



NOUVELLES FRONTIÈRES

ÉCRANS ▶ De la palissade de bois de « King Kong » au mur de glace de « Game of Thrones », la muraille est devenue un symbole récurrent, au croisement du fantastique et du politique

30/11/16 - Le Monde

URSULA MICHEL

Avec le retour sur les écrans de la série américaine *Game of Thrones*, dont la sixième saison a débuté le 24 avril, une image a fait sa réapparition : celle du titanesque mur de glace qui protège les vivants des Marcheurs blancs (sorte de zombies), comme dans les cinq saisons précédentes. Plus qu'un élément de décor, le mur est la véritable colonne vertébrale de la série tirée de l'œuvre de l'écrivain George Martin. C'est même une figure récurrente dans la fiction contemporaine. Car, depuis une dizaine d'années, des murailles dantesques poussent massivement dans les séries et au cinéma, symbolisant soit l'enfermement, soit le vestige mythologique ou figurant une allégorie du monde contemporain. Dans tous les cas, fiction et réalité sont inévitablement renvoyées dos à dos.

Loin d'être un artefact du XXI^e siècle, l'image du mur se dresse à Hollywood depuis les origines des studios. Dès 1933, il joue un rôle central dans le *King Kong* de Cooper et Schoedsack, sous la forme archaïque d'une immense palissade de bois protégeant le village des dangers de la jungle et de son terrible occupant. Durant le XX^e siècle, les réalisateurs en feront un usage plus ou moins intensif, selon le contexte géopolitique international. Après la chute du mur de Berlin, les murs se sont ainsi progressivement raréfiés, réduits à quelques représentations aux portées politiques radicalement différentes : *The Truman Show* (1998), de Peter Weir, par exemple, analyse de façon grinçante la mode naissante de la télé-réalité, tandis que *Tueurs nés* (1994), d'Oliver Stone, fait dans l'allégorie, avec ses personnages confrontés à l'omniprésence d'un mur d'images (symbole de l'avènement de l'information télévisuelle en continu dans les années 1990). Mais depuis que ces constructions sont réapparues dans la réalité, au Texas, en Hongrie ou autour de la Cisjordanie, la fiction s'en empare à nouveau pour en livrer une version métaphorisée, principalement dans les productions fantastiques.

De *Pacific Rim* (2013), de Guillermo del Toro, où une gigantesque muraille protège les côtes américaines des attaques de *kaiju* (créatures géantes nippones), au *Labyrinthe* (2014), de Wes Ball, avec son mur circulaire qui emprisonne les personnages, en passant par *World War Z* (2013), de Marc Forster, de la série *Wayward Pines* (chapeauté par M. Night Shyamalan, qui a déjà usé du motif dans son film *Le Village*, en 2004) à *Walking Dead*, les exemples sont légion. Le mur est le plus souvent une forteresse, un repoussoir face à une menace extérieure. Les fictions ne s'embarassent jamais de raconter la phase de construction ; elles débutent presque systématiquement sur un

horizon déjà barré. Comme le souligne Anne Besson, maître de conférences en littérature générale et comparée à l'université d'Artois, « cela permet de rêver sur les forces archaïques surpuissantes qui, un jour, l'érigent et de cauchemarder sur les menaces qui ont pu justifier un effort si colossal ».

Surgis on ne sait d'où, de manière quasi divine, les murs de fiction s'ancrent pourtant dans le réel. Selon Yannick Dahan, ancien journaliste au mensuel *Mad Movies* et réalisateur de *La Horde* (un film de zombies français datant de 2010), « ils matérialisent l'angoisse absolue d'une société qui s'enferme, se régit, s'emprisonne dans des modes de fonctionnement qui ne sont plus en phase avec la réalité du monde extérieur ». Le mur est un révélateur, comme le souligne Anne Besson : « Les récits de l'imaginaire nous parlent de notre monde. Ils font voir autrement et plus clairement des réalités que nous ne pouvons ou ne voulons pas voir. Tolkien parlait d'une fonction de recouvrement des contes : comme si on nettoyait nos vitres de la buée qui les obscurcit. »

