

Faculté de philosophie, arts et lettres

Représentations et discours sur la frontière dans les séries télévisées

Approche limologique de la frontière dans *Game of Thrones*, *Snowpiercer* et *The Walking Dead*

Auteur : Hoedaert Loïc
Promoteur(s) : Sepulchre Sarah
Lecteur(s) : Lasserre Audrey
Année académique 2021-2022
Master de Spécialisation en Cultures Visuelles

« Je déclare sur l'honneur que ce mémoire a été écrit de ma plume, sans avoir sollicité d'aide extérieure illicite, qu'il n'est pas la reprise d'un travail présenté dans une autre institution pour évaluation, et qu'il n'a jamais été publié, en tout ou en partie. Toutes les informations (idées, phrases, graphes, cartes, tableaux, ...) empruntées ou faisant référence à des sources primaires ou secondaires sont référencées adéquatement selon la méthode universitaire en vigueur.

Je déclare avoir pris connaissance et adhérer au Code de déontologie pour les étudiants en matière d'emprunts, de citations et d'exploitation de sources diverses et savoir que le plagiat constitue une faute grave. »

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'H. Sedat', with a long horizontal stroke extending to the right.

Remerciements

Il convient de remercier en premier lieu la professeure Sarah Sepulchre dont les enseignements, les conseils et les encouragements m'ont permis d'aller jusqu'au bout de ce projet et de pouvoir présenter cette recherche dans des conditions optimales.

Je profite également de l'occasion pour remercier les membres de ma famille. Merci à mes parents et grands-parents pour leur confiance et leur écoute. Merci à mon frère, véritable bouffée d'oxygène au quotidien.

Il m'est cher, ensuite, de remercier Matea, mon amie fidèle dont les corrections et conseils furent nombreux et cruciaux durant la rédaction de ce mémoire. Merci également à Christelle.

Dernièrement, j'aimerais prendre le temps de remercier les personnes s'étant investies dans la relecture et la correction de ce mémoire.

Remerciements	5
Introduction.....	9
<i>Question de recherche et hypothèse</i>	9
<i>Méthodologie</i>	10
<i>Propos</i>	12
1. Analyser la frontière dans une série télévisée.....	13
2. Cadre théorique	17
3. Analyse	24
3.1. <i>La limite comme traduction</i>	25
3.1.1. La frontière à l'écran : Entre état de fait et unilatéralité.....	28
3.1.2. Le Mur comme objet d'analyse	29
3.1.3. Approcher le Mur : certaines caractéristiques.....	30
3.1.4. Le Mur entre impuissance et inefficacité ?	32
3.1.5. Ostracisation et piège à long terme.....	35
3.1.6. Fragilité et temporalité	36
3.2. <i>La limite comme régulation</i>	37
3.2.1. Ressources : entre territoires et temporalité	38
3.2.2. Des fonctions visibles	40
3.2.3. Frontière comme lieu de rencontre	41
3.2.4. Personnalisation des pratiques	42
3.2.5. Retour sur certains principes liés à la frontière	44
3.3. <i>Limite comme différenciation et relation</i>	45
3.3.1. Anthropologie et sociologie pour appréhender les frontières	45
3.3.2. Symboliques du pont et de la porte	49
3.3.3. Conception interactionniste de la frontière	50
3.3.4. Être-frontière.....	52
3.3.5. Choses communes et relations	54
4. Mythe de la Frontière et représentation	55
5. Conclusion	57
<i>Enseignements et limites</i>	59
<i>Pistes de recherches et ouverture</i>	60
Bibliographie	61
Annexes	69
<i>Annexe 1 : Post Instagram de Donald Trump : “The Wall is Coming”</i>	69
<i>Annexe 2 : Résumé des séries télévisées sélectionnées</i>	69
<i>Annexe 3 : Représentations visuelles de la frontière à l'écran</i>	71

<i>Annexe 4 : Générique de Game of Thrones</i>	72
<i>Annexe 5 : Générique de The Walking Dead et Snowpiercer</i>	74
<i>Annexe 6 : Tableau d'observation</i>	75
<i>Annexe 7 : Discours final de Daenerys Targaryen</i>	77
<i>Annexe 8 : Représentations de la frontière de piques d'Alpha dans The Walking Dead</i>	78
<i>Annexe 9 : Représentations des failles et méthode de contournement dans The Walking Dead</i>	78
<i>Annexe 10 : Ascension du Mur par Jon Snow et le Free Folk</i>	80
<i>Annexe 11 : Arrière du train dans Snowpiercer</i>	81
<i>Annexe 12 : Affrontements dans Snowpiercer</i>	82
<i>Annexe 13 : Ressources et nourriture dans Snowpiercer</i>	83
<i>Annexe 14 : Trafic de drogue et contrebande dans Snowpiercer</i>	85
<i>Annexe 15 : Rencontres aux frontières dans les séries sélectionnées</i>	87
<i>Annexe 16 : Rapprochement physique dans The Walking Dead</i>	89
<i>Annexe 17 : Représentation du pont et de la porte dans les séries sélectionnées</i>	92
<i>Annexe 18 : Ouverture de la porte dans Snowpiercer</i>	93
<i>Annexe 19 : Mythe de la Frontière et Nouvelle Frontière</i>	94
Tableaux	95
<i>Tableau 1 : Eléments définitionnels de la frontière dans les séries sélectionnées</i>	95
<i>Tableau 2 : Application des typologies de Hartshorne et Boggs aux séries sélectionnées.</i>	95
Lexique	96

Introduction

Au cours des dernières années, l'actualité internationale a été rythmée par différents projets, prises de positions et enjeux stratégiques autour de la frontière. Impossible de ne pas penser à la volonté politique de Donald Trump de construire un mur à la frontière entre le Mexique et les USA durant sa présidence. Ce projet voulu et soutenu par Trump a fait l'objet d'une couverture médiatique importante et a amené divers spécialistes à publier sur le sujet (Goussot, 2017 ; Douzet, 2019; Cohen, 2021). C'est d'ailleurs dans ce climat qu'en 2019, le président américain publie sur Instagram « *the Wall is Coming* » (Annexe 1). Si cette phrase visant à réaffirmer son intention de construire le mur entre les deux pays semble familière, c'est en réalité parce qu'elle s'inspire ouvertement de la série télévisée *Game of Thrones*. Modifiant la célèbre phrase « *Winter is Coming* » et jouant avec la calligraphie du titre de la série, cette parodie du président américain met en lumière les interpénétrations entre la Pop Culture et la réalité. En plus de jouer sur la formulation, cette assertion tire puissance également de l'image qu'offre la série télévisée de la frontière (Ferrerias, 2019 ; Heritage, 2019). Le « *Mur* » de *Game of Thrones* est effectivement devenu un élément visuel marquant dans l'imaginaire audio-visuel américain et mondial.

Les hommes politiques ne sont pas les seuls à s'imprégner des discours et représentations que les séries télévisées et la Pop Culture, de manière plus générale, offrent. Depuis quelques années, progressivement, des études sont apparues ayant pour but de connecter le monde de la recherche à celui de la Pop Culture. Celles-ci ont délivré des enseignements intéressants sur les représentations et discours que donnent à voir les productions cinématographiques, les séries télévisées, l'industrie musicale ou encore la littérature, et ce dans des domaines divers et variés. Différents théoriciens ont par exemple démontré comment des productions audio-visuelles étaient capables de refléter des débats et réflexions sur des sujets précis. C'est dans cette direction que s'orientent les travaux de Boillat sur le drone (2014), de Padjemi sur le féminisme (2021) ou encore de Moisi sur la géopolitique (2016). La présente recherche s'inspire de ces auteurs et de leur démarche et pose le pari de démontrer l'intérêt d'interroger un concept comme celui de la frontière au travers des séries télévisées contemporaines.

Question de recherche et hypothèse

De cette réflexion, l'auteur de la présente analyse entend répondre à une question de recherche qui s'articule comme suit : « *En quoi les séries télévisées contemporaines*

permettent-elles de questionner le concept de frontière ? » Afin de répondre à cette question, l'hypothèse suivante constituera le fil rouge de l'étude : « *A partir de la théorie limologique, les représentations et discours de/sur la frontière dans les séries télévisées tendent à rendre compte et centraliser des enjeux et débats sur le concept* ».

Methodologie

Pour répondre à cette question de recherche, il est nécessaire d'établir une méthodologie et des limites préalables. D'un point de vue théorique, la recherche s'appuiera sur des théories, concepts et dynamiques mis en évidence par différents scientifiques et chercheurs. Les *Border studies* ainsi que les sciences politiques fournissent un vaste champ d'études pertinentes. L'exercice mené dans le cadre de cette recherche ne vise pas particulièrement à rendre compte du nombre de récurrences sur une définition unique de la frontière dans les séries télévisées. Au contraire, la volonté de l'auteur est de faire dialoguer différentes productions, en l'occurrence des séries télévisées, et de faire émerger des axes de réflexion sur le concept de la frontière. Dès lors, une analyse qualitative semble plus pertinente qu'une méthode quantitative. L'idée est avant tout de comprendre comment les débats et enjeux qui entourent la frontière sont traités et représentés. Rendre compte du potentiel réflexif des séries télévisées sur des concepts est un véritable enjeu. C'est dans cette dynamique que le mélange entre approche visuelle et discursive prend sens. L'enjeu est également de tenter un croisement entre la théorie scientifique existante et des contenus audiovisuels tels que des épisodes de séries télévisées. L'auteur de la présente recherche part du principe qu'il y a un véritable intérêt à étudier les séries télévisées et leurs représentations et insiste sur le potentiel pédagogique de telles analyses. La vulgarisation scientifique ne peut nier l'importance des récits audio-visuels et des images qu'ils créent dans l'esprit des spectateurs. Se saisir de ces derniers pour rendre accessible le savoir scientifique est donc une piste précieuse.

Pour arriver à un tel objectif, il est capital de définir un corpus sur lequel la recherche s'appuiera. Une telle démarche permet au chercheur de délimiter son cadre de recherche et au lecteur d'identifier les bases nécessaires à la compréhension du travail.

Dans cette optique, un corpus primaire a été défini regroupant les œuvres principales qui seront au centre de l'analyse. Ce sont celles qui constituent donc le fondement de la recherche et sur lesquelles sont basées les observations. Ce dernier est composé de trois séries télévisées contemporaines : *The Walking Dead*, *Snowpiercer* et *Game of*

Thrones (Annexe 2). Il est pertinent de souligner que ces trois productions diffèrent quant à leur propos. Si les deux premières plongent le spectateur dans un monde post-apocalyptique, ce dernier n'est pas gouverné par les mêmes règles ou les mêmes conditions. *Game of Thrones* se singularise quant à elle par son inspiration historico-médiévale et *fantasy*. Il est cependant intéressant de constater que ces trois séries sont des adaptations audio-visuelles de récits littéraires ou de bandes dessinées.

En raison du nombre conséquent d'épisodes et de saisons, l'auteur a décidé de privilégier certains épisodes clés ou certaines saisons des productions choisies en lien direct avec la question de la frontière¹. Néanmoins, il est déjà possible de souligner que dans le cadre de la série *The Walking Dead*, l'analyse et les observations qui en découleront seront tirées exclusivement des 9^e et 10^e saisons. L'introduction du groupe des *Chuchoteurs*², opposants radicaux aux membres de la *Coalition*, constitue un élément déclencheur à des réflexions pertinentes sur les questions de limites et frontières. En ce qui concerne *Snowpiercer*, les observations se focaliseront sur les événements survenus dans la deuxième saison de la série lorsque l'arrière du *Transperceneige* devient une zone frontalière à partir de la jonction avec la *Belle Alice*. Dans le cadre de *Game of Thrones*, série riche de 8 saisons, il ne s'agira pas de se focaliser sur une saison en particulier mais sur un élément : *le Mur*. Élément central du récit, *le Mur* constituera l'emphase centrale de l'analyse sans pour autant délaisser complètement les autres types de frontières existant dans l'univers. L'établissement de ce corpus primaire ne vise pas à éliminer toutes les autres séries télévisées potentiellement en lien avec la thématique de la frontière mais indique simplement l'emphase choisie. Il n'est donc pas interdit de trouver dans cette recherche d'autres éléments provenant d'autres séries télévisées qui peuvent contredire certaines observations ou en appuyer d'autres.

En termes de représentation de la frontière, les trois séries offrent une véritable diversité. Dans *Game of Thrones*, la principale frontière visible est *le Mur*. Ce dernier est composé de glace et de pierre et sépare le *Royaume des Sept Couronnes* d'une zone nommée « *Au-delà du Mur* » constituée de terres sauvages où vivent des populations

¹ Ces épisodes seront indiqués durant la recherche sous la forme suivante : « S00E00 ». S signifiant Saison et E l'épisode.

² Un lexique est mis à disposition dans les annexes visant à définir les termes en provenance des séries sélectionnées.

nomades dont certaines sont appelées « *sauvageons* ». Il existe d'autres démarcations et limites dans l'univers de *Game of Thrones* notamment entre les différents anciens royaumes indépendants. Dans *The Walking Dead*, la frontière n'est pas un ensemble continu. Elle est par moment marquée par des éléments naturels ou de démarcation comme des piques. La représentation la plus symbolique est celle qui apparaît lorsque *Alpha* définit sa frontière par dix piques en bois sur lesquels sont empalées les têtes de dix membres des communautés formant la *Coalition* (S09E15). *Snowpiercer* se singularise également sur le plan de la représentation. La frontière est matérialisée dans la série par une porte en métal ronde séparant les deux locomotives, le *Transperce-neige* commandé par *Layton* et la *Belle Alice* menée par *Wilford*. Une zone frontalière est également établie dans la série. Le choix de ces trois séries invite donc à concevoir trois façons différentes de représenter la frontière à l'écran (Annexe 3).

Propos

Afin d'apporter de la clarté à l'ensemble de cette recherche, il semble nécessaire de dresser les différentes parties qui constitueront cette étude. Après avoir défini comment étudier la frontière dans le cadre d'une série télévisée, la présente recherche s'articulera en deux moments.

Dans un premier temps, il sera nécessaire de poser les bases du concept même de frontière. Dans cette optique, se référer à différents auteurs ayant théorisé sur la question s'avérera pertinent. Il s'agira d'ailleurs de dépasser le concept de frontière pour également s'intéresser aux théories sur la limite. L'objectif poursuivi étant de faire émerger les similitudes et différences entre ce qui est théoriquement défini et ce qui est représenté mais aussi de poser un cadre théorique suffisamment large pour traiter d'un ensemble vaste d'enjeux liés aux frontières.

Dans un second temps, partant du substrat théorique de la théorie limologique de Claude Raffestin (1986), l'analyse s'articulera en quatre sous-sections supposant chacune des axes de réflexion sur la frontière. D'abord, la recherche reviendra sur la limite, et par extension la frontière, en tant que traduction. Cette section permettra tant de toucher les aspects politiques et stratégiques de la frontière que la question des murs à partir de l'exemple de *Game of Thrones*. Ensuite, il s'agira de revenir sur la limite comme régulation qui permet de traiter des questions liées aux ressources et territoires. Enfin, il sera pertinent de s'arrêter sur la limite en tant que différenciation et relation. Ces deux derniers axes invitent à s'interroger sur l'altérité et son lien avec la frontière.

Les apports de Simmel (1999) et sa théorie interactionniste seront d'ailleurs pertinents pour compléter la théorie de Raffestin.

Pour finir, la dernière phase de l'analyse regroupera une réflexion sur le lien entre la théorie de la Frontière aux USA et les représentations audio-visuelles ainsi qu'une conclusion qui visera à synthétiser les tenants et aboutissants de la recherche tout en amenant des réflexions supplémentaires.

1. Analyser la frontière dans une série télévisée

La réflexion qui anime cette recherche entend considérer l'espace comme un moteur narratif et non comme un simple décor fictif sur lequel viennent se superposer des récits. L'approche spatiale invite à considérer les récits sériels, dont les séries télévisées font partie, d'une manière novatrice. Dans leur approche, Boni et Martinez (2019) indiquent que les séries amènent à « *se familiariser avec un espace fictionnel à la croisée du concret et de l'abstrait duquel naissent, dépendent et pérennisent les récits sériels* ». C'est dans cette optique qu'il convient de considérer la frontière, la limite ou l'espace frontalier dans le cadre de cette recherche. Au-delà d'être un élément de décor, la frontière constitue un espace fictionnel moteur d'axes narratifs.

Cette manière de concevoir les lieux et espaces dans les séries télévisées n'est pas si éloignée d'une approche soutenue par Gardies (1993). Dans sa théorie cinématographique spatiale, l'auteur considère les récits comme dépendants de l'espace dans lequel ils s'insèrent. Le personnage et l'espace sont donc liés par un « *système relationnel* » qui constitue le vecteur principal du récit fictionnel. « *Ce qui fonde le réseau des déplacements du héros, c'est moins le déterminisme [...] que la nécessité de se rendre en des lieux spécifiques pour y acquérir les valeurs dont il a besoin pour sa quête* » (p.149). L'expression « *espace narratif* » rend compte de cette conception de l'espace-lieu comme actant important dans le récit fictionnel.

D'autres auteurs se sont également saisis de cette approche spatiale comme Ryan qui développa le concept de *storyworld* (2013) ou Dolezel (1985) qui définit le monde fictionnel selon trois principes : imaginaire, cohérent et accessible. Esquenazi (2017) s'inscrit aussi dans cette tendance. Selon lui, le substrat des récits sériels proviendrait de l'univers fictionnel. Les récits sont ainsi définis et déterminés par un lieu, un espace ou une localisation qu'il nomme « *centre de gravité* » (Boni et Martinez, 2019 ; Esquenazi, 2017)). Ce dernier peut « *être un décor unique ou presque de la série ou*

bien son centre de gravité, à laquelle s'ajoute un ensemble de personnages attachés à ce lieu ou qui ne font qu'y apparaître » (Esquenazi, 2017, p. 161).

Dans le cadre de cette recherche et au vu des considérations théoriques, il est possible de reconnaître la frontière et les espaces frontaliers comme des espaces entretenant une relation avec les personnages des univers sériels. En effet, la frontière est un lieu d'interaction dans l'univers fictionnel qui est non négligeable et qui constitue un espace narratif jouant le rôle d'actant au même titre que certains personnages dans le récit. Le lieu n'a donc pas un rôle purement circonstanciel.

Boni et Martinez (2019) reconnaissent dans leurs écrits un seul centre de gravité dans les récits fictionnels. Pourtant, dans le cadre de cette recherche, l'auteur envisage une multiplicité de centres de gravité dans les récits fictionnels. Ou du moins, il s'agit de reconnaître des centres de gravité aux intensités différentes. Cela invite à dépasser le clivage entre espaces centrifuges et centripètes développés par les deux auteurs (2019).

Dans leur analyse, Boni et Martinez, reviennent sur la série *Game of Thrones*. *Port Réal* est considéré comme le centre de gravité du récit sériel puisque « *c'est la protection ou la conquête de ce lieu qui va lancer la narration et l'alimenter* » (2019). Il est difficile de ne pas reconnaître l'importance de ce lieu dans la série mais limiter la base du récit sériel à cette unique localisation semble difficile à concevoir. De multiples lieux alimentent le récit de la série et un système relationnel complexe lie les personnages avec les différents espaces fictifs. Si la frontière n'est pas un centre de gravité en tant que tel, elle est un espace de cristallisation d'enjeux, de discours et d'actions pour les personnages. Si *Port Réal* constitue le centre de gravité maximal, *Winterfell* comme *le Mur* cristallisent des récits, histoires, axes narratifs semi-indépendants à l'intrigue générale. Il est donc difficile de ne pas les considérer comme des espaces narratifs en tant que tels. D'autant plus que *le Mur*, par exemple, regroupe une série de personnages qui sont directement rattachés à cet espace (*la Garde de nuit, les Free Folks, le peuple libre, ...*) et qui ne font qu'y apparaître.

Il en va de même pour les deux autres séries sélectionnées. Dans *The Walking Dead*, *Alexandria* constitue le centre de gravité principal au récit. La plupart des arcs narratifs semblent converger ainsi vers la préservation de cette communauté. Néanmoins, *la Colline* ou *Oceanside* constituent également des localisations autour desquelles gravitent une série de personnages, pas spécialement secondaires, et qu'y ne font qu'y

apparaître pour reprendre les termes d'Esquenazi. La frontière dans *The Walking Dead* est un lieu de rencontre, une sorte de point de convergence entre divers centres de gravité. Il s'agit d'un espace narratif qui sert également d'actant puisqu'il donne naissance à des intrigues, des tensions neuves et une série de dialogues et développements de personnages. Dans *Snowpiercer*, le *Transperce-neige* est le centre de gravité puisque l'enjeu de la deuxième saison repose sur le contrôle de la locomotive et ce, des deux côtés de la frontière. Il y a néanmoins deux pôles d'attractions opposés qui sont visuellement représentés par chaque extrémité du train. La frontière constitue alors non pas un centre de gravité mais à nouveau un point de rencontre entre les forces vives de ces deux attractions. L'espace frontalier devient ainsi le point de connexion entre ces deux espaces narratifs distincts.

