buste, cadrant Maggie et Glenn, le regard toujours fixe, fuyant le contact visuel, alors que l'ombre de Rick passe sur leurs corps.	Bruits d'insectes en arrière-plan et bruits de pas
50	03:36	Plan rapproché cadrant Carl au niveau de la poitrine à gauche du cadre ; il baisse les yeux. Au premier plan, Beth est floue et évite les regards	Bruits d'insectes en arrière-plan et bruits de pas. Un petit claquement
51	03:39	Plan rapproché en buste de T-Dog regardant la scène du salon dans le hors-champ derrière la caméra. À travers la fenêtre derrière lui, on peut apercevoir une poignée de <i>walkers</i> sur la pelouse. Il se tourne vers la fenêtre et les voit, alerte les autres d'un mouvement de tête prend son tisonnier et se dirige vers la gauche du cadre.	Bruits de pas et d'insectes. Retour de la musique de fosse grinçante lorsque T-Dog voit les <i>walkers</i> . Il alerte les autres avec son chuchotement (« pssst »). Raccord avec un bruit d'ouverture de porte
52	03:46	Plan en extérieur au ras du sol montrant une	Crescendo de la musique

		basket d'enfant coincée dans la boue, panoramique ascendant et ajustement de la netteté ; plan d'ensemble où l'on voit sortir en file indienne de la porte de la cuisine à l'arrière-plan et passer chargés en courant latéralement devant la caméra et vers la gauche Daryl, Glenn, Maggie, T-Dog, Lori, suivis de Carol, Beth, Carl et Hershel qui sont encore dans le cadre au changement de plan	de fosse, bruits d'insectes plus forts et bruits de course des personnages (pas rapides et étouffés sur la terre et respiration haletante)
53	03:58	Plan rapproché frontal en caméra portée de Daryl se dirigeant vers la gauche du cadre, Glenn en biais à sa gauche, quand ils courent, la caméra suit Daryl en panoramique	Musique de fosse avec notes de guitare électrique dissonantes
54	04:00	Du point de vue du plan 52 : Beth, Carl, Hershel et Rick passent devant la caméra qui les suit par un panoramique vers la gauche et les montre de dos entourés de végétation.	Maintien de la musique de fosse, avec pas rapides et bruits de végétation remuée
55	04:04	Plan de semi-ensemble : Daryl passe à droite d'une voiture et sort du champ, Glenn et Maggie mettent leurs affaires dans le coffre. Panoramique sur Maggie qui s'éloigne de la voiture en plan moyen chercher une hache contre une cabane en bois.	Crescendo de la musique de fosse avec pulsation d'un rythme grave et sourd qui s'installe et prend le pas sur les sons de guitare électrique qui s'accélèrent
56	04:10	Raccord dans l'axe, centré sur sur Maggie, de dos, qui ramasse la hache. Une <i>walker</i> apparaît derrière elle alors qu'elle se rapproche vers les voitures, elle se retourne en entendant son râle et on raccorde sur son mouvement en gros plan.	Maintien de la musique de fosse, râle de la <i>walker</i> en fond sonore qui suscite une brusque accélération de la guitare électrique
57	04:14	<i>Jump cut</i> reprenant le point de vue du plan 56 : Maggie jette la hache dans le coffre que Hershel ferme ; ils ouvrent les portières arrière précipitamment et léger panoramique vers Hershel puis Maggie qui entrent en vitesse.	Musique de fosse qui maintient le rythme sourd mais où les sons de la guitare électrique se reconfigurent pour donner lieu à ceux de la musique du générique. Pétafada de la moto qui démarre et claquements des coffres de voitures que l'on ferme
58	04:17	Plan à distance (et longue distance focale) sur Daryl de dos sur sa bécane, obstrué par grillage, qui démarre vers le fond-droite du cadre avec un léger panoramique.	Renforcement du bruit de moteur de la moto et crescendo de la musique du générique avec decrescendo du rythme sourd jusqu'à la fin de la séquence.
59	04:20	Reprise du point de vue du plan 57 sur les	La musique du générique

		portière qui claquent. La voiture démarre alors la que la <i>walker</i> du plan 56 se jette contre la voiture qui s'éloigne en suivant les deux autres	étouffe presque tous les autres sons : claquements des portes, râles de la <i>walker</i> , avancée de la voiture sur le chemin de terre.
60	04:24	Plan au ras du sol au bord de la route en contre-plongée, légèrement oblique, montrant Daryl suivi de trois voiture entamer un mouvement de droite vers la gauche (Daryl traverse le cadre et passe dans le hors-champ gauche).	Musique du générique qui rend à peine perceptibles les bruits de moteurs de la moto et des voitures tourner à plein régime.
61	04:27	Reprise du point de vue des plans 57 et 59 avec une dizaine de <i>walkers</i> venant de tous côtés courant après les voiture qui disparaissent en arrière plan dans le décor.	Musique de fosse assourdissante et râles des <i>walkers</i> .
62	04:31	<b>GÉNÉRIQUE</b>	<b>GÉNÉRIQUE</b>

## Annexe 2

### Table des planches d'illustrations

- 36 Modalités de décomposition et usages possibles des *walkers*
- 39 Images de *Seed* (S03E01 ; 20:27 – 21:11) : Rick, Glenn, Maggie, Daryl et T-Dog forment une cellule solidaire avec une rupture contrôlée de la formation
- 40 Rick renoue avec lui-même à travers des miroirs qui le confrontent à son image dans *Still Gotta Mean Something* (S08E14)
- 41 Michonne face à une *bizarro walker* dans *After* (S04E09)
- 56 Zoom arrière initial de *Seed* (S03E01) caractéristique de la mise en formes du mouvement des *walkers*
- 60A Quelques plans rapprochés sur des parties du corps
- 60B Le plan 29, caractérisé par les déplacements simultanés et multidirectionnels des personnages (*Seed* (S03E01 – 01:56-02:08))
- 60C Composition du cadre et réglages techniques pour affecter la perception : taille des personnages et déplacements de la netteté
- 62 Éléments de cohérence formelle
- 63 Action collective et mise en scène
- 71 Les personnages de *Seed* (S03E01) : Rick
- 72 Les personnages de *Seed* (S03E01) : Carl
- 73 Les personnages de *Seed* (S03E01) : T-Dog
- 74 Les personnages de *Seed* (S03E01) : Daryl
- 75A Les personnages de *Seed* (S03E01) : Glenn et Maggie
- 75B Les personnages de *Seed* (S03E01) : Carol
- 76A Les personnages de *Seed* (S03E01) : Beth
- 76B Les personnages de *Seed* (S03E01) : Lori
- 77 Les personnages de *Seed* (S03E01) : Hershel
- 88 Images de la première saison
- 94 Mise en scène du Gouverneur dans une scène d'action
- 99 Les rails de chemins de fer en 4A
- 100 Nomades aguerris contre sédentaires affaiblis en 5A
- 101 Redécouverte du confort de la civilisation en 5B
- 107 Quelques fondus enchaînés initiaux de *Monsters* (S08E02)
- 118 Motifs de la route et de l'itinérance
- 121 Quelques flashes qui traversent l'espace mental de Rick dans *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)
- 127 Élaboration et évolution des configurations spatiales de la ferme (2A) à la prison (4A)

- 132 Retourner une série figurale en revenant sur son lieu de tournage matriciel : les enfants de Carol
- 133 Série figurale du réveil à l'hôpital : le réveil de Rick après la catastrophe inaugurale dans *Pilot* (S01E01)
- 134A Série figurale du réveil à l'hôpital : le réveil de Beth au Grady Memorial Hospital dans *Slabtown* (S05E04)
- 134B Série figurale du réveil à l'hôpital : le réveil de Maggie à l'infirmierie de la Colline dans *Go Getters* (S07E05)
- 137 Judith dans *What Comes After* (S09E05), après une ellipse de six ans
- 145A Implosion des armes des Sauveurs au début de la bataille finale de *Wrath* (S08E16)
- 145B Gros plans au ralenti sur les visages des *walkers* dans *Wrath* (S08E16)
- 146 Une ellipse de six ans dans un plan de *What Comes After* (S09E05)
- 154 Images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)
- 155 Images de *The Well* (S07E02)
- 157 Images de *The Cell* (S07E03)
- 158 Images de *Service* (S07E04)
- 159 Images de *Go Getters* (S07E05)
- 161 Images de *Swear* (S07E06)
- 163 Images de *Sing Me A Song* (S07E07)
- 164 Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)
- 172 Le titre et le récapitulatif initial de *The Well* (S07E02)
- 174A Séquence pré-générique de *Bury Me Here* (S07E13)
- 174B Fonction interprétative de *The Well* (S07E02)
- 177 Bouclage de *What Happenend and What's Going On* (S05E09)
- 181 Carol voit les *walkers* comme des vivants (*The Well* (S07E02))
- 182 Le motif de la grenade dans *The Well* (S07E02)
- 186A Carol et les motifs de l'incinération de 5A à 7A
- 186B Le contraste entre la découverte de communauté utopiques, entre *Walk With Me* (S03E03) et *The Well* (S07E02)
- 187 *Aikido* de *Here's Not Here* (S06E04) à *The Well* (S07E02)
- 189 Retour de la grenade dans *Hearts Still Beating* (S07E08)

## Annexe 3 :

### Index des concepts et des notions

Absence	34-35
Altérité	39-47
Amitié nomade	42
Apocalypse localisée	123-127
Assimilation	46-47
<i>Bizarro</i>	44-45 ; 102
Caractérisation par l'action	58
Caractérisation par contraste	Note 1 p.44
Catastrophe	114-115
Centre narratif	33
Chronotope	Note 1 p.118
Collectif	10-11
Communauté	11 ; 37-38 ; 90 ; 98
Consensus	10 ; 166-167
Corps sans Organes	34-37
Éditorialisation	140
Entonnoir (structure collective)	Note 1 p.86 ; 94
Épisode	142 ; 152-153 ; 168-171
Évolution stationnaire/ dynamique	49
Exclusion	46-47
<i>Extra pool</i>	Note 1 p.97 ; 103
Figure/série figurale	131-132
Foyer narratif	33
Fragment	169-171 ; 183-184
Généalogie	136
Groupe	86 ; 98
Hérédité	135-137
Holographique (narration)	171 ; 184
Homéostasie	48-49
Identité	39-47
Identité sociale virtuelle	Note 2 p.67
Instant	115-116 ; 119-121 ; 170-171



Itératif (schéma)	129-130
Mémoire courte	130
Métier à tisser (structure collective)	101
Montage sériel	79-80 ; 139-140
Mouvement narratif	84
Multifocal (récit)	11
<i>Mythalone</i> (épisode)	176
Mythologie	80 ; 111-112
Organe	54 ; 67-71
Organicité	15 ; 23-25 ; 37-77
Oubli	115-122
Ouvert (récit)	113-114
Personnage	67-71 ; 127
Police	89
Politique	90
Polyphonie	13 ; 113-114
Point zéro	45 ; 114-117
Pyramide (structure collective)	n.1 p.86
Récapitulatif	173
<i>Redshirt</i>	Note 1 p.75 ; note 1 p.97
Reliance	26-27 ; 37-38 ; 41-42
Road-movie	26 ; 118-119
Rhizome	108 ; 130 ; 170-171
Saillances	180
Scénario projectif	Note 1 p.68
Séquence pré-générique	55 ; 173-174
Sérialité	9-10
Série chorale	11-12
Série semi-feuilletonnante épisodique	19 ; 142
Société	37
Suspense	84
<i>Soap opera</i>	16-19 ; 57-58 ; 62 ; 70 ; 87
Texture	111-112 ; 143 ; 180
Transfictionnalité	Note 5 p.21
Vieillessement	70
<i>Walker</i>	33-37 ; 40-41 ; 56-57



**Planche 36 : modalités de décomposition et usages possibles des walkers**



*Illustration 1: Walker pourrissant dans la forêt dans Isolation (S04E03 - 21:48)*



*Illustration 2: Walker pourrissant dans les égouts d'Alexandria dans Now (S06E05 - 25:11)*



*Illustration 3: Walker ayant pourri en mer dans Something They Need (S07E15 - 00:57)*



**Planche 36 : modalités de décomposition et usages possibles des walkers**



*Illustration 4: Michonne utilise des walkers pour se camoufler et pour porter ses affaires dans Walk With Me (S03E03 - 01:49)*



*Illustration 5: Les walkers encerclent l'enceinte d'Alexandria dans Now (S06E05 - 03:11)*



*Illustration 6: Un walker hérissé de barres métalliques et à la tête protégée pour les épreuves des Charognards dans New Best Friends (S07E10 - 31:25)*



**Planche 39 : images de *Seed* (S03E01 ; 20:27 – 21:11) : Rick, Glenn, Maggie, Daryl et T-Dog forment une cellule solidaire avec une rupture contrôlée de la formation**



*Illustration 1: Formation serrée (20:27)*



*Illustration 2: diastole par attaque simultanée (20:28)*



*Illustration 3: Resserrement (20:29)*



**Planche 39 : images de *Seed* (S03E01 ; 20:27 – 21:11) : Rick, Glenn, Maggie, Daryl et T-Dog forment une cellule solidaire avec une rupture contrôlée de la formation**



*Illustration 4: Plan en plongée sur la formation (20:33)*



*Illustration 5: Vue horizontale à travers les grillages (20:45)*



*Illustration 6: Plongée laissant voir les walkers arriver (20:50)*



**Planche 39 : images de *Seed* (S03E01 ; 20:27 – 21:11) : Rick, Glenn, Maggie, Daryl et T-Dog forment une cellule solidaire avec une rupture contrôlée de la formation**



*Illustration 7: T-Dog voit un bouclier anti-émeute (21:02)*



*Illustration 8: Rupture de formation par T-Dog (21:03)*



*Illustration 9: T-Dog est couvert par Glenn et Maggie (21:04)*

**Planche 39 : images de *Seed* (S03E01 ; 20:27 – 21:11) : Rick, Glenn, Maggie, Daryl et T-Dog forment une cellule solidaire avec une rupture contrôlée de la formation**



*Illustration 10: Rick surveille la situation (21:04)*



*Illustration 11: T-Dog donne un coup de bouclier au walker (21:05)*



*Illustration 12: Maggie s'élançe pour achever le walker... (21:06)*



**Planche 39 : images de *Seed* (S03E01 ; 20:27 – 21:11) : Rick, Glenn, Maggie, Daryl et T-Dog forment une cellule solidaire avec une rupture contrôlée de la formation**



*Illustration 13: ... Glenn veille alors que les autres regardent devant (21:07)*



*Illustration 14: Maggie donne un coup de machette en contre-plongée (21:08)*



*Illustration 15: Elle se retire immédiatement après (21:08)*

**Planche 39 : images de *Seed* (S03E01 ; 20:27 – 21:11) : Rick, Glenn, Maggie, Daryl et T-Dog forment une cellule solidaire avec une rupture contrôlée de la formation**



*Illustration 16: Elle rejoint la formation toujours sous le regard de Glenn (21:09)*



*Illustration 17: Tous les membres ont repris leur place dos à dos (21:10)*



*Illustration 18: Reprise du point de vue en contre-plongée manifestant l'avancée (21:11)*



**Planche 40 : Rick renoue avec lui-même à travers des miroirs qui le confrontent à son image dans *Still Gotta Mean Something* (S08E14)**



*Illustration 1: Rick regarde Morgan partir après le meurtre des Sauveurs (37:53)*



*Illustration 2: Rick baisse les yeux (37:58)*



*Illustration 3: Rick regarde son reflet brisé (38:06)*

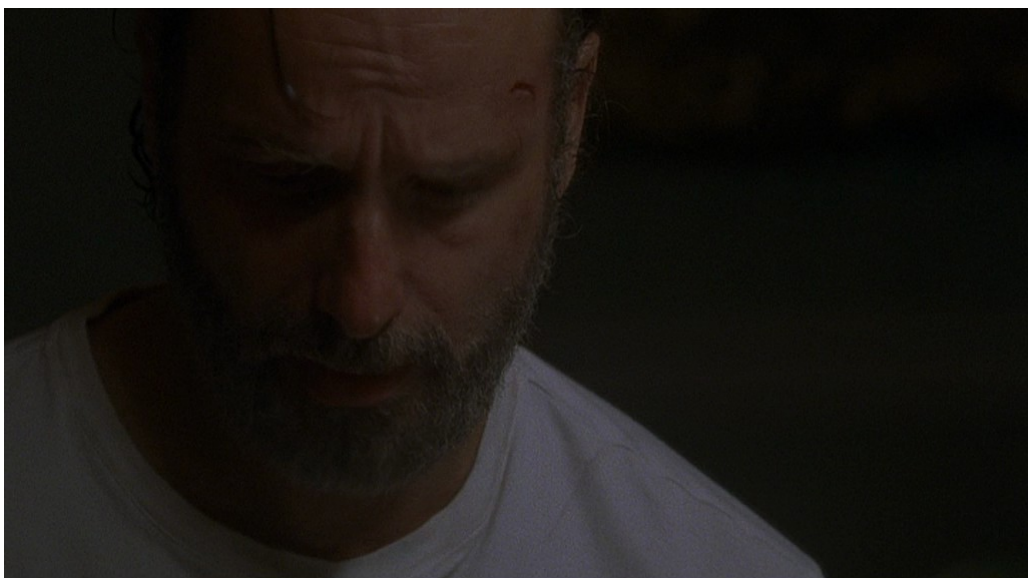
**Planche 40 : Rick renoue avec lui-même à travers des miroirs qui le confrontent à son image dans *Still Gotta Mean Something* (S08E14)**



*Illustration 4: Rick commence à lire la lettre d'adieu de son fils défunt (48:10)*



*Illustration 5: Zoom avant dans le miroir (48:30)*



*Illustration 6: Le zoom avant s'achève en gros plan sur le visage de Rick dans le miroir (48:50)*



**Planche 41 : Michonne face à une *bizarro walker* dans *After* (S04E09)**



*Illustration 1: Michonne dans une horde (21:51)*



*Illustration 2: Michonne regarde une walker afro-américaine à sa droite (22:01)*



*Illustration 3: La walker a un regard fixe et morne (22:04)*



**Planche 41 : Michonne face à une *bizarro walker* dans *After* (S04E09)**



*Illustration 4: En la rattrapant, la walker recouvre presque Michonne dans le plan (22:10)*



*Illustration 5: Michonne accélère la marche (22:12)*



*Illustration 6: Après l'avoir dépassée, Michonne se retourne (22:15)*



**Planche 41 : Michonne face à une *bizarro walker* dans *After* (S04E09)**



*Illustration 7: Une walker caucasienne a pris la place de l'afro-américaine (22:17)*



