



HAL
open science

Critique urbaine radicale

Max Rousseau

► **To cite this version:**

| Max Rousseau. Critique urbaine radicale. Cadrage, 2008. halshs-03267784

HAL Id: halshs-03267784

<https://shs.hal.science/halshs-03267784>

Submitted on 22 Jun 2021

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.

Critique urbaine radicale (par Max Rousseau)

Sorti sur les écrans français à l'été 2005, *Land of the Dead* est le dernier volet de la quadrilogie du réalisateur américain George Romero, inaugurée en 1968 avec *Night of the Living Dead*. Bien qu'appartenant au genre horrifique (1), ces films n'en présentent pas moins l'ambition, revendiquée par leur réalisateur, d'aborder des thématiques politiques : « En surface, je fais du cinéma populaire. Mais j'ai besoin de m'appuyer sur un contenu pour trouver une certaine satisfaction. Cela ne date pas d'aujourd'hui, le fantastique a toujours servi de parabole à l'expression de la critique sociale. »(2) Presque entièrement tourné dans un gigantesque centre commercial où les humains survivant sont assiégés par des zombies, le second film de la quadrilogie (*Zombie*, 1978) se veut ainsi une satire de la société de consommation se développant dans les années 1970 : « Malgré les pressions autour de moi, j'ai longtemps attendu pour mettre en scène la suite de *La Nuit [des Morts-Vivants]*... car j'avais besoin d'exprimer quelque chose de pertinent sur le monde dans lequel nous vivions à l'époque. C'est ainsi que *Zombie* est devenu une critique du consumérisme »(3), explique le réalisateur. S'attaquant cette fois au totalitarisme, le troisième (*Day of the Dead*, 1985), prétexte le siège subi par une poignée d'humains dans un bunker pour dénoncer le renforcement du pouvoir militaire et son alliance avec les scientifiques. Enfin, le dernier épisode, *Land of the Dead*, clôt (provisoirement ?) la série en présentant une ville assiégée par une armée de morts-vivants, prétexte à une réflexion sur l'organisation sociale urbaine. Sur la population humaine de la ville règne le richissime Kaufman, dont la vision du pouvoir nous est donnée au cours d'un dialogue : « Mon génie a changé ce vieux monde pour en concevoir un neuf. J'ai dressé des clôtures pour le rendre sûr. J'ai enrôlé des soldats et financé leur formation, pourvu la populace en jeux et vices pour garantir la paix sociale. » Si *Land of the Dead* remplit le cahier des charges du genre en proposant de nombreuses scènes gores, la satire sociale y est particulièrement développée et distingue ce film de nombre de productions horrifiques. Au cours de cet article, nous nous proposons plus particulièrement de rendre compte de la critique radicale de l'espace urbain exposée dans *Land of the Dead*.

Bien que le film se déroule dans une ville dont le nom n'est pas donné au spectateur, la géographie de celle-ci indique qu'il s'agit de Pittsburgh, ville où vit le réalisateur : même architecture, même disposition des immeubles et surtout même site géographique (un confluent, dont les fleuves délimitent deux frontières du centre-ville, à la manière de Lyon). Celui-ci a son importance. Seul écart par rapport à la réalité de Pittsburgh, une tour, la plus grande et la plus lumineuse du centre-ville, a été ajouté informatiquement ; là encore, ce détail a son importance. Enfin, on apprend rapidement que la ville assiégée se situe aux Etats-Unis : la fiction assigne ainsi à cette ville le rôle de ville américaine (occidentale ?) idéal-typique.

L'organisation de la ville au début du film se présente de la manière suivante : les zombies occupent les faubourgs de la ville ; tous les humains survivants se sont regroupés au centre-ville, protégés par les fleuves et par des barbelés ; l'« élite » de la ville est elle-même regroupée dans une tour. La division de l'espace urbain est à la fois horizontale (du grand nombre des plus pauvres au petit noyau des plus riches, suivant, classiquement, le modèle spatial des cercles concentriques) et verticale, rappelant ainsi le Paris du XIX^e siècle (les zombies vivent dans la ville basse des faubourgs, les humains pauvres dans les petits immeubles du centre-ville, les classes favorisées dans la plus haute tour, Kaufman lui-même habitant dans l'appartement le plus haut). Enfin, la division sociale de l'espace urbain recoupe

les conditions de délabrement : au luxe de la tour centrale répond la saleté et la vétusté des rues et des autres immeubles du centre-ville où s'entassent le peuple. Cette représentation de la ségrégation des villes américaines est accentuée par les contrastes produits par l'absence de raccord entre les plans sur le luxe de la tour centrale et ceux sur la saleté des rues environnantes. D'autres films de science-fiction ont déjà développé ces thèmes (Robocop , sur Detroit ; Green Soleynt , sur New York).