Même si elle ne peut être reconnue comme centre de gravité au sens d'Esquenazi (2017), la frontière constitue donc dans les récits sériels proposés un espace narratif non négligeable. En la considérant de la sorte, la frontière devient un espace-lieu agissant comme un véritable actant dans le récit.

Le rôle central occupé par la frontière dans les récits sériels sélectionnés est d'ailleurs appuyé par la place que cette dernière occupe dans les génériques des séries. Comme annoncé précédemment, suivre une série télévisée implique de se familiariser avec un espace narratif et fictionnel (Boni et Martinez, 2019). Le format des séries télévisées invite régulièrement le spectateur à renouer à une sorte de contrat fictionnel et narratif. Dans cette optique de pénétration de l'espace fictionnel périodique, le générique joue un rôle essentiel et capital. Boni et Martinez lui reconnaissent deux fonctions. Il répond, d'une part, à une fonction annonciatrice dans la mesure où il attire l'attention du téléspectateur en début de programme, et d'autre part, à une fonction (ré-)introductive visant à replacer le spectateur dans le contexte et l'environnement de la série mais également à renouer avec les personnages.

Dès lors, prendre le temps d'analyser les génériques semble pertinent. La frontière est d'ailleurs illustrée et représentée dans chacun des génériques des séries choisies. Dans *Game of Thrones*, le *Mur* est un repère spatial perçu dans chaque générique des huit saisons de la série. Grâce à sa longueur, le générique invite le spectateur à renouer avec les personnages et les lieux phares de l'univers *fantasy* médiéval. Néanmoins, en ce qui concerne les personnages, leur traitement est fondamentalement plus léger que

celui des localisations. Si les grandes maisons sont représentées via une fresque dès le début du générique, il y a une absence d'individualisation. Aucun élément personnel ou individuel n'annonce les personnages principaux. Au contraire, les lieux sont représentés avec de nombreux détails (Annexe 4). Certaines localisations viennent également à changer en termes de représentations. Les lieux du générique évoluent au rythme de la série. Ainsi, *le Mur* se voit amputé d'une de ses parties dans le générique de la saison 8 en raison des événements survenus au cours de la saison. Il faut également observer que certains lieux n'apparaissent que de manière sporadique (*VilleVieille, Dorne, ...*) tandis que d'autres sont présents en tout temps. C'est le cas notamment de *Port Réal, Winterfell* ou encore *le Mur*. Cette régularité des lieux dans le générique invite à considérer l'idée qu'il existe plusieurs centres de gravité comme plausible. Cette vision cartographique du générique réinscrit les lieux comme des espaces narratifs au cœur du récit mais soulève également une rhétorique des territoires tout en replaçant le spectateur dans l'univers fictionnel.

La frontière est absente du générique de la saison 9 de *The Walking Dead*. Néanmoins, ce manque s'explique par le fait qu'*Alpha* érige la limite de piques au cours de cette saison. D'ailleurs, cette représentation de la frontière apparaît dans le générique de la dixième saison au même titre que d'autres référents spatiaux tels que le *Moulin d'Alexandria*. Ceci invite à considérer cet élément spatial comme un point central du récit sériel et annonce l'importance que cette limite occupe dans le propos (Annexe 5).

Dans le cadre de *Snowpiercer*, la porte-frontière n'apparaît pas clairement et visuellement à l'écran. Néanmoins, la jonction entre les deux locomotives, vue de l'extérieure, place au centre du récit la frontière en faisant débiter le parcours transversal des deux locomotives, en effet miroir, depuis ce point de contact.

Le point commun de ces génériques repose sur le fait qu'ils donnent peu de place aux personnages. Ces derniers ne sont pas présentés individuellement et peu d'éléments visent à renouer avec ceux-ci. L'intention semble davantage se concentrer vers un rappel d'éléments spatiaux et contextuels.

Au vu de ces considérations, il paraît intéressant de mener une recherche sur des espaces narratifs comme la frontière. Néanmoins, mener un tel exercice peut s'avérer complexe en raison du nombre d'éléments à étudier, observer ou analyser. En considérant l'espace narratif comme un actant du récit au même titre que les

personnages, il pourrait s'avérer pertinent d'emprunter les techniques d'analyse de personnages à Hamon (1977). Avec une certaine souplesse méthodologique, il serait possible de reconnaître un *être*, un *dire* et un *faire* à la frontière dans les récits sériels. Pour autant, le chercheur a décidé de poser un autre choix méthodologique : le carnet d'observation. Recourir à un tel outil permet de disposer d'une certaine liberté durant la phase d'observation et de pouvoir relever une diversité d'éléments sur et autour de la frontière (Annexe 6). Les annotations et indices relevés ont été ensuite rassemblés sur base des théories mobilisées et exploitées au cours de l'analyse. L'ensemble de l'exercice a donc permis de confronter les représentations et discours sur la frontière dans les séries sélectionnées avec des éléments scientifiques et théoriques. Les résultats sont traduits dans la suite du propos.

2. Cadre théorique

La frontière n'est pas un concept univoque. Au contraire, de multiples acceptations et définitions entourent cette notion. Les interprétations peuvent ainsi varier en fonction de la langue employée ou encore du profil du chercheur travaillant sur le sujet. A ce titre, la langue anglaise est riche de plusieurs termes pour caractériser le concept. Si le mot « *frontier* » fait référence à une zone, le terme « *boundary* » correspond davantage à une ligne (Barth ; 1995). Le mot « *border* » est également admis (Viazzo & Fassio, 2012). La frontière peut donc se définir soit en termes de zonalité, soit en termes de linéarité. Dans la langue française, le terme semble englober les deux acceptations, en témoignent les définitions retrouvées dans les dictionnaires francophones. « *Limite d'un territoire, ou séparant deux Etats ; Région près d'une frontière.* » (Le Robert, n.d.). « *Limite séparant deux zones, deux régions caractérisées par des phénomènes physiques ou humains différents.* » (Larousse, n.d.). Selon Raffestin (1986), le français se rapprocherait du terme « *frontier* » lorsqu'il emploie les termes de marches ou de franges pionnières notamment. Le Larousse indique d'ailleurs que le mot « frontière » désigne au figuré : « *territoire à découvrir ou à conquérir* » qui rappelle ces notions de zones et d'espaces.

Du côté des scientifiques, il est également difficile de trouver une seule et unique définition. Pour Baud et Bourgeat, « *la frontière est une limite séparant deux zones, deux Etats. Elle représente une rupture souvent franche entre deux modes d'organisation de l'espace, entre des réseaux de communication, entre des sociétés souvent différentes et parfois antagonistes. La frontière a donc une forte implication*

géographique. » (1995, Dans : Wackerman (2003, p.11)). Chez Pierre George (1974), la frontière se définit également comme une limite étatique mais il ajoute que cette dernière est « *fixée par un accord international* ». Dans son acceptation de la frontière, l'auteur du Dictionnaire de la géographie souligne qu'elles comportent trois types de positions. Gabriel Wackerman (2003) en fait la synthèse. « *Celle de « confins », sous la forme d'une bande de terrain servant d'interface entre deux Etats ; celle de « ligne de démarcation », précisant les limites réciproques des Etats concernés ; celle de barrière défensive, dotée de fortifications, de forteresses, [...]* ».

Au vu de la recherche et à partir des définitions soulevées, il semble pertinent de croiser ces acceptations avec les représentations et dynamiques s'observant dans les séries sélectionnées. Ainsi, le *Mur* dans *Game of Thrones*, la porte séparant les deux parties du train dans *Snowpiercer* et le tracé de piques d'*Alpha* dans *The Walking Dead* partagent tous certains points communs avec les définitions amenées ci-dessus. En effet, ces éléments constituent des limites visant à séparer des zones différentes avec des sociétés aux fonctionnements divers et variés ainsi qu'une organisation du temps et de l'espace différente. Néanmoins, il y a un élément récurrent dans les définitions qui n'est pas spécifiquement observé dans les séries télévisées choisies : la composante étatique. Les définitions font quasi toutes état de cette notion de souveraineté et d'Etat. Pourtant, cette réalité n'est pas retranscrite à l'écran. En effet, s'il est possible de parler de « sociétés » dans *The Walking Dead*, il est plus difficile de traiter d'Etat au sens théorique du terme. De la même manière, aucun accord international ne régit les frontières dans le cadre des trois séries télévisées présélectionnées. Si dans *Game of Thrones*, il est possible de traiter de la composante étatique, il faut rappeler que le mur fut imposé comme limite et protection vis-à-vis des populations au nord de celui-ci. Aucun accord bilatéral ou multilatéral ne régit l'imposition de cette frontière. Dans *Snowpiercer* ou *The Walking Dead*, il y a une absence de réalité étatique qui entraîne de facto une absence d'accords internationaux (Tableau 1). Cela ne signifie pas que des dynamiques similaires ne s'observent pas, mais indique plutôt le fait que la définition de la frontière ne colle pas parfaitement aux phénomènes observés à l'écran. Il est donc nécessaire de creuser au-delà de la définition pour trouver un concept qui sied à ce qui est donné à voir à l'écran.

Il paraît pertinent de revenir sur l'évolution temporelle du concept. Si aujourd'hui, la conception de ce terme renvoie à une vision cartographique du territoire, les origines

du concept remontent à des conceptions plus anciennes. Déjà les limes romains et les différents murs bâtis durant l'Empire Romain, au même titre que la Grande Muraille de Chine, préfiguraient une forme de linéarité au sens moderne du terme (Raffestin, 1986). Néanmoins, ces « frontières » ou limites ne constituaient pas véritablement des limites politiques mais davantage des limites civilisationnelles. Déjà à cette époque s'observe une séparation voire une opposition entre deux temps et deux espaces. Il s'agit par exemple d'une séparation entre sociétés sédentaires et sociétés nomades. Il s'agira de revenir plus en détail sur cette idée d'espace-temps distincts dans la suite du propos. Pour Raffestin, ces limes et murs « *articulent une intériorité et une extériorité qui leur donnent une signification double, à la fois zone et ligne* ». (1986, p.7).

Les limes romains constituent ainsi non pas une frontière en tant que telle mais bien une limite d'une zone d'occupation militaire. Dès lors, la logique pour l'empire est de s'étendre à sa périphérie. Une dynamique naît qui peut parfois amener à une situation paradoxale. Raffestin synthétise l'idée : « *Fixer des limites pour imposer un ordre et une administration, mais les transgresser pour incorporer, pour intégrer de nouveaux espaces et les soumettre* » (1986, p.7).

Durant le Moyen Age, la réalité frontalière s'évapore. Cependant, la période médiévale lie encore la notion de frontière à celles de confins et de marches qui se veulent incertaines et discontinues voire floues (Schaut, 2016). Des méthodes de bornages ainsi que des éléments naturels constituent des éléments de marquage. La linéarité n'est pas un modèle. Les raisons sont à trouver dans l'importance du lien féodal. Ce dernier structure les relations entre sociétés par l'inclusion ou l'exclusion à une sphère d'influence par exemple. Benvenuti (1973) affirme que « *l'Etat personnel ne postulait pas l'exigence d'une frontière mais celle d'un rapport entre un souverain et un sujet* » (p.16). Les relations personnelles et individuelles sont au premier plan durant cette période, laissant les considérations territoriales au second (Guillemain, 1973).

Ce n'est véritablement qu'à partir de l'apparition de l'Etat moderne que la frontière linéaire s'impose et se rigidifie (Schaut, 2016). L'Etat et le citoyen sont alors reliés par le territoire comme objet de souveraineté (Benvenuti, 1973). C'est une dynamique qui va progressivement s'inscrire dans le temps entre le 13^e et 17^e siècle notamment sous les principes de la cohésion et de la continuité. C'est d'ailleurs durant cette période

que la frontière se définit comme « la limite entre deux Etats », acceptation qui perdure encore aujourd'hui comme en témoigne les définitions proposées précédemment.

Au 18^e siècle apparaît également la notion de « *frontière naturelle* » qui encore aujourd'hui se perpétue dans les imaginaires collectifs. Néanmoins, il convient d'annoncer qu'une frontière n'est jamais entièrement naturelle. Il s'agit d'une construction humaine à partir de pratiques de l'homme. En réalité, cette notion de frontière naturelle a servi d'outil et de justification à certaines formes d'annexions et d'oppressions. En réaction à cette acceptation naturaliste de la frontière, d'autres penseurs amènent sur le devant de la scène l'idée de « *frontière limite de nationalité* » qui marque le 19^e siècle notamment. La géopolitique fut également un domaine important dans la définition de la frontière et des noms comme Curzon ou Ratzel ne sont pas inconnus quand il s'agit d'évoquer les conceptions impérialistes de la frontière à la fin du 19^e et début 20^e (Raffestin, 1986).

Dans son chapitre destiné à l'approche socio-anthropologique de la frontière, Christine Schaut (2016) revient sur la dimension spatiale de cette dernière. De manière contemporaine, elle démontre que celle-ci varie aujourd'hui entre dématérialisation d'une part et matérialisation d'autre part. Le premier phénomène est notamment lié à une forme de virtualisation des frontières, voire une pixellisation. L'évolution des dispositifs techniques et d'informations n'y sont pas pour rien. Les notions de frontières réticulaires (Arbaret, 2008), de pixellisation des frontières (Bigo, Bocco & Piernay, 2009) ou encore de *smart borders* sont devenues courantes. Et au même moment, les drones permettent d'étendre le champ d'action au-delà des frontières étatiques. Mais il est impossible de passer à côté de l'édification de nouveaux murs à travers le monde. Le mur entre les USA et le Mexique en est un bon exemple. Cette matérialisation s'insère également dans les discours politiques. « *Construire un mur aux frontières de l'UE* », tel fut le souhait du candidat à la présidentielle française Eric Zemmour (Timsit, 2022 ; AFP, 2022). Même au niveau local, les initiatives de matérialisation et de séparation sont existantes. Les *Gated communities* en sont d'ailleurs l'exemple type.

La frontière est donc une notion en mouvement continu. Comme le dit Raffestin, elle « *est tout à la fois pratique et connaissance d'une réalité territoriale en un lieu et à un*

moment donné » (1986, p.9). Le concept a connu de nombreuses acceptations et en connaîtra sûrement de nombreuses autres.

L'intérêt de ce détour historique ne repose pas uniquement sur la compréhension de l'évolution du concept. En réalité, elle permet d'ancrer les récits des séries choisies dans des dynamiques et des contextes historiques qui impactent la représentation de la frontière à l'écran.

Ne pas replacer *Game of Thrones* dans le contexte médiéval entraîne à passer à côté de dynamiques frontalières capitales. George R.R. Martin n'a jamais caché ses inspirations médiévales (Flood, 2018 ; Vandenberghe, 2019). En effet, la période médiévale est marquée par l'absence de frontière et de linéarité. Dans la série diffusée par HBO, excepté *le Mur*, les frontières entre le *Royaume des Sept Couronnes* et le reste des territoires sont inexistantes. Les éléments naturels tels que les mers ou les fleuves constituent les éléments de marquage principaux de délimitation. Les limites des anciens royaumes indépendants avant l'unification ne sont d'ailleurs pas visibles. Au niveau interne, au sein du *Royaume du Nord* par exemple, les limites des terres des vassaux ne sont pas perceptibles. La série s'ancre dans son contexte historique en mettant donc l'accent sur les relations personnelles ainsi que le lien féodal. L'importance des sphères d'influence est d'ailleurs représentée de manière fidèle au rythme des allégeances et désunions. La frontière évolue avec des relations, unions, accords et elle se déplace donc, elle reste floue. Ce n'est pas pour autant que la conception linéaire de la frontière n'est pas représentée dans la série. *Le Mur*, par exemple, est à lui seul l'expression d'une frontière linéaire, au tracé défini. Mais la série illustre la logique frontalière qui prévaut dans le contexte dans lequel elle s'ancre.

D'ailleurs, la richesse de *Game of Thrones* repose sur le fait qu'elle aborde des dynamiques historiques diverses. Dans cette optique, il convient de ne pas limiter la compréhension de *Game of Thrones* à son ancrage médiéval. Au travers de l'évolution du personnage et des discours de *Daenerys Targaryen* s'expriment également le paradoxe des empires. En effet, le parcours de la jeune femme l'entraîne à construire un Empire nouveau qui s'étend progressivement. S'il n'y a pas de présence de limites palpables, son Empire acquiert de plus en plus de territoire d'abord sur le continent d'*Essos* puis sur celui de *Westeros*. Elle y fixe une administration et un certain ordre ainsi que des limites mais est poussée par la volonté d'accroître son influence au-delà

de celles-ci continuellement. Le dernier discours de *Daenerys* est d'ailleurs l'expression même de ce paradoxe (Annexe 7). A travers ce monologue, *Daenerys* exprime le paradoxe en admettant qu'elle et son Empire ont réussi à atteindre les objectifs fixés, la reconquête du trône de fer notamment, mais elle s'engage à continuer son projet en étendant celui-ci à des régions et territoires nouveaux qu'elle souhaite soumettre à sa doctrine.

Il est néanmoins plus difficile d'inscrire dans un contexte historique clair ou complexe les deux autres séries sélectionnées. Cette difficulté résulte sans doute du caractère dystopique ou futuriste de ces récits. Néanmoins, certaines représentations peuvent faire penser à des phénomènes contemporains. Dans *The Walking Dead*, la communauté d'*Alexandria* est visuellement intéressante pour traiter du fonctionnement des *Gated communities*. De par son message environnemental et climatique, une série comme *Snowpiercer* met également l'accent sur l'aspect global de la situation faisant du train une frontière avec le monde extérieur.

L'exercice pourrait s'étendre à d'autres séries. Le propos de *Homeland* par exemple ne peut être perçu dans son entièreté sans prendre en considération le contexte post-11 septembre 2001, son incidence sur les frontières étatiques américaines et les politiques de drones par exemple (Boillat, 2014). Il en va de même pour les séries « spatiales » qui s'ancrent en partie dans le mythe de la Frontière américaine déjà soulevé par Catherine Roelants (2004) dans un mémoire portant sur *Stargate SG-1*.

En faisant l'exercice, il est possible de constater qu'une approche historique, même si elle amène sur la table des éléments intéressants notamment en termes de dynamique, ne permet pas de couvrir théoriquement l'ensemble des séries choisies. Dès lors, il convient de réfléchir à une autre approche.

Au fur et à mesure du développement des théories de la frontière, différentes typologies sont nées. La distinction entre frontière naturelle et artificielle reste la plus populaire bien que la dénomination « naturelle » reste à discuter. D'autres penseurs ont amené des classifications plus pointilleuses comme Hartshorne et sa typologie génétique visant à comprendre le lien entre l'occupation humaine et la frontière. Il définit alors trois types : antécédentes (frontière établie avant l'occupation humaine), subséquente (pendant) et surimposée (après). Boggs quant à lui définit une approche morphologique délimitant les frontières physiques (support de la frontière étant un

élément physique telles qu'une crête ou une rivière), les frontières géométriques (délimitation sur base de mesures astronomiques), anthropogéographiques (sur base de critères culturels par exemple) et complexes (jouant sur différents éléments des trois autres typologies) (Raffestin, 1986). Encore une fois, les trois séries sélectionnées renvoient à des conceptions différentes au sein même d'une seule typologie comme le témoigne le tableau (Tableau 2). Si elles permettent de les classer ou de les comparer, ces typologies ne permettent pas réellement de mettre en discussion les représentations de la frontière.

Les approches typologiques et historiques sont pertinentes car elles apportent de véritables plus-values pour comprendre certaines dynamiques en œuvre dans les différentes séries. Néanmoins, elles ne suffisent pas à trouver un cadre assez large pour traiter au travers d'un axe, d'un concept, l'ensemble des représentations et discours proposés autour de la frontière dans les séries télévisées. Il faut donc trouver une acceptation plus large que celle de frontière au sens strict. La solution est amenée par Claude Raffestin (1986). Ce dernier propose une approche limologique qui intègre la frontière dans un ensemble plus vaste qui est celui des limites. En choisissant cette voie, Raffestin se détache de Pierre George qui considérait la limite comme une des trois notions constitutives de la frontière. Pour Claude Raffestin, la frontière est un sous-ensemble de l'ensemble des limites. « *Le processus d'émergence, d'évolution et de stabilisation de la frontière est semblable à celui de n'importe quelle autre limite ; il est simplement plus complexe, à certains égards, apparemment plus socialisé et surtout plus enfoncé dans l'historicité* » (p. 5-6). Cette conception n'est pas vide de sens. Il faut remarquer que dans les multiples définitions proposées précédemment, le terme de « limite » revient régulièrement pour définir le terme de « frontière ». Il y a donc un lien profond entre ces deux termes. De plus, dans son chapitre destiné à l'approche socio-anthropologique de la frontière, Christine Schaut (2016) entend indiquer qu'au-delà de ces évolutions tant historiques qu'étymologiques, des homologues fortes existent entre les notions de limite et de frontière. L'une de celles qu'elle met en évidence est d'ailleurs la matérialisation, le fait que la frontière comme la limite soit dotée d'une dimension spatiale importante.