*Illustration 8: Reprise de la situation quelques minutes plus tard, après un plan subjectif rotatif sur la horde qui entoure Michonne (31:06)*



*Illustration 9: Plan derrière l'épaule de Michonne qui regarde la walker (31:15)*



**Planche 41 : Michonne face à une *bizarro walker* dans *After* (S04E09)**



*Illustration 10: Michonne se plante devant la walker et la fixe du regard (31:20)*



*Illustration 11: Contre-champ: la walker renvoie encore un regard vide (31:20)*



*Illustration 12: Michonne sort son katana (31:23)*



**Planche 41 : Michonne face à une *bizarro walker* dans *After* (S04E09)**



*Illustration 13: Submergée d'émotion, elle lui tranche la tête (31:24)*



*Illustration 14: Elle tente de garder contenance avant de massacrer la horde (31:25)*

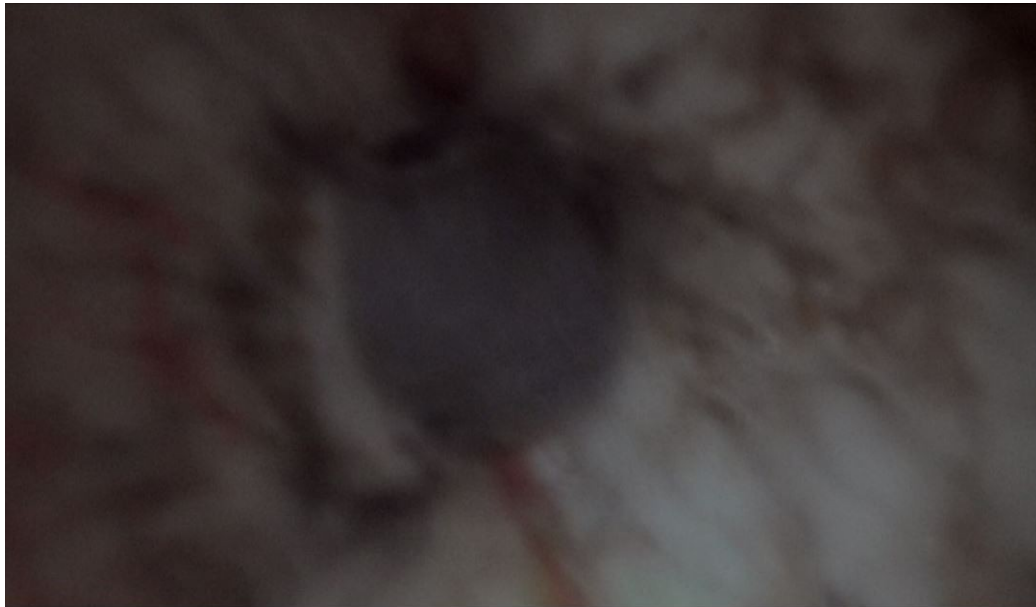


*Illustration 15: Elle perd contenance après avoir tué la horde qui l'entoure (32:12)*

**Planche 56 : Zoom arrière initial de *Seed* (S03E01) caractéristique de la mise en formes  
du mouvement des *walkers***



*Illustration 1: Fond gris initial à l'intérieur de la pupille morte (00:01)*



*Illustration 2: Pupille morte et sclère injectée de sang du walker (00:08)*



*Illustration 3: Gros plan sur une partie du visage (00:17)*



**Planche 56 : Zoom arrière initial de *Seed* (S03E01) caractéristique de la mise en formes du mouvement des walkers**



*Illustration 4: Fin du zoom arrière montrant le walker stagnant dans son environnement (00:21)*

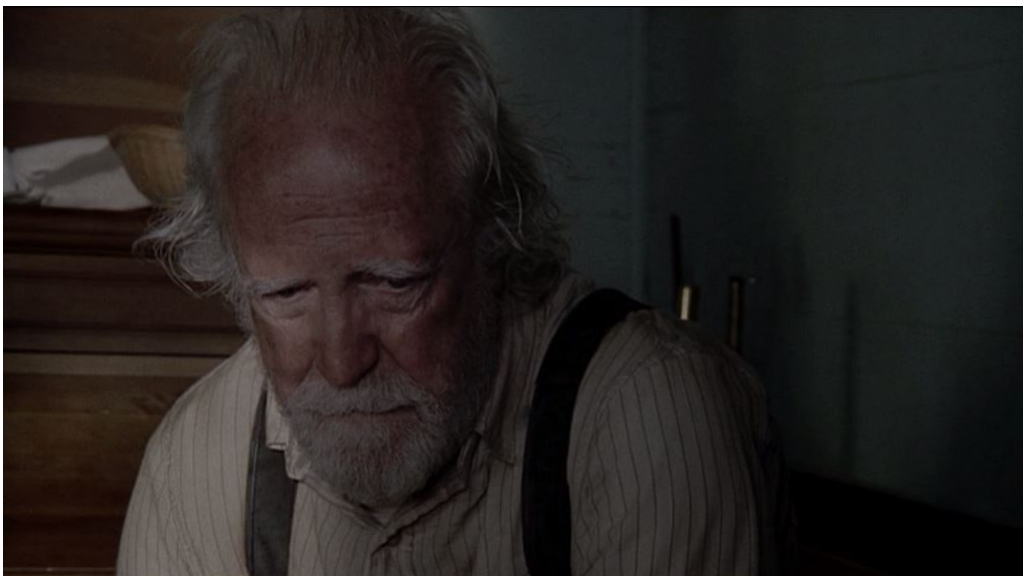


*Illustration 5: Recadrage en réaction à l'entrée fracassante de Rick (00:28)*

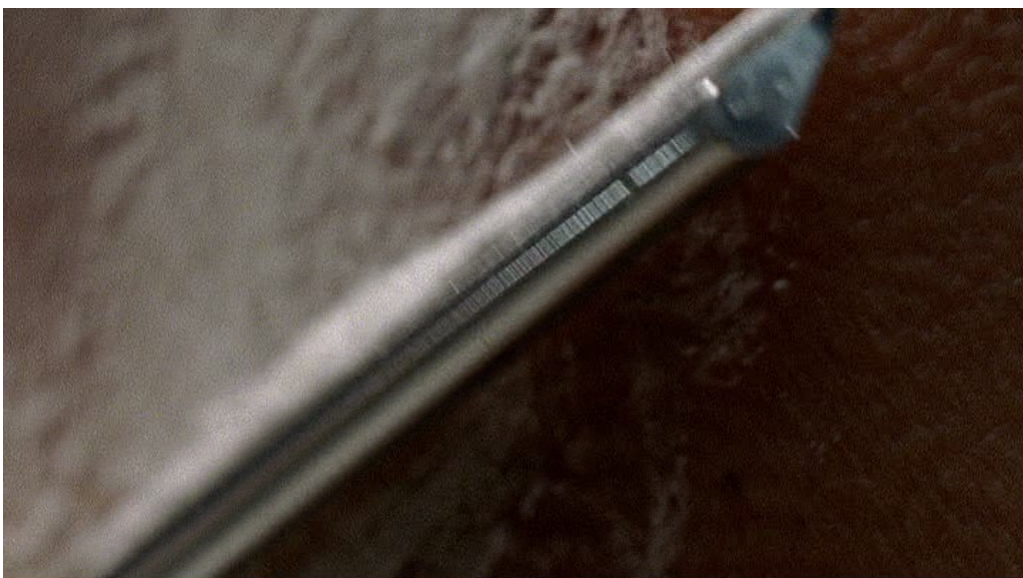
**Planche 60A : Quelques plans rapprochés sur des parties du corps**



*Illustration 1: Gros plan sur les mains de Carl ouvrant la boîte de pâtée (Seed (S03E01 – 04:04))*



*Illustration 2: Plan rapproché en buste sur Hershel regardant Carl ouvrir la boîte de pâtée (Seed (S03E01 – 04:06))*



*Illustration 3: Negan se rase devant Carl et Judith au début de Hearts Still Beating (S07E08 – 02:23)*



**Planche 60A : Quelques plans rapprochés sur des parties du corps**



*Illustration 4: Gros plan sur l'épiderme de Negan, avant qu'il ne précise qu'il se rase toujours à rebrousse-poil ("always against the grain"), Hearts Still Beating (S07E08 – 02:25)*



*Illustration 5: Le visage crispé de Rick en arrivant à Alexandria (The Distance (S05E11 - 39:31))*



*Illustration 6: Rassuré, son regard se décrispe en entendant des cris d'enfants qui jouent (The Distance (S05E11 - 39:46))*

**Planche 60B : Le plan 29, caractérisé par les déplacements simultanés et multidirectionnels des personnages (*Seed* (S03E01 – 01:56-02:08))**



*Illustration 1: Daryl et T-Dog descendent les escaliers alors que Rick va vers l'entrée (01:59)*



*Illustration 2: Après le passage de Daryl, Glenn et Maggie arrivent de la cuisine et voient le walker au sol à droite (02:02)*



*Illustration 3: Ils commencent à le ramasser et obstruent Rick au fond du cadre (02:03)*



**Planche 60B : Le plan 29, caractérisé par les déplacements simultanés et multidirectionnels des personnages (*Seed* (S03E01 – 01:56-02:08))**



*Illustration 4: Court moment de vide pendant lequel Rick les observe du fond de la pièce et que T-Dog commence à arriver à gauche (02:03)*



*Illustration 5: La pièce s'emplit de nouveau avec retour de Glenn et Maggie dans le cadre, le passage de T-Dog et l'arrivée de Carol au fond (02:05)*



*Illustration 6: Entrée de Carol, traversée de Glenn et Maggie avec le walker et passage de T-Dog (02:07)*

**Planche 60C : Composition du cadre et réglages techniques pour affecter la perception : taille des personnages et déplacements de la netteté**



*Illustration 1: Différence de taille créé par le jeu sur la profondeur, ici entre Daryl et Rick dans The Big Scary U (S08E05 - 34:42)*



*Illustration 2: Recadrage du visage de Lori à son ventre dans le plan 30 de la séquence pré-générique de Seed (S03E01 - 02:11)*



*Illustration 3: Illustration 2: Recadrage du visage de Lori à son ventre dans le plan 30 de la séquence pré-générique de Seed (S03E01 - 02:13)*



**Planche 60C : Composition du cadre et réglages techniques pour affecter la perception : taille des personnages et déplacements de la netteté**



*Illustration 4: Recadrage et ajustement de la netteté du visage de Lori à celui de Beth dans le plan 40 de la séquence prégénérique de Seed (S03E01 - 02:57)*



*Illustration 5: Recadrage et ajustement de la netteté du visage de Lori à celui de Beth dans le plan 40 de la séquence prégénérique de Seed (S03E01 - 03:00)*

## Planche 62 : éléments de cohérence formelle



*Illustration 1: La chemise jaunie, la barbe et les cheveux épars de Hershel l'ont changé de paysan patriarcal en vieillard usé (02:17)*



*Illustration 2: T-Dog chuchote et fait un signe de tête pour indiquer que les walkers arrivent et qu'il est temps de quitter les lieux (03:44)*



*Illustration 3: Signe de la main de Daryl pour indiquer que la voie est libre pour accéder aux voitures (03:59)*

**Planche 62 : éléments de cohérence formelle**



*Illustration 4: Vestibule de la maison (02:03)*



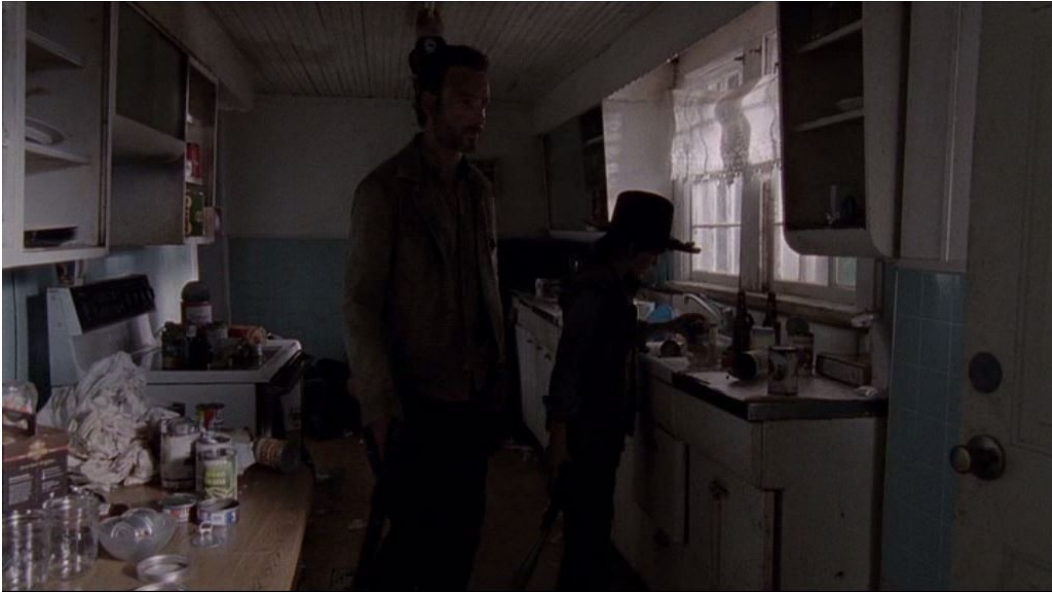
*Illustration 5: Couloir du fond menant à la cuisine et au garde-manger (00:43)*



*Illustration 6: Plan derrière l'épaule de Rick dans le garde-manger sans fenêtres (00:52)*



**Planche 62 : éléments de cohérence formelle**



*Illustration 7: Cuisine (01:33)*



*Illustration 8: Entrée de Carl dans une chambre obscure (01:15)*



*Illustration 9: Point de vue du haut de l'escalier de l'entrée (01:26)*

**Planche 62 : éléments de cohérence formelle**



*Illustration 10: T-Dog dans la première chambre du haut (01:41)*



*Illustration 11: Daryl arrive dans la seconde chambre du haut (01:46)*



*Illustration 12: Salon vu depuis le fond (02:55)*



**Planche 62 : éléments de cohérence formelle**



*Illustration 13: Fond du salon vu depuis l'entrée (03:13)*



*Illustration 14: Porte de la cuisine vue depuis l'extérieur (03:47)*



*Illustration 15: Dernière image de la séquence : le parking de la maison (04:31)*

## Planche 63 : Action collective et mise en scène



*Illustration 1: Rick fait irruption dans la pièce en utilisant son pistolet (00:29)*



*Illustration 2: T-Dog embroche le walker derrière la caméra en arrivant dans la pièce (00:29)*



*Illustration 3: Daryl suit, muni de son arbalète (00:33)*



## Planche 63 : Action collective et mise en scène



*Illustration 4: Enfin entre Carl, muni de son pistolet avec silencieux (00:33)*



*Illustration 5: Plan derrière l'épaule de Rick, le pistolet levé, qui tombe nez à nez avec Daryl (01:08)*



*Illustration 6: Carl tue le dernier walker de la maison (01:20)*



## Planche 63 : Action collective et mise en scène



*Illustration 7: Hershel, Carl, Beth et Carol regardent Rick prendre la boîte de pâtée (03:17)*



*Illustration 8: Plan (52) de fuite des personnages (03:52)*



*Illustration 9: Plan (52) de fuite des personnages (03:56)*



**Planche 63 : Action collective et mise en scène**



*Illustration 10: Plan (54) de fuite des personnages (04:00)*



*Illustration 11: La fuite en véhicule avec Daryl en tête (04:25)*



*Illustration 12: Les deux autres voitures qui suivent (04:26)*

**Planche 71 : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Rick**



*Illustration 1: Rick garde le visage fermé après être tombé nez à nez avec Daryl (01:11)*



*Illustration 2: Après avoir ignoré Lori à son passage, Rick la regarde de dos d'un air triste, montrant bien son affection de la détérioration de leur relation (02:16)*



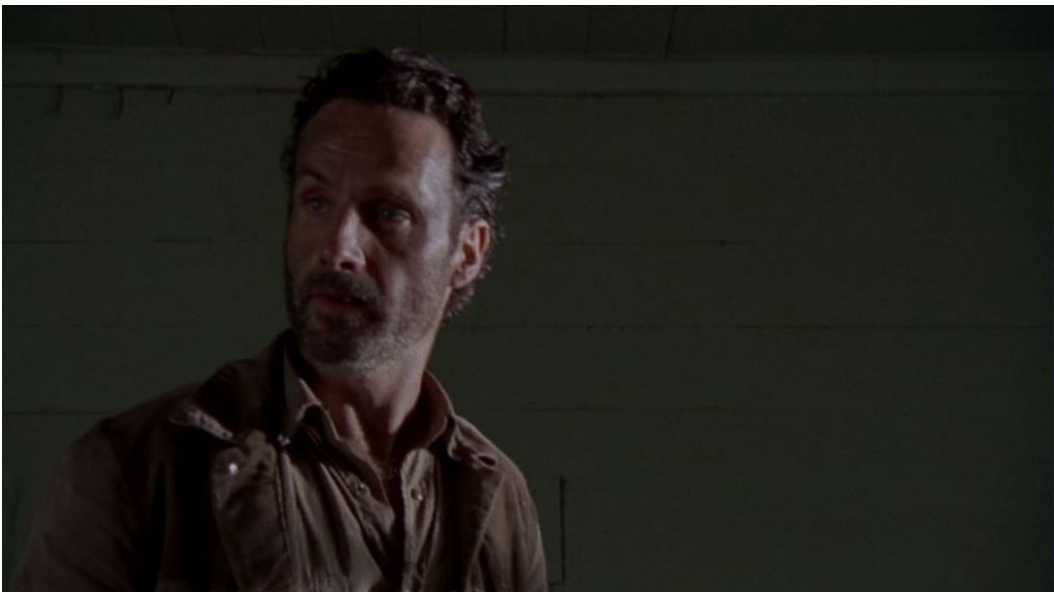
*Illustration 3: Rick regarde la boîte de conserve avant de la jeter avec frustration (03:19)*



**Planche 71 : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Rick**



*Illustration 4: Plan 47: Rick balaie la pièce du regard (03:24)*



*Illustration 5: Plan 47: Rick balaie la pièce du regard (03:26)*



*Illustration 6: Plan 47: Rick balaie la pièce du regard (03:29)*

**Planche 72 : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Carl**



*Illustration 1: Gros plan de Carl après avoir tué un walker (01:24)*



*Illustration 2: Carl fouille la cuisine en quête de vivres (02:27)*



*Illustration 3: Après avoir trouvé deux boîtes de conserve, Carl regarde brièvement son butin avec une sobre satisfaction (02:43)*

