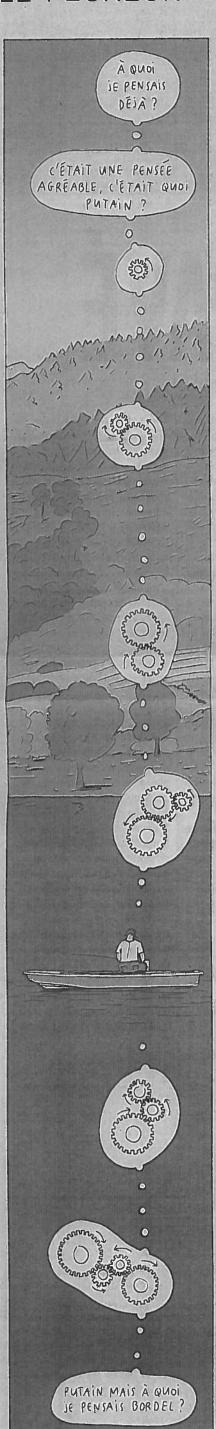
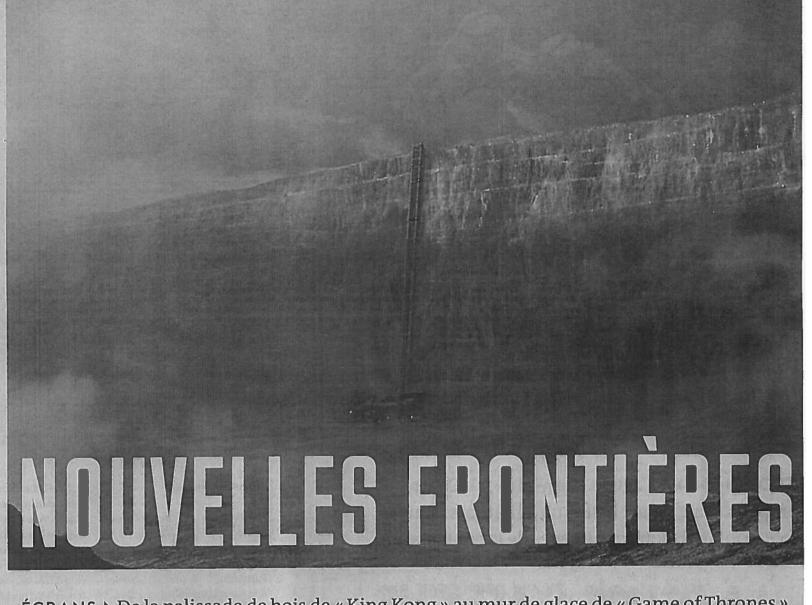
LE PÊCHEUR





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

30/4/16 - Le Nomde

URSULA MICHEL

vec 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'uri 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 XXIe 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 XXe 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 (chapeautée 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'embarrassent jamais de raconter la phase de construction; elles débutent presque systématiquement sur un

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'érigèrent 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 régimente, 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

horizon déjà barré. Comme le souligne Anne Besson, 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

> La physionomie des murs varie grandement selor les cinéastes. «Il y a ceux qui s'érigent droit et mar quent 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 ra de laboratoire, et enfin ceux qui se font dômes et qu enferment la structure narrative comme dans une boule à neige [Under the Dome, The Truman Show] observe l'essayiste Emilie Notéris, coauteure de Game of Thrones: série noire (Les Prairies ordinaires 2015). Mais les murs ressemblent surtout à ceux qu les bâtissent. Le retour à une société tribale, comme dans le Mad Max de George Miller, accouche, selor Anne Besson, « de petits murs qui protègent du miew possible un camp où se réfugie la civilisation, l'arché type des fortifications autour d'un abri sûr».

Toutefois, les progrès des effets spéciaux, qui per mettent d'envisager des structures extrêmemen complexes, poussent les réalisateurs à imaginer de 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 perte de vue, ou la verticalité. «Les scènes d'ascen sion se veulent des pics d'adrénaline, des concentré. de menace, observe Anne Besson. Les héros, minus cules, accrochés à leurs pitons, confrontent leur vul nérabilité et leur ténacité à l'obstaçle dénué de tou affect. » Game of Thrones joue, dès son générique sur les deux axes, mêlant des plans de survol di royaume et d'autres suggérant une progression de fondations du mur jusqu'à son faîte.

Dans tous les cas, le mur joue sur la possibilité du 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 cett frontière pose aussi une question particulièremen excitante, que tous les films et séries manipulen allègrement: «Qu y a-t-il derrière le mur?» A pein érigé, le mur imaginaire est donc mis en péril. Car a bout du compte, observe Yannick Dahan, «il est tou jours détruit, percé ou pénétré, signe de son obsoles cence, de son inutilité. Il matérialise le besoin de sort de l'idée de carcan pour construire soi-même u monde qu'on est libre de repenser en dehors du besoi antédiluvien de le segmenter». Faire le mur pou mieux le détruire, en somme. •