Raffestin entend définir comme suit sa théorie : « *La limite (ou frontière) est un invariant structurel sinon morphologique dont la construction est conditionnée par l'interface des physio-eco-socio-logiques* » (1986, p.17). Pour l'auteur, la frontière

comme limite répond à certaines caractéristiques propres. Elle découle d'une autorité, d'un pouvoir et est donc le fruit d'une intention. Il exclut ainsi la conception de frontière purement naturelle et indique qu'elle est le fruit d'une légitimation. Raffestin affirme donc qu'une frontière ou limite n'est jamais arbitraire. Pourtant, dans certaines séries télévisées, ce principe a été déconstruit ou dépassé. C'est ainsi qu'une série comme *Under the Dome* entend s'arroger de ce principe en adaptant à l'écran la frontière invisible sous forme de dôme imaginée par Stephen King. Cette frontière invisible consiste à la fois en une frontière terrestre, maritime et aérienne. L'avantage de l'approche proposée par Claude Raffestin est qu'elle soustrait la composante étatique ainsi que la nécessité d'accords internationaux de la définition de la frontière et permet donc d'inclure des phénomènes et dynamiques plus larges.

Il définit d'ailleurs quatre méga-fonctions de la limite. Premièrement, la limite est une traduction. C'est le résultat d'une volonté. Il s'agit également d'un instrument et d'un outil lié à un projet socio-politique. Deuxièmement, la frontière est régulation puisqu'elle délimite et régule à la fois les territoires mais également les ressources. Troisièmement, la limite est perçue comme différenciation. Cette notion entend rendre compte de la différence indispensable amenée par Raffestin et met en avant également les différences culturelles. Quatrièmement, la limite est relation. Cette dernière peut être de différents types : coopération, échange, opposition, etc.

L'intérêt des quatre méga-fonctions qu'il propose, est que ces dernières englobent les fonctions reconnues de la frontière (idéologique, militaire, légal, fiscal, contrôle, etc) et permet d'y ajouter les approches anthropologiques et sociales en admettant deux principes que sont ceux de la différenciation et de la relation. D'autant plus, les séries sélectionnées permettent d'aborder ces quatre axes d'analyse. C'est d'ailleurs à partir de ces quatre méga-fonctions que l'analyse va se structurer pour tenter de répondre à notre question de départ et confirmer ou infirmer notre hypothèse qui, pour rappel, est la suivante : *A partir de la théorie limologique, les représentations et discours de/sur la frontière dans les séries télévisées tendent à rendre compte et centraliser des enjeux et débats sur le concept* »

3. Analyse

L'approche défendue par Claude Raffestin (1986), dont l'auteur de la présente recherche s'inspire, entend proposer une « *théorie limologique* » reposant sur un système de quatre fonctions principales et essentielles reconnues aux limites. Comme

annoncé précédemment, la frontière peut être considérée comme un sous-ensemble de la limite. Cette idée est également partagée par Guillaume Lasconjarias (2005) qui indique : « *La frontière serait donc, en résumé, une subdivision de la limite, [...]* ». Si tel est le postulat de départ, il est alors possible d'appliquer les mêmes considérations à la limite et à la frontière.

Dans cette section, il ne s'agit plus de revenir sur les considérations théoriques et terminologiques de la frontière mais plutôt d'observer de quelle manière les représentations et discours sur celle-ci, au sein des séries présélectionnées, tendent à rendre compte de phénomènes et d'enjeux liés aux quatre méga-fonctions définies et reconnues par Raffestin. Cette démarche analytique s'articulera en trois parties abordant les fonctions majeures des limites (traduction, régulation, différenciation et relation). Si la réflexion de Raffestin constitue le socle théorique de départ, elle peut parfois s'avérer incomplète. C'est pourquoi, selon les axes interrogés, il conviendra soit de s'extraire du cadre apporté par le chercheur français (questionnement sur les murs, ...), soit de compléter son approche en abordant des réflexions supplémentaires (apports de Simmel, ...) et ceci afin d'éviter tout enfermement théorique clivant.

3.1. La limite comme traduction

Selon Raffestin (1986), la limite, et par extension la frontière, serait l'expression d'une volonté. La frontière serait alors idéologique par nature car elle découle d'un projet socio-politique et traduit une mobilisation ou encore l'exercice d'un pouvoir.

Si dans les séries choisies, la frontière est en partie rattachée à une intention, cette dernière n'est pas uniforme. Les motivations sont variées. S'il est possible de reconnaître des finalités et objectifs clairs dans certaines d'entre elles, d'autres sont plus ténébreuses sur les projets poursuivis par ceux qui établissent les frontières.

Dans cet ordre d'idée, *Game of Thrones* fait partie de la première catégorie. En effet, au fur et à mesure des discours et témoignages provenant des personnages de la série, il est possible de reconstituer l'avènement et la construction du mur ainsi que les intentions et volontés qui ont conduit à un tel projet. Si la série donne plusieurs indices, les capsules vidéo disponibles en bonus *Histories & Lore : The Night Watch* et *Histories & Lore : Free Folk* viennent compléter avec certains détails le récit. Il est ainsi possible de soutenir la proposition selon laquelle l'établissement de la frontière est la traduction d'un projet de défense contre les *White Walkers* durant la *Longue Nuit*.

Le Mur découle donc de la volonté d'un roi du sud de l'époque de protéger son royaume en utilisant la magie et les géants. « *A long time ago, they say, some old southern king enslaved our giants by magic, and forced them to build your famous Wall.* »³

En revanche, dans *The Walking Dead*, il est plus difficile de faire apparaître une intention, une volonté claire à l'établissement de la frontière par *Alpha*. Celle-ci ne donne jamais de véritables justifications à la limite qu'elle impose. Par extension à certaines prises de position ou à certains discours, il pourrait s'agir d'une volonté d'étendre son modèle socio-politique, son idéologie proche d'une conception primitive de l'humain. A de multiples reprises, elle entend rappeler que le seul moyen de survie consiste à se rapprocher des animaux et à se comporter comme tels. « *We're animals. Animals live out here. Animals have babies. So we have babies out here* » (S09E11). *Alpha* réitère l'argument primitif en reprochant aux membres de la *Coalition* d'avoir franchi sa frontière et d'avoir interféré avec la nature lors du feu de forêt. « *You disobey* » affirme-t-elle avant que *Daryl* lui indique : « *The fire would have destroyed your land* ». « *Fires nature to burn, we have no conflict with nature* » conclut *Alpha* (S10E03). Dans d'autres prises de position, les intentions de la leadeuse des *Chuchoteurs* semblent reposer sur un besoin de ressources dans un contexte postapocalyptique. Dans ce même épisode, lorsque *Michonne* lui demande « *What do you want ?* », *Alpha* répond « *Land* ». Quelques secondes plus tard, *Carol* affirme que les nouveaux territoires demandés sont des zones de chasse importantes sans qu'*Alpha* ne justifie la raison de cette extension. Est-ce par nécessité de territoire et d'espaces ainsi que de ressources ? Ou bien a-t-elle l'ambition d'appauvrir les membres de la *Coalition* par vengeance personnelle ? Les intentions restent floues. Elle ne livre jamais la raison de l'établissement de la frontière. De telle sorte que le spectateur est obligé d'émettre des hypothèses concernant ses véritables intentions. En réalité, il est pertinent de se demander si cette opacité concernant les intentions d'*Alpha* ne sont pas délibérées. En réfléchissant de cette manière, un tel positionnement viendrait appuyer encore davantage le personnage qui se veut énigmatique, mystérieux et manipulateur.

³ Extrait de : « *History and Lore of Westeros - The Free Folk* ». L'extrait est un bonus inclut dans le Bluray Game of Thrones Saison 2 et est disponible sur Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=sRj8ytkCoy4>

Dans la réalité des faits historiques et contemporains, les intentions autour de la frontière sont souvent connues car l'établissement de celle-ci repose sur une négociation et des accords via traités bilatéraux ou multilatéraux (de Ruyg, 2016 ; Matsunuma & Séguéla, 2015). Ce cheminement s'opère donc généralement par voie conventionnelle (Boudjema, 2013). La fixation et la délimitation de la frontière constituent ainsi un parcours juridique et politique long et complexe. Les typologies peuvent varier en fonction des auteurs tentant de rendre compte de cette dynamique. Jean Marc Sorel (2011), par exemple, distingue la *délimitation* de la *démarcation* et conclut par l'*abornement* tout en soulignant la diversité dans la *détermination* des frontières. Si Raffestin (1986) partage le point de vue de Sorel sur la délimitation et la démarcation, il reconnaît une étape préliminaire en la *définition*. Paul Klötgen (2019), lui, reconnaît une phase de *préparation* avant de déboucher sur une *décision* et une *démarcation*. Détailler ces étapes n'est pas primordial dans le propos tenu ici. Néanmoins, ce séquençage permet de rendre compte de l'expression des volontés des États à chacune des étapes de ce processus. Au travers de cette conception chronologique, les intentions sont régulièrement exprimées ou réaffirmées.

Dans les séries sélectionnées, ces étapes clés semblent s'effacer. Dans *The Walking Dead*, seule la démarcation/matérialisation de la frontière n'est donnée à voir au spectateur. La série joue d'ailleurs sur un élément visuel fort à la fin de l'épisode pour marquer l'esprit des personnages comme des spectateurs (Annexe 8). La démarcation coïncide ainsi avec un *clifhanger*. Mais, le spectateur n'est pas invité à assister à la réflexion qui conduit à la décision unilatérale d'imposer la frontière ni à une quelconque préparation ou définition. Il en va de même lorsqu'*Alpha* annonce vouloir modifier le tracé de la frontière. Le spectateur n'assiste pas non plus au déplacement du bornage. De plus, à aucun moment les phases de définition ou de délimitation n'apparaissent visuellement ou discursivement dans le récit. Le montage invite le spectateur à comprendre ce mécanisme tout en l'effaçant visuellement de l'écran. Le mécanisme devient invisible mais ses conséquences et logiques restent perceptibles. Dans *Game of Thrones*, une tendance similaire peut s'observer. Si les raisons qui ont poussé à la construction du *Mur* sont annoncées, le récit ne revient pas sur le choix de la localisation du mur par exemple. Il semble donc que les étapes propres à la fixation des frontières s'estompent et s'effacent dans les récits télévisuels analysés. Deux éléments centraux à la représentation des limites dans les séries télévisées choisies

semblent pertinents à questionner en lien avec cette absence de logique chronologique et politique : l'état de fait et l'unilatéralité.

3.1.1. La frontière à l'écran : Entre état de fait et unilatéralité

Si théoriquement, la frontière est la traduction d'un projet socio-politique suivant un séquençage par étape, certaines représentations télévisuelles entendent s'affranchir de ce principe. Par moment, la limite s'impose.

Un des meilleurs exemples reste la série *Under The Dome*. La limite invisible de la ville imaginée par Stephen King dans un roman éponyme apparaît du jour au lendemain. La nouvelle frontière créée autour de la ville s'impose aux habitants. Il s'agit d'un état de fait qui enclenche d'ailleurs le récit sériel. Ce qui est intéressant à noter, ce sont les discours et intentions que les protagonistes et personnages prêtent à la limite imposée. Les positions sont variées. Par exemple, *Julia* affirme lorsqu'elle cherche à comprendre les raisons de l'apparition du dôme : « *C'est peut-être l'armée qui est responsable. [...] Peut être que c'est une sorte d'expérience pour tester une espèce de dispositif de détention portable* » (SO1E02). En réalité, cet extrait réactualise l'argument de la frontière comme traduction d'une intention. En effet, même lorsque celle-ci s'impose, les individus tentent de raccrocher cet état de fait à une volonté, un projet mis en place par un groupe, un individu ou une communauté.

Dans *Snowpiercer*, la porte entre les deux locomotives devient une frontière mais celle-ci s'impose également aux passagers. Il s'agit là aussi en quelque sorte d'un état de fait. S'il est possible de reconnaître une intention à *Wilford* au moment où la *Belle Alice* s'accroche à l'arrière du *Transperceneige*, la limite naît davantage de l'état de fait imposé par l'amarrage plutôt que d'une véritable intention ou volonté. En réalité, il apparaît dans cette série que les intentions vis-à-vis de la frontière apparaissent après son établissement. En effet, la volonté de figer la frontière, de la dépasser ou de la contrôler naît une fois la frontière apparue et ce, des deux côtés de la locomotive. « *L'arrière n'est plus l'arrière. C'est une frontière. Et une frontière cela se contrôle. [...]* » (S01E01). A travers cette assertion, *Layton* marque une intention également. Il reconnaît l'état de fait imposé par la frontière et entend marquer une volonté de contrôle sur celle-ci. « *Ça fait sept ans qu'on essaie de s'arracher d'ici. Et voilà que maintenant cet endroit vaut enfin quelque chose* ». Ces propos tenus par *Pike* indiquent que l'état de fait donne également de la valeur à une zone, à un espace.

Comme les deux exemples tendent à le démontrer, il n'y a aucune véritable intention ou volonté qui encadrent l'établissement de la limite ou frontière. Néanmoins, ces représentations viennent élargir la fonction traductrice de la limite en admettant que la traduction peut naître non pas uniquement des intentions au moment de l'établissement mais également des suites d'interactions avec la frontière et les individus autour.

Il faut également reconnaître que les différentes typologies concernant la fixation des frontières laissent supposer une forme de bilatéralité voire de multilatéralité dans la négociation ainsi que l'établissement des frontières. Néanmoins, en comparant les différents récits sériels et les représentations qu'ils offrent, il semble y avoir une prédominance de l'unilatéralité et de l'imposition des frontières. Lorsque la frontière ne s'impose pas elle-même, quelqu'un l'impose. La construction du *Mur* dans *Game of Thrones* comme l'instauration de la frontière de piques d'*Alpha* dans *The Walking Dead* démontre cette approche unilatérale. Aucune négociation, ni discussion ne régit l'établissement de ces frontières. Cette unilatéralité impacte ainsi la façon de représenter les étapes puisqu'elle n'implique aucun accord. De ce fait, à l'écran, ne ressort que la représentation matérielle et visuelle sans tenir compte des processus. L'unilatéralisme sera questionné d'ailleurs un peu plus loin.

Cette diversité apportée par les différentes séries télévisées en relation avec la limite comme traduction tend à souligner un autre point théorique central : la diversité dans la démarcation. « *Aucun État n'a déterminé ou concédé sa frontière comme son voisin : entre la ligne de paix à la suite d'un conflit, le lègue de quelque souverain, les partages opérés par concessions mutuelles, parfois à l'aide d'un traité, la limite consacrée par une conquête ou un conflit, etc., les formes sont multiples.* » (Sorel, 2018). S'il existe une diversité dans la démarcation, il est possible de proposer une diversité dans la traduction et donc dans les intentions. C'est du moins ce qu'invitent à considérer les séries choisies et les observations retenues.

3.1.2. Le Mur comme objet d'analyse

Il est difficile, dans un corpus constitué en partie par *Game of Thrones*, de ne pas traiter de la thématique des murs. En effet, la série télévisée produite par HBO est significative pour porter un regard sur les dynamiques et enjeux qui reposent sur les murs aux frontières. Aux sorties de la guerre froide, le développement de la mondialisation laissait présager un monde plus ouvert, moins cadenassé par les frontières. Si certains avançaient l'argument de la « *fin des territoires* » (Badie, 1995),

de manière concomitante, s'observait une dynamique de fragmentation et de séparation à travers la construction ou l'établissement de murs aux quatre coins de la planète (Novosseloff & Neisse, 2010).

En 2007, Michel Foucher recensait 17 murs internationaux, soit 7500 kilomètres (Foucher, 2007). Neisse et Novosseloff (2010) quant à eux estimaient à 18 000 kilomètres la longueur des frontières fortifiées si les projets annoncés jusqu'en 2010 arrivaient à termes. En 2020, le nombre de murs physiques était de 63 (Roméo, 2021). Si l'érection de murs n'est pas un phénomène nouveau, elle prend une nouvelle signification avec la mondialisation. « *La nouveauté réside plutôt dans le fait que les obstacles physiques aux échanges se sont multipliés alors même que nous devenions plus mobiles* » (Novosseloff, 2018). Il y a une véritable « *tentation des murs* » visant à répondre à des flux transnationaux de nature économique, sociale ou religieuse (Neisse & Novosseloff, 2010). Pour Wendy Brown (2009), les murs sont la marque de l'érosion et la dissolution de la souveraineté de l'Etat-nation en pleine globalisation. Ils « *encouragent l'avènement d'une société toujours plus fermée et surveillée, en lieu et place d'une société ouverte qu'ils prétendent défendre* ».

S'il est connu que George R.R. Martin se soit inspiré du mur d'Hadrien pour écrire son œuvre littéraire à l'origine de la série (Ropert, 2019 ; Lucciardi, 2015 ; Fossois, 2019), le Mur de *Game of Thrones* permet de soulever des débats contemporains sur le sujet notamment en termes d'ostracisation ou encore de logiques à court et long terme.

3.1.3. Approcher le Mur : certaines caractéristiques

Alexandra Novosseloff (2018) rappelle que la première caractéristique d'un mur est d'être unilatéral. Par ce terme, il faut comprendre que le mur ne résulte pas d'un traité ou d'un accord entre les deux parties. Si la frontière est le résultat d'une négociation entre les deux côtés, bien qu'il ait été notifié précédemment que dans la plupart des représentations télévisuelles choisies ce n'est pas le cas, le mur ne l'est pas. Il s'agit néanmoins au même titre que les limites ou les frontières de la traduction d'une intention ou d'une volonté politique. Ce qui change, c'est le caractère unilatéral de la décision. « *Le phénomène des barrières frontalières est paradoxal en ce qu'il superpose l'unilatéralisme du mur à la négociation dont résulte la frontière, le temporaire à la pérennité (on parle d'intangibilité des frontières).* » (Novosseloff, 2018).

Le Mur de *Game of Thrones* est l'expression d'une décision unilatérale prise par un roi de Westeros, *Brandon le Bâtisseur*, pour répondre à la menace des *White Walkers*. Cet unilatéralisme est souvent pointé du doigt par les *Free Folk*. Ceux-ci nourrissent notamment des ressentiments profonds liés au fait d'avoir été coincés et retenus *Au-delà-du-Mur*, en contact direct avec le danger tant des conditions climatiques que de l'armée des *White Walkers*. *Osha* explique d'ailleurs avoir fui vers le sud pour éviter *La Longue Nuit*. « *Those things that sleep in the day and hunt at night [...]* » (S01E07) D'autres personnages font également état de l'unilatéralité du mur comme Tyrion; « *I believe that the only difference between us and the Wildlings that when that wall went up our ancestors happened to live on the right side of it* » (S01E03); ou encore Jon Snow; « *They were born on the wrong side of the Wall. That doesn't make them monsters* ». Le Mur de *Game of Thrones* incarne de manière fidèle cette intention unilatérale.

Si les murs peuvent prendre des formes diverses et variées, ils ne se suffisent pas à eux-mêmes pour répondre des fonctions que les dirigeants peuvent leur prêter. Les aspects du mur sont traditionnellement marqués par la présence de béton ou d'acier s'accompagnant de postes de guets (Novolessoff, 2018). Avec l'évolution des menaces et les nouveaux enjeux contemporains, des dispositifs techniques et technologiques de surveillance ou de contrôle sont venus progressivement s'ajouter (Ritaine, 2009). Cette évolution donne naissance à de nouvelles conceptions de la frontière et des murs. Novolessoff et Neise (2010) parlent d'ailleurs de « *mur virtuel* » pour traiter de murs visuellement moins présents.