**Planche 72 : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Carl**



*Illustration 4: Gros plan sur les mains de Carl ouvrant le butin de la journée (03:04)*



*Illustration 5: Réaction de Carl après le jet de la boîte de pâtée (03:37)*



*Illustration 6: Réaction de Carl après le jet de la boîte de pâtée: il baisse les yeux (03:38)*



## Les personnages de *Seed* : T-Dog



*Illustration 1: T-Dog retire le tisonnier du crâne d'un walker (00:31)*



*Illustration 2: Résolu et prudent, T-Dog explore une des chambres à l'étage (01:39)*



*Illustration 3: Regard fermé de T-Dog entre le jet de la boîte de conserve par Rick et l'aperçu des walkers par la fenêtre (03:39)*

**Planche 74 : les personnages de *Seed* (S03E01) : Daryl**



*Illustration 1: Daryl a un rictus amusé en tombant nez à nez avec Rick (01:10)*



*Illustration 2: Plan subjectif de la couette mise en joue par Daryl (01:56)*



*Illustration 3: Raccord avec le plan précédent en gros plan sur les mains de Daryl qui plument la chouette (01:56)*



**Planche 74 : les personnages de *Seed* (S03E01) : Daryl**



*Illustration 4: Réaction spontanément étonnée de Daryl alors que Rick jette la boîte de pâtée (03:22)*



*Illustration 5: Lors de la fuite, Daryl prend la tête du convoi en moto (04:17)*

**Planche 75A : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Glenn et Maggie**



*Illustration 1: Glenn et Maggie entre par la porte de la cuisine (01:38)*



*Illustration 2: Glenn et Maggie déplacent un walker embarrassant (02:03)*



*Illustration 3: Glenn et Maggie partagent à manger (02:51)*



**Planche 75A : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Glenn et Maggie**



*Illustration 4: Réaction de Glenn et Maggie au jet de la boîte de pâtée (03:34)*



*Illustration 5: Lors de la fuite, Glenn et Maggie ouvrent le coffre de la voiture (04:07)*



*Illustration 6: Maggie s'éloigne un instant pour ramasser une hache (04:11)*

**Planche 75B : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Carol**



*Illustration 1: À gauche du cadre, Carol regarde Carl ouvrir la boîte de conserve (03:15)*



*Illustration 2: Après le jet de la boîte de pâtée par Rick, Carol cherche à capter le regard de Lori (03:32)*



*Illustration 3: Elle jette un regard désapprouvateur à Rick (03:33)*



**Planche 76A : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Beth**



*Illustration 1: Beth entre chargée d'affaires (02:08)*



*Illustration 2: Gros plan de Beth qui regarde Carl ouvrir la boîte de pâtée (03:00)*



*Illustration 3: Beth, le regard vide après la jet de la boîte de pâtée (03:15)*

**Planche 76B : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Lori**



*Illustration 1: Derrière Beth, Lori tente vainement de capter le regard de Rick (02:11)*



*Illustration 2: Avant recadrage et ajustement de la netteté sur le visage de Beth, ce plan montre Lori regarder Carl ouvrir la boîte de conserve (02:57)*



*Illustration 3: Entre Beth et Carol, Lori est la seule à avoir les yeux baissés alors que Rick se dirige vers son fils (03:15)*



**Planche 76B : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Lori**



*Illustration 4: Tendue, Lori regarde Rick après le jet de la boîte de pâtée (03:30)*



*Illustration 5: Lori baisse ensuite très rapidement les yeux (03:32)*



*Illustration 6: Lori pendant la fuite, chargée du bras gauche et tenant son ventre du bras droit (03:57)*

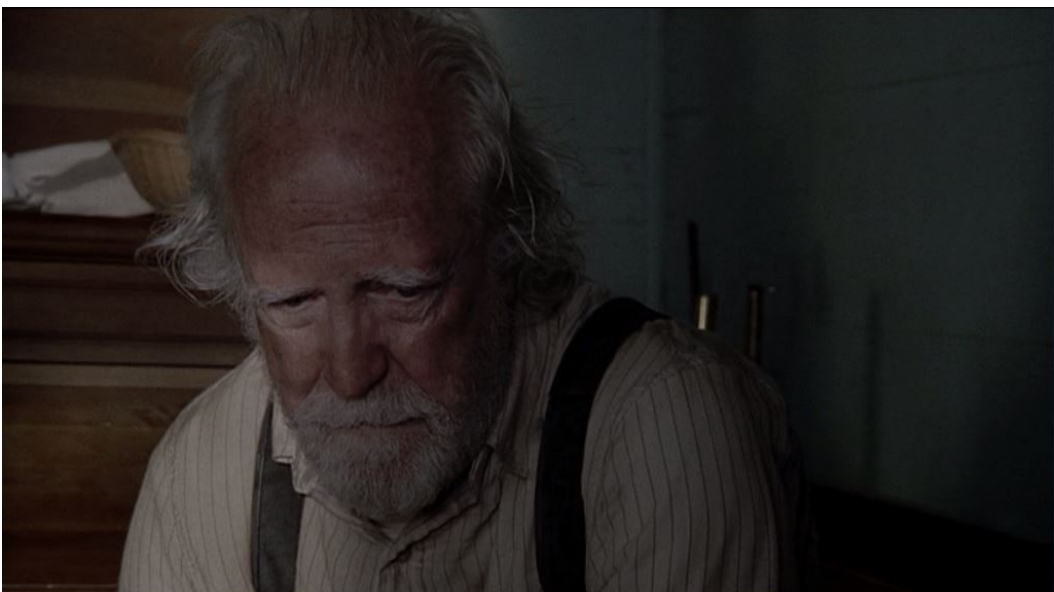
**Planche 77 : Les personnages de *Seed* (S03E01) : Hershel**



*Illustration 1: Plan rapproché de Hershel regardant le walker posé dans le vestibule (02:20)*



*Illustration 2: Plan subjectif du point de vue de Hershel (02:21)*



*Illustration 3: Hershel regarde Carl ouvrir la boîte de pâtée*



## Planche 88 : Images de la première saison



*Illustration 1: Rick, incarnation du justicier dans le premier plan de la série (Pilot (S01E01 - 00:52))*



*Illustration 2: Pendant quelques minutes, Rick a l'allure d'un cowboy dans un monde dévasté (Pilot (S01E01 - 55:03))*



*Illustration 3: L'ouverture du camp permet de l'explorer dans ce plan initial de Guts (S01E02 - 00:05)*



**Planche 88 : Images de la première saison**



*Illustration 4: L'ouverture du camp permet de l'explorer dans ce plan initial de Guts (S01E02 - 00:10)*



*Illustration 5: L'ouverture du camp permet de l'explorer dans ce plan initial de Guts (S01E02 - 00:14)*



*Illustration 6: L'ouverture du camp permet de l'explorer dans ce plan initial de Guts (S01E02 - 00:20)*



**Planche 88 : Images de la première saison**



*Illustration 7: L'ouverture du camp permet de l'explorer dans ce plan initial de Guts (S01E02 - 00:26)*



*Illustration 8: Les dangers de la survie poussent les personnages à des bivouacs communs comme celui-ci dans Tell It To The Frogs (S01E03 - 11:12)*



*Illustration 9: La lessive, assurée par Andrea, Amy, Carol et Jacki sous le regard d'Ed dans Tell It To The Frogs (S01E03 - 37:14)*



**Planche 94 : mise en scène du Gouverneur dans une scène d'action**



*Illustration 1: Le Gouverneur reste statique alors que des balles touchent presque ses pieds dans Home (S03E10 - 34:15)*



*Illustration 2: Il se contente de tourner légèrement la tête alors que des balles touchent la portière de la voiture au centre de l'image (Home (S03E10 - 35:02))*



*Illustration 3: Joie sincère du Gouverneur en observant les dégâts de son attaque dans Home (S03E10 - 35:56)*



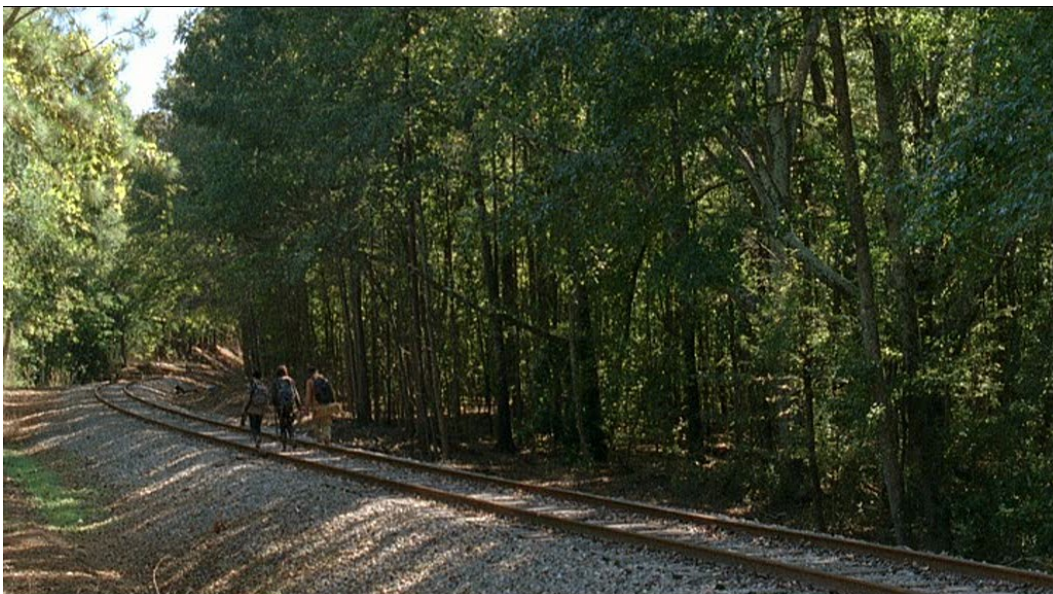
**Planche 99 : Les rails de chemins de fer en 4A**



*Illustration 1: Judith, Carol, Lizzie (masquée), Mica et Tyreese suivent les rails de chemin de fer dans Inmates (S04E10 - 19:53)*



*Illustration 2: Ils trouvent un panneau indiquant Terminus dans Inmates (S04E10 - 20:42)*



*Illustration 3: Sacha, Bob et Maggie se retrouvent pour suivre les rails dans Alone (S03E13 - 40:48)*



**Planche 99 : Les rails de chemins de fer en 4A**



*Illustration 4: Glenn sur les chemins de fer, suivi de Tara, Eugène, Abraham et Rosita dans Us (S04E15 - 00:07)*



*Illustration 5: Carl, Michonne et Rick sur les chemins de fer dans Us (S04E15 - 05:47)*



*Illustration 6: Daryl et ses compagnons de fortune dans Us (S04E15 - 13:38)*



**Planche 100 : Nomades aguerrris contre sédentaires affaiblis en 5A**



*Illustration 1: Rencontre du père Gabriel, à la robe impeccable mais encore incapable de tuer un walker (Strangers (S05E02 - 10:01))*



*Illustration 2: L'église de Gabriel, lieu commun de 5A (Strangers (S05E02 - 16:47))*



*Illustration 3: Le suniformes impeccables de policier et de docteur des résidents du Grady Memorial Hospital (Slabtown (S05E04 - 00:55))*

**Planche 100 : Nomades aguerris contre sédentaires affaiblis en 5A**



*Illustration 4: Le collectif réduit à une douzaine de survivants démunis dans Them (S05E10 - 08:00)*



## Planche 101 : redécouverte du confort de la civilisation en 5B



*Illustration 1: Deanna filme ses premiers entretiens avec les nouveaux arrivants (Remember (S05E12 - 04:01))*



*Illustration 2: Découverte des grandes maisons d'Alexandria, riches et intactes (Remember (S05E12 - 10:00))*

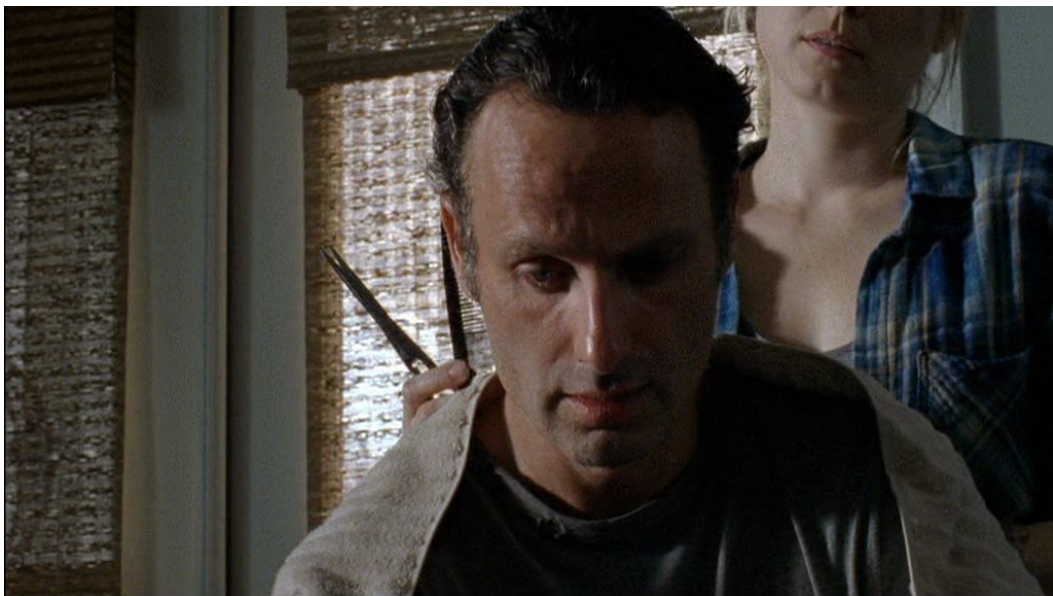


*Illustration 3: Rick prend une douche (Remember (S05E12 - 10:22))*

**Planche 101 : redécouverte du confort de la civilisation en 5B**



*Illustration 4: Rick se rase (Remember (S05E12 - 11:00))*



*Illustration 5: Rick se fait couper les cheveux par Jessie dans Remember (S05E12 - 12:58))*



*Illustration 6: Endossant leurs uniformes, Rick et Michonne parlent sécurité avec Deanna et Maggie dans Forget (S05E13 - 08:45)*



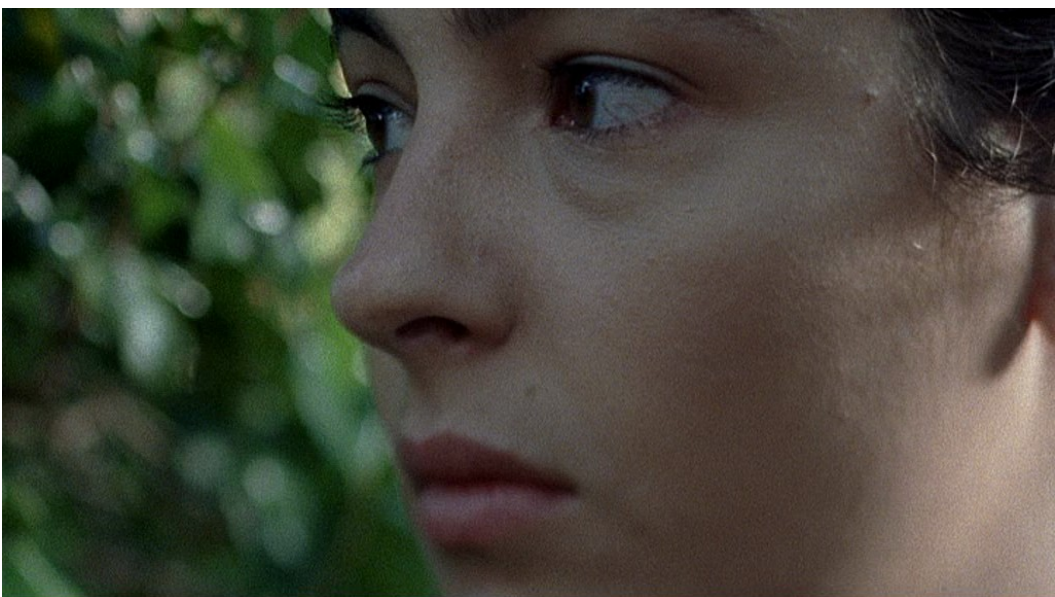
**Planche 107 : Quelques fondus enchaînés initiaux de *Monsters* (S08E02)**



*Illustration 1: Jesus (Monsters (S08E02 - 01:00))*



*Illustration 2: Fondu entre Jesus et Tara (Monsters (S08E02 - 01:07))*



*Illustration 3: Tara (Monsters (S08E02 - 01:11))*



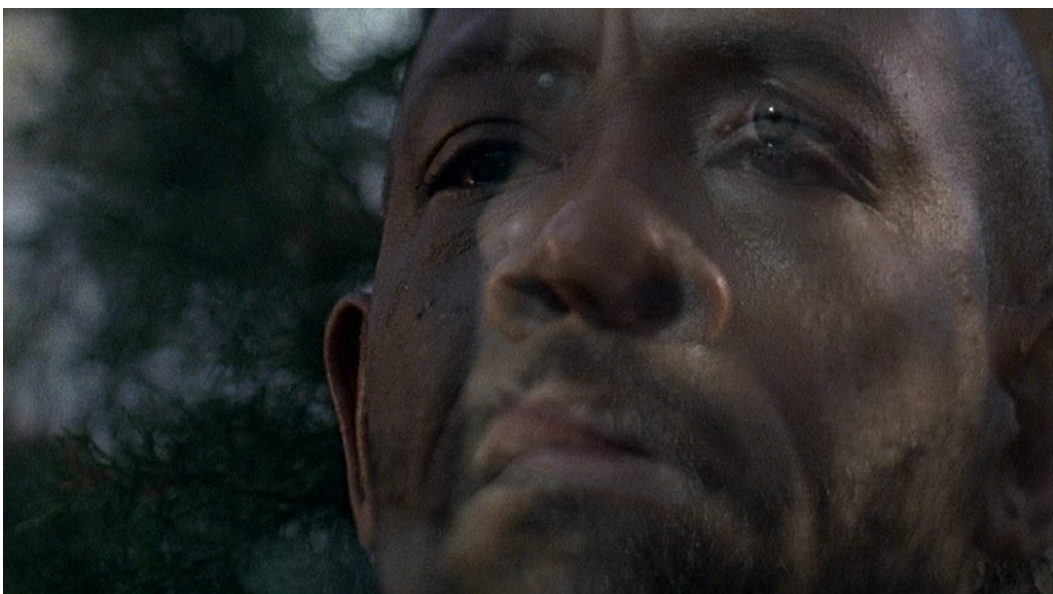
**Planche 107 : Quelques fondus enchaînés initiaux de *Monsters* (S08E02)**