« Les récits de l'imaginaire nous parlent de notre monde. Ils font voir autrement et plus clairement des réalités que nous ne pouvons ou ne voulons pas voir »

Anne Besson, maître de conférences en littérature générale et comparée à l'université d'Artois

Deux genres se partagent cet appétit pour les murs fictionnels : la dystopie et la fantasy. La dystopie, qui aime mettre en scène un univers postapocalyptique, imagine un futur très sombre, une sorte d'après-chaos, qui peut prendre deux visages bien distincts. Soit le monde est dominé par un gouvernement néototalitaire, où chacun est à sa place et les barbares enfermés dehors ou dedans, comme dans *Hunger Games* ou *Divergente* ; soit la Terre est ravagée, comme dans *Mad Max*. Quelle que soit la situation, le contrôle et la sécurité sont les maîtres mots, et le mur incontournable. La fantasy, elle, « fonctionne de façon plus indirecte, en travaillant sur de grands échos mythiques ou sur un imaginaire partagé de l'histoire, explique Anne Besson. Elle s'épanouit dans des mondes secondaires, distincts du

nôtre, où l'inspiration historique, souvent médiévale, se mêle au merveilleux. Dans *Game of Thrones*, par exemple, le Mur, au nord de Westeros, fait écho au mur d'Hadrien ».

La physionomie des murs varie grandement selon les cinéastes. « Il y a ceux qui s'érigent droit et marquent la frontière [*Wayward Pines*, *Game of Thrones*, *Divergente*, *New York 1997*, *Invasion Los Angeles*...] ceux qui se démultiplient dans l'espace [*The Cube*, *Le Labyrinthe*] comme une série d'avancées en mode laboratoire, et enfin ceux qui se font dômes et qui enferment la structure narrative comme dans une boule à neige [*Under the Dome*, *The Truman Show*] ». observe l'essayiste Emille Notéris, coauteur de *Game of Thrones : série noire* (Les Prairies ordinaires 2015). Mais les murs ressemblent surtout à ceux qu'ils bâtissent. Le retour à une société tribale, comme dans le *Mad Max* de George Miller, accouche, selon Anne Besson, « de petits murs qui protègent du mieux possible un camp où se réfugie la civilisation, l'archétype des fortifications autour d'un abri sûr ».

Toutefois, les progrès des effets spéciaux, qui permettent d'envisager des structures extrêmement complexes, poussent les réalisateurs à imaginer des murs toujours plus gigantesques et plus menaçants. Pour mettre en scène ce monumentalisme, deux possibilités s'offrent aux cinéastes : l'horizontalité qui permet d'appréhender un espace terrestre, la perte de vue, ou la verticalité. « Les scènes d'ascension se veulent des pics d'adrénaline, des concentrés de menace, observe Anne Besson. Les héros, minuscules, accrochés à leurs pitons, confrontent leur vulnérabilité et leur ténacité à l'obstacle dénué de tout affect ». *Game of Thrones* joue, dès son générique sur les deux axes, mêlant des plans de survol du royaume et d'autres suggérant une progression de fondations du mur jusqu'à son faite.

Dans tous les cas, le mur joue sur la possibilité de franchissement. Transgresser les règles, passer outre un obstacle posé comme insurmontable à cause de sa taille ou des nombreux systèmes de sécurité qui le protègent (électrification, barrière magnétique, multiplication des parois...), est un ressort d'action particulièrement efficace. Mais la traversée de cette frontière pose aussi une question particulièrement excitante, que tous les films et séries manipulent allègrement : « Qu'y a-t-il derrière le mur ? » A peine érigé, le mur imaginaire est donc mis en péril. Car à bout du compte, observe Yannick Dahan, « il est toujours détruit, percé ou pénétré, signe de son obsolescence, de son inutilité. Il matérialise le besoin de sortir de l'idée de carcan pour construire soi-même un monde qu'on est libre de repenser en dehors du besoin antédiluvien de le segmenter ». Faire le mur pour mieux le détruire, en somme. ♦