Si les murs ou frontières tendent à être moins visibles dans le monde réel, cette analyse tend à démontrer que la frontière dans *Game of Thrones* est justement accentuée visuellement. Le Mur de *Game of Thrones* est effectivement marqué par sa grandeur et sa longueur. Les prises de vues et les plans larges, ainsi que la vision cartographiée issue du générique, invite le spectateur à se rendre compte de son importance. Fossois (2019) établit sa longueur à 400 kilomètres pour une hauteur de 220 mètres. Cette représentation s'inspire d'une approche traditionnelle des murs avec des fonctions principalement défensives et militaires ainsi que les présences de multiples zones de guets, 19 au total. Au-delà de la représentation, le récit invite le spectateur à questionner la nécessité de surveillance au Mur ainsi que les moyens octroyés par l'intermédiaire notamment de la *Garde de Nuit*. Néanmoins, ce n'est pas uniquement

la ressemblance formelle ou fonctionnelle qui est intéressante à dresser ici. En effet, il s'agit également d'analyser comment le *Mur* de *Game of Thrones* permet de rendre compte des débats sur la nécessité d'établir ou non des murs.

3.1.4. Le Mur entre impuissance et inefficacité ?

Pour Novosseloff, le mur est en réalité un signe d'impuissance et d'inefficacité. Elle défend sa position en avançant deux arguments. Premièrement, il s'agirait d'un acte de facilité qui entend tenir à l'écart les véritables questions et ainsi éviter de poser les véritables problématiques à la fois complexes et multidimensionnelles. « [...], à défaut de pouvoir ou de vouloir s'attaquer directement aux causes profondes des nouvelles menaces, [...], le choix est fait de tenter de les isoler et de les contenir physiquement [...]. » (2018). Le mur apporterait une illusion de réponse à court terme selon l'autrice. Secondement, le mur entrainerait une accentuation des risques et de la dangerosité pour les personnes situées du « mauvais côté ». De plus, les murs ne seraient pas des ensembles étanches et les techniques de contournement ou les failles seraient nombreuses. « *Le seul effet de ces murs est d'accroître le coût et les risques de contournement* ». (Foucher, 2016).

Dans le cadre de *Game of Thrones*, il est possible de reconnaître que l'édification du mur a eu pour cause de séparer physiquement le continent de *Westeros* des dangers entraînés par les *White Walkers* durant la *Longue Nuit*. Néanmoins, cette séparation physique n'a entraîné aucune réflexion sur la manière de vaincre cette menace. La découverte du *DragonGlass* comme métal capable de vaincre les *White Walkers* ne s'effectue qu'au cours de la série (S02), suite à un pur hasard, alors que le *Mur* existe depuis bien plus longtemps. Le caractère hasardeux de cette découverte appuie encore davantage l'absence totale de réflexion préalable sur la menace. La série démontre à quel point le *Mur* a eu un effet presque inverse en déconnectant les deux parties du continent. Cette situation a d'ailleurs conduit au fait que les dirigeants du *Royaume des Sept Couronnes* soient peu renseignés sur la réalité *Au-delà-du-Mur*. Cette déconnexion est tellement profonde que certains d'entre eux considèrent la menace comme inexistante. *Cersei* illustre parfaitement cette dynamique d'éloignement et de méconnaissance. Lorsque *Jaime* vient lui indiquer la volonté de *Daenerys* et *Tyrion* de négocier et lui révèle le fait qu'ils disposeraient d'une preuve annonçant l'existence des *Marcheurs Blancs*, *Cersei* ricane (S07E05). Il faudra attendre la rencontre à *FosseDragon* pour que celle-ci reconnaisse la véracité des propos tenus (S07E07).

L'opacité du *Mur* a finalement conduit à une opacité de l'esprit. Durant les millénaires d'exploitation du mur, aucune réponse ou réflexion n'a été amenée sur le danger des *White Walkers*. Il faut d'ailleurs attendre les dernières saisons de la série pour que les protagonistes reconsidèrent la menace et tentent de chercher et d'exploiter des moyens efficaces (*dragonglass*, feu, ...).

Cette tendance à l'absence de réflexion et l'isolement physique ne s'illustre cependant pas uniquement par le *Mur*. Une dynamique similaire s'observe vis-à-vis des populations *Dothrakis* et de l'émergence d'un nouvel empire *Targaryen* sur le continent d'*Essos*. Lorsque dans la première saison, *Robert Barathéon* annonce l'arrivée imminente d'une guerre, *Ned* balaie ses arguments en expliquant que les ennemis n'ont aucun moyen de traverser la mer (S01E02). Argument exploité également par *Euron Greyjoy* face à la menace des *Marcheurs Blancs* : “*Can They swim ? [...] I'm taking the Iron feet back to the Islands. [...] This is the only thing I never seen that terrifies me.*” (S07E07).

Discursivement, ce manque de considération de la menace se marque et se ressent également à de multiples reprises lorsque des faits évoqués par des *Sauvageons* ou des individus s'étant rendu *Au-delà-du-Mur* sont considérés comme des fabulations par les dirigeants de *Westeros* ou réduit à des histoires conçues pour faire peur aux enfants. Cette non-considération du danger se ressent dès le début de la série lorsque *Ned Stark* exécute le déserteur de la *Garde de Nuit* (S01E01). Lorsque *Mestre Aemon* et *Jeor Mormont* révèlent les rumeurs du retour des *Marcheurs Blancs* à *Tyrion*, ce dernier répond : « *Yes, and the fishermen of Lannisport say they see mermaids* » (S01E03).

Face à ce constat, cette représentation, il est intéressant de faire un parallèle avec ce qui est donné à voir dans *The Walking Dead*. La série place les protagonistes dans une situation de grand danger que constitue une apocalypse zombie. Au fur et à mesure des saisons, le spectateur assiste à la création de communautés qui se réfugient dans des territoires « fortifiés » ou du moins protégés qui se rapprochent visuellement des « *gated communities* ». Cette dynamique est pertinente quand il s'agit d'aborder le mur comme acte de « facilité ». En réalité, en agissant de la sorte, les personnages tentent de se protéger et de survivre en s'enfermant physiquement. Mais ce cloisonnement se fait au détriment d'une véritable réflexion sur la compréhension de la menace et la manière de la régler. En regardant la série de plus près, il paraît pertinent de constater

que la plupart des arcs narratifs visant à la compréhension de la « menace zombie », en termes d'origine et de causes, se sont progressivement effacés et estompés au profit d'arcs centrés uniquement sur l'aspect survivaliste. Les « *gated communities* » que constituent *Oceanside*, la *Colline*, le *Royaume* ou encore *Alexandria*, sont finalement autant d'exemples d'une tendance du recours aux murs. Certes, ces exemples ne sont pas à la même échelle. Néanmoins, ils partagent l'idée selon laquelle ces enceintes donnent une illusion de réponse à une crise ou à un danger sans viser à réfléchir sur une solution pérenne.

Tant *Game of Thrones* que *The Walking Dead* amènent également à considérer le fait que les murs ne sont pas des ensembles étanches. Les failles et les méthodes de contournement sont nombreuses. Dans *The Walking Dead*, à de multiples reprises, les enceintes sont détruites ou traversées par des hordes de zombies (Annexe 9). Les assaillants s'infiltrèrent également dans les communautés à l'instar de *Dante* infiltré dans la communauté d'*Alexandria* sous les ordres d'*Alpha*. La menace ne vient donc pas du seul fait des zombies mais également des autres communautés. *Game of Thrones* rend compte de la dangerosité qui découle du mur. Un des exemples les plus saillants reste la tentative d'escalade par *Jon Snow* et *Ygrid* (Annexe 10) qui voit de multiples membres du *Free Folk* mourir. En étendant ces constats à d'autres réalités que le mur, *Snowpiercer* tend également à démontrer cette prise de risque et de tentatives de contournement. Lorsque *Wilford* envoie *Icy Bob* à l'extérieur du train, la dangerosité de l'action est soulignée par exemple. Ces exemples visent à démontrer la prise de risque constante et la multiplicité des techniques de contournement qu'impliquent les frontières et les murs.

Novosseloff (2018) clôture son argument en annotant qu'« *Un mur ne fait diminuer en rien la motivation des candidats au voyage ; il ne fait que déplacer les routes de l'immigration. Il n'est même pas dissuasif* ». Cette idée de non-frein à la motivation est en réalité exprimée par *Jon Snow* lorsqu'il s'adresse à *Ygritt* : « *Six times you've invaded and six times you've failed* ». Par cette simple assertion, *Jon Snow* invite le spectateur à reconnaître la pugnacité du *Free Folk* et réaffirme l'aspect non-dissuasif du *Mur*.

En réalité, les séries télévisées ne sont pas les seules à soulever ces dynamiques et débats. Dans le cinéma contemporain, certains enjeux et débats qui viennent d'être

soulevés semblent se dessiner. Certaines productions cinématographiques entendent en effet mettre en lumière la tension entre l'individu et le mur. S'extraire des murs devient un véritable but pour des héros prêts à prendre tous les risques possibles. Cette dynamique se retrouve exploitée dans *Hunger Games*, jouant notamment sur la virtualité des murs, dans *Labyrinthe* ou encore dans *Divergente*. Ces productions placent le récit entre des murs. *Katniss*, *Thomas* et *Triss* incarnent tous, ce personnage qui entend s'extraire des murs imposés quitte à devoir recourir à des méthodes extrêmes, à se positionner dans des situations périlleuses et dangereuses.

3.1.5. Ostracisation et piège à long terme

Alexandra Novosseloff (2018) atteste que « *le mur de séparation ne règle rien : il complique et il ostracise* ». Le mur renvoie donc à une conception binaire qui vient à catégoriser et séparer en deux groupes leurs deux côtés. Cette ostracisation amène à définir un bon et un méchant, un civilisé et un sauvage sans tenir compte des rapports plus complexes. Cela peut conduire à des effets sur le long terme qui peuvent s'avérer dangereux et néfastes.

A nouveau, *Game of Thrones* permet de traduire visuellement et discursivement cet argument. D'une part, l'ostracisation est marquée par un ensemble de comportements et discours. Les termes *Wildlings/ Sauvageons* sont des exemples verbaux de celle-ci. Mais également l'appellation *Southerners* employée par des personnages *Au-delà-du-Mur* pour caractériser les individus au sud du mur. Lorsque le père de *Samwell Tarly* parle de la compagne de ce dernier, originaire d'*Au-delà-du-Mur*, il emploie le pronom « *it* » équivalent de « *ça* » pour caractériser la jeune femme (S06E06). Cela marque à nouveau une distinction. L'ostracisation est également marquée lorsque le *Peuple Libre* accompagne *Jon Snow* du côté sud du mur. Elle est telle que les manières de concevoir le pouvoir, le territoire ou les bâtiments sont totalement différentes. Un exemple parlant a lieu lorsque *Ygrid* pense tomber sur un bâtiment construit par un roi alors qu'il s'agit d'un simple moulin (S03E07).

Cependant, il faut néanmoins être nuancé. En effet, si la frontière, le *Mur*, est source d'ostracisation, il semble qu'il en existe plusieurs formes également au sein même du territoire des *Sept Couronnes*. Ainsi, les *Lannister* de *Port Réal* utilisent également des termes ostracisant vis-à-vis des populations du *Nord* comme les *Stark* par exemple. Il ne faut donc pas croire que le *Mur* est le seul instrument de séparation et d'ostracisation.

Cette ostracisation effective dans *Game of Thrones* résulte en partie du fait de l'isolement physique des menaces et des individus les uns envers les autres. Cela rejoint donc l'argument exposé ci-dessus. Cette séparation se traduit verbalement et visuellement mais entraîne également une série de conséquences. De cette manière, il paraît pertinent de revenir sur la dernière saison de la série pour rendre compte d'éventuels impacts de cette ostracisation. Lorsque la menace des *Marcheurs Blancs* commence à devenir délicate, seuls les dirigeants du nord des *Sept Couronnes* et certains protagonistes soutiennent la nécessité d'intervention. L'ostracisation est telle que les gouvernants du sud ont en réalité une méconnaissance absolue des réalités des populations du nord mais également de l'*Au-delà-du-mur*. *Cersei* est l'incarnation même de ce positionnement. L'exemple utilisé précédemment le démontrait. Elle reste persuadée qu'il s'agit d'un stratagème pour l'affaiblir politiquement et militairement. Même lorsque la preuve de la menace lui est apportée, elle entend rester méfiante (S07E07). *Cersei* est donc l'expression même de l'ostracisation et des effets qu'elle peut produire notamment sur la prise de décision des gouvernants. Il s'agit d'un piège à long terme.

En termes d'effets de l'ostracisation, *Snowpiercer* constitue également un exemple pertinent. Dans la première saison de la série, le *Transperceneige* était divisé en différentes classes. Les *Sans-classes* occupaient les derniers wagons du train. Invisibilisés aux yeux des autres classes, une ostracisation s'est créée durant plusieurs années. Cette invisibilisation est d'ailleurs traduite à l'écran par des choix en termes de colorimétrie et d'images (Annexe 11). Lorsque la révolution conduit à mettre fin à cette situation, les *Sans-Classes* sont « réintroduits » dans la société. Néanmoins, au cours de la deuxième saison, les effets de l'ostracisation et de la séparation se font ressentir notamment lorsque des décisions politiques doivent être prises. Les événements du passé conduisent à des ressentiments importants. L'arrivée de la *Belle Alice* et de *Wilford* accentue encore davantage ces effets. D'ailleurs, lorsque des négociations ont lieu concernant la mission de *Mélanie*, la prise de décision est mise en péril par les points de vue divergents entre *Wilford* et *Layton*, fruits de l'ostracisation provoquée par l'ancienne séparation des locomotives. (Annexe 12).

3.1.6. Fragilité et temporalité

Parmi les éléments à charge exposés par Novolessoff (2018), s'inscrit également le caractère momentané des murs. La chercheuse atteste de la fragilité manifeste de ceux-

ci. Fragilité qui crée une contradiction avec la rigidité du mur. Cette idée est partagée par d'autres auteurs. Pour Jean Christophe Rufin : « *les murs que les hommes dressent entre eux résistent à tout sauf au temps. Créés pour être éternels, ils ne sont que d'éphémères constructions humaines* » (2007).

Cette phrase de Rufin ne fait que résonner dans la tête de tous spectateurs de *Game of Thrones*. Au début du récit, le spectateur est invité par le biais de différents personnages (*Samwell, Jon, Tyrion, ...*) à considérer le *Mur* comme la création éternelle, défensive et nécessaire. Un *Mur* conçu il y a des milliers d'années par de la magie et des géants, qu'aucune menace n'a réussi à détruire durant tout ce temps et qu'aucune invasion n'a réussi à prendre le contrôle. Le spectateur est invité à voir et percevoir le *Mur* comme un élément invincible. Mais à y regarder de plus près, le *Mur* referme un paradoxe poétique assez intéressant. Il est l'expression d'une dualité reposant sur son interprétation d'invincibilité tout en étant constitué entièrement de glace. Pourtant, il viendra à être en partie détruit grâce au dragon récupéré par les *Marcheurs Blancs*.

Cette destruction du *Mur* dans *Game of Thrones* est en réalité significative du destin attribué aux murs et exprimée par Rufin précédemment. Le *Mur* n'a en réalité pas résisté au temps. Et si la destruction d'une partie du *Mur* par les *Marcheurs Blancs* symbolise visuellement cette dynamique, les indices sont présents depuis plus longtemps. Il ne faut pas attendre la fin de la série pour observer progressivement le délitement du *Mur*. Au travers des récits et discours, il y a un changement manifeste dans la manière de le concevoir et de le percevoir. *Jon Snow* est le point d'ancrage du spectateur invité à observer l'écroulement d'une institution millénaire. La *Garde de Nuit* est passée progressivement d'un ordre respecté et respectable à une bande de parias inaptes contraints à porter le noir. La rencontre de *Snow* avec le *Peuple Libre* puis leur alliance et enfin leur passage de l'autre côté du *Mur* au côté de *Snow* est là aussi le signal de la perte de signification de ce mur. Quel rôle joue encore le *Mur* si les deux communautés anciennement séparées ne forment plus qu'un ensemble ? Si l'apogée de l'effondrement du *Mur* est marquée par sa destruction, visuellement et discursivement parlant, de multiples indices semblaient présager cette issue.

3.2. La limite comme régulation

En poursuivant le parcours théorique esquissé par Raffestin, il convient dorénavant de questionner la limite en termes de régulation. Cette dernière est considérée comme la

deuxième méga-fonction propre à l'ensemble des limites. Claude Raffestin (1986) indique que les limites conduisent à la création de « réservoirs » qu'il faut comprendre en relation avec la notion de territoire. « *Un territoire est un ensemble de « ressources » à disposition du groupe qui l'a délimité* ». La délimitation d'un territoire est donc essentielle mais ce qui est également structurant, ce sont les ressources multiples. Pour que ces dernières permettent de subvenir et de soutenir les projets collectifs, par exemple au sein d'une communauté ou d'un état, il faut pouvoir déterminer un espace sur lequel un ensemble de codes et de pratiques sont en vigueur. La régulation prend alors des formes tant politiques qu'économiques mais aussi socio-culturelles. Pour Raffestin, la frontière serait donc l'expression de la délimitation d'un territoire, d'« *aires relationnelles* », au sein desquels un ensemble d'instruments, de codes, de pratiques, de normes ou encore de ressources circulent de manière à poursuivre des intérêts ou objectifs communs. Finalement, cette approche de la régulation semble se rapprocher des définitions de communautés et Etat notamment sur la manière de concevoir le territoire ou du moins réactiver les tenants d'une conception légale voire fiscale de la frontière (Paquot, 2012).

Il est intéressant également de prendre en considération les origines du terme « régulation » pour comprendre toute la dynamique à l'œuvre via l'utilisation de ce terme. Régulation comme réguler viennent de « régula » et signifie régler. Il y a donc une connexion avec cette idée de codification. La limite est régulation en raison du fait qu'elle indique ce qui est permis ou interdit, ce qui est correct ou incorrect, ce dont les individus ont droit ou non de faire et ce sur un territoire délimité. « *Régulante, la limite articule, joint et/ou disjoint* » (Raffestin, 1986).

Claude Raffestin reste néanmoins très évasif sur ce que couvre un terme comme celui de régulation. Les termes de ressources ou de pratiques reviennent régulièrement dans ses écrits mais restent flous sur ce qu'ils représentent concrètement. Il ne faut pas y voir un problème mais plutôt une opportunité de naviguer autour de diverses dynamiques observées.

3.2.1. Ressources : entre territoires et temporalité

Dans son propos, Raffestin juxtapose deux termes : territoires et réservoirs. Selon lui, la délimitation entrainerait la création de véritables « poches à temps ». Cette notion s'avère assez intéressante au regard des séries étudiées en ce sens qu'elle articule deux réalités, la temporalité et le territoire. Les séries sélectionnées semblent effectivement

recourir à une dualité similaire. Dans chacune d'entre elles se dessinent des « *aires relationnelles* » au sein desquelles pratiques, normes et codes mais aussi des ressources sont imposés et utilisés dans l'intention de poursuivre un but commun. La délimitation d'un territoire via la frontière est l'expression notamment de ces « aires ». Néanmoins, ces éléments semblent fragiles face au temps qui passe. Pour le spectateur, cette temporalité est marquée par les saisons et les épisodes. Les situations se modifient, de nouveaux antagonistes apparaissent et les arcs narratifs évoluent. Pour les protagonistes et personnages, les situations changent avec le temps. De nouvelles menaces apparaissent, parfois climatiques ou humaines, et viennent mettre à mal ces espaces de relations délimités.

Game of Thrones est un exemple pertinent. Au début de la série, le spectateur est invité à prendre connaissance d'un univers fictif dans lequel un état d'équilibre semble s'observer. Cet univers est régi par des règles, des normes et une certaine codification. Les ressources sont distribuées et le territoire est délimité. Le spectateur comprend rapidement l'aire relationnelle qui est dessinée. Pourtant, dès le début du récit, dans la première saison, cet équilibre semble menacé. Une seule phrase suffit à exprimer cette menace : « *L'hiver vient* » (S01E01). A la fois présage sur les ressources, cette unique phrase réitère l'argument de la menace temporelle. Raffestin indique que « *Gommer ou effacer une limite, c'est ouvrir une crise qui ne sera surmontée que par un nouveau sacrifice donnant naissance ou débouchant sur de nouvelles limites* » (1986). Si l'auteur français utilise cet argument pour justifier le fait que la frontière constitue un invariant nécessaire, il faut y voir en réalité une dynamique temporelle au regard des séries. La frontière délimite un territoire, régule ce dernier mais vient à être contestée ou modifiée au fur et à mesure du temps. « *L'hiver vient* » est en réalité l'expression de cette dynamique et trouve sa conclusion à la fin de la série. Le *Mur au Nord* est détruit, les règles et normes de *Westeros* sont rabattues, une nouvelle frontière naît autour du *Royaume du Nord*.