*Illustration 4: Fondu entre Tara et Morgan (Monsters (S08E02 - 01:16))*



*Illustration 5: Morgan (Monsters (S08E02 - 01:20))*



*Illustration 6: Fondu entre Morgan et Aaron (Monsters (S08E02 - 01:24))*



## Planche 118 : Motifs de la route et de l'itinérance



*Illustration 1: Premier photogramme de la série sur un carrefour auquel arrive Rick au loin (Pilot (S01E01 - 00:01))*



*Illustration 2: Le point de vue sur cette route vallonnée montrant Dwight et un Sauveur sur une portion de route segmentée est pertinent avec l'utilisation d'un montage haché dans The Cell (S07E02 - 23:52)*



*Illustration 3: Flashback montrant Rick et Carl lors d'une promenade avant l'apocalyptique dans Wrath (S08E16 - 00:07)*



## Planche 118 : Motifs de la route et de l'itinérance



*Illustration 4: Après l'attaque des Loups, Morgan parcourt les rues d'Alexandria, JSS (S06E02 - 40:18)*



*Illustration 5: Faisant de même, Carol arrive en face JSS (S06E02 - 40:30)*



*Illustration 6: Ils se croisent sans un regard (JSS (S06E02 - 40:18))*

**Planche 121 : Quelques flashes qui traversent l'espace mental de Rick dans  
*The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)**



*Illustration 1: Ce qui aurait pu arriver à Rosita (05:04)*



*Illustration 2: Ce qui aurait pu arriver à Rosita (05:05)*



*Illustration 3: Ce qui aurait pu arriver à Rosita (05:05)*



**Planche 121 : Quelques flashes qui traversent l'espace mental de Rick dans  
*The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)**



*Illustration 4: Ce qui aurait pu arriver à Rosita (05:05)*



*Illustration 5: Ce qui aurait pu arriver à Rosita (05:05)*

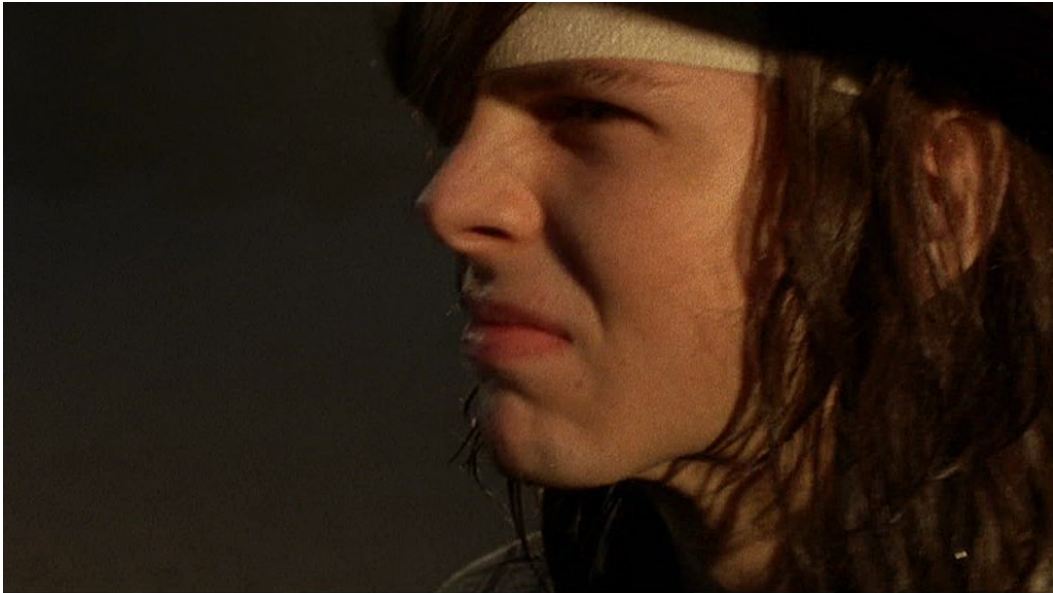


*Illustration 6: Ce qui aurait pu arriver à Rosita (05:06)*

**Planche 121 : Quelques flashes qui traversent l'espace mental de Rick dans  
*The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)**



*Illustration 7: Ce qui aurait pu arriver à Rosita (05:06)*



*Illustration 8: Ce qui pourrait arriver à Carl (22:10)*



*Illustration 9: Ce qui pourrait arriver à Carl (22:10)*



**Planche 121 : Quelques flashes qui traversent l'espace mental de Rick dans  
*The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)**



*Illustration 10: Maggie pleurant entre les tâches de sang des crânes explosés de Glenn et Abraham (42:14)*



*Illustration 11: Ce qui ne peut arriver : un dîner copieux et lumineux pour la communauté alexandrienne (42:15)*



*Illustration 12: Au terme du zoom dans cette scène onirique, le plan capte cet échange de regard entre les deux morts de l'épisode (42:35)*



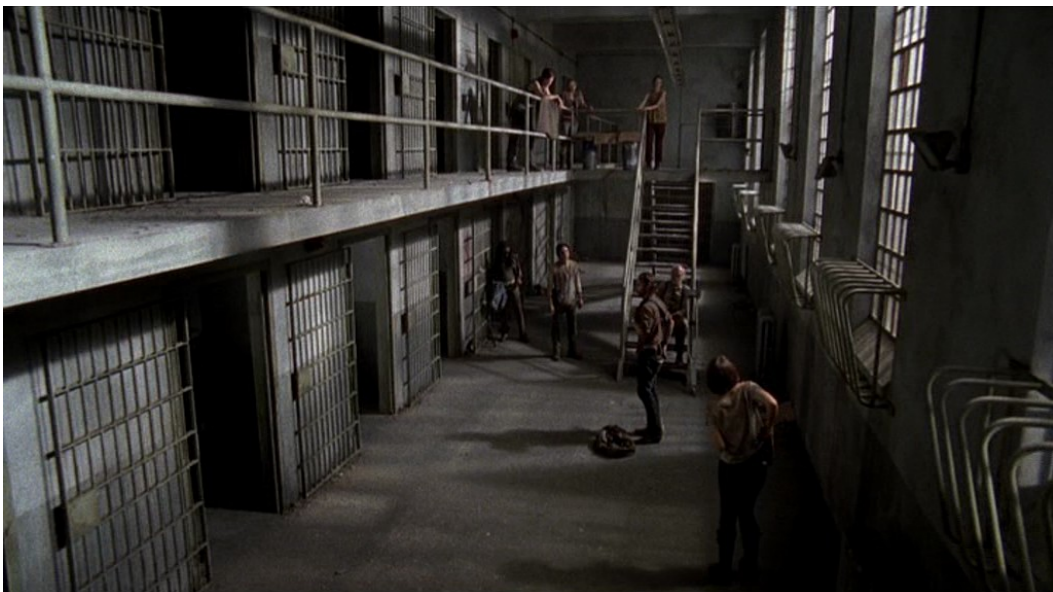
**Planche 127 : élaboration et évolution des configurations spatiales de la ferme (2A) à la prison (4A)**



*Illustration 1: Rick arrivant à la ferme dans Bloodletting (S02E02 - 05:23)*



*Illustration 2: Hershel et Rick admirent le paysage à perte de vue dans Cherokee Rose (S02E04 - 15:05)*



*Illustration 3: L'intérieur de la prison dans I Ain't A Judas (S03E11 - 00:05)*



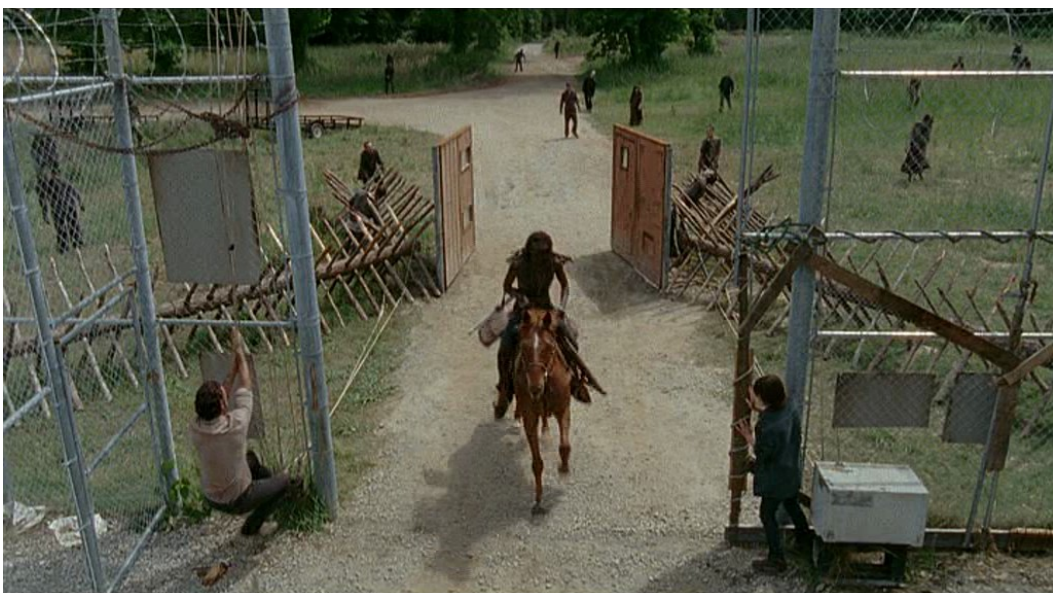
**Planche 127 : élaboration et évolution des configurations spatiales de la ferme (2A) à la prison (4A)**



*Illustration 4: Aménagement de la prison : la cour intérieure aménagée en cuisine ( 30 Days Without An Incident (S04E01 - 00:12))*



*Illustration 5: Illustration 4: Aménagement de la prison : le poulailler et la porcherie (30 Days Without An Incident (S04E01 - 00:40))*



*Illustration 6: Illustration 4: Aménagement de la prison : les fortifications de l'entrée principale (30 Days Without An Incident (S04E01 - 10:21))*



**Planche 132 : retourner une série figurale en revenant sur son lieu de tournage matriciel : les enfants de Carol**



*Illustration 1: Rick tente de sauver Sophia de deux walkers qui les poursuivent dans What Lies Ahead (S02E01 - 22:17)*



*Illustration 2: Il lui intime de se cacher sous cette souche en attendant son retour (What Lies Ahead (S02E01 - 22:31))*



*Illustration 3: Rick éloigne ainsi les walkers mais ils ne retrouveront pas Sophia vivante après cette scène (What Lies Ahead (S02E01 - 22:37))*



**Planche 132 : retourner une série figurale en revenant sur son lieu de tournage matriciel : les enfants de Carol**



*Illustration 4: Carol surgit à droite alors que Henry est assailli par de nombreux walkers dans Still Gotta Mean Something (S08E14 - 39:50)*



*Illustration 5: Elle rassure Henry, Still Gotta Mean Something (S08E14 - 40:04)*



*Illustration 6: Carol prend Henry dans ses bras (Still Gotta Mean Something (S08E14 - 40:09))*

**Planche 133 : série figurale du réveil à l'hôpital ; le réveil de Rick après la catastrophe inaugurale dans *Pilot* (S01E01)**



*Illustration 1: Shane amène des fleurs à Rick (13:37)*



*Illustration 2: Réveil de Rick (13:46)*



*Illustration 3: Rick appelle Shane, mais il est seul dans sa chambre (14:08)*



**Planche 133 : série figurale du réveil à l'hôpital ; le réveil de Rick après la catastrophe inaugurale dans *Pilot* (S01E01)**



*Illustration 4: Rick regarde les fleurs laissées par Shane à ses côtés (14:18)*



*Illustration 5: Les fleurs sont fanées depuis longtemps (ô Vanité!) (14:34)*



*Illustration 6: Rick regarde ensuite l'horloge à sa gauche (14:43)*

**Planche 133 : série figurale du réveil à l'hôpital ; le réveil de Rick après la catastrophe inaugurale dans *Pilot* (S01E01)**



*Illustration 7: Plan rapproché sur l'horloge (14:44)*



*Illustration 8: Le lent zoom avant sur l'horloge insiste sur l'immobilité des aiguilles (14:48)*



*Illustration 9: Du fait de son immobilité prolongée, Rick tombe à terre en essayant de se lever (15:33)*



**Planche 134A : série figurale du réveil à l'hôpital : le réveil de Beth au Grady Memorial Hospital dans *Slabtown* (S05E04)**



*Illustration 1: Très gros plan sur les yeux fermés de Beth (00:02)*



*Illustration 2: Les yeux de Beth s'ouvrent (00:10)*

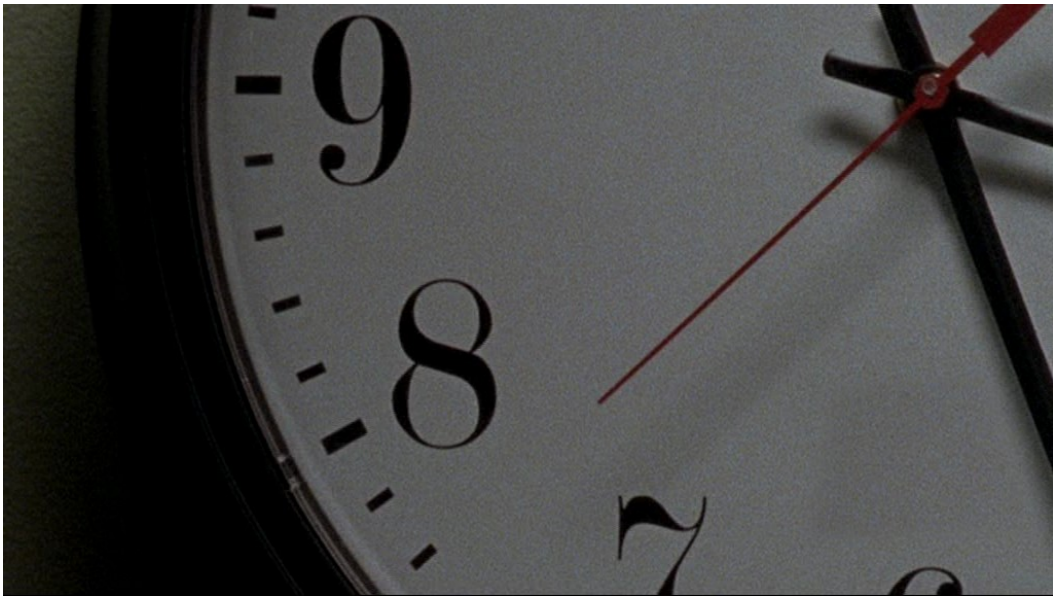


*Illustration 3: Gros plan sur une partie de la même horloge murale que dans *Pilot* (00:14)*

**Planche 134A : série figurale du réveil à l'hôpital : le réveil de Beth au Grady Memorial Hospital dans *Slabtown* (S05E04)**



*Illustration 4: Beth se relève, elle est dans un lit d'hôpital (00:16)*



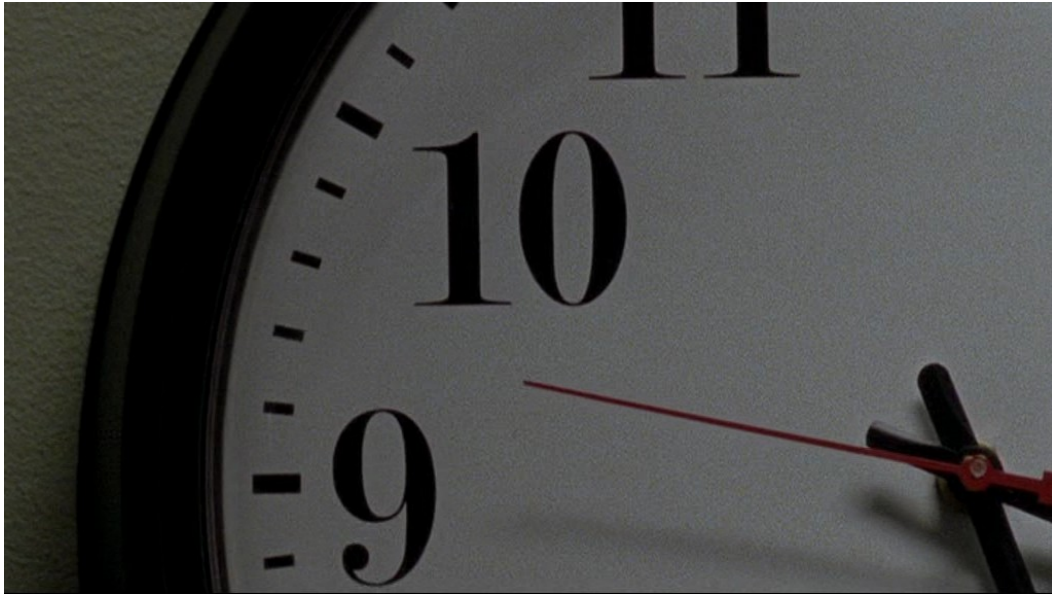
*Illustration 5: Second plan sur une partie différente de l'horloge : le point de vue suit la trotteuse (00:22)*



*Illustration 6: Une fois levée, Beth découvre Atlanta dévastée par la fenêtre (00:26)*



**Planche 134A : série figurale du réveil à l'hôpital : le réveil de Beth au Grady Memorial Hospital dans *Slabtown* (S05E04)**



*Illustration 7: Pendant ce temps, la trotteuse continue sa ronde sur l'horloge murale (00:30)*



*Illustration 8: Après avoir tambouriné à la porte, Beth recule et sort son intraveineuse pour se défendre (00:43)*



*Illustration 9: Une policière et un médecin en uniformes font irruption (00:55)*

**Planche 134B : série figurale du réveil à l'hôpital ; le réveil de Maggie à l'infirmierie de la Colline dans *Go Getters* (S07E05)**



*Illustration 1: Très gros plan sur les yeux fermés de Maggie (00:02)*



*Illustration 2: Ses yeux s'ouvrent légèrement pour laisser passer un regard morne (00:04)*



*Illustration 3: Maggie est complètement réveillée (00:08)*



**Planche 134B : série figurale du réveil à l'hôpital ; le réveil de Maggie à l'infirmérie de la Colline dans *Go Getters* (S07E05)**



*Illustration 4: Plan subjectif oblique sur les fleurs bleues à son chevet (00:11)*