Plus intéressante, car certainement plus novatrice, est la vision développée par le film de la séparation entre les classes sociales inscrite dans l'urbanisme et l'architecture même. Encerclée par des fleuves (des douves) traversés de ponts-levis, par des murs d'enceinte et par des miradors (des tours de défense), la ville de G. Romero évoque une forteresse. A l'intérieur de celle-ci coexistent deux mondes regroupés dans des univers parfaitement étanches : les riches, regroupés dans la tour, et les pauvres dans les rues qui entourent celle-ci. En plus du siège subi par les humains, il existe ainsi, en sus, un second état de siège dans Land of the Dead : celui des élites se coupant du reste de la ville.

L'imperméabilité entre ces deux mondes rappelle les écrits du sociologue américain Mike Davis sur ce qu'il nomme « la militarisation de la vie urbaine » : « nous vivons dans des “villes forteresses” polarisées à l'extrême, entre, d'un côté, les “cellules fortifiées” de la société d'abondance, et, de l'autre, les “espaces de la terreur” où la police mène une guerre contre des pauvres criminalisés . »(4) Land of the Dead reflète parfaitement ces tendances actuelles à l'œuvre dans l'urbanisme américain et, au-delà, occidental. Dans le film, la militarisation de l'espace urbain est évoquée par les barrages de sécurité gardés par l'armée que les héros doivent franchir pour pénétrer dans Fiddler's Green afin de rencontrer Kaufman. Les classes sociales ne communiquent pas, et toute tentative de subversion du statu quo est immédiatement réprimée : une scène montre ainsi le leader de la révolte des pauvres être jeté en prison.

Comme l'écrit M. Davis à propos de Los Angeles : « Le nouveau centre-ville a été conçu pour que les temps de travail, de consommation et de loisir de la classe moyenne s'articulent parfaitement de manière à ce qu'à aucun moment il n'y ait de contact avec les rues populaires voisines. Cet univers d'espace dissuasifs, de surfaces de verre et d'escalier roulants dessine une sémiotique totalitaire réfractaire à tout dialogue et à toute affinité avec d'autres univers architecturaux ou humains . »(5) Cette architecture correspond très exactement à l'élégante et luxueuse structure de verre du centre commercial de Fiddler's Green, qu'observe émerveillé l'un des héros issu des couches défavorisées, Cholo, lorsque, dans l'une des plus belles scènes du film, il monte l'escalator le conduisant aux appartements de Kaufman. Les images montrant la rue piétonne protégée, au rez-de-chaussée de Fiddler's Green, où l'élite de la ville prend tranquillement un verre, confortablement assise aux terrasses de cafés, au milieu des boutiques de luxe et dans un environnement ultra-sécurisé et aseptisé, correspondent là encore aux descriptions des centres-villes « revanchistes »(6) des villes occidentales conçus comme des espaces devant être « nettoyés » des éléments indésirables. La peur des pauvres pousse les classes supérieures à se regrouper dans des quartiers de plus en plus protégés que les sociologues urbains nomment « gated communities », et qui regroupent en des espaces parfaitement clos des populations socialement homogènes. Née du formidable accroissement des inégalités sociales depuis les années 1980 dans des sociétés occidentales en voie de « néolibéralisation »(7), cette peur entraîne un changement des pratiques urbaines lui aussi évoqué dans le film, à travers notamment l'utilisation de véhicules militaires : pour pénétrer dans les faubourgs occupés par les zombies afin de ravitailler la ville assiégée, les mercenaires

utilisent un camion blindé, qui n'est pas sans rappeler le développement récent des 4x4 dans les villes américaines et européennes.

Le ressort même de l'action du film repose sur cette guerre larvée entre les humains habitant la ville assiégée. C'est en effet le refus de Kaufman d'accorder au mercenaire Cholo le logement dans Fiddler's Green auquel celui-ci aspire qui motivera la vengeance de celui-ci contre son ancien patron. De dépit, Cholo menace de faire exploser le complexe s'il ne reçoit pas dix millions de dollars. Le dialogue au cours duquel Kaufman explique à Cholo qu'il ne pourra jamais habiter dans Fiddler's Green est particulièrement intéressant :

-Cholo : « Je vais avoir ma propre résidence.

-Kaufman (après un silence gêné) : Je suis désolé mais la liste d'attente est très longue.