Cette dualité entre territoire et temps peut également se visualiser dans *Snowpiercer*. Au cours de la deuxième saison, alors que la *Belle-Alice* s'est amarrée à l'arrière du *Transperceneige*, l'enjeu des ressources devient crucial et central. Grâce aux discours des personnages, le spectateur comprend que les passagers de la *Belle Alice* furent contraints par le passé de sacrifier des membres pour survivre. De plus, l'enchaînement de scènes entre la détention de *Kévin* et l'arrivée de *Mélanie* démontre l'écart saillant

entre les ressources alimentaires de chaque côté du train (Annexe 13). Cette pression sur les ressources se perçoit également dans les marchandages et négociations autour de la nourriture. Simultanément, se joue également un enjeu de préservation des normes et codes de l'un comme de l'autre côté de la frontière. Les uns comme les autres tentent de préserver leurs pratiques et instruments sans se soumettre à ceux des autres.

Ce qui est visuellement intéressant, c'est la juxtaposition de ces enjeux (ressources et codification) et de la temporalité. Le train invite à considérer le temps qui passe par sa vitesse et les révolutions qu'il effectue autour de la planète. Chacune de ces révolutions impacte les ressources, les limite. Le *Transperceneige* puise dans ses limites, dans ses ressources et au même moment, les pratiques, codes et normes sont remis en cause. Ce sont autant de freins, au sens propre comme au figuré (le train est parfois mis à l'arrêt), qui impactent le territoire, les ressources et les pratiques. Le temps continue de s'écouler et à nouveau temporalité et territoire se superposent. La frontière crée donc des poches temporelles.

3.2.2. Des fonctions visibles

Pour revenir sur la thématique de la régulation, il est intéressant de constater une réactivation régulière de l'imaginaire de la douane comme instrument régulateur dans les séries sélectionnées. Dans *Snowpiercer* comme *The Walking Dead*, la frontière fait écho à des logiques douanières dans le sens où elle devient un mécanisme d'échange et de flux mais aussi de contrôle. En effet, dans *Snowpiercer*, les échanges de marchandises et de personnes se font directement à la frontière. Celle-ci est dotée de part et d'autre d'une forme d'administration. La *Conciergerie* se charge de valider les échanges et de « tamponner » les documents d'accréditation. Il y a régulièrement la présence de forces policières ou du moins de gardes armées qui font sensiblement penser aux forces de gendarmerie ou de police déployées aux frontières et aux douanes. Des contrôles sont opérés via des fouilles. Il est même intéressant de constater que le trafic de drogue et la contrebande sont également représentés (Annexe 14).

Cette représentation de la gestion des flux, des ressources et des personnes à la frontière est intéressante dans le sens où elle réactualise les fonctions légales, fiscales et de contrôle chères à Michel Foucher (Paquot, 2012). Ces fonctions s'apparentent à une vision traditionnelle de la frontière qui, dans le monde contemporain, tend à continuer à s'exercer mais de manière invisible notamment via le développement des

technologies et des caméras. La vidéosurveillance par exemple crée des « barrières virtuelles ». Lecat-Deschamps annonce : « *Ce sont des murs que l'on ne perçoit même pas, que l'on n'a peut-être jamais perçus, [...]* » (2012). Or, les séries télévisées choisies semblent réactiver visuellement ces éléments. Il y a cette idée sous-jacente de contrôle à la frontière des biens et des personnes qui se veut visuel dans sa représentation. Cette idée de « rendre visible » ce qui ne l'est plus revient constamment dans les séries étudiées. Dans *The Walking Dead*, par exemple, les remparts d'*Alexandria* comme ceux de la *Colline* sont constamment surveillés et protégés par des individus. Il y a en réalité une absence technologique aux frontières dans les imaginaires sériels étudiés qui implique une réactivation d'une frontière plus défensive, plus contrôlée humainement parlant. Cela ne signifie pas que dans le monde réel, la frontière n'est plus contrôlée. Cela indique simplement qu'elle paraît visuellement moins contrôlée. Les séries télévisées invitent finalement le spectateur à se rendre compte de la réalité de la gestion de la frontière en revisualisant ses fonctions.

Bien sûr, les arguments avancés ci-dessus se basent sur les faits observables au sein des séries. Il s'agit donc d'interprétations à partir de ce qui est donné à voir aux spectateurs. Il est toujours difficile de supposer ou d'affirmer le message qu'a voulu faire passer un réalisateur ou un scénariste via les images sélectionnées. Néanmoins, des telles représentations donnent et laissent aux spectateurs la possibilité d'émettre des hypothèses et de lancer une réflexion.

3.2.3. Frontière comme lieu de rencontre

Lorsqu'il est question d'aborder la question de la régulation, le propos ne peut tenir compte uniquement de l'enjeu des ressources. Il faut également revenir sur les outils et instruments que sont les normes, les règles et les codes. La frontière, visuellement parlant, joue encore une fois un rôle prépondérant sur cette thématique. Elle constitue le lieu de rencontre, une zone où les normes des uns percutent les codes des autres. *The Walking Dead*, par exemple, rend visible cet achoppement en faisant dialoguer à la frontière différents protagonistes (Annexe 15). Cette dynamique de rencontre est d'ailleurs rendue visible dans les deux autres productions analysées que sont *Snowpiercer* et *Game of Thrones*.

Mais, les séries télévisées ne font pas de la frontière seulement une zone de rencontre mais également un axe de séparation entre des modèles de codification, de régulation et de normes différents. Généralement, elles mettent en lumière et en confrontation

deux modèles (démocratie VS autoritarisme, ...). Les séries télévisées donnent donc à voir des modèles antagonistes et distincts.

Il est également intéressant de souligner la manière dont elles le font. Parmi les séries sélectionnées, deux façons semblent se détacher. Premièrement, certaines séries placent le spectateur comme un individu omniscient. Le spectateur voyage de part et d'autre de la frontière. Il voit tout, il sait tout. Il est alors invité à comprendre comment les deux communautés fonctionnent et quelles sont les normes ou codes en vigueur de part et d'autre de la frontière. C'est le cas par exemple dans *The Walking Dead*. Le spectateur suit des personnages dans chacune des communautés. Il est invité à assister aux pratiques du groupe d'*Alpha* dans les bois par exemple. Il assiste aux exécutions, à la préparation des masques, aux cérémonies et rituels ainsi qu'aux méthodes de survie et de déplacement. Dans un même épisode, il est également invité à comprendre le modèle sociétal et politique en présence à *Alexandria*. Il est donc invité à connaître les pratiques en vigueur des deux côtés de la frontière. Secondement, d'autres séries relient directement le spectateur à l'un ou l'autre personnage qui sert alors de point d'ancrage. Il y a une forme d'adhésion du spectateur avec le personnage qu'il suit. Le spectateur est invité à rencontrer et faire connaissance avec les normes ou codes en vigueur dans une autre communauté en traversant la frontière aux côtés du personnage, à travers lui, et en pénétrant le territoire. C'est ce qui se produit dans *Game of Thrones*. Le spectateur est mis sur le même pied d'égalité que *Jon Snow* lorsque celui-ci se rend *Au-delà-du-Mur*. Le protagoniste et le spectateur découvrent au même moment les rites et coutumes du *Peuple Libre* ou encore le fonctionnement politique sous le commandement de *Mance Rayder*. Le spectateur n'a en aucun cas des informations ou clés de compréhension avant le personnage. Le point de vue du spectateur évolue en même temps avec le point de vue du personnage qu'il suit.

Si ces deux exemples tendent à montrer deux façons de positionner le spectateur par rapport aux personnages, ils renvoient à une dynamique identique que constitue l'opposition en termes de régulation et de codification. La frontière est à la fois le point de rencontre mais aussi la délimitation de cette régulation.

3.2.4. Personnalisation des pratiques

Concevoir la limite comme régulation peut également se ressentir par l'intermédiaire de certains personnages qui incarnent les normes et valeurs en présence et parfois changent de côté au cours de leur arc narratif. L'un des exemples les plus pertinents

s'avère provenir de *The Walking Dead* avec le personnage de *Mary/Gamma*. Au départ, *Mary* est un personnage faisant partie de la communauté des *Chuchoteurs* qui suit les règles et les codifications de son groupe jusqu'à abandonner son neveu encore bébé et accepter la sentence à mort de sa propre sœur. Elle est présentée aux spectateurs comme l'exemple de l'obéissance absolue aux normes du groupe. Pourtant, progressivement, *Mary* commence à se rendre à la frontière proche de la communauté d'*Alexandria* et à rencontrer *Aaron*. Ces différentes scènes sont intéressantes visuellement puisque les deux protagonistes restent d'abord distants de chaque côté de leur frontière respective (Annexe 16). Chacun est imprégné des normes, codes et coutumes de sa propre communauté. Cela se ressent dans les habits qu'ils portent, leur manière de communiquer l'un avec l'autre. *Mary* par exemple continue à porter son masque en peau de morts-vivants et refuse de montrer son visage durant les premiers échanges. Au fur et à mesure des rencontres, les deux décident progressivement de s'affranchir des codes et normes. Cet affranchissement passe notamment par une proximité renforcée entre les deux personnages, un dialogue plus ouvert également. *Mary* fait un premier pas en retirant son masque tandis que *Aaron* donne sa confiance et partage une partie de sa vie avec elle. Un autre phénomène pertinent a lieu lorsque *Mary* décide de rejoindre la communauté d'*Alexandria*. Il y a un véritable basculement pour le personnage. Pour marquer son adhésion, elle décide de se séparer de son masque, de le retirer et de le jeter au sol. Elle s'affranchi des normes et codes qui pesaient sur elle. Cela marque *in fine* l'acceptation des normes d'*Alexandria* et le rejet de celle des *Chuchoteurs*. Elle se renomme d'ailleurs *Mary*. C'est aussi symbolique puisque dans la communauté d'*Alpha*, les noms sont effacés. Elle fut appelée *Gamma* d'ailleurs par *Alpha*.

En réalité, le personnage de *Mary* souligne l'importance de la délimitation et de la territorialité des normes et des codifications. Lorsqu'elle est du côté des *Chuchoteurs*, elle obéit aux normes en vigueur sur ce territoire, à l'intérieur des frontières. Une fois qu'elle a dépassé ses limites, les valeurs et règles ne valent plus, ne s'appliquent plus. Le personnage se transforme par le passage de la frontière. Si elle abandonne son masque, elle adopte également le style de vie propre à *Alexandria*. Même son sacrifice final traduit d'un changement culturel et social. Il faut rappeler que dans la communauté des *Chuchoteurs*, les faibles sont destinés à une fin funeste. Ils ont développé une vision naturaliste de l'être humain proche de celle de l'animal. Or *Mary*

rompt avec cette vision en se sacrifiant pour protéger son neveu ainsi que des membres de la communauté d'*Alexandria*.

Il est dès lors possible de dire que la limite comme régulation en tant que dynamique peut prendre différentes formes. Elle peut être représentée par la frontière elle-même comme lieu de rencontre et de confrontation ou par le biais de personnages à l'instar de *Mary*. Le positionnement du spectateur est également un élément de visualisation.

3.2.5. Retour sur certains principes liés à la frontière

En raison de son approche généraliste sur la limite, Raffestin ne fait aucunement référence à certains principes qui régissent les frontières notamment en droit international. Il ne s'agit pas ici de revenir en détail sur ces considérations juridiques mais simplement de soulever certains exemples qui illustrent ou annoncent certains principes. Ces principes peuvent être considérés comme des règles, des normes et finalement des codifications qui régissent le rôle de la frontière. La codification et la réglementation ne se passent donc pas uniquement à l'intérieur des frontières délimitées mais reposent également sur celles-ci. Elles obéissent à des règles qui les régissent, des normes qui les assignent à une fonction. *Alpha* par exemple régit ses limites par un principe d'inviolabilité et de non-ingérence. Elle exprime oralement ce principe en expliquant aux survivants d'*Alexandria* que le fait d'avoir transgressé sa frontière sera sanctionné par un élargissement. *"There is one rule between our people. One law. Stay where you are. Yet, You disobey. [...] We are always watching. What did I tell you about crossing my border? You have to be punished. But I consider context. [...] The creek that winds into the valley, that is your new southern border. We will mark the new border to the north"* (S10E03). Elle avait également averti *Daryl* de la potentielle utilisation de la horde si quiconque venait à traverser la frontière qu'elle avait établie. *« Tell them the next time they cross into my land, my horde will cross into theirs »* (S09E15). Mais les séries amènent également des réflexions sur certaines réalités territoriales et frontalières. Alors que les survivants tentent de survivre durant le blizzard, *Carol* propose de traverser le territoire d'*Alpha* ce qui n'est pas du goût d'*Ezekiel*. L'argument de *Carol* est notamment le suivant : *« We didn't agree to those borders. Those borders are hers not ours »* (S09E16). Cette phrase de *Carol* pose la question de la reconnaissance des frontières. Qui reconnaît quelle frontière ? Pourquoi ? Qu'est ce qui en fait une frontière reconnue ? A travers ces rapides interrogations, la frontière apparaît comme régulée et codifiée par des

fonctions et des principes. De telles allusions se raccrochent à des aspects théoriques comme ceux exposés par Sorel sur *l'uti possidetis* et le régime juridique entourant la frontière. « *Son inviolabilité, son intangibilité, sa stabilité, sont protégées par un caractère objectif qui fait des traités de frontières des accords hors normes dans la sphère internationale.* » (2018). Il faut d'ailleurs rappeler que dans les représentations sélectionnées se marque une absence de multilatéralisme et de traités.

3.3.Limite comme différenciation et relation

Les deux dernières fonctions que Raffestin reconnaît aux limites sont celles de différenciation et de relation. Pour l'expert, la différenciation est indispensable en ce sens que la limite est synonyme d'ordre. « *Elle est toujours fondatrice d'une différence dont la disparation est crise* » (1986). Cette idée semble partagée par Yves Charles Zarka qui affirme que : « *Un monde sans frontières serait un désert, homogène, lisse, sur lequel vivrait une humanité nomade faite d'individus identiques, sans différences.* » (2010). Zarka entend d'ailleurs ne pas combattre les frontières qu'il considère comme nécessaires mais aussi psychologiques.

Parallèlement, la frontière est également relation. Dans la section sur la régulation, il était déjà question de reconnaître en la frontière un lieu de rencontre entre des espaces et des codifications sociales différentes. Raffestin partage ce constat et admet qu'« *Elle juxtapose des territoires et des durées différents, elle leur permet de se confronter, de se comparer, de se découvrir à travers les sociétés qui les ont élaborées* » (1986). La limite est donc relation et celle-ci peut se traduire de différentes manières (opposition, collaboration, entente, échange, ...). A nouveau Zarka s'inscrit dans cette tension entre différenciation et relation. « *Car la frontière n'est pas seulement ce qui sépare ou démarque, mais aussi ce qui permet la reconnaissance et la rencontre de l'autre* » (2010). Si Raffestin est utile pour amener et lancer la réflexion, à nouveau, son apport semble trop léger pour parvenir à amener suffisamment de contenu. Il paraît alors utile pour aborder la question de la différenciation et de la relation de recourir à l'anthropologie et à la sociologie.

3.3.1. Anthropologie et sociologie pour appréhender les frontières

Le travail sur l'espace est un des points centraux des approches anthropologiques et les opérations de marquage telles que la frontière sont des éléments particulièrement étudiés. Marquer une limite répond à la volonté et l'objectif d'instituer un groupe. « *L'opération de marquage institue l'humanité de soi, du groupe dont le soi fait partie*

et renvoie l'hors soi, l'hors nous, au sauvage, au barbare, et finalement à l'inhumain » (Schaut, 2016, p.37). Une distinction entre l'interne et l'externe s'opère donc. Il existe un « nous » et un « eux » hérité de la frontière et dont le premier est constitué de qualités manquantes au deuxième. « L'autre » est alors considéré comme un être sauvage, déshumanisé et en quelque sorte naturalisé. Naturaliser « l'autre » entraîne son renvoi à l'état de nature. Etat qui est à la fois craint mais que les individus cherchent également à contrôler. La frontière joue dès lors le rôle de séparation et de distinctions entre des groupes. Au-delà de définir deux territoires, la distinction prend part sur différents aspects sociaux, culturels voir ethniques (Elnahla, 2016).

Cette idée de naturalisation et de différenciation est présente dans les séries télévisées sélectionnées tant au niveau des représentations visuelles que des discours. Dans *The Walking Dead*, l'opposition est visuelle et culturelle entre d'une part les communautés faisant partie de la *Coalition* et d'autre part la communauté des *Chuchoteurs*. Les premiers semblent représenter une version « humanisée » de la communauté tandis que la seconde entend se rapprocher d'une vision animaliste, presque sauvage voire barbare. « *I've seen how you live. [...] It's a joke. Your communities are a shrine to a longbed world. My people, the whisperers, whoever's nature intended* » (S09E15), telles sont les paroles d'*Alpha*. Il y a ainsi une distinction nette et visuelle entre un « nous » et un « eux ». La frontière marque finalement la distinction et la rencontre entre ces deux communautés antagonistes.

Dans *Game of Thrones*, il y a aussi une distinction entre un « nous » et un « eux ». D'une part, il y a les habitants de *Westeros* et d'autre part, il y a ceux qui vivent au-delà du mur. La distinction est encore une fois visuelle et discursive. En effet, il est intéressant de s'arrêter quelques instants sur les termes utilisés lorsque certains personnages traitent des individus au-delà du mur. Les termes de « *sauvageons* » rappellent d'ailleurs ce qui fut démontré plus tôt avec l'idée de la naturalisation et d'une distinction civilisé-sauvage, barbare-humain. Il est néanmoins intéressant de constater que les individus situés au-delà du mur ont eux aussi développé un vocabulaire pour parler des habitants du continent de *Westeros*. Le terme « *Southerners* » revient ainsi de manière cyclique. La célèbre phrase « *You Know Nothing, Jon Snow* » prononcée par *Ygrid* est assez forte pour symboliser également la méconnaissance des uns envers les autres, du « nous » par rapport aux « eux ».

Dans l'univers de *Game of Thrones*, cette distinction s'établit également avec tous les « autres ». Les *Dothrakis* sont également considérés comme des barbares, des sauvages aux yeux des dirigeants des *Sept Couronnes* ou d'*Essos*. Différents extraits entendent le démontrer d'ailleurs. « *But Qarth did not become the greatest city that ever was or will be by letting Dothraki savages through its gates* » affirme le Roi des *Epices* et dirigeant de *Qarth* (SO2E04). *Viserys* recourt également à de multiples reprises au terme de « sauvage » pour caractériser le peuple *Dothraki* durant la première saison de la série. Dans ce cas précis, il n'y a pourtant pas véritablement de frontière palpable ou physique.

Un autre élément visuel qui pourrait s'avérer intéressant en lien avec la question de la naturalisation de « l'Autre » est la connexion animal-humain dans l'univers de la série. « L'Autre » est souvent représenté en relation directe avec un animal. Les *Dothrakis* par exemple sont directement associés au cheval. Les populations présentes *Au-delà-du-mur* sont associées aux mammouths et loups-garous. *Daenerys*, qui réside longtemps sur le continent d'*Essos*, est associée elle aussi à une créature : le dragon. Ce qui est particulièrement intéressant, c'est qu'au sein du *Royaume des Sept Couronnes* et donc sur le continent de *Westeros*, il semble se dessiner une volonté à repousser cette connexion avec les animaux. L'animal est employé pour caractériser l'« autre » par opposition au « nous ». Ainsi, les emblèmes des grandes familles tendent à préserver cette symbolique animale mais dans les faits, une rupture s'observe. Le destin des loups de la famille *Stark* en est d'ailleurs le signal. Progressivement, ils viennent tous à disparaître ou mourir. Serait-ce là une manière de montrer la distance avec l'animal ? Une volonté de réduire l'autre à un animal tout en prenant distance soi-même avec une connexion bestiale ?

Visuellement, *Game of Thrones* met également en scène de multiples indices et éléments invitant à considérer cette distinction et différenciation. En étudiant les manières de s'habiller, d'agir, de se comporter ou encore de s'exprimer, des différences saillantes apparaissent en fonction du côté du mur où le personnage se trouve. Cet exercice pourrait faire l'objet d'un mémoire à part entière. Il ne s'agit pas ici de lancer une analyse sur les personnages mais indiquer qu'une telle approche n'est pas vide de sens. Si cette différence dans l'analyse du personnage s'observe autour de la frontière, il est intéressant de souligner que pareille différence peut également survenir à

l'intérieur même de celle-ci. En étudiant tant le dire, le faire et l'être des personnages des observations pertinentes se révèlent.