*Illustration 5: élargissement du champ sur Maggie regardant les fleurs avec les yeux gonflés et entrouverts (00:14)*



*Illustration 6: Le médecin de la Colline l'accueille en T-shirt, une déchirure au mur pourrait remplacer l'horloge murale (00:18)*

**Planche 137 : Judith dans *What Comes After* (S09E05), après une ellipse de six ans**



*Illustration 1: Judith dans What Comes After (S09E05 - 45:02)*



*Illustration 2: Judith dans What Comes After (S09E05 - 45:19)*



**Planche 145A : implosion des armes des Sauveurs au début de la bataille finale de *Wrath* (S08E16)**



*Illustration 1: Les Sauveurs s'avancent pour piéger les membres du collectif en contrebas (20:22)*



*Illustration 2: Les Sauveurs mettent en joue les membres du collectif (20:25)*



*Illustration 3: Leurs armes explosent au moment où ils tirent (20:26)*



**Planche 145A : implosion des armes des Sauveurs au début de la bataille finale de *Wrath* (S08E16)**



*Illustration 4: Negan appuie sur la gâchette pour tuer Gabriel (20:27)*



*Illustration 5: Le mécanisme explose et la balle ne part pas (20:27)*



*Illustration 6: Les éclats blessent Negan (20:27)*



**Planche 145B : Gros plans au ralenti sur les visages des walkers dans *Wrath* (S08E16)**



*Illustration 1: Gros plan au ralenti sur le visage d'un walker (00:30)*



*Illustration 2: Gros plan au ralenti sur le visage d'un second walker (00:32)*



*Illustration 3: Gros plan au ralenti sur le visage d'un troisième walker (00:39)*



**Planche 146 : une ellipse de six ans dans un plan de *What Comes After* (S09E05)**



*Illustration 1: L'hélicoptère qui emporte Rick part à l'horizon et la musique qui reprenait celle de la fin du premier épisode s'éteint progressivement (40:20)*



*Illustration 2: Un fondu enchaîné de huit secondes fait croître la végétation*



*Illustration 3: La végétation a cru pendant six années, on va redécouvrir le collectif du point de vue de cinq nouveaux personnages*



Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)



*Illustration 1: Rick avec une traînée de sang d'Abraham sur le visage, les yeux*

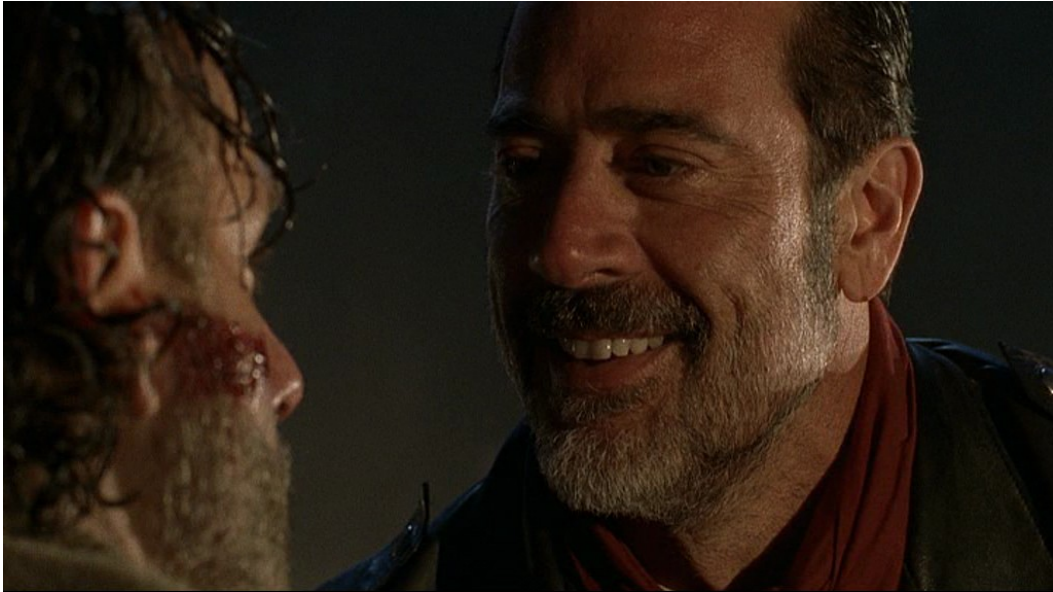


*Illustration 2: Début du plan final : Rick les yeux larmoyants (43:37)*



*Illustration 3: Dernière image de l'épisode : les yeux fuyants et rougis de Rick (43:53)*

Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)



*Illustration 4: Long contre-champ initial (2e plan) en gros-plan sur le visage de Negan (01:17)*



*Illustration 5: Negan traînant Rick pour le soumettre à son joug (02:25)*



*Illustration 6: Panoramique descendant (par rapport à l'image précédente) sur la chair en bouillie de Glenn introduisant le générique (02:44)*



Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)



*Illustration 7: Plan rapproché de Glenn dans ses derniers instants, le crâne enfoncé et un oeil exorbité (17:04)*



*Illustration 8: Réaction horrifiée et défaite de Maggie, son épouse (17:08)*



*Illustration 9: Regard de Rick sur son ami Glenn massacré sous ses yeux avec Sacha, Aaron et Carl en arrière-plan (17:20)*



**Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)**



*Illustration 10: Gros plan sur Daryl regardant le massacre de Glenn (17:50)*



*Illustration 11: Reaction shot de Rosita à la mort de Glenn (17:51)*



*Illustration 12: Maggie baisse les yeux face à ce spectacle insoutenable (17:54)*

**Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)**



*Illustration 13: Reaction shot de Michonne à la mort de Glenn (17:55)*



*Illustration 14: Reaction shot de Sasha à la mort de Glenn (17:57)*



*Illustration 15: Reaction shot de Aaron à la mort de Glenn (17:59)*



Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)



*Illustration 16: Reaction shot de Eugene à la mort de Glenn (18:00)*



*Illustration 17: Reaction shot de Carl à la mort de Glenn (18:02)*



*Illustration 18: Negan fracassant le crâne de Glenn dans une composition à la symétrie macabre (18:09)*

Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)



Illustration 19: Rick hagard après avoir manqué d'être forcé de trancher la main de son fils (32:42)



Illustration 20: Plan d'ensemble de la scène à la levée du jour et de la brume, au départ de Negan (35:48)



Illustration 21: Le regard vide de Rosita au départ des Sauveurs (36:17)



**Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)**



*Illustration 22: La colère froide et mélancolique de Michonne (36:22)*



*Illustration 23: Le regard défait et traumatisé de Eugène (36:29)*



*Illustration 24: Les yeux baissés de Rick, de biais (36:38)*



**Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)**



*Illustration 25: Sacha qui se cache les yeux (36:44)*



*Illustration 26: Le regard levé d'un Aaron traumatisé (36:50)*



*Illustration 27: Le regard baissé et blanc de Carl (36:56)*



**Planche 154 : images de *The Day Will Come When You Won't Be* (S07E01)**



*Illustration 28: La tête baissée de Maggie qui cherche un semblant de contenance (37:04)*



*Illustration 29: Deuxième plan de Rick les yeux baissés, toujours de biais mais de l'autre côté (37:10)*



*Illustration 30: Le collectif brisé après le départ des Sauveurs (37:28)*



Planche 155 : images de *The Well* (S07E02)



*Illustration 1: Morgan fait découvrir le Royaume à Carol en fauteuil roulant pour l'amener à Ezekiel (05:46)*



*Illustration 2: Dans la continuité du plan (par rapport à l'ill.1) les voyant passer devant des enfants suivre un cours dans un kiosque à musique (06:18)*



*Illustration 3: Plan d'ensemble de l'extérieur du Royaume, avec le kiosque à musique réaménagé en salle de classe ouverte à droite (06:30)*



**Planche 155 : images de *The Well* (S07E02)**



*Illustration 4: En travelling latéral dans les couloirs menant à la salle d'audience, Morgan et Carol passent sur le tapis rouge et devant une inscription murale qui dit "L'espoir est l'étoile du nord, laisse le te guider" (07:29)*



*Illustration 5: Le maintien du travelling latéral entre les plans fluidifie le passage d'un couloir à un autre et les voit passer dans la salle d'audience (07:45)*

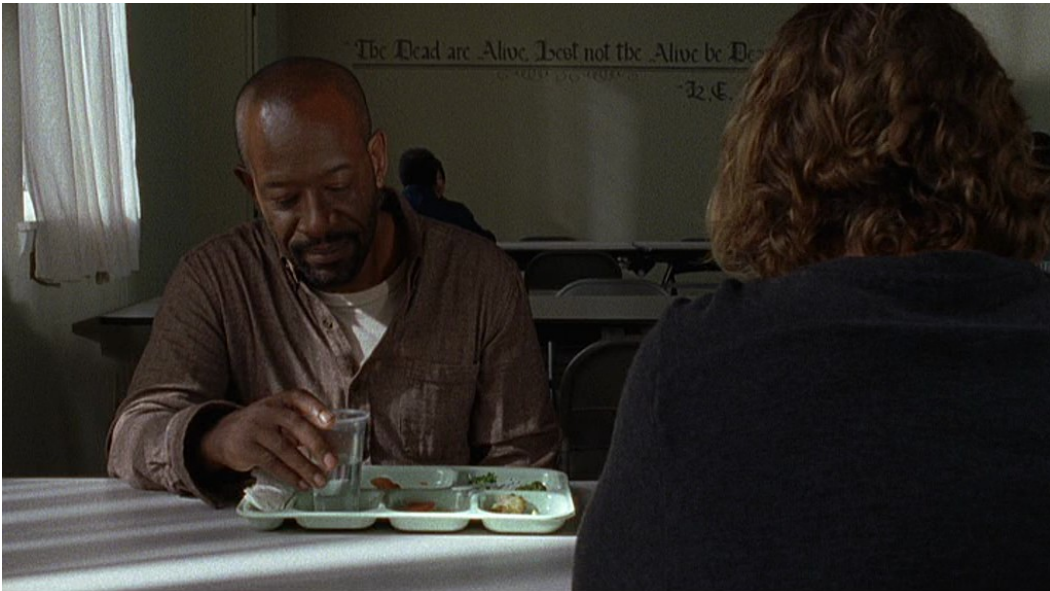


*Illustration 6: Le rugissement de Shiva sous les projecteurs, lance le générique (08:01)*

Planche 155 : images de *The Well* (S07E02)



*Illustration 7: Plan d'ensemble symétrique en courte distance focale de la salle d'audience, avec sièges, projecteurs, toile peinte de château, Jerry avec sa hallebarde à gauche, et Ezekiel et Shiva au centre (08:37)*



*Illustration 8: Plan derrière l'épaule de Ben, qui dialogue avec Morgan, derrière lequel on voit sur le mur l'inscription "Les morts sont vivants, ne laissons pas les vivants êtres morts" (29:33)*



*Illustration 9: Loin des éclairages, Ezekiel retient Carol de partir mourir (38:45)*



**Planche 155 : images de *The Well* (S07E02)**



*Illustration 10: Un plan en pano-travelling de 25 secondes montre Carol et Morgan arriver à la maison où la première élit domicile (40:08)*



*Illustration 11: Après une relation conflictuelle depuis 6A, Carol et Morgan se disent paisiblement au-revoir devant sa nouvelle maison (41:34)*



*Illustration 12: Carol entre dans sa nouvelle maison (43:00)*



Planche 157 : images de *The Cell* (S07E03)

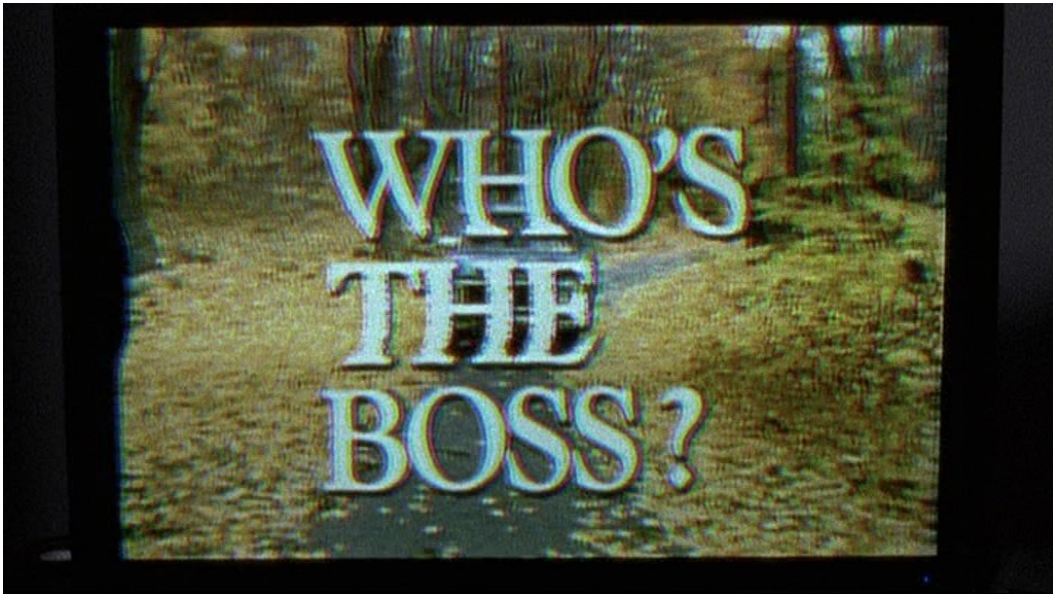


Illustration 1: Premier plan de l'épisode montrant le générique de la série Who's The Boss (00:01)



Illustration 2: Dwight nourrit Daryl, nu dans sa cellule, d'un sandwich infâme (04:05)



Illustration 3: L'enceinte du Sanctuaire: des walkers qui protègent en même temps qu'ils emprisonnent à gauche, l'intérieur à droite (02:19)



Planche 157 : images de *The Cell* (S07E03)



*Illustration 4: Gros plan sur le dépôt des cornichons dans la confection du sandwich de Dwight (01:27)*



*Illustration 5: Gros plan sur le découpage des tomates dans la confection du sandwich de Dwight (01:35)*



*Illustration 6: Plan subjectif de Dwight qui regarde avec satisfaction son sandwich achevé, avec de la salade, des cornichons, de la moutarde, des oeufs et des tomates (02:09)*

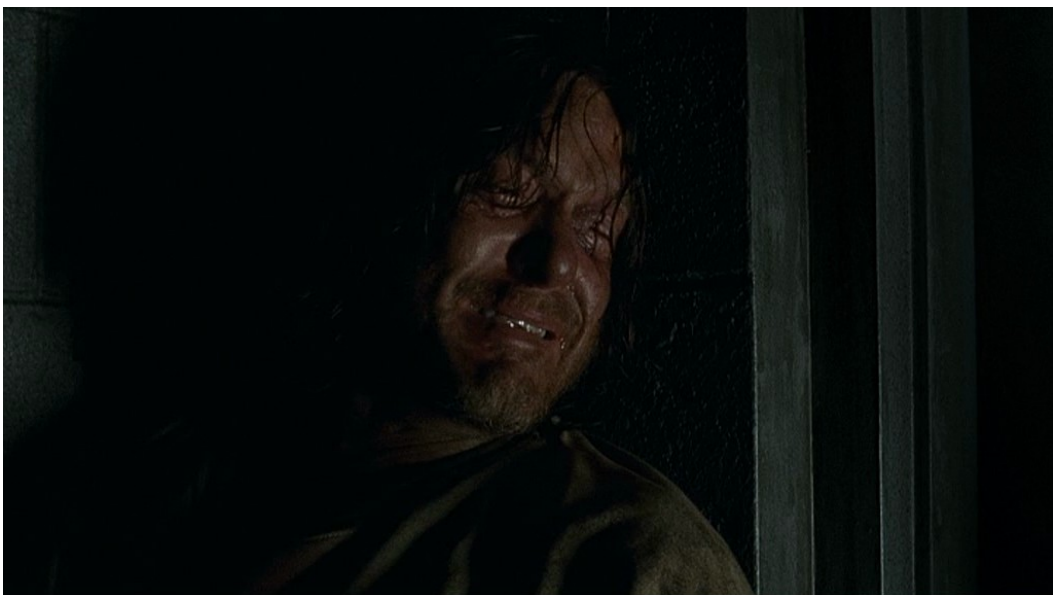
**Planche 157 : images de *The Cell* (S07E03)**



*Illustration 7: Dwight prépare le sandwich de Daryl (03:43)*



*Illustration 8: Daryl forcé d'écouter une musique insupportable dans l'obscurité (05:40)*



*Illustration 9: Daryl pleure suite à un changement de musique et une photo du crâne fracassé de Glenn, dont Negan le rend responsable (32:28)*



Planche 157 : images de *The Cell* (S07E03)



*Illustration 10: Dwight écoute Daryl pleurer pour s'assurer du succès de ses tentatives de le briser (32:39)*



*Illustration 11: Daryl brisé, dormant dans son vomi avec la photo du crâne de Glenn et son sandwich (32:54)*



*Illustration 12: Daryl refuse d'aliéner son identité au système néganien, en plan derrière l'épaule de Negan (38:08)*



Planche 157 : images de *The Cell* (S07E03)



Illustration 13: Daryl retourne à sa cellule à la fin de cet épisode qui n'a fait que tourner à vide (voir ill.2) (38:40)



Illustration 14: Dwight utilise l'arbalète de Daryl devant lui (09:25)



Illustration 15: Dwight utilise une moto avec la veste en cuir de Daryl pour chasser un Sauveur évadé (13:41)



**Planche 158 : images de Service (S07E04)**



*Illustration 1: Plan initial de l'épisode, dont la composition témoigne de l'effet brisant du joug sur le couple Rick/Michonne (00:01)*



*Illustration 2: Un Daryl brisé permet à Negan de rappeler Rick à l'ordre (07:22)*



*Illustration 3: Rick tente de garder contenance face à une ultime humiliation par Negan, jovial, avant qu'il ne parte (46:40)*



**Planche 158 : images de Service (S07E04)**



*Illustration 4: Negan boit la canette récupérée par Denise avant de mourir en 6B (14:26)*



*Illustration 5: Plan subjectif de Negan qui regarde les vidéos d'entretien faites par Deanna lors de l'arrivée de Rick à Alexandria en 5B*



*Illustration 6: Negan compare le Rick hirsute et tribal de l'illustration précédente au chef de banlieue soumis à son joug qu'il est devenu entretemps (15:18)*



**Planche 158 : images de Service (S07E04)**



*Illustration 7: Negan s'extasie devant le lance-roquette qu'Abraham avait péniblement déniché en 6A (25:58)*