-Cholo : Combien ?

-Kaufman : Ce complexe est un lieu particulièrement convoité. L'espace y est très réduit.

-Cholo : Vous voulez dire "limité" ?

-Kaufman : J'ai un conseil de direction et un conseil de sélection pour approuver les candidatures. »

Le « conseil de sélection » du quartier huppé institutionnalise l'entre-soi des classes privilégiées symbolisé par l'espace de sociabilité des résidents du complexe immobilier, la rue piétonne ultra-luxueuse. Cholo ne pourra pas intégrer le milieu clôturé de Fiddler's Green car il n'en est pas lui-même issu ; Kaufman le lui rappelle subtilement dans une scène où il refuse le verre de champagne que lui tend le mercenaire pour mieux s'emparer... d'une flûte, manière de lui signifier l'abîme social qui les sépare. Comme se l'entend demander Cholo par une résidente lorsqu'il pénètre dans un appartement du complexe de luxe au début du film : « Vous n'êtes pas de la sécurité ? Mais que faites-vous là alors ? »

Le racisme prévalant à la division sociale de l'espace urbain est également prégnant dans *Land of the Dead* : à Fiddler's Green ne résident que des Blancs, le seul Noir visible à l'écran étant un serviteur. A la fin du film, Kaufman adresse une injure raciale à Cholo revenu pour régler ses comptes avec lui en faisant référence à ses origines latino-américaines. Finalement, le ressort de l'action du film est sous-entendu : c'est du fait de ses origines sociales, mais aussi raciales, que Cholo ne peut accéder à l'espace de l'élite, ce qui motive sa vengeance, sa trahison et favorise la révolution apocalyptique conduite par les zombies qui envahissent Fiddler's Green à la fin et massacrent ses résidents.

Certes, la polarisation du film ne rend pas compte de la diversité des espaces sociaux des villes occidentales réelles. Mais l'essentiel est atteint, sous la forme d'une vision immédiate, permise par le recours à la fiction, des tendances à la prévention d'une guerre sociale inscrites dans l'urbanisme et l'architecture des villes américaines et, dorénavant, européennes (8). Dans le commentaire accompagnant la sortie du DVD, G. Romero déclare ainsi : « "Moi, je vis ici, je suis Emron, ou Hal Burton, et vous, les serviteurs, vous vivez à l'écart, merci. " Il reste des choses de cette thématique, la disparition de la classe moyenne. Mais le premier scénario, avant le 11 septembre, était plus sur cela, la révolution dans la rue, et il en reste quelques traces. » Par ailleurs, l'intérêt de G. Romero pour l'urbanisme défensif est également attesté par le fait que l'action de *Zombie*, le deuxième film de sa quadrilogie consacrée aux morts-vivants, se déroule presque entièrement dans un centre commercial qui sert de bunker aux héros pour se protéger des zombies qui les encerclent. Là encore, le parallèle avec la réalité de l'urbanisme est frappant : nombre de sociologues urbains décrivent la militarisation et la

sanctuarisation des centres commerciaux panoptiques construit dans l'esprit de véritables forteresses dédiées à la consommation.

Au début du film, une succession de plans rapides sur l'intérieur feutré du complexe immobilier de luxe, les rues sales et bruyantes occupées par le reste des humains et les faubourgs peuplés par les zombies accentue l'impression qu'il n'existe plus de classes moyennes dans le film de G. Romero : celui-ci pousse ainsi à son terme la théorie du passage progressif de l'Occident de « sociétés en montgolfière » vers des « société en sablier » depuis une trentaine d'années (9). Finalement, plus grand-chose ne distingue vraiment la plupart des humains des zombies qui les encerclent. Si la pauvreté les rassemble, ce sont simplement leurs restes de sociabilité qui distinguent encore les premiers des seconds. Mais à quel prix, sachant que cette sociabilité ne repose que sur des « jeux et des vices » octroyés cyniquement par Kaufman pour décourager les vellétés de rébellion (qui existent néanmoins) ?