Les populations du *Nord* sont particulièrement éclairantes pour traiter de ce point. Ces populations partagent davantage de points communs avec les populations au-delà du mur que celles du sud du continent. Pourtant ces dernières appartiennent aux mêmes frontières et aux mêmes systèmes politiques. *Bran Stark* par exemple partage davantage de points communs avec le *Peuple Libre* qu'avec des jeunes de son âge comme *Joffrey Lannister*. *Jon Snow* partage lui aussi des caractéristiques similaires aux populations nordistes et au-delà du mur. Ils partagent des croyances communes (anciens dieux VS nouveaux dans le sud) mais aussi certaines coutumes communes voir certaines valeurs (individualisme VS collectivisme). Ces observations amènent à une certaine nuance quand il s'agit de traiter de la différenciation qu'entraîne la frontière. Si la frontière peut être considérée comme un élément de différenciation, cette dernière ne s'établit pas uniquement autour de celle-ci. Parfois, la différenciation peut naître en son sein même, au sein de la communauté. Une nuance qu'il faut également mettre en lien avec la frontière perçue comme relation.

Néanmoins, comme Nada Elnahla l'atteste dans un article sur une lecture post-coloniale de *Game of Thrones*, le Mur constitue un espace de transformation personnelle qui offre notamment des opportunités de développement pour les personnages. Elle affirme d'ailleurs : « *The Wall, therefore, creates a hybrid space, a culturally complex frontier zone where pre-existing identities adapt, re-negotiate and re-forge un an attempt to survive.* » (2016).

Il serait faux de prétendre que la frontière n'est qu'un élément de séparation et de distinction. En réalité, la frontière crée de la cohésion sociale en son sein, à l'intérieur de ses limites, mais elle est également le symbole d'interaction, de mouvance et finalement de relation. La frontière est un phénomène complexe qui allie en même temps deux points de vue. Si d'un côté, elle sépare, elle est également un point de contact et de relation. C'est notamment l'idée que si la frontière existe, elle laisse présager son dépassement. C'est toute l'ambiguïté finalement de la frontière. Une ambivalence développée notamment par Simmel (1988) et qui fera école comme l'ambivalence simmelienne.

3.3.2. *Symboliques du pont et de la porte*

Il est intéressant de revenir sur les éléments visuels qui entourent la représentation de la frontière à l'écran. Il ne s'agit pas spécifiquement de revenir sur la forme que peut prendre cette frontière. Cet exercice fut déjà mené. Deux éléments sortent du lot en termes de visualisation et de symbolique au regard des deux séries télévisées que sont *The Walking Dead* et *Snowpiercer*. En effet, *Snowpiercer* invite le spectateur à concevoir la frontière comme une porte. De son côté, *The Walking Dead* représente la limite comme poreuse et espacée voire rustique. Les localisations de cette limite sont également pertinentes. Représentée parfois de manière surplombante sur une colline, la place qu'elle occupe varie. Une autre localisation de la frontière particulièrement pertinente est celle sur le pont où se rencontre Aaron et Mary (Annexe 17).

Pointer du doigt ces deux représentations, celle de la porte et du pont, n'est pas anodin ou anecdotique. Il s'agit en réalité de deux symboles visuels importants qui constituent en réalité une métaphore rendant compte de l'ambivalence de la frontière. Il est donc captivant d'observer dans deux séries aux contenus différents les deux représentations visuelles au cœur même de l'ambivalence, utilisées théoriquement par certains auteurs (Schaut, 2016), et qui porte un discours sur la frontière. La porte et le pont constituent ainsi le reflet de la complexité de la limite et la frontière (Simmel, 1988).

Le pont est un symbole d'union. Il relie deux parties distinctes et séparées. La porte quant à elle partage et divise. Elle est synonyme de séparation. En lien direct avec ce dont il était question précédemment, il s'agit d'une forme de différenciation et de relation exprimée par ces symboles. Mais comme le souligne Schaut (2016), les deux éléments contiennent en réalité les fonctions inverses en même temps. La porte par exemple sépare mais permet également de relier en fonction des ouvertures ou fermetures. Le pont fait état d'une séparation en reliant les deux parties. La porte et le pont constituent dès lors des symboles de ce que la frontière représente. La limite est ce qui distingue les uns par rapports aux autres, le « eux » et le « nous ». Mais en même temps, cette frontière est continuellement dépassée et franchie. Il est possible de fermer les frontières comme de les ouvrir. La frontière est donc un mélange entre le pont et la porte. La limite rend visible la séparation tout en supposant une possibilité d'ouverture.

Cette image finalement se ressent dans *The Walking Dead* et *Snowpiercer*. Le positionnement des personnages joue par exemple un rôle. Dans la première, *Mary* et *Aaron* rentrent souvent en interaction sur un pont avec la frontière comme marqueur

de séparation au milieu de celui-ci. Si la frontière les distingue, les sépare, le pont les unit. Ils sont chacun de leur côté du rivage mais sont réunis par le pont. Ils restent séparés mais en même temps unis. Leur rapprochement progressif au fur et à mesure des interactions est intéressant. C'est le pont qui les unit, qui les rapproche et les connecte l'un à l'autre.

Dans *Snowpiercer*, la frontière est une porte et à nouveau, elle exprime toute cette dynamique d'ambivalence. La porte fermée renvoie à une symbolique de la séparation, de la distinction. Elle vise à démontrer une séparation stricte entre la *Belle Alice* d'une part et le *Transperceneige* d'autre part. Mais il est également donné à voir que cette porte peut s'ouvrir à de multiples reprises (Annexe 18). Il s'agit en réalité d'une manière d'entamer la relation, de s'unir, de s'ouvrir et ainsi de donner la possibilité d'aller de l'autre côté, de la traverser. Cette dynamique est notamment offerte par l'intervention de différents personnages et de leurs actions. L'ouverture invite également à s'interroger sur la qualité des relations.

Il y a donc dans *The Walking Dead* et *Snowpiercer* une représentation de l'ambivalence de la frontière à travers des images de pont et de porte. Ces images ne sont pas anodines, elles invitent à considérer la frontière comme un élément de séparation et de désunion en même temps qu'un élément d'union et de relation. A nouveau, il s'agit de l'expression de la complexité de la limite. Complexité de la frontière qui s'incarne donc à l'écran.

Dans *Game of Thrones*, un constat similaire pourrait être tenu à condition d'élargir l'idée. Si le mur paraît être une masse insurmontable, séparant et clivant, il est doté de systèmes de herses et de portes qui permettent les traversées de *Jon Snow* et plus tard du *Peuple Libre* ou la *Garde de Nuit*. A titre de réflexion, il serait intéressant de mener l'exercice sur les pont-levis présents dans l'univers médiéval. Ces derniers articulent en réalité les deux images et symboles du pont et de la porte. Il serait pertinent qu'un chercheur réfléchisse à leur représentation et les discours qui les entourent notamment.

3.3.3. Conception interactionniste de la frontière

La pensée de Simmel va faire école et conduire à une conception nouvelle de la frontière. Ainsi naît la conception interactionniste de la frontière. Cette pensée et ce courant vont être étudiés par Barth (1995) en lien notamment avec les groupes ethniques et culturels. Selon lui, l'ethnie se constitue tant par la dissociation et donc la

différenciation que par le rapprochement et donc la relation. « *C'est parce qu'il s'agit de faire frontière, de se distinguer, que se construisent des processus d'incorporation ou au contraire d'exclusion, de productions de différences présumées qu'il s'agit de naturaliser en les faisant apparaître comme vraies* » (Schaut, 2016, p.45). La limite donne du sens aux conduites et définit les codes. Pour Barth (1995), les frontières ethniques persistent aux rencontres et aux contacts et ce malgré une certaine perméabilité des frontières.

En réalité, ce qui est annoncé, c'est la persistance du phénomène de limite et de frontière. Schaut (2016) résume assez bien l'idée défendue. Un *outsider*, un individu ou un groupe, peut progressivement devenir un *insider* en intégrant un autre groupe. Mais en même temps que ce phénomène s'observe, un autre groupe ou individu se verra caractériser d'*outsider*. Le phénomène frontalier persiste parce qu'il s'agit en réalité d'une forme d'expérience cognitive. Etablir des limites, c'est recourir à une opération cognitive fondamentale selon Jean-Pierre Laurent (cité par Schaut, 2016).

Les séries télévisées participent à rendre compte de ce modèle interactionniste et de permanence des frontières. D'ailleurs, cette dynamique observée par le biais de la sociologie et de l'anthropologie colle assez bien avec la nécessité qu'ont les séries d'amener régulièrement de nouveaux arcs narratifs, de nouveaux personnages et protagonistes ou encore de nouveaux antagonistes au fur et à mesure des épisodes et saisons. Se joue finalement une dynamique similaire où le processus cognitif semble identique. Alors que les séries donnent à voir un déplacement des personnages au sein de différents groupes qui rabat sans cesse les cartes *insiders-outsiders*, le processus cognitif sociologique fait de même.

Snowpiercer est un bon exemple. Au cours de la première saison de la série, les personnages sont présentés comme appartenant à des classes différentes. Progressivement, ces différentes classes vont rentrer en confrontation et subiront une importante révolution. Des « frontières » semblent séparer les classes les unes par rapport aux autres. Suite à la révolution, une intégration progressive se donne à voir. Les « sans-classes » sont admis dans les autres wagons et participent à la nouvelle société établie. Ils ne sont plus des *outsiders* contraints à rester à l'arrière du train mais bien des *insiders* inclus dans la communauté. Ce qui est visuellement intéressant, c'est de constater qu'au moment où la distinction *insiders-outsiders* se fait moins marquée,

apparaît un nouveau groupe, de nouveaux antagonistes via l'amarrage de la *Belle Alice* au *Transperceneige*. Cet amarrage vient annoncer et délimiter de nouveaux *insiders* et de nouveaux *outsiders*. La série illustre visuellement le phénomène cognitif par l'intermédiaire d'images.

Un constat similaire s'observe dans *The Walking Dead*. Au fur et à mesure des saisons, différents groupes, différents individus s'opposent. Le spectateur est ainsi capable de reconnaître des *outsiders* et des *insiders*, appuyés visuellement par la présence de frontières ou barrières à l'écran. Chaque groupe est structuré de manière différente et dispose de codes et normes diverses, de pratiques spécifiques ainsi que de préjugés ou valeurs distantes. Il s'agit d'autant de façons de se distinguer les uns envers les autres. Au fur et à mesure des interactions et des relations, ces groupes se mélangent et apprennent à se connaître. Parfois, certains se regroupent pour n'en former qu'un seul tandis que d'autres se séparent. A chaque fois, il y a ce mouvement cognitif qui fait frontière.

Finalement, à partir des enseignements de Simmel, résumé par Schaut (2016), il est possible de se rendre compte que la frontière ne se limite pas à un phénomène spatial ou matériel mais elle repose également sur des phénomènes sociologiques et anthropologiques. Il s'agit pour Simmel (1999) d' « *un fait sociologique qui prend une forme spatiale* » (p.607). Il se singularise ainsi d'auteurs comme Foucher qui invitait à concevoir la frontière comme « *des structures spatiales élémentaires* » (1991). Simmel se détache des conceptions géographiques pour tenir compte des réalités socio-politiques parfois complexes (Duez & Simmoneau, 2018). Il va même plus loin en affirmant : « *Et l'homme est tout autant l'être-frontière qui n'a pas de frontière.* » (Simmel, cité par Paquot, 2012).

3.3.4. Être-frontière

Afin de comprendre ce que Simmel entend lorsqu'il traite d'être-frontière, il convient à la fois de se baser sur l'interprétation de Paquot (2012) ainsi que sur un exemple visuel offert par *Game of Thrones* via le personnage de *Jon Snow*. Pour Paquot (2012), cette notion indique « *Que chaque individu, [...], transporte ses frontières à même sa peau et aussi dans sa tête (les habitus, les préjugés, les valeurs de son groupe, de sa classe d'âge, de son genre, de sa langue, etc.) [...].* » Cet individu est donc marqué par une modification constante de sa situation selon ses relations. Paquot affirme que

l'être humain est paradoxal car il vise à « *se délimiter pour s'illimiter* » et joue ainsi continuellement à concevoir des frontières et limites pour mieux les franchir ensuite.

Un personnage comme celui de *Jon Snow* est particulièrement intéressant au regard de cette théorie. Le personnage est en effet invité à de multiples reprises à traverser une frontière palpable et physique qu'est *le Mur* mais continue à transporter avec lui des conceptions politiques, des préjugés, valeurs et codes propres à celles qui lui ont été instaurées. Au-delà de cela, c'est la mobilité importante de *Jon Snow* qui le rend intéressant. Comme être-frontière, *Jon* est marqué par une modification constante de ces limites à partir des relations qu'il entretient.

Jon Snow a commencé sa vie à *Winterfell*. Il y occupe une position de bâtard impliquant un ensemble de codes ainsi qu'un positionnement social propre dans la société. Il décide, ensuite, de rejoindre la *Garde de Nuit* où un autre ordre social s'applique et de nouvelles personnalités viennent bousculer ses fondements. Ce phénomène vient à se répéter de nombreuses fois dans le récit et notamment lorsqu'il se rend *Au-delà-du-Mur*. Dans ce cas-ci, le franchissement est à la fois sociologique mais également visuel et matériel puisqu'il traverse littéralement une frontière physique. Il reviendra par la suite à *Westeros* avant de devenir *Roi du Nord* dans ses propres terres. Il a donc franchi le *Mur* et pénétré à nouveau des limites sociales, politiques et communautaires voire individuelles. Le fait de devenir roi par exemple rompt totalement avec son ancien statut de bâtard.

Jon Snow est donc empreint de cette mobilité, de ce franchissement sans fin des limites, des murs et des frontières. A chaque étape de son existence, des frontières sociologiques se croisent, se mêlent, s'entrechoquent pour former une nouvelle limite. Cette dernière vient alors elle-même à être déliée pour être liée avec une autre et ainsi de suite. A la fin de la série, *Snow* surprend même en s'abrogeant à nouveau des limites nouvellement imposées, celles du *Royaume indépendant du Nord* notamment, en s'exilant *Au-delà-du-Mur*. Le personnage est donc marqué par sa mobilité et représente cet être-frontière qui définit et répond à des limites anthropologiques, sociologiques et sociales tout en les dépassant et les déliant constamment. Dans un certain sens on pourrait reconnaître en *Layton* dans *Snowpiercer* cette même mobilité tout comme certains personnages de *The Walking Dead*.

D'un point de vue visuel, il est également pertinent de souligner la présence quasi-systématique d'éléments visuels pour appuyer le franchissement. Ainsi, tant les remparts de *Winterfell* ou le *Mur* symbolisent le dépassement des limites physiques en même temps que les limites psychologiques, individuelles ou sociales.

3.3.5. *Choses communes et relations*

Lorsqu'il est question de relation, il semble pertinent de revenir sur l'idée des « choses communes ». Proudhon théorise d'ailleurs le fait que « *l'eau, l'air et la lumière sont choses communes, non parce qu'inépuisables, mais parce qu'indispensables* » (1840). Les choses communes supposent d'être accessibles à tout le monde car elles sont centrales à l'existence. « *Priver quelqu'un de la jouissance des choses communes c'est le priver de ce qui est indispensable à la vie* » (Jadot, 1996). Edouard Jourdain démontre néanmoins que malgré une nécessité d'accès, la chose commune « *n'implique pas nécessairement son gouvernement en commun* » (2021). Cette conception soulève des enjeux qui dépassent les limites et frontières. Si la frontière délimite des territoires, l'accessibilité à l'eau ou encore les enjeux environnementaux dépassent ses réalités territoriales et impliquent des relations.

En réalité, les séries télévisées amènent une série de discours sur cette gestion des choses communes sans pour autant rentrer dans les débats théoriques. Deux tendances s'observent. D'une part, ces « choses » peuvent être utilisées comme des moyens de pression, d'autre part, elles constituent des tenants de relations « plus saines ». Dans les représentations, les séries télévisées rappellent toute la diversité des relations humaines. Croire que la frontière comme relation se limite à l'entente cordiale ou la coopération serait faux. La relation peut être de nature belliqueuse ou dissonante.

Dans *The Walking Dead*, la question des choses communes revient à différents moments. Certains épisodes semblent cristalliser des enjeux propres à ce terme. Il est possible de citer l'épisode du feu de forêt provoqué par la chute d'un satellite (S10E01). Cet épisode centralise un ensemble de discours et de positionnements différents chez les personnages. « *The fire would have destroyed your land* »/« *Fires nature to burn* » (S10E03). Ces différents points de vue démontrent toute la complexité de concevoir la frontière lorsque des menaces communes pèsent sur les deux côtés de celle-ci. Dans la même série, des choses communes peuvent être utilisées comme des moyens de pression ou moyens de mettre à mal l'ennemi. Lorsqu'*Alpha* décide de polluer l'eau de la rivière en y jetant des cadavres, les habitants d'*Alexandria* tombent

malades ce qui les handicape et les affaiblit (S10E05). Il y a une véritable pression qui découle de l'usage ou la « manipulation » de choses communes. Cela réduit considérablement l'accès à l'eau, à une chose commune. Jourdain annonce d'ailleurs qu'une restriction de l'accès peut provenir soit d'un accaparement, soit d'une dégradation. La pollution de l'eau est d'ailleurs un exemple qu'il utilise pour souligner le second phénomène (2021).

4. Mythe de la Frontière et représentation

En 2004, Catherine Roelants réalisait un mémoire sur l'évolution du mythe de la Frontière dans les productions audio-visuelles américaines et particulièrement dans le cadre de la science-fiction. Sur base de la série *Stargate SG-1*, la rédactrice parvient à établir des conclusions intéressantes. L'annexe 19 résume ce que représente le Mythe de la Frontière.

Dans son approche, Catherine Roelants (2004) annonce que les séries télévisées de science-fiction, jouant sur certains codes du western, semblent être empreintes de l'esprit du mythe de la Frontière. L'auteur de la présente recherche trouve ce constat pertinent et en est venu à se demander si cet esprit ne se répercute pas dans certaines séries contemporaines. Sur base du corpus proposé, certains éléments semblent effectivement faire sens. Cela ne signifie pas que les observations précédentes ne sont plus valables. Au contraire, il faut voir cette dernière étape comme complémentaire. Les représentations et discours sur la frontière permettent tant de mettre en lumière des débats, enjeux et éléments théoriques que de s'interroger sur l'esprit qui est réactivé par ces représentations. Si les représentations dans les séries sélectionnées ne rendent pas compte visuellement de la « forme » de la frontière comme exposée par Turner, c'est-à-dire une zone de démarcation mouvante, il y a tout de même une persistance de l'esprit du mythe de la Frontière dans leur propos. Différents exemples l'expriment.

Premièrement, l'esprit de conquête inhérent au mythe de la Frontière semble se réincarner dans les productions contemporaines. Catherine Roelants (2004) concluait sur le fait que dans la science-fiction, via *Stargate SG-1*, la conquête se traduisait davantage comme technologique ou civilisationnelle. La série de science-fiction s'attachait alors davantage à l'interprétation et la représentation de la « Nouvelle Frontière ». Or, dans les séries sélectionnées dans le cadre de cette recherche, il semble y avoir un retour sur le devant de l'écran d'une conquête territoriale proche des considérations propres au mythe de Turner. En effet, cette notion de contrôle et de

conquête de territoire revient régulièrement dans les œuvres étudiées. *Game of Thrones* illustre parfaitement cette idée de contrôle du territoire tant à l'intérieur qu'à l'extérieur des frontières. Le personnage de *Wilford* est animé aussi par une soif de contrôle et de reconquête de son train. La première saison de la série *Snowpiercer* est d'ailleurs basée sur la conquête du train par les classes inférieures. Il est d'ailleurs pertinent de voir que cette « conquête », dans la manière de filmer les locomotives, semble provenir de l'Est pour s'étendre vers l'Ouest. Fait intéressant, tant *Game of Thrones* que *Snowpiercer*, place les spectateurs dans un climat de « reconquête » également. Elles dépassent donc cette idée de conquête territoriale et pose la question : que faire après la conquête ? Dans *The Walking Dead*, l'enjeu de conquête territoriale est également présent. Conquérir des territoires et des espaces pour survivre est d'ailleurs ce qui anime différents personnages.

Deuxièmement, il est possible de soutenir le constat de Roelants sur le paternalisme latent qui persiste dans les productions audiovisuelles contemporaines. Ce paternalisme peut prendre des formes différentes. *Wilford* dans *Snowpiercer* occupe une position paternaliste et autoritaire qui est censée apporter stabilité et autorité au *Transperceneige* selon certains personnages par exemple. Mais ce paternalisme se fait également ressentir lorsqu'une communauté juge ces idéaux et valeurs supérieurs à une autre et tente ainsi de « civiliser » les « autres ». Dans *The Walking Dead*, ce constat pourrait s'appliquer à la communauté de *Rick*, qui deviendra la communauté d'*Alexandria*. En effet, cette communauté au fur et à mesure de ses déplacements vise à imposer son modèle de société. Leur arrivée correspond à des modifications de mœurs ou de valeurs, voire de système politique, dans les autres communautés mais jamais dans la leur.