*Illustration 8: Un Sauveur détestable humilie Enid, avec, à l'arrière-plan et impuissants, Carl, Rick, Gabriel et Aaron (36:50)*



*Illustration 9: Le Sauveur détestable rend à Enid ses ballons verts (souvenir de Glenn en 6A) en les faisant tomber par terre (37:05)*



**Planche 158 : images de Service (S07E04)**



*Illustration 10: Rick, modèle d'un agenouillement (motif récurrent du bloc) positif et de parentalité curative devant le nouveau lit conjugal (sans matelas (cf ill.1 et 11)), sous le regard dubitatif de Michonne (52:00)*



*Illustration 11: Plan derrière l'épaule de Michonne découvrant les matelas alexandriens en fumée après la visite des Sauveurs (55:51)*



*Illustration 12: Réaction de rage, de frustration et de colère de Michonne devant les matelas (56:00)*



**Planche 158 : images de Service (S07E04)**



*Illustration 13: Gros plan sur une douille (seul reliquat de la razzia des armes par les Sauveurs) ramassée par deux doigts inconnus (56:23)*



*Illustration 14: Plan derrière l'épaule de Rosita montrant Eugène qui lui ouvre la porte (56:39)*



*Illustration 15: Dernier plan de l'épisode derrière l'épaule d'Eugène : Rosita lui demande de lui fabriquer une balle (56:41)*



Planche 159 : images de *Go Getters* (S07E05)



*Illustration 1: En plan derrière l'épaule de Maggie, Sacha sanglote un instant sur les tombes de Glenn et Abraham (03:00)*



*Illustration 2: Maggie pleure un court instant en déposant la montre donnée par Hershel (son père) à Glenn en 2B sur la tombe de ce dernier (03:24)*



*Illustration 3: Jesus dépose des fleurs vertes sur la tombe d'Abraham, avec à l'arrière plan la clôture de la Colline et le tracteur de la scène d'action (04:19)*



**Planche 159 : images de *Go Getters* (S07E05)**



*Illustration 4: Carl tourne le dos à son père dans une composition qui met au premier plan les tenants Alexandriens de la résistance (Carl et Michonne) et les tenants de la soumission (Rick et Aaron) (08:21)*



*Illustration 5: Enid et Carl en route pour la Colline, sur des rollers trouvés en chemin : Enid aide Carl à garder l'équilibre (23:19)*



*Illustration 6: Moment de légèreté insouciante des adolescents amoureux en rollers (23:35)*



Planche 159 : images de *Go Getters* (S07E05)



*Illustration 7: Plan derrière l'épaule de Maggie, découvrant Enid qui, en hommage à Glenn (cf Service ill.8-9), a malencontreusement placé les ballons verts sur la tombe d'Abraham en arrivant (38:20)*



*Illustration 8: Gregory, au centre de l'image, face à Simon, entourés de Sauveurs dans le manoir de la Colline (24:18)*



*Illustration 9: Simon et Gregory admirent une peinture de général de guerre (26:17)*



Planche 159 : images de *Go Getters* (S07E05)



*Illustration 10: Contraste entre Gregory, mal à l'aise, esquissant un sourire contrit, et Simon, avec son sourire franc et dérangeant (28:35)*



*Illustration 11: Simon, au centre, obtient de Gregory qu'il s'agenouille (motif de l'agenouillement en 7A), composition en miroir à ill.8 qui déplace la centralité du pouvoir de Gregory à Simon*



*Illustration 12: Plan derrière l'épaule de Gregory, qui confronte Jesus, Maggie et Sacha à la sortie de placard des deux dernières (35:15)*



Planche 159 : images de *Go Getters* (S07E05)



*Illustration 13: Maggie, Jesus et Sasha regardent les Sauveurs partir par la fenêtre du manoir (36:38)*



*Illustration 14: Maggie prononce le benedicite avec Enid et Sasha après le départ des Sauveurs (40:50)*



*Illustration 15: Désacousmatisation des frottements : fumant le cigare d'Abraham, Sacha aiguisse son couteau*

**Planche 159 : images de *Go Getters* (S07E05)**



*Illustration 16: En plan derrière l'épaule de Jesus, Carl en passager clandestin du même camion de ravitaillement du Sanctuaire (dernier plan ) (41:55)*



*Illustration 17: Mise en scène des Sauveurs pour effrayer les habitants de la Colline en plan derrière l'épaule de Sacha (16:49)*



*Illustration 18: Maggie écrase le véhicule bruyant des Sauveurs avec un gros tracteur pour couper court à l'arrivée des walkers (19:07)*



Planche 161 : images de *Swear* (S07E06)



*Illustration 1: Tara essaie de désarmer la situation alors qu'elle est en joue de toutes parts (15:38)*



*Illustration 2: En joue pour la énième fois de l'épisode et essoufflée, Tara reprend sa respiration plutôt que de lever les mains (35:01)*



*Illustration 3: Tara s'énerve de l'insistance des habitantes des Bords de mers à la réclusion (35:30)*



Planche 161 : images de *Swear* (S07E06)



*Illustration 4: Premier plan de l'épisode qui montre en réalité les frontières des Bords de mer : l'eau qui entoure l'île (00:02)*



*Illustration 5: Le débat entre Heath et Tara est mis en scène par un champ-contre-champ avec un déplacement d'angle de prises de vues assez faible mais qui les sépare soigneusement (03:47)*



*Illustration 6: Contre-champ sur Tara (voir légende ill.5)*



**Planche 161 : images de Swear (S07E06)**



*Illustration 7: Tara est échouée dans l'île des Bords de mer, sauvée par Cindy (au centre) de Rachel (à gauche) qui veut la tuer par précaution (01:14)*



*Illustration 8: Tara est attachée à un radiateur, face à Natania (au centre de l'image), dirigeante des Bords de mer, Cathy (à droite) et Beatrice (au fond à gauche) (19:49)*



*Illustration 9: Toujours prisonnière, Tara est provisoirement libérée le temps d'un dîner aux chandelles avec Natania, Cathy, Cindy et Beatrice (25:44)*



**Planche 161 : images de Swear (S07E06)**



*Illustration 10: Adieux en apparence diplomatiques entre Tara et Natania (29:39)*



*Illustration 11: Tara se retrouve de nouveau en joue par Beatrice qui devait normalement la raccompagner à Alexandria (32:53)*



*Illustration 12: Avant de tuer Tara, Beatrice, submergée d'émotions, lui raconte la sombre histoire de leur communauté avec les Sauveurs (33:50)*



Planche 161 : images de *Swear* (S07E06)



*Illustration 13: Tara marchant dans les marais, en route pour Alexandria (43:27)*



*Illustration 14: Bateau échoué sur la route du retour de Tara, qui sert comme image associée au nom de son interprète ajoutée au générique parmi les membres du casting principal en 7A (43:44)*



*Illustration 15: Bobblehead de médecin, qui rappelle Denise, la petite-amie de Tara qu'elle ne sait pas encore morte (44:38)*



**Planche 161 : images de Swear (S07E06)**



*Illustration 16: Réaction de Tara lorsque bouge la tête du bobblehead (44:41)*



*Illustration 17: Arrivée radieuse de Tara à Alexandria au terme de son voyage (45:59)*



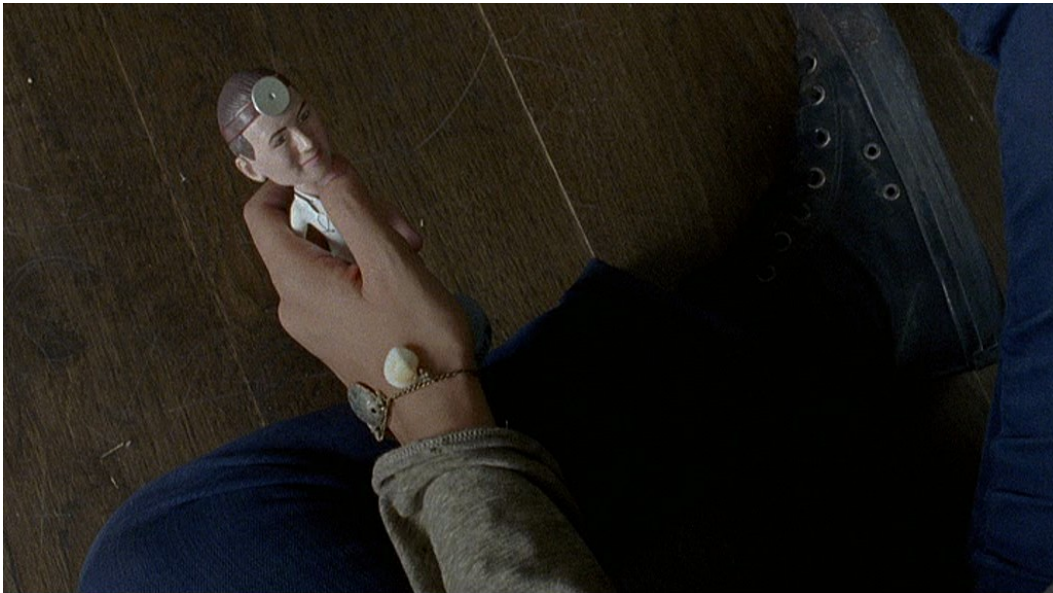
*Illustration 18: Plan derrière l'épaule de Tara montrant le visage d'Eugène qui l'accueille à l'arrivée (46:05)*



**Planche 161 : images de Swear (S07E06)**



*Illustration 19: Scission entre les deux personnages à l'entrée des murs d'Alexandria avant de consommer le retour de Tara (46:10)*



*Illustration 20: Après une ellipse (cf ill.19), plan subjectif de Tara qui montre son tiraillement entre deux fidélités : le bobblehead pour Denise (Alexandria) et le bracelet de coquillages offert par Cindy (Bords de mer) (46:13)*



*Illustration 21: écart expressif de profondeur de champ entre Rosita et Tara, la seconde refusant de révéler à la première l'existence des Bords de mers (46:33)*



**Planche 163 : images de *Sing Me A Song* (S07E07)**



*Illustration 1: (de l'avant à l'arrière-plan) Spencer, Gabriel et Eugène regardent Rosita ouvrir la porte d'Alexandria avec grande profondeur de champ (13:23)*



*Illustration 2: Plan derrière l'épaule de Sherry (ex-épouse de Dwight) avec Daryl qui se retourne pour la regarder (avant qu'elle ne permette son évacion dans l'épisode) et Dwight qui emmène Daryl dans sa cellule (20:59)*



*Illustration 3: Long plan avec variation de netteté sur les visages de Gabriel et Spencer en plein dialogue (23:33)*

Planche 163 : images de *Sing Me A Song* (S07E07)



*Illustration 4: Avec une rationalité pragmatique, Eugène tente de calmer les ardeurs de Rosita en lui expliquant vainement l'inutilité de sa rébellion (41:33)*



*Illustration 5: Dans l'usine, plan derrière l'épaule d'Eugène qui se fait brutaliser par Rosita, désespérée, qui veut qu'il lui fabrique une balle (42:35)*



*Illustration 6: En fumant une cigarette dans un couloir du Sanctuaire, Sherry et Dwight tergiversent sur leur choix de se soumettre à Negan (44:17)*



Planche 163 : images de *Sing Me A Song* (S07E07)



*Illustration 7: Michonne force une Sauveuse anonyme à la conduire à Negan pour se venger (50:20)*



*Illustration 8: Aaron regarde Rick peu confiant devant une entreprise dangereuse pour ramener des armes aux Sauveurs (56:18)*



*Illustration 9: Spencer, confiant en ses aptitudes à prendre les rênes d'Alexandria à Rick, Rosita, résolue, et Eugène, contrit, devant l'entrée d'Alexandria (58:41)*



**Planche 163 : images de Sing Me A Song (S07E07)**



*Illustration 10: Plan en plongée derrière les épaules de Negan et Carl devant les membres du Sanctuaire agenouillés (12:14)*



*Illustration 11: Carl et Negan arrivent dans le harem de ce dernier (14:23)*



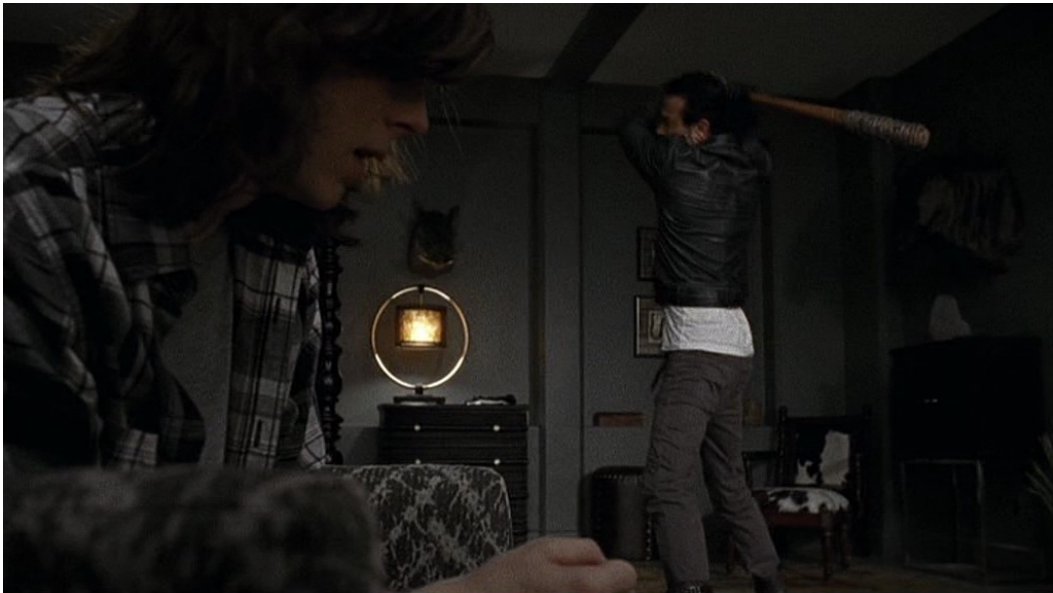
*Illustration 12: Carl et Negan en pleine discussion dans la chambre de ce dernier (26:53)*



Planche 163 : images de *Sing Me A Song* (S07E07)



*Illustration 13: Carl, humilié par Negan, qui le force à retirer son cache-œil (28:30)*



*Illustration 14: Pendant que Carl entonne une chanson d'une voix chevrotante, Negan (qui l'y a forcé) mime des coups de battes à l'arrière-plan (32:09)*



*Illustration 15: Negan (en haut à gauche) rappelle l'importance des règles avant de brûler le visage de Mark, attaché au centre du plan (34:32)*

Planche 163 : images de *Sing Me A Song* (S07E07)



*Illustration 16: En arrivant à Alexandria, Negan torture psychologiquement Olivia, en pleurs et en colère, sous les yeux de Carl (52:09)*



*Illustration 17: Gros plan sur les pieds de Negan qui teste la moquette d'une chambre des Grimes (53:58)*



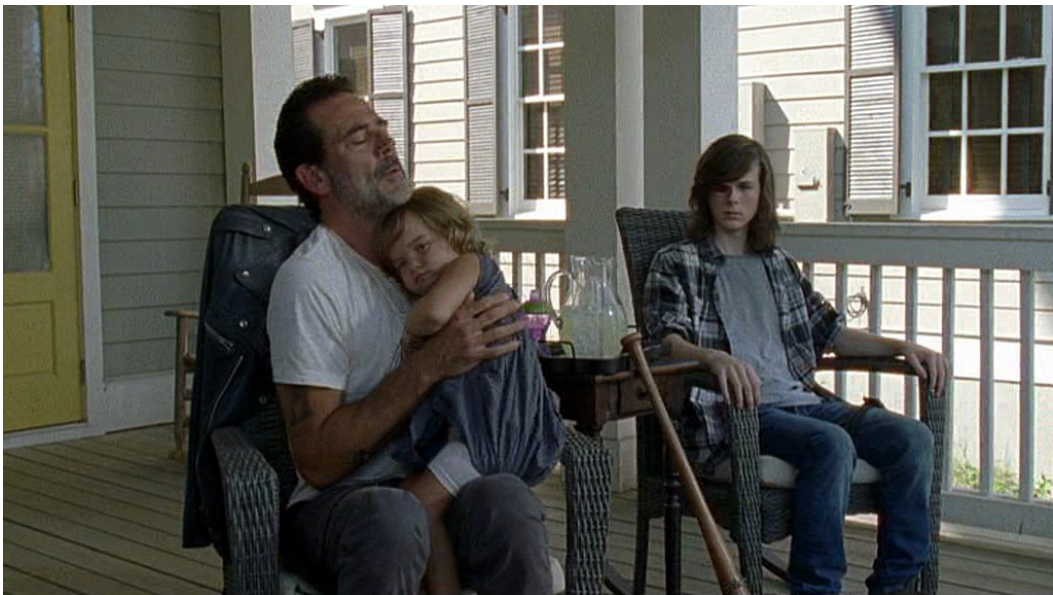
*Illustration 18: Negan essaie un robinet sous le regard fermé de Carl (54:06)*



Planche 163 : images de *Sing Me A Song* (S07E07)



*Illustration 19: Negan découvre avec joie l'existence de Judith sous le regard inquiet de Carl (54:52)*



*Illustration 20: Negan profite d'une limonade sur le porche des Grimes avec Judith sur ses genoux et Carl à ses côtés (59:19)*



*Illustration 21: Sans rupture de plan avec l'illustration précédente, dernière image de l'épisode, où Negan embrasse joyialement le front de Judith (59:41)*



Planche 163 : images de *Sing Me A Song* (S07E07)



*Illustration 22: Negan affirme son autorité sur Amber (une de ses épouses) sous le regard de Carl, flou à l'arrière-plan (18:28)*



*Illustration 23: En arrivant dans le harem, Dwight (net à l'arrière-plan) découvre Sherry (son ex-femme) et Negan s'embrasser, flous au premier plan (19:41)*