Ce rapprochement des humains et des zombies doit être replacé dans le mouvement de la quadrilogie de G. Romero. Si dans le premier épisode, les zombies ne sont que des créatures dégénérées, ils s'humanisent ensuite au fur et à mesure que les humains, eux, régressent, bouleversant ainsi les ressorts du genre horrifique reposant traditionnellement, comme l'explique Ken Gelder, sur une frontière claire entre l' « archaïque » et le « moderne » : « l'horreur est là où l'archaïque (le “ primal ”, le “ primitif ”, le “ sujet d'excès frénétique ”) et le moderne (le “ sujet moral en lutte ”, rationnel, technologique) se retrouvent soudainement occuper le même territoire . »(10) Entre des zombies qui progressent et des hommes qui régressent, toute l'œuvre du réalisateur s'inscrit ainsi dans une vision pessimiste du devenir des sociétés humaines, qui semble prolonger celle développée vingt ans plus tôt par John Carpenter dans un autre classique du cinéma fantastique engagé, *They Live* . Dans ce film tourné dans l'Amérique des années Reagan, J. Carpenter montrait un héros, issu des couches populaires, déterminé à lutter contre le complot fomenté par les pouvoirs médiatique, économique et politique pour imposer la société de consommation au prix du creusement des inégalités sociales. Mais si le héros de *They Live* composait ainsi un personnage actif et altruiste, ceux de *Land of the Dead* ont abandonné toute ambition de changer le monde et leurs motivations sont bien plus individualistes : cette fois, ce n'est plus des couches populaires menacées que viendra la destruction des frontières de l'ordre social, mais du lumpenprolétariat que semblent composer les zombies du film de G. Romero.

La plupart des phénomènes de séparatisme social travaillant actuellement des villes occidentales se vivant de plus en plus comme assiégées de l'intérieur sont présents dans *Land of the Dead* . La vision caricaturale de la ville futuriste dessine ainsi, en creux, des processus qui se développent actuellement. Concluons avec ces mots du réalisateur : « Je n'ai fait qu'observer autour de moi pour composer le monde à peine imaginaire de *Land of the Dead* . Pour bâtir cette tour d'ivoire, isolée au milieu de nulle part, dont le personnel de service est relégué dans les banlieues, le ghetto, tandis qu'une milice paramilitaire applique une politique dictée par les élites et rapporte des provisions . » (11)

NOTES

(1) La définition donnée du genre horrifique par la critique australienne Barbara Creed s'applique particulièrement bien à *Land of the Dead* . Selon elle, les films d'horreur se caractérisent par « des images d'abjection, en tout premier lieu le cadavre », mais aussi et surtout par « le concept de frontière, central dans la construction du monstrueux dans le film d'horreur : ce qui traverse ou menace de traverser la “frontière” est abject. Bien que la nature

spécifique de la frontière varie selon les films, la fonction du monstrueux reste la même – provoquer la rencontre entre l'ordre symbolique et ce qui menace sa stabilité. » Cf. Barbara Creed, « Kristeva, Femininity, Abjection », in Ken Gelder (dir.), *The Horror Reader*, Routledge, New York, 2000, p.67. Au centre de *Land of the Dead* se trouvent effectivement la question des frontières sociales et spatiales, qui d'ailleurs se recourent dans le film avant finalement d'exploser dans la violence.

(2) Extrait de l'entretien accordé par G. Romero à Mad Movies, trimestriel n°1, août 2005, p. 33.

(3) Entretien avec G. Romero, *Les Inrockuptibles*, 17 août 2005.

(4) Mike Davis, *City of Quartz. Los Angeles, capitale du futur*, La Découverte, Paris, 2000, pp. 204-205.

(5) Idem, p. 211.

(6) Pour le géographe Neil Smith, le « revanchisme » désigne la réaction brutale des classes supérieures aux progrès sociaux et culturels des années 1960, et leur nouvelle main-mise sur les quartiers centraux des villes.

(7) Le terme de « néolibéralisation » est surtout utilisé dans les travaux de sociologie anglo-saxons, qui considèrent l'extension du marché comme un processus diffus dans le temps et dans l'espace, sujet à des recompositions, et non comme un phénomène soudain matérialisé, par exemple, par les élections de M. Thatcher et R. Reagan au Royaume-Uni et aux États-Unis en 1979 et 1981, ou par le « tournant de la rigueur » des socialistes français en 1983.

(8) Sur le développement de la ségrégation dans les villes françaises actuellement, voir, par exemple, Éric Maurin, *Le ghetto français*, La Découverte, coll. « La république des idées », Paris, 2004.

(9) Nous reprenons ici la formulation de l'économiste Alain Lipietz dans *La société en sablier. Le partage du travail contre la déchirure sociale*, La Découverte, Paris, 1996.

(10) Ken Gelder, « The field of horror », in Ken Gelder (dir.), op. cit., p.3.

(11) Mad Movies, op. cit., p. 53.

Max Rousseau, chercheur en Sciences Politiques à l'Université de Saint-Étienne
(<http://www.cadrage.net/films/landofthedead.htm>)