Troisièmement, une tension permanente entre espace et exigüité s'observe. Il y a effectivement une alternance systématique entre des espaces clos et des plans plus larges, ouverts sur la nature, qui contrastent d'un point de vue visuel. Dans *Game of Thrones*, les personnages sont souvent placés dans une forme d'exigüité en lieu et place des châteaux forts bordés de remparts. Mais, la série place également ses personnages dans de vastes espaces comme des plaines ou des montagnes. Il y a une tension permanente qui conduit les personnages à s'extraire des limites et partir à la découverte de territoires et de terres. Un des meilleurs exemples reste le générique qui démontre l'emmurement des grandes villes tout en surplombant l'immensité du

territoire. Dans *The Walking Dead*, cette dynamique s'observe également. Les personnages sont contenus dans des « gated communities », enfermés à l'intérieur de barricades mais au même moment se développe un esprit et une volonté d'espace. Dans *Snowpiercer*, l'exiguïté de l'intérieur du train contraste avec l'immensité de la planète à l'extérieur et différentes prises de vues viennent appuyer ce phénomène. Il y a également une tension entre les wagons. Les individus à l'arrière sont contraints à vivre les uns sur les autres alors que les premières classes, de la première saison, vivent dans une superficie plus importante, une certaine grandeur, en termes d'espace. Le compartiment de *Wilford* dans la seconde saison est également significatif de la tension espace-exiguïté.

Pour conclure sur ce point, il faut également comprendre et être attentif au fait que les productions américaines soient ancrées dans une narratologie et une histoire propre. Le mythe de la Frontière par exemple ne peut donc pas être passé sous silence puisqu'il influence la manière dont la frontière est représentée mais également la manière de concevoir les personnages ou de cadrer, filmer les plans. L'esprit du mythe va également imprégner les discours et les actions des protagonistes qui gravitent notamment autour de la frontière. Cette analyse sur base du mythe de la Frontière ne vient donc pas déconstruire ce qui a été amené précédemment mais complète et ajoute une dimension symbolique à la frontière. La frontière n'est pas uniquement un phénomène matériel ou visuel qui a des implications diverses en termes de traduction, différenciation, relation ou régulation, il s'agit également d'un phénomène symbolique. La frontière est un concept complexe qu'il s'agit d'aborder par de multiples facettes. Il n'y a pas une seule et unique voie d'interprétation des représentations de la frontière dans les séries télévisées.

5. Conclusion

La présente recherche touche à sa fin. Pour rappel, cette dernière tenait à démontrer le caractère illustratif et réflexif des représentations et discours présents dans les séries télévisées sélectionnées à propos de la frontière. La question de recherche au cœur de l'analyse était la suivante : « *En quoi les séries télévisées contemporaines permettent-elles de questionner le concept de frontière ?* ». Différents enseignements sont apparus.

Premièrement, il a été démontré l'intérêt d'analyser la frontière dans les séries télévisées non pas comme un simple élément de décor mais davantage comme un moteur narratif, un actant dans les récits sériels. Les lieux dans les séries télévisées

constituent ainsi des espaces narratifs non négligeables. Le rôle central de la frontière a d'ailleurs été démontré par sa présence dans les génériques des séries choisies et par sa reconnaissance comme centre de gravité des récits ou pôle d'attraction.

Deuxièmement, l'approche définitionnelle et historique de la frontière a permis de confronter la théorie scientifique avec les représentations visuelles. Cet exercice a établi que les approches typologiques et historiques bien que pertinentes ne sont pas suffisantes pour traiter des représentations et discours à l'écran. Cela s'explique par une absence de définition univoque du concept ainsi que l'impossibilité de trouver une conception qui sied parfaitement aux réalités fictionnelles. L'approche est néanmoins éclairante à certains égards. Replacer les représentations de la frontière dans un cadre historique ou en saisir les références paraît nécessaire pour relever des dynamiques et enjeux propres. La recherche l'a démontré, ne pas interroger l'influence médiévale de *Game of Thrones* implique de passer à côté de dynamiques clés. Il en va de même pour *The Walking Dead* qu'il faut pouvoir mettre en relation avec les *gated communities*.

Troisièmement, l'analyse des représentations et discours provenant des séries sélectionnées a été menée à partir de l'approche limologique de Raffestin. Cette théorie entend être englobante mais s'est avérée être parfois incomplète. Différents enjeux ont pu être soulevés et énoncés. Il a ainsi été possible de questionner la frontière, ses représentations et certains discours sur celle-ci, en termes de traduction (intentionnalité, unilatéralité, ...), de régulation (dynamiques temporelles, ressources, territoires, ...) ou encore de différenciation et relation (naturalisation, codifications, ...). L'approche de Raffestin a permis de disposer d'un socle théorique de base mais impose néanmoins au chercheur à le dépasser par moments. Il a dès lors été nécessaire de s'en extraire afin d'aborder certains enjeux précis comme ce fut le cas avec la question des murs par exemple. *Game of Thrones* s'est révélé particulièrement intéressant en termes de contenu audio-visuel, notamment via le *Mur*, pour soulever différents enjeux comme l'inefficacité, l'ostracisation ou encore la fragilité. Il y a eu en réalité une volonté de dépassement théorique accentuée par moment par une nécessité d'apporter des compléments. L'occasion s'est notamment présentée dans la section sur la différenciation. Les apports anthropologiques de Simmel et Schaut ont été relevant pour aborder des aspects symboliques (pont et porte) ou conceptuels (interactionnisme, être-frontière, ...).

Dernièrement, la réflexion sur le Mythe de la Frontière américain a démontré l'importance de tenir compte du contexte culturel et narratologique entourant les productions audio-visuelles. Il serait d'ailleurs pertinent d'étudier les représentations et discours sur la frontière dans des productions européennes ou asiatiques par exemple et de les confronter avec les observations retenues pour déterminer si le contexte culturel et historique a une incidence sur les contenus et récits.

Ces divers éléments visaient à confirmer ou infirmer l'hypothèse posée en début de recherche : « *A partir de la théorie limologique, les représentations et discours de/sur la frontière dans les séries télévisées tendent à rendre compte et centraliser des enjeux et débats sur le concept* ». Au vu des résultats collectés, il est possible de confirmer partiellement l'hypothèse. En effet, si la théorie limologique permet de couvrir un ensemble d'enjeux liés à la frontière, celle-ci ne paraît pas suffisante ou suffisamment complète. Il ne s'agit néanmoins pas de l'infirmer pour autant. Les séries sélectionnées semblent tout de même rendre compte d'une série d'enjeux et débats sur le concept qui ont été énoncés tout au long de cette analyse. Il faut également rappeler que ce mémoire n'est pas exhaustif mais qu'il offre tout de même un panel de réflexion sur la possibilité qu'ont les séries à illustrer ou centraliser des enjeux sociétaux et politiques.

Enseignements et limites

Le principal enseignement de cette recherche invite à reconnaître l'aspect idéal-typique des concepts et théories. A la difficulté d'appliquer parfaitement un concept dans le monde réel s'en ajoute une vis-à-vis des univers fictionnels. Une applicabilité parfaite semble illusoire. Si l'exercice est complexe, il ne faut pas le considérer comme impossible. Cela nécessite de faire preuve de malléabilité et d'adaptabilité face aux théories. En agissant de la sorte, des dynamiques et enjeux pertinents peuvent émerger.

Néanmoins, il faut reconnaître que les univers fictionnels et sériels constituent des terrains d'analyse et d'observation particulièrement intéressants. L'auteur de la présente recherche entend reconnaître le potentiel expérimental et réflexif des productions audio-visuelles. Un point de vue qui n'est pas si éloigné de la pensée de Yannick Rumpala qui entend considérer la science-fiction comme potentielle extension des expériences de pensée (2010). « *[...] la science-fiction peut fournir un support utile pour élargir ou compléter des réflexions déjà plus ou moins engagées, voire pour en amorcer de nouvelles.* » (Rumpala, 2018). Par extension, les séries télévisées, et de manière plus large les productions audio-visuelles, ne sont-elles pas

elles aussi des expérimentations de pensée permettant de refléter des débats existants ou des enjeux à venir ? Les univers fictifs et imaginaires provenant de ces médias sont autant de voies d'exploration possibles à la réflexion et au débat.

Il est finalement important de revenir sur la méthodologie. Cette dernière n'a pas été facile à établir. La collecte des informations s'est déroulée au travers d'un carnet d'observation visant à coucher sur papier les divers éléments apparaissant à l'écran (personnages, indices visuels, représentations, discours, ...). Il existe de multiples méthodologies qui pourraient s'avérer pertinentes pour réaliser un travail similaire. Mais celle-ci a semblé la plus intéressante pour le chercheur. Cette méthode a permis par la suite de faire ressortir certaines informations et résultats en croisant observations et théories scientifiques. Un tel choix implique forcément le fait que les résultats obtenus peuvent varier d'une recherche à l'autre en fonction des éléments soulignés ou des concepts exploités. L'enseignement principal est de constater qu'au même titre qu'il faille reconnaître une malléabilité et adaptabilité du chercheur vis-à-vis des concepts, ce dernier doit faire preuve d'une certaine souplesse méthodologique.

Pistes de recherches et ouverture

Comme déjà annoncé précédemment, il serait pertinent pour de futures recherches de confronter les discours et représentations américaines de la frontière avec ceux et celles provenant de productions d'autres contextes culturels, d'autres continents et d'autres traditions télévisuelles. Il serait également pertinent de comparer les représentations et discours sur la frontière dans d'autres séries américaines au contenu différent. Les séries « spatiales » constitueraient un corpus intéressant pour rendre compte des dynamiques frontalières dans un cadre extra-terrestre. *Lost in Space* et *Another Life* pourraient d'ailleurs y figurer.

Par ailleurs, au-delà d'étudier les ressemblances entre théories et représentations, il serait également intéressant de se questionner sur la réception du public. Comprendre l'impact de la représentation de phénomènes politiques, comme la frontière, à l'écran sur les publics et leur compréhension du monde pourrait s'avérer pertinent. Une diversité de pistes de recherche s'ouvre dès lors pour de potentiels chercheurs et les séries télévisées constituent un terrain propice à l'analyse.

HOEDAERT LOIC

Bibliographie

Monographies

Badie, B. (1995). *La fin des territoires. Essai sur le désordre international et l'utilité sociale du respect*. Paris. Fayard.

Brown, W. (2009). *Murs : les murs de séparation et le déclin de la souveraineté étatique*. Paris, Les prairies ordinaires.

Esquenazi, J.-P. (2017). *Éléments pour l'analyse des séries*. Paris : L'Harmattan.

Fossois, G. (2019). *La Mythologie selon Game of Thrones*. Les Editions de l'Opportun.

Foucher, M. (1991). *Fronts et frontières. Un tour du monde géopolitique*. Paris, Fayard.

Foucher, M. (2007). *L'obsession des frontières*. Paris, Perrin.

Gardies, A. (1993). *L'espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck.

Lucciardi, A. (2015). *Game of Thrones Décrypté*. City.

Moïsi, D. (2016). *La géopolitique des séries ou le triomphe de la peur*. Paris : Flammarion.

Padjemi, J. (2021). *Féminismes et Pop Culture*. Editions Stock.

Proudhon, P.-J. (1997). *Qu'est-ce que la propriété ?* (1840), Antony, Éditions Tops et H. Trinquier.

Simmel, G. (1999). *Sociologie. Études sur les formes de la socialisation*. Paris, Puf.

Wackerman, G. (2003). *Les frontières dans un monde en mouvement*. Ellipses.

Chapitres de monographies

Arbaret-Schulz, C. (2008). La question du continu et du discontinu à l'épreuve de la dimension technique des sociétés. Dans : Frédéric, A., & Génin, A. (Eds.), *Continu et discontinu dans l'espace géographique*. Presses universitaires François-Rabelais. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pufr.2342>. Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site Books OpenEdition : <https://books.openedition.org/pufr/2405>

Barth, F. (1995). Les groupes ethniques et leurs frontières. Dans : Poutignat, P. & Streiff-Fenart, J. *Théories de l'ethnicité*. Paris, PUF. pp .203-249.

Baud, P., Bourgeat, S, & Bras, C. (1995). Dictionnaire de géographie. Paris, Hatier. Dans : Wackerman, G. (2003). *Les frontières dans un monde en mouvement*. Ellipses.

Benvenuti, F. (1973). Evoluzione storica del concetto di confine, Dans *Confini e Regioni, Boundaries and Regions*, Trieste.

Doležal, L. (1985). « Pour une typologie des mondes fictionnels ». Dans : Parret, H. & Ruprecht, H.-G. (dirs), *Exigences et perspectives de la sémiotique*. Recueil d'hommages pour A. J. Greimas. Amsterdam : John Benjamins, pp. 7-23.

George, P. (1974). Dictionnaire de la géographie. Paris : Puf. Dans : Wackerman, G. (2003). *Les frontières dans un monde en mouvement*. Ellipses.

Guillemain, B. (1973). De la dynamique des systèmes aux frontières linéaires. Dans : *Confini e Regioni, Boundaries and Regions*. Trieste.

Hamon, P. (1977). Pour un statut sémiologique du personnage. Dans : R. Barthes, W. C. Nooth, P. Hamon, & W. Kayser, *Poétique du récit*. Paris : Seuil. pp. 115-180

Jadot, B. (1996). « L'environnement n'appartient à personne et l'usage qui en est fait est commun à tous », Dans : F. Ost, S. Gutwirth (dir.), *Quel avenir pour le droit de l'environnement ?*, Bruxelles, Presses de l'université Saint-Louis, p. 56.

Jourdain, É. (2021). Introduction. Biens communs, communs, commun. Dans : Édouard Jourdain éd., *Les Communs*, 5-14. Paris cedex 14: Presses Universitaires de France. Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/les-communs--9782715405288-page-5.htm#no4>

Leriche, F. (2016). Chapitre 2. L'Ouest et l'identité américaine. Dans : F. Leriche, *Les Etats-Unis: Géographie d'une grande puissance*. 31-42. Paris: *Armand Colin*. DOI : <https://doi.org/10.3917/arco.leric.2016.01.0031> Consulté le 20 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/les-etats-unis--9782200288471-page-31.htm>

Mahdi Boudjema, M. (2013). Chapitre 2 : Délimitation de la frontière internationale. Dans : *Délimitation et Démarcation des Frontières en Afriques : Considérations Générales et Etudes de cas*. P.63-77. Consulté le 25 avril 2022, en ligne sur :

<https://www.peaceau.org/uploads/au2013-fr-delim-et-demarc-des-frontieres-en-afrique-consid-et-etudes-elec.pdf#page=63>

Ritain, É. (2009). Des migrants face aux murs d'un monde-frontière. Dans : Christophe Jaffrelot éd., *L'enjeu mondial: Les migrations* (pp. 155-164). Paris: Presses de Sciences Po. DOI : <https://doi.org/10.3917/scpo.jaffr.2009.01.0155>" Consulté le 26 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/l-enjeu-mondial-2--9782724611311-page-155.htm>

Rufin, J-C. (2007). Préface. Dans : Novolessoff, A & Neisse, F. (2007). *Des murs entre les hommes*. Paris, La Documentation Française.

Rumpala, Y. (2018). Chapitre 10. Sur les ressources de la science-fiction pour apprendre à habiter l'Anthropocène et construire une éthique du futur. Dans : Rémi Beau éd., *Penser l'Anthropocène* (pp. 157-172). Paris: Presses de Sciences Po. DOI : <https://doi.org/10.3917/scpo.beaur.2018.01.0157>" Consulté le 05 mai 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/penser-l-anthropocene--9782724622102-page-157.htm#no1>

Schaut, C. (2016). Chapitre I. Des murs et des passages. Une approche socio-anthropologique de la frontière. Dans : Delmotte, F., & Duez, D. (Eds.), *Les frontières et la communauté politique : Faire, défaire et penser les frontières*. Presses de l'Université Saint-Louis. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.pusl.3072>. Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site OpenEdition Books : <https://books.openedition.org/pusl/3072>

Simmel, G. (1988). « Pont et Porte », Dans Simmel, G. *La Tragédie de la culture et autres essais*. Paris, Rivages. p.161-168.

Zarka, Y. (2010). 10. Frontières sans murs et murs sans frontières. Dans : , Y. Zarka, *La destitution des intellectuels et autres réflexions intempestives* (pp. 129-134). Paris cedex 14: Presses Universitaires de France. Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/la-destitution-des-intellectuels-et-autres--9782130584179-page-129.htm?contenu=resume>

Mémoires et thèses de doctorat

Roelants, C. (2004). Du Western à la science-fiction : Evolution du mythe de la frontière dans les productions audio-visuelles américaines : L'exemple de la série

télévisée Stargate SG-1. (Mémoire de fin d'étude en Information et Communication, Université Catholique de Louvain).

Articles scientifiques

Bigo, D., Bocco, R. & Piernay, J-L. (2009). Logiques de marquage : murs et disputes frontalières, *Cultures & Conflits*, 73, 7-13. DOI : <https://doi.org/10.4000/conflits.17484> Consulté le 20 avril 2022, en ligne sur le site OpenEdition Journals : <https://journals.openedition.org/conflits/17484#quotation>

Boillat, A. (2014). Le héros hollywoodien dans les mailles de la télésurveillance et dans la ligne de mire du drone. *Décadrages*, 26-27, 14-47. DOI : <https://doi.org/10.4000/decadrages.741> Consulté le 20 avril 2022, en ligne sur le site OpenEdition Journals : <https://journals.openedition.org/decadrages/741>

Boni, M. & Martinez, C. (2019). Récits sériels exploratoires. *Pratiques*, 181-182. DOI : <https://doi.org/10.4000/pratiques.5876> Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site OpenEdition Journals : <https://journals.openedition.org/pratiques/5876#quotation>

Cohen, J. (2021). Zero Tolerance: The Trump Administration's Permanent Anti-Immigrant Offensive and its Repercussions in the Americas. *Politique américaine*, 37, 39-60. DOI : <https://doi.org/10.3917/polam.037.0039> Consulté le 22 avril 2022, en ligne sur le site Cairn : <https://www.cairn.info/revue-politique-americaine-2021-2-page-39.htm>

de Ruyg, M. (2016). Cartographier les confins: Les cartes des commissions de délimitation des frontières entre Chine, France et Grande-Bretagne à la fin du XIXe siècle. *Hypothèses*, 19, 27-40. DOI : <https://doi.org/10.3917/hyp.151.0027> Consulté le 25 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-hypotheses-2016-1-page-27.htm>

Douzet, F. (2019). Droit dans le mur ? Trump, la politique d'immigration et les représentations de la nation aux États-Unis. *Hérodote*, 174, 13-24. DOI : <https://doi.org/10.3917/her.174.0013> Consulté le 19 avril 2022, en ligne sur le site Cairn : <https://www.cairn.info/revue-herodote-2019-3-page-13.htm>

Duez, D. & Simonneau, D. (2018). Repenser la notion de frontière aujourd'hui. Du droit à la sociologie. *Droit et société*, 98, 37-52. DOI : <https://doi.org/10.3917/drs.098.0037> Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-droit-et-societe-2018-1-page-37.htm>

Elnahla, Nada. (2016). The Other Beyond the Wall: A Postcolonial Reading of George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire and HBO's Game of Thrones. *Journal of American Academic Research (JAAR)*, 4, 12. 37-44. Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur :

https://www.researchgate.net/publication/325793557_The_Other_Beyond_the_Wall_A_Post_colonial_Reading_of_George_R_R_Martin's_A_Song_of_Ice_and_Fire_and_HBO's_Game_of_Thrones/citation/download

Foucher, M (2016). La scène frontalière contemporaine. Le retour des frontières. sous la direction de Foucher Michel. *CNRS Éditions*, 13-18. Consulté le 25 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/le-retour-des-frontieres--9782271091741-page-13.htm>

Goussot, M. (2017). Le projet de Donald Trump d'ériger un « mur » entre le Mexique et les États-Unis. *Raison présente*, 202, 55-65. DOI : <https://doi.org/10.3917/rpre.202.0055> Consulté le 19 avril 2022, en ligne sur le site Cairn : <https://www.cairn.info/revue-raison-presente-2017-2-page-55.htm>

Klötgen, P. (2019). La délimitation des frontières par le droit international. *Parole d'expert*. Consulté le 25 avril 2022, en ligne sur : <https://www.vie-publique.fr/parole-dexpert/271059-la-delimitation-des-frontieres-par-le-droit-international>

Lasconjarias, G. (2005). Délimiter la frontière. *Hypothèses*, 8, 77-84. DOI : <https://doi.org/10.3917/hyp.041.0077> Consulté le 25 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-hypotheses-2005-1-page-77.htm>