*Illustration 24: Negan parle à Dwight, sous le regard de Daryl et Carl (20:34)*



**Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)**



*Illustration 1: Maggie se recueille sur la tombe de Glenn (00:02)*



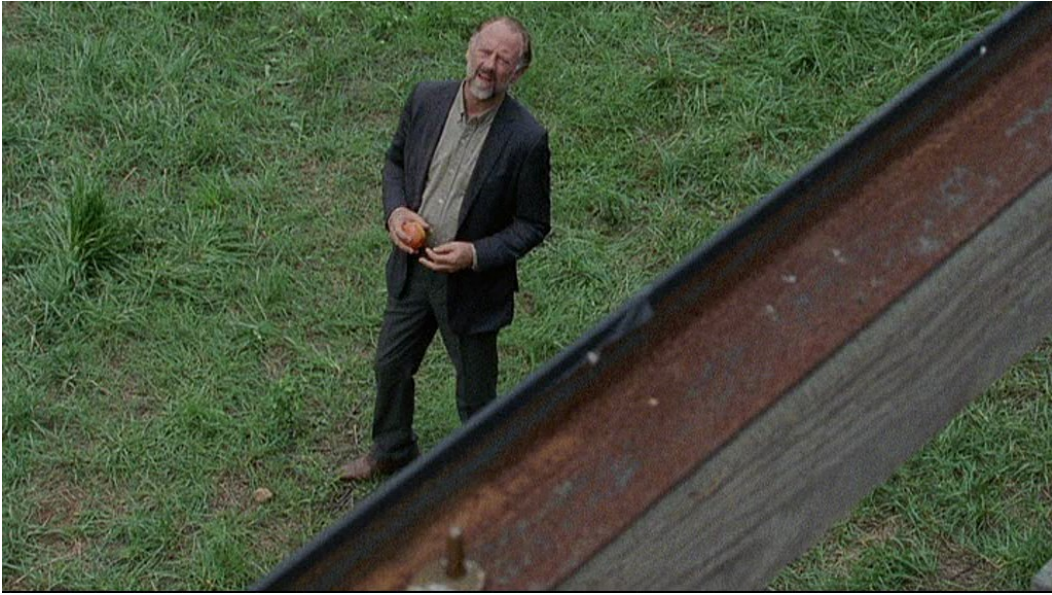
*Illustration 2: Maggie monte aux remparts de la Colline (00:38)*



*Illustration 3: Maggie surveille en haut des remparts (00:51)*



**Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)**



*Illustration 4: Plan subjectif de Maggie, qui est dérangée par Gregory, pris de haut en plongée, mesquin, qui arrive avec une pomme (00:58)*



*Illustration 5: Grâce au soutien d'Eduardo, Maggie mange la pomme que tenait Gregory (02:15)*



*Illustration 6: Scène itérative 2 : reprise de la composition de l'illustration 1 avec Maggie dans un haut plus clair et une position moins prostrée (53:37)*



**Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)**



*Illustration 7: De nouveau sur les remparts, Maggie est submergée d'émotions en voyant les membres d'Alexandria arriver (54:17)*



*Illustration 8: Plan derrière l'épaule de Maggie qui accueille Rosita, Carl, Michonne, Tara et Rick aux portes de la Colline (54:30)*



*Illustration 9: Fin de l'embrassade entre Maggie et Rick, alors que ce dernier est submergé d'émotions en apercevant Daryl (55:15)*



**Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)**



*Illustration 10: Plan rapproché de l'embrassade spontanée et affectueuse entre Rick et Daryl (55:27)*



*Illustration 11: plan derrière l'épaule de Sacha d'un échange de regards paisible avec Rosita, les deux étant auparavant rivales amoureuses (55:42)*



*Illustration 12: Embrassade entre Sacha et Michonne (55:47)*



Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)



*Illustration 13: Embrassade entre Tara et Daryl (55:53)*



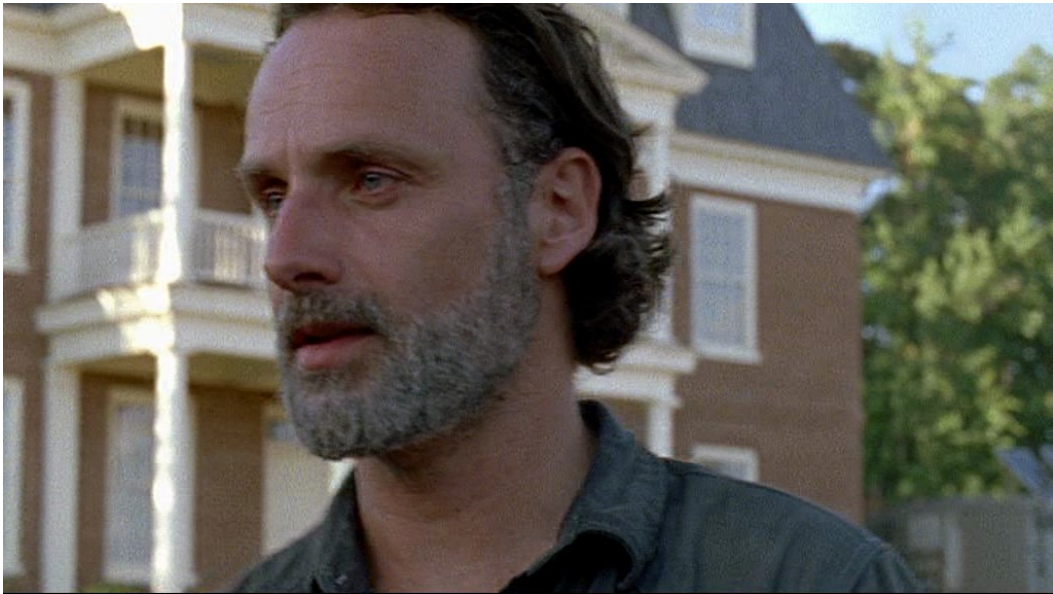
*Illustration 14: Embrassade entre Michonne et Daryl (56:03)*



*Illustration 15: Plan rapproché de Daryl derrière l'épaule de Rick (56:27)*



**Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)**



*Illustration 16: Plan rapproché de Rick, confiant et se détournant de Daryl pour regarder les autres (56:28)*



*Illustration 17: Plan rapproché de Michonne, qui a retrouvé calme et contenance (56:30)*



*Illustration 18: Plan rapproché de Carl, les yeux levés avec un léger sourire (56:32)*



**Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)**



*Illustration 19: Plan rapproché de Rosita, avec un léger sourire (56:35)*



*Illustration 20: Plan rapproché de Sacha avec un air mélancolique (56:37)*



*Illustration 21: Plan rapproché de Enid qui baisse les yeux, comme par pudeur d'un sourire trop franc (56:41)*



**Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)**



*Illustration 22: Le sourire simple et franc de Tara (56:42)*



*Illustration 23: Jesus, les yeux levés et l'air sérieux (56:45)*



*Illustration 24: Le regard franc et limpide de Maggie avec la casquette usée de Glenn (56:49)*



**Images de *Hearts Still Beating* (S07E08)**



*Illustration 25: Dernier plan de l'épisode, les montrant marcher tous les dix de manière synchronisée (57:14)*

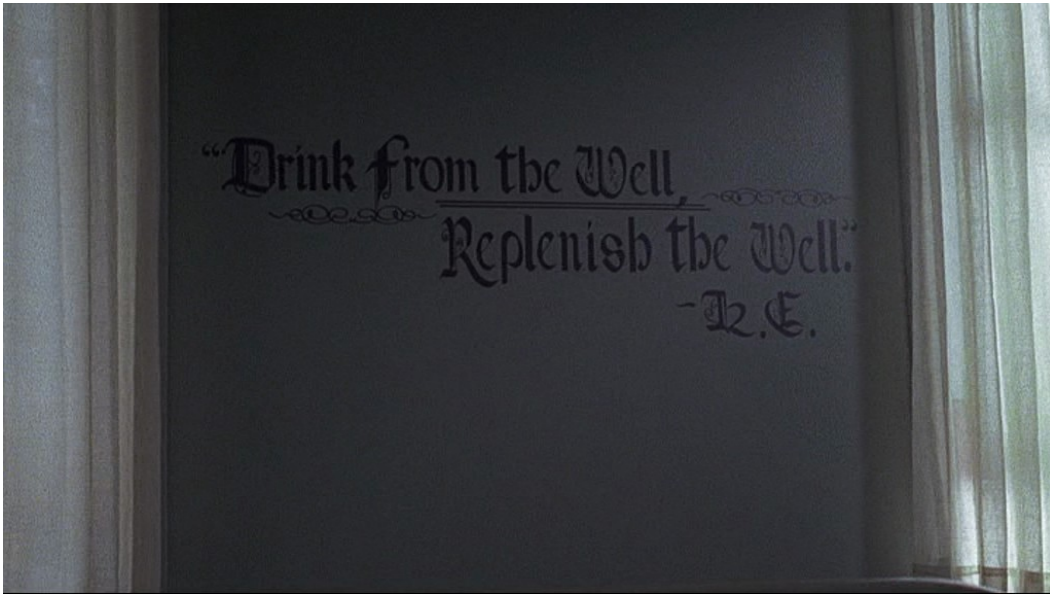


*Illustration 26: Spencer, violemment étripé par Negan devant les Alexandriens à l'arrière-plan (42:03)*



*Illustration 27: Rick et Michonne se construisent dans la cellule construite par Morgan en 6B pour poser la nouvelle direction consensuelle (52:40)*

**Planche 172 : le titre et le récapitulatif initial de *The Well* (S07E02)**



*Illustration 1: Maxime d'Ezekiel qui apparaît entre les fenêtres de la chambre de Carol dans The Well (S07E02 - 19:38)*



*Illustration 2: Dans le récapitulatif initial, Carol quitte Alexandria dans une voiture hérissée de barres de fer (The Well (S07E02 – 00:04 - source internet pour le récapitulatif)*



*Illustration 3: Mitrillée par des Sauveurs, la roue de la voiture de Carol éclate dans le récapitulatif initial de The Well (S07E02 – 00:04. source internet)*



**Planche 172 : le titre et le récapitulatif initial de *The Well* (S07E02)**



*Illustration 4: Gros plan initial en travelling latéral et ascendant suivant l'avancée du convoi et montrant ici la roue (The Well (S07E02 - 00:06))*



*Illustration 5: fin de l'ascension du plan initial sur le visage de Carol inconsciente dans la carriole (The Well (S07E02 - 00:20))*



*Illustration 6: Plan d'ensemble sur le convoi qui emmène Carol au Royaume (The Well (S07E02 - 00:26))*



**Planche 174A : séquence pré-générique de *Bury Me Here* (S07E13)**



*Illustration 1: Premier plan de la séquence pré-générique montrant la porte arrière fermée d'une remorque vue depuis l'intérieur (00:02)*



*Illustration 2: Premier plan : Diane ouvre les porte de la remorque : nous sommes au Royaume, Morgan tourne le dos à l'arrière-plan (00:08)*



*Illustration 3: Plan 2 : Jerry pose une cagette en bois au milieu (00:12)*



Planche 174A : séquence pré-générique de *Bury Me Here* (S07E13)



Illustration 4: Plan 3: Alvaro sangle la caisse (00:18)



Illustration 5: Plan 4: Daniel pose un melon dans la caisse (00:24)



Illustration 6: Plan 5 : Ezekiel se recueille sur le melon fatidique (00:27), Richard est apparu ; lui et Morgan le regardent.



**Planche 174A : séquence pré-générique de *Bury Me Here* (S07E13)**



*Illustration 7: D'un simple geste, Ezekiel ordonne la fermeture des portes du camion (00:33)*



*Illustration 8: Alvaro et Diane ferment les portes (00:35)*



*Illustration 9: Le melon fatidique est installé avant le générique (00:40)*

**Planche 174B : fonction interprétative de The Well (S07E02)**



*Illustration 1: à l'arrière-plan, le panneau EXIT au-dessus d'une sombre sortie sépare Carol de la corbeille de fruits que lui propose Jerry (10:39)*



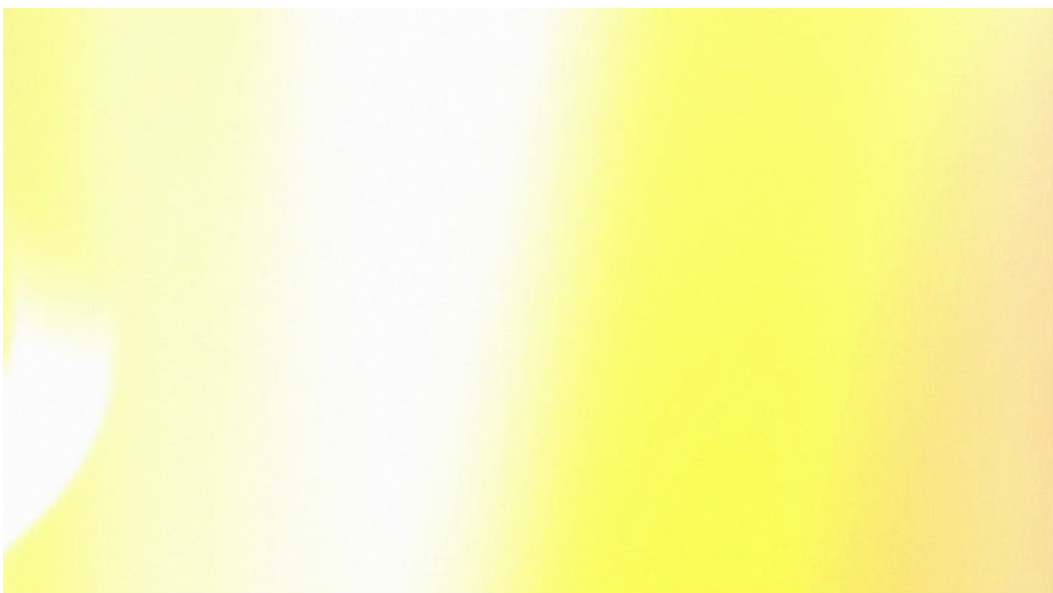
**Planche 177 : bouclage de *What Happened and What's Going On* (S05E09)**



*Illustration 1: Plan initial, rapproché sur une pelle en train de creuser de la terre (00:06)*



*Illustration 2: Gros plan d'un petit tableau de maison sur une table de chevet qui reviendra à la fin de la séquence prégénérique (00:20)*



*Illustration 3: Effet (postproduction) de détérioration de la bande filmique qui sert de raccord entre les ill. 2 et 4 (00:26)*



**Planche 177 : bouclage de *What Happened and What's Going On* (S05E09)**



*Illustration 4: Plan subjectif de Tyreese en prolepse interne à l'épisode montrant le paysage défilé par la fenêtre (00:35)*



*Illustration 5: Image de Maggie en train de pleurer suite à la mort de Beth dans l'épisode précédent (00:39)*



*Illustration 6: Prolepse interne à l'épisode depuis l'entrée de la maison de Noah (00:40)*





*Illustration 7: Plan rapproché sur Noah en train de pleurer (00:43)*



*Illustration 8: Plan obstrué montrant des personnages écouter le père Gabriel prononcer un éloge funèbre au pied d'un saule pleureur (00:48)*



*Illustration 9: Plan en caméra portée qui suit Glenn et Rick trouver une voiture pour quitter Atlanta ou l'ancienne communauté de Noah (00:58)*



**Planche 177 : bouclage de *What Happened and What's Going On* (S05E09)**



*Illustration 10: Gros plan fixe (sur une suite de trois plans) sur une des photos des frères jumeaux de Noah qui causent la mort de Tyreese (01:01)*



*Illustration 11: Analepse qui montre l'enceinte de la prison (saison 3) avec un effet sépia presque monochrome (01:09)*



*Illustration 12: Dialogue entre Rick et Noah sur la direction à prendre après la mort de Beth (01:14)*



Planche 177 : bouclage de *What Happened and What's Going On* (S05E09)



Illustration 13: Gros plan sur des impacts de balles dans une vitre de voiture (01:31)



Illustration 15: Analepse qui ramène à la saison 3 en montrant Woodbury vide et bien entretenue (01:35)



Illustration 14: Plan informatif sur la direction après la mort de Beth, avec Rick, Eugene et Noah, parlant des précautions pour approcher l'ancienne communauté de ce dernier (01:38)



**Planche 177 : bouclage de *What Happened and What's Going On* (S05E09)**



*Illustration 16: Effet de détérioration de pellicule d'une image (flou et retournement de l'illustration suivante) (01:58)*



*Illustration 17: Prolepse interne à l'épisode montrant un squelette dans une forêt (01:59)*



*Illustration 18: Prolepse interne à l'épisode montrant un soleil peint sur le bitume dans la communauté dévastée de Noah (02:04)*



**Planche 177 : bouclage de *What Happened and What's Going On* (S05E09)**



*Illustration 19: Plan informant de l'arrivée de l'équipe en Caroline du Sud (panneau encore masqué par le fourgon devant) (02:10)*



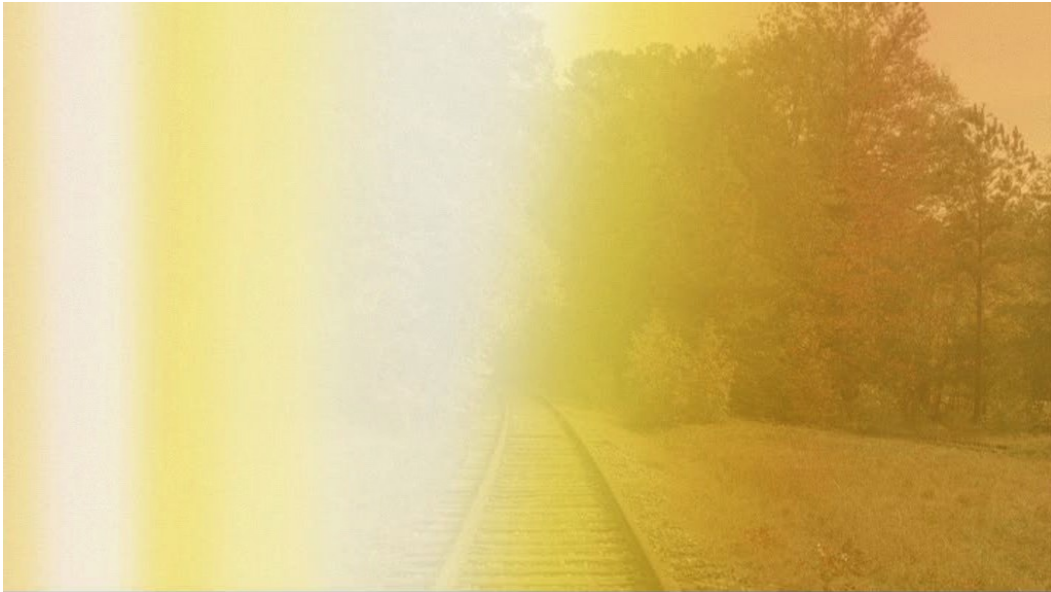
*Illustration 20: Plan rapproché de Judith (02:17)*



*Illustration 21: Décadrement de voitures à l'abandon et striées de balles (02:20)*



**Planche 177 : bouclage de *What Happened and What's Going On* (S05E09)**



*Illustration 22: Effet de détérioration qui fait le raccord pour introduire le plan de l'illustration suivante (02:27)*



*Illustration 23: Analepse sur les rails empruntés par le collectif en 4B (02:28)*



*Illustration 24: Plan à longue distance focale sur la tombe que les pelletées de terre emplissent (02:33)*



**Planche 177 : bouclage de *What Happened and What's Going On* (S05E09)**



*Illustration 25: Prolepse interne à l'épisode d'une hallucination de Tyreese montrant Lizzie et Mica, mortes pendant 4B (02:35)*



*Illustration 26: Prolepse interne à l'épisode en gros plan décadré sur le tableau de l'ill.2, par terre, se recouvrant du sang de Tyreese (03:05)*



*Illustration 27: À la fin de l'épisode, gros plan sur la pelle retournant la terre, reprenant l'ill.1 (39:22)*



**Planche 177 : bouclage de *What Happened and What's Going On* (S05E09)**



*Illustration 28: Plan rapproché sur le visage de Tyreese partiellement recouvert d'un drap blanc, informant que c'est lui qui est mis en terre dans la séquence pré-générique (39:26)*



*Illustration 29: Le père Gabriel et Sacha, la soeur de Tyreese, au pied de la tombe, à travers les branches du saule pleureur (40:20)*



*Illustration 30: Plan final de l'épisode à travers les branches sur la croix de la sépulture de Tyreese, affublée de son caractéristique couvre-chef (40:53)*



**Planche 181 : Carol voit les walkers comme des vivants (*The Well* (S07E02))**



*Illustration 1: Plan rapproché au niveau de la poitrine sur Carol qui s'est réveillée en tombant de la carriole (01:27)*



*Illustration 2: Plan subjectif surexposé, du point de vue de Carol (01:30)*



*Illustration 3: Plan rapproché au niveau du buste sur le visage de Carol (01:34)*



**Planche 181 : Carol voit les walkers comme des vivants (*The Well* (S07E02))**



*Illustration 4: Reprise de la composition du plan de l'ill.2 avec une jeune femme en habits propres et intacts au centre de l'image (01:36)*



*Illustration 5: Plan rapproché au niveau du cou sur le visage de Carol, par rapport à ill.1 et ill.3 (01:39)*



*Illustration 6: Reprise de la composition de l'ill.4, sauf que la jeune femme, qui s'est rapprochée, est une walker en vêtements tâchés (01:41)*



**Planche 181 : Carol voit les walkers comme des vivants (*The Well* (S07E02))**



*Illustration 7: Après avoir fui le convoi, Carol passe devant la maison où elle élira domicile à la fin de l'épisode (02:18)*



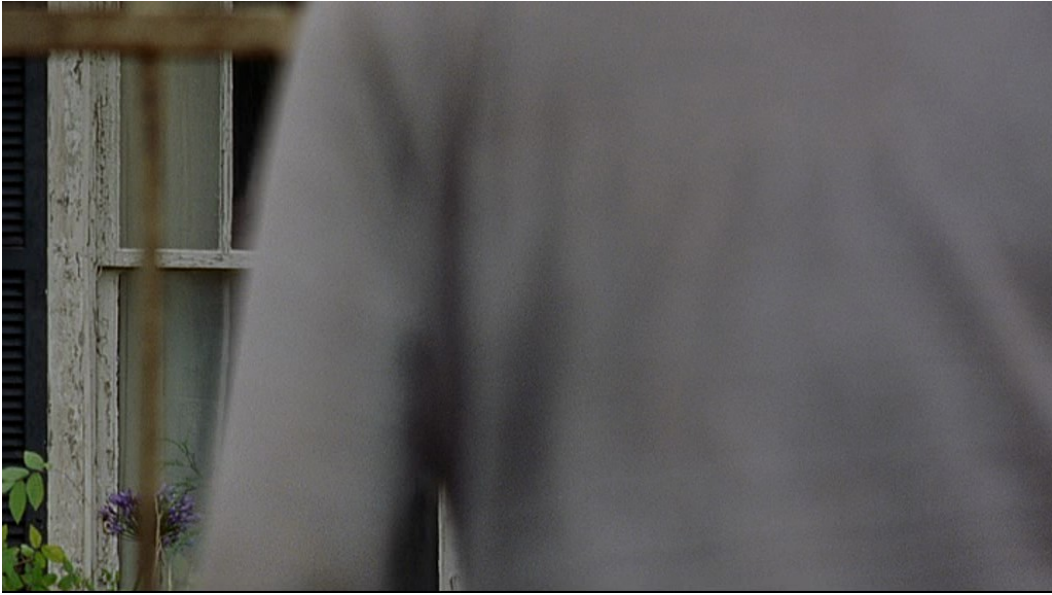
*Illustration 8: Après avoir vu une femme âgée la saluer à la fenêtre, Carol s'arrête (02:26)*



*Illustration 9: Plan derrière l'épaule de Carol montrant la femme âgée lui faire signe de l'inviter à la rejoindre (02:27)*



**Planche 181 : Carol voit les walkers comme des vivants (*The Well* (S07E02))**



*Illustration 10: Un léger mouvement du corps de Carol obstrue la femme âgée pendant une seconde par rapport à l'illustration précédente (02:28)*



*Illustration 11: Quand son corps reprend la position initiale de l'ill.9, la femme âgée se révèle être une walker (02:29)*



*Illustration 12: Essayant de repartir, Carol se trouve acculée à la grille de la maison par l'arrivée de plusieurs walkers (02:46)*



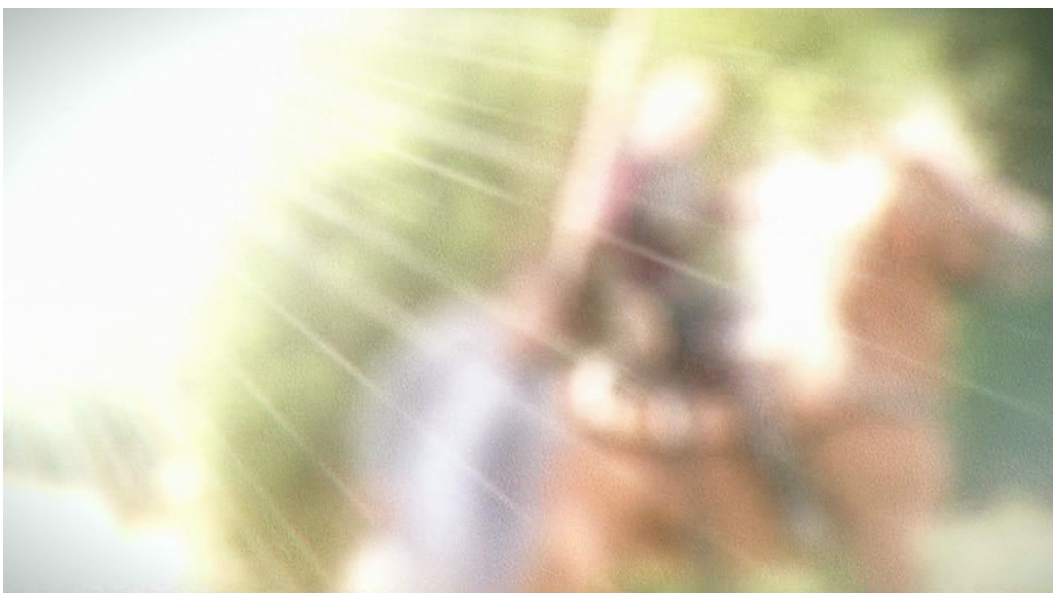
**Planche 181 : Carol voit les walkers comme des vivants (*The Well* (S07E02))**



*Illustration 13: Suite à l'arrivée encore salvatrice de cavaliers du Royaume et de Morgan, très gros plan sur les yeux de Carol (03:07)*



*Illustration 14: Une cavalière du Royaume enfonce une lance dans le crâne d'un walker (03:11)*



*Illustration 15: Pendant une fraction de, l'image est fortement surexposée (03:11)*



**Planche 181 : Carol voit les walkers comme des vivants (The Well (S07E02))**



*Illustration 16: Lorsqu'elle reprend l'exposition de l'ill.14 et la lance sort du crâne, le walker est devenu un jeune homme en vêtements propres (03:11)*



*Illustration 17: Très gros plan sur les yeux de Carol, reprenant la composition de l'ill.13 (03:12)*



*Illustration 18: Plan subjectif avec netteté sur une walker, au centre, qui se prend une lance dans le crâne (03:15)*



**Planche 181 : Carol voit les walkers comme des vivants (*The Well* (S07E02))**



*Illustration 19: Surexposition de l'image pendant une fraction de seconde (03:16)*



*Illustration 20: En retombant après avoir été achevée par la lance, la walker est devenue une jeune femme bien habillée (03:16)*



*Illustration 21: troisième très gros plan sur les yeux de Carol (03:20)*



**Planche 181 : Carol voit les walkers comme des vivants (*The Well* (S07E02))**



*Illustration 22: Avec un ralenti accentué, Morgan enfonce son bo dans le crâne d'un walker (03:23)*



*Illustration 23: Surexposition de l'image (03:26)*



*Illustration 24: Au retrait du bo, le walker a repris l'apparence du jeune homme qu'il était (03:27)*

**Planche 182 : le motif de la grenade dans *The Well* (S07E02)**



*Illustration 1: Au premier plan, Jerry se saisit de la corbeille à fruits ; obstrué à l'arrière-plan, se trouve Ezekiel (10:34)*



*Illustration 2: En surjouant la naïve, Carol refuse poliment de saisir un fruit dans la coupe que lui tend Jerry, avec une grenade en haut de la coupe (10:58)*



*Illustration 3: L'enceinte du Royaume est composée de débris compactés dans des cages (17:06)*



**Planche 186A : Carol et les motifs de l'incinération de 5A à 7A**



*Illustration 1: Fin de séquence pré-générique montrant Carol arriver à la prison, détruite (analepse renvoyant à la saison 4), dans Consumed (S05E06 - 03:15)*



*Illustration 2: Déplacement du point de netteté sur le pare-brise : le mirador en flammes dans le reflet lui brûle le visage (Consumed (S05E06 - 03:21))*



*Illustration 3: Floue à l'arrière-plan, Carol est cette fois consommée par la flamme du briquet de Daryl (Consumed (S05E06 - 35:50))*

**Planche 186A : Carol et les motifs de l'incinération de 5A à 7A**



*Illustration 4: Carol est recouverte d'une bouffée de fumée par Daryl (Consumed (S05E06 - 35:52))*



*Illustration 5: Déplacement de la netteté sur le visage de Carol encore enfumé (Consumed (S05E06 - 35:53))*



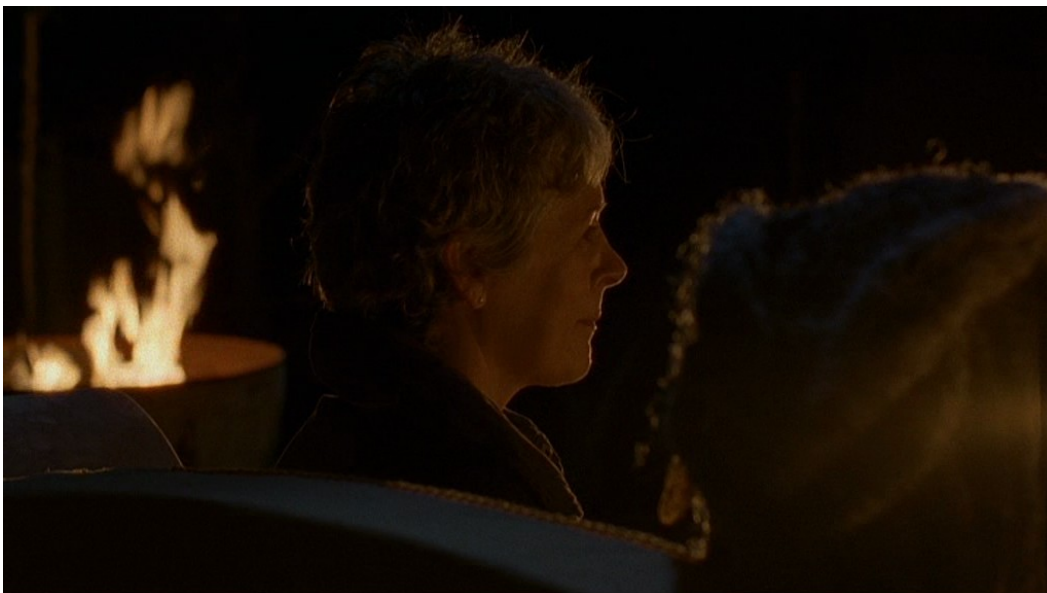
*Illustration 6: Le cendrier de Carol sur la balancelle grinçant à la fin de la lecture de sa lettre d'adieu aux Alexandriens dans Twice as Far (S06E14 - 40:21)*



**Planche 186A : Carol et les motifs de l'incinération de 5A à 7A**



*Illustration 7: Ezekiel allume un feu dans un tonneau dans The Well (S07E02 - 32:41)*



*Illustration 8: Ce plan pourrait indiquer que son association à l'incinération est passée (The Well (S07E02 - 37:19))*



*Illustration 9: Carol alimente un feu pour se réchauffer (The Well (S07E02 - 43:30))*

**Planche 186B : le contraste entre la découverte de communautés utopiques,  
entre *Walk With Me* (S03E03) et *The Well* (S07E02)**



*Illustration 1: Plan rapproché sur le Gouverneur assis à la lumière bleue des néons à la fin de Walk With Me (S03E03 - 40:39)*



*Illustration 2: Sur son fauteuil, le Gouverneur regarde des têtes de walkers dans des aquariums (Walk With Me (S03E03 - 40:46))*



*Illustration 3: Éclairé à la chaude lumière du feu, Ezekiel sur son canapé rappelle Carol à la vie dans The Well (S07E02 - 38:28)*



**Planche 187 : aikido de *Here's Not Here* (S06E04) à *The Well* (S07E02)**



*Illustration 1: Dans sa cellule, Morgan regarde Eastman sauver sa chèvre en maniant le bo (Here's Not Here (S06E04 - 13:52))*



*Illustration 2: Plan subjectif de Morgan observant Eastman s'entraîner au bo (Here's Not Here (S06E04 - 15:10))*



*Illustration 3: Pendant qu'Eastman s'entraîne, Morgan prépare son évasion (Here's Not Here (S06E04 - 15:11))*



**Planche 187 : aikido de *Here's Not Here* (S06E04) à *The Well* (S07E02)**



*Illustration 4: Dans sa cellule, Morgan regarde le livre de Morihei Ueshiba à ses pieds (Here's Not Here (S06E04 - 28:41))*



*Illustration 5: Morgan regarde Eastman pour apprendre à manier le bo (Here's Not Here (S06E04 - 35:17))*



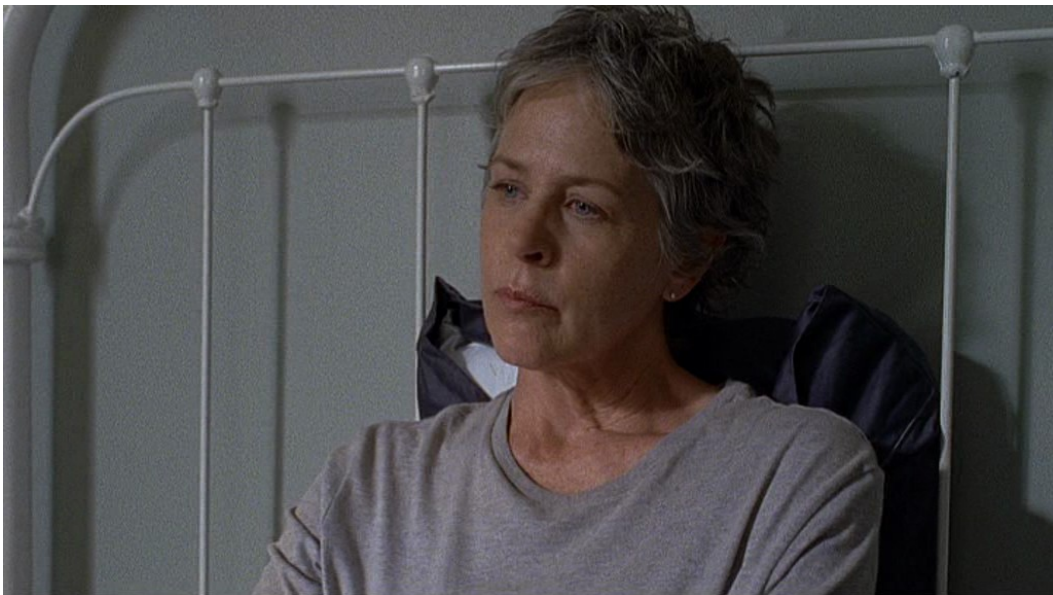
*Illustration 6: Morgan et Eastman s'entraînent ensemble à l'aikido (Here's Not Here (S06E04 - 35:37))*



**Planche 187 : aikido de *Here's Not Here* (S06E04) à *The Well* (S07E02)**



*Illustration 7: Morgan a posé le porte-bonheur offert par Eastman sur la lampe de chevet de Carol (The Well (S07E02 - 04:41))*



*Illustration 8: Adossée à la grille de son cadre de lit, Carol regarde vers la fenêtre (The Well (S07E02 - 19:56))*



*Illustration 9: Reprise du point de vue de l'ill.2 du point de vue de Carol regardant Morgan et Ben s'entraîner (The Well (S07E02 - 20:03))*



**Planche 187 : aikido de *Here's Not Here* (S06E04) à *The Well* (S07E02)**



*Illustration 10: Morgan observe la pratique de Ben, pour l'entraîner, par distinction avec l'ill.5 (The Well (S07E02 - 21:12))*



*Illustration 11: Morgan et Ben s'entraînent ensemble, cf. ill.6 (The Well (S07E02 - 22:35))*



*Illustration 12: Morgan donne le livre de Morihei Ueshiba à Ben (The Well (S07E02 - 23:11))*



**Planche 189 : retour de la grenade dans *Hearts Still Beating* (S07E08)**



*Illustration 1: Ce gros plan sur un bol de pépins de grenade introduit le premier beat se déroulant chez Carol dans le dernier épisode du bloc (08:43)*



*Illustration 2: Ouverture du champ: Carol lit paisiblement dans son foyer avant l'arrivée de Morgan et Richard (08:47)*



*Illustration 3: La visite de Richard tourne au vinaigre et Carol retombe dans ses tergiversations (25:43)*