Lecat-Deschamps, J. (2012). La vidéosurveillance, un mur virtuel. *Hermès, La Revue*, 63, 124-129. DOI : <https://doi.org/10.4267/2042/48331> Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-2-page-124.htm>

Matsunuma, M. & Séguéla, M. (2015). Reconnaissance de la souveraineté ou grandeur territoriale ? La délimitation des frontières entre le Siam et l'Indochine française en 1907. *Outre-Mers*, 386-387, 205-225. DOI : <https://doi.org/10.3917/om.151.0205> Consulté le 25 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-outre-mers-2015-1-page-205.htm>

Neisse, F. & Novosseloff, A. (2010). L'expansion des murs : le reflet d'un monde fragmenté ?. *Politique étrangère*, , 731-742. DOI : <https://doi.org/10.3917/pe.104.0731>

Consulté le 25 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-politique-etrangere-2010-4-page-731.htm>

Novosseloff, A. (2018). Les murs de séparation, une somme de contradictions. *Pouvoirs*, 165, 113-121. DOI : <https://doi.org/10.3917/pouv.165.0113> Consulté le 26 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-pouvoirs-2018-2-page-113.htm>

Paquot, T. (2012). En lisant Georg Simmel. *Hermès, La Revue*, 63, 21-25. DOI : <https://doi.org/10.4267/2042/48312> Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : https://www.cairn.info/resume.php?ID_ARTICLE=HERM_063_0019&contenu=article

Paquot, T. (2012). Michel Foucher, penseur de la frontière. *Hermès, La Revue*, 63, 141-141. DOI : <https://doi.org/10.4267/2042/48334> Consulté le 26 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-2-page-141.htm>

Raffestin, C. (1986). Eléments pour une théorie de la frontière. *Diogène*, vol. 34, no 134, p. 3-21. Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur : <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:4348>

Rumpala, Y. (2010). Ce que la science-fiction pourrait apporter à la pensée politique. *Raisons politiques*, 40, 97-113. DOI : <https://doi.org/10.3917/rai.040.0097> Consulté le 05 mai 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-raisons-politiques-2010-4-page-97.htm>

Ryan, M-L. (2013). Transmedial Storytelling and Transfictionality. *Poetics*, 34 (3), 361-388. DOI : <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250> Consulté le 20 avril 2022, en ligne sur le site Duke University Press : <https://read.dukeupress.edu/poetics-today/article-abstract/34/3/361/21127/Transmedial-Storytelling-and-Transfictionality?redirectedFrom=fulltext>

Sorel, J. (2018). Le droit des frontières : panorama en 3d. *Pouvoirs*, 165, 27-38. DOI : <https://doi.org/10.3917/pouv.165.0027> Consulté le 25 avril 2022, en ligne sur le site CAIRN : <https://www.cairn.info/revue-pouvoirs-2018-2-page-27.htm>

Sorel, J-M. (2011). La frontière comme enjeu de droit international. CERISCOPE Frontières. Consulté le 25 avril 2022, en ligne sur le site CERISCOPE : <http://ceriscope.sciences-po.fr/content/part2/la-frontiere-comme-enjeu-de-droit-international?page=show>

Viazzo, P. & Fassio, G. (2012). Borders et frontières : définitions théoriques et expérience subjective d'un concept à géométrie variable: La perception de la frontière franco-italienne chez les Italiens de Grenoble. *Migrations Société*, 140, 255-264. DOI : <https://doi.org/10.3917/migra.140.0255> Consulté le 18 avril 2022, en ligne sur le site Cairn : <https://www.cairn.info/revue-migrations-societe-2012-2-page-255.htm>

Site internet et Articles journalistiques

AFP (2022). *Election présidentielle française: Eric Zemmour veut construire un mur aux frontières européennes*. Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site Le Soir : <https://www.lesoir.be/423287/article/2022-02-10/election-presidentielle-francaise-eric-zemmour-veut-construire-un-mur-aux>

Ferreras, J. (2019). *'The wall is coming,' Donald Trump says in 'Game of Thrones' - style post*. Consulté le 09 mars 2022, en ligne sur le site GlobalNews : <https://globalnews.ca/news/4813793/donald-trump-wall-game-of-thrones/>

Flood, A. (2018). *George RR Martin: When I began A Game of Thrones I thought it might be a short story*. Consulté le 09 mars 2022, en ligne sur le site The Guardian : <https://www.theguardian.com/books/2018/nov/10/books-interview-george-rr-martin>

Heritage, S. (2019). *The wall is coming : Trump becomes world's worst Game of Thrones fan*. Consulté le 09 mars 2022, en ligne sur le site The Guardian : <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/jan/09/the-wall-is-coming-how-donald-trump-became-the-worlds-worst-game-of-thrones-fan>

Larousse (n.d.). *Frontière*. Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site Larousse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/fronti%C3%A8re/35408>

Le Robert (n.d.). *Frontière*. Consulté le 27 avril 2022, en ligne sur le site Le Robert, dico en ligne : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/frontiere>

Roméo, L. (2021). *Les murs frontaliers se multiplient à travers le monde*. Consulté le 26 avril 2022, en ligne sur le site RFI : <https://www.rfi.fr/fr/technologies/20210316-les-murs-frontaliers-se-multiplient-%C3%A0-travers-le-monde>

Ropert, P. (2019). *Du mur d'Hadrien au feu grégeois, trois faits historiques qui ont inspiré Game of Thrones*. Consulté le 26 avril 2022, en ligne sur le site France Culture : <https://www.franceculture.fr/histoire/du-mur-dhadrien-au-feu-gregeois-trois-faits-historiques-qui-ont-inspire-game-thrones>

Timsit, J. (2022). *Présidentielle 2022 : Éric Zemmour veut construire un mur aux «frontières terrestres de l'Europe»*. Consulté le 20 avril 2022, en ligne sur le site Le Figaro : <https://www.lefigaro.fr/elections/presidentielles/presidentielle-2022-eric-zemmour-veut-construire-un-mur-aux-frontieres-terrestres-de-l-europe-20220209>

Vandenberghe, G. (2019). *Game of Thrones : quand l'Histoire et les femmes bâtissent un succès planétaire*. Consulté le 9 mars 2022, en ligne sur : <https://www.rtf.be/article/game-of-thrones-quand-l-histoire-et-les-femmes-batissent-un-succes-planetaire-10195284>

Annexes

Annexe 1 : Post Instagram de Donald Trump : “The Wall is Coming”



Source : Instagram de Donald Trump, @realdonaldtrump, publié le 3 janvier 2019.

En ligne sur :

https://www.instagram.com/p/BsMBelbFLxd/?utm_source=ig_embed&ig_rid=06692f70-6b73-4b39-9226-5c6814684241

Annexe 2 : Résumé des séries télévisées sélectionnées

Game of Thrones

Game of Thrones est une série télévisée diffusée sur HBO aux USA. Elle s’ancre dans un genre fantasy tout droit hérité de l’œuvre romanesque et littéraire de George R.R. Martin. La diffusion de la série débute en 2011 pour se clôturer en 2019 après huit saisons. A la création, David Benioff et D.B. Weiss se partagent la fonction.

Au casting, différents acteurs feront leur notoriété au travers de leur personnage. Emilia Clarke, Kit Harrington ou encore Sophie Turner jouent au côté de Sean Bean ou Lena Headey.

Le synopsis est le suivant : A Westeros, le Royaume des Sept Couronnes est dirigé par le Roi Robert Barathéon. Ayant réussi à mener une rébellion contre l’ancienne dynastie Targaryen, il gouverne presque l’entièreté du continent. Mais son pouvoir pourrait bien être mis à mal. Une menace plane au Nord, au-delà-du-Mur et des tensions commencent à naître dans le royaume. Le destin des grandes familles sera à jamais bouleversé.

The Walking Dead

The Walking Dead est une série télévisée américaine adaptée des bandes dessinées de Robert Kirkman, Tony Moore et Charlie Adlard. Diffusée depuis 2010 sur AMC, la série dramatique et horrifique est développée par Frank Darabont et dispose d'une diffusion sur Netflix et Disney+ notamment. La série devrait se clôturer avec la saison 11 bien que la série mère ait donné naissance à de nombreux spin-off et un univers étendu.

Au casting sont présents notamment Andrew Lincoln, Norman Reedus ou encore Lauren Cohan et Melissa McBride.

Le synopsis est le suivant : Rick Grimes se réveille du coma dans un monde ravagé par une épidémie transformant les êtres humains en morts-vivants. Rejoignant sa famille et un groupe de survivants, ils se mettent en quête d'espace pour (sur-)vivre tout en faisant face au danger des « rodeurs » et à la menace de différents groupes de survivants qui ne leur veulent pas que du bien.

Les saisons 9 et 10, qui constituent le corpus de la recherche, sont tournés vers de nouveaux axes narratifs. L'arrivée du groupe des Chuchoteurs mené par Alpha constitue une véritable menace pour les différentes communautés comme Alexandria et la Colline. Les tensions ne cessent de s'accroître en partie autour de la question des territoires et des frontières. La menace zombie reste elle aussi centrale.

Snowpiercer

Snowpiercer est une série télévisée américaine créée par Graeme Manson et Josh Friedman. La série dystopique et postapocalyptique est diffusée sur le réseau TNT aux USA depuis 2020 ainsi que sur Netflix. Il s'agit de la seconde adaptation audio-visuelle de la bande dessinée française : Le Transperceneige. La création de cette dernière remonte à 1982. Bong Joon-ho sera le premier à adapter cette œuvre dessinée au cinéma avec le film Snowpiercer de 2013.

Au casting de la série, il est possible de retrouver Jennifer Connelly, Daveed Diggs ou encore Sean Bean.

Le synopsis est le suivant : Il y a 7 ans, le monde s'est transformé en une vaste étendue glacée. Un train de 1001 wagons constitue le seul moyen de survie pour les individus ayant survécus au désastre. Celui-ci parcourt la surface de la terre à pleine vitesse et

reste en mouvement perpétuel pour garantir la survie de tous. A son bord, lutte de classe et bataille politique font rage pour savoir qui finira par en avoir le contrôle.

Annexe 3 : Représentations visuelles de la frontière à l'écran



Représentation de la frontière dans Game of Thrones : Le Mur tel qu'il apparaît dans l'épisode 2 de la première saison de la série (S01E02).



Représentation de la frontière dans The Walking Dead : La frontière constituée de piques en bois telle que présentée dans l'épisode 15 de la neuvième saison de la série (S09E15).



Représentation de la frontière dans Snowpiercer : La frontière est cette fois-ci une porte métallique sur laquelle prône le symbole de Wilford. (S01E10).

Annexe 4 : Générique de Game of Thrones



Captures d'écran provenant du générique des premières saisons de Game of Thrones. Ces images visent à démontrer les éléments personnels et individuels présents dans le

générique en référence à certains personnages ou certaines familles clés du récit fictif. Sur la première, le dragon fait référence à la dynastie Targaryen à laquelle appartient Daenerys, personnage phare de la saga. Sur la seconde, il est possible de reconnaître le cerf, symbole et emblème de la famille Barathéon qui marque les premières saisons de la série HBO.



Ces captures d'écran proviennent également des génériques des premières saisons de la série. Elles tentent de marquer l'importance donnée aux lieux et localisations dans le générique de la saga. Les lieux sont animés et détaillés. La première image représente Port Réal, la seconde Winterfell et la dernière est une représentation cartographiée et mouvante du Mur.



Les deux dernières images visent à démontrer les changements opérés dans le générique de la série Game of Thrones au cours de la dernière saison. Il faut remarquer à nouveau la centralité des lieux dans le générique et dans la série. Port Réal est représenté autrement et sous des angles nouveaux. Le Mur se voit amputé d'une partie de son ensemble conformément aux événements survenus à la fin de la saison précédente. Il s'agit d'une capture d'écran du 1^{er} épisode de la saison 8 (S08E01).

Annexe 5 : Générique de The Walking Dead et Snowpiercer





La première image est extraite du générique de la saison 9 de la série The Walking Dead. Il est possible de remarquer l'absence de la frontière d'Alpha, frontière constituée de piques. Par contre, sur la seconde image, provenant de la saison 10 de la série, la frontière se dessine dans le fond au-devant du Moulin d'Alexandria. Un changement qui fait suite à l'établissement de la frontière par Alpha à la fin de la saison 9 sous la forme d'un cliffhanger (images disponibles à l'annexe 8).



Image provenant du générique de la série Snowpiercer. Sans rendre compte de la frontière, pour rappel une porte en métal, le générique invite à visualiser de l'extérieur la zone frontalière entre les deux locomotives. La jonction correspond à la localisation de la frontière dans le récit fictionnel. C'est à partir de ce point de vue que le générique couvre, en effet miroir, les deux parties du train.

Annexe 6 : Tableau d'observation

Ci-dessous le lecteur peut retrouver un exemple de la méthode employée dans le carnet d'observation. Il s'agit d'un tableau synthétique où sont répertoriés les éléments observés, les interprétations du chercheur ainsi que le timecode des extraits analysés. Les observations et interprétations sont reliées à une des quatre fonctions définies par Raffestin. Le chercheur propose ici l'analyse de l'épisode 3 de la saison 2 de Snowpiercer où les fonctions de régulation et de relation sont prédominantes.

Timecode	Ce qui est donné à voir (qui, quoi, ou, pourquoi, comment, ...)	Interprétations	Fonctions de la frontière
4 :45	Communications radiophoniques entre les deux locomotives	Equivalent d'une relation diplomatique dans le cadre d'un danger commun Dépassement des clivages et dialogue	Relation
6 :00	Liste de fournitures, échange d'équipement Le terme « frontière » est cité + « Je te fouillerai moi-même » prononcé par Wilford	Soulève des éléments relatifs aux ressources, au contrôle à proximité de la frontière (fouille, ...). Utilisation du terme frontière	Relation Régulation
8 :00	Coup de tampons à la frontière Présence d'armes Ligne de communication installée à la frontière	Forme d'administration à la frontière	Régulation Relation
8 :49	Ouverture de la porte Rencontre et échange Chaque communauté se fait face de part et d'autre de la frontière Discussion sur les ressources (moteurs, alimentation, ...)	Echange Communication Echange et négociation	Relation Régulation
16 :40	Contrebandiers et trafic de drogue	Négociation	Relation

	Pike : « Je reviens de la frontière où j'ai assisté à des négociations de haut niveau »	Trafic et commerce (drogue, contrebandes, ...)	Régulation
38 :20	Instrumentalisation de la contrebande + contrôle des flux	Exploitation de la contrebande Echange	Régulation Relation
39 :00	Communication à la frontière Administration visible Echange de personnes Ouverture et fermeture de la porte frontière.	Administration Communication Echange	Régulation Relation

Annexe 7 : Discours final de Daenerys Targaryen

« Blood of my blood. You keep all your promises to me. You killed my enemies in their iron suits. You tore down their stone houses. You gave me the Seven Kingdoms. You have walked beside me since the Plaza of Pride. You are the bravest of men, the most loyal of soldiers. I name you commander of all my forces. The Queen's Master of War.

Unsullied. All of you were torn from your mothers' arms and raised as slaves. Now you are liberators. You have freed the people of King's Landing from the grip of a tyrant.

But the war is not over. We will not lay down our spears until we have liberated all the people of the world. From Winterfell to Dorne, from Lannisport to Qarth, from the Summer Isles to the Jade Sea. Women, men and children have suffered too long beneath the wheel. Will you break the wheel with me ?

Ce discours est extrait de l'épisode 6 de l'ultime saison de Game of Thrones (S08E06).

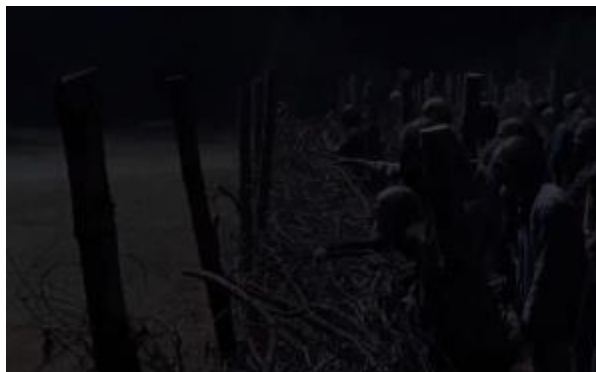
Annexe 8 : Représentations de la frontière de piques d'Alpha dans The Walking Dead



Images extraites de l'épisode 15 de la saison 9 de la série The Walking Dead (S09E15). L'épisode et la saison se termine sur ce cliffhanger où les têtes de dix membres de la Coalition sont retrouvées empalées sur des piques. Il s'agit de la première frontière établie de la sorte par Alpha.

Annexe 9 : Représentations des failles et méthode de contournement dans The Walking Dead





Ces différentes images visent à démontrer la récurrence d'invasion, de contournement et de faille des frontières et protections des communautés représentées dans la série *The Walking Dead*. Les trois premières images font référence à des événements survenus durant la saison 6 de la série (S06E08 et S06E09). Les deux dernières témoignent de l'invasion des Walkers et des Chuchoteurs dans la communauté de la Colline au cours de la saison 10 (S10E11).

Annexe 10 : Ascension du Mur par Jon Snow et le Free Folk



Ces images rendent compte de la dangerosité liée à l'ascension du Mur entreprise par Jon Snow, Ygrid et d'autres membres du Free Folk. Elles invitent à appréhender la hauteur du mur (image 1) et les nombreux risques qui se dressent sur la route des escaladeurs (vents et neige (image 2) ; avalanche ou éboulements (image 3) ;

suspension dans le vide (image 4)). Ces captures d'écran proviennent toutes de l'épisode 6 de la saison 3 de Game of Thrones (S03E06).

Annexe 11 : Arrière du train dans Snowpiercer

Les images suivantes proviennent toutes du premier épisode de la saison 1 de Snowpiercer (S01E01). Dès le début de la série, l'opposition entre l'avant du train et l'arrière du Transperceneige est traduite à l'écran. Ce ne sont pas uniquement les personnages qui illustrent cette opposition. Des éléments visuels tels que ceux présentés ci-dessous amènent également à concevoir cette tension. En termes de couleur, le blanc et le noir sont en confrontation en témoigne les deux premières images. L'avant du train est souvent représenté dans des tons chauds ou avec du blanc. L'arrière est rarement dans la lumière. La troisième classe comme l'arrière sont peu éclairés, dans des tons plus froids et sombres.

La tension entre l'avant et l'arrière est également marquée par la différence en termes d'espaces. Si les premières classes disposent d'espace et de wagons personnels, les dernières classes et l'arrière sont contenus dans une certaine étroitesse et exigüité.

Les deux dernières images tentent de mettre en lumière cette tendance.





Annexe 12 : Affrontements dans Snowpiercer

Au cours de l'épisode 7 de la saison 2 de Snowpiercer, une série d'affrontements oppose les résidents du train. Ceux-ci confrontent les anciens passagers des classes supérieures et les anciens sans-classe. L'ostracisation provoquée par l'ancien fonctionnement du train conduit à de la méfiance et de la méconnaissance des uns envers les autres. Les bagarres multiples et les affrontements sont les conséquences visuelles de cette ostracisation.





Annexe 13 : Ressources et nourriture dans Snowpiercer

Certaines images et comportements traduits à l'écran invitent à rendre compte de diverses réalités. C'est notamment le cas dans *Snowpiercer* sur la question des ressources. La première image invite à se rendre compte de la disponibilité et de l'accès à certaines ressources dans le Transperceneige notamment en termes de nourritures. C'est d'ailleurs appuyé discursivement lorsque Layton donne la description du plat : « *Du vrai poulet, avec du vrai vinaigre, du vrai piment de cayenne et une vraie marinade comme à la maison* » (SO2E02). Il invite Kevin à se rendre compte des capacités et ressources dont dispose son train. En réalité, cette

scène rend compte de l'utilisation des ressources comme moyen de pression et de marchandage également. Ici, Layton les emploie en vue d'obtenir des informations et données sur la Belle Alice.



Le comportement de Kevin qui se rue sur la nourriture, presque un comportement bestial, est aussi un bon indicateur pour comprendre le rapport aux ressources. A travers cette scène, il est possible de supposer que les ressources en alimentation par exemple ne sont pas équivalentes des deux côtés de la frontière.



Le montage est également intéressant. Le basculement d'une scène à l'autre, d'un plan à l'autre dans la série est pertinent. Il invite le téléspectateur à comparer en l'espace de quelques secondes les ressources alimentaires des deux parties du train séparées par la frontière. D'un côté, il est donné à voir un plat préparé et mariné, de l'autre un plat sorti d'une conserve, gélifié et dont il est impossible de saisir la contenance.



Les images proviennent du deuxième épisode de la saison 2 de la série Snowpiercer (S02E02).

Annexe 14 : Trafic de drogue et contrebande dans Snowpiercer

Les images suivantes sont extraites du premier épisode de la saison 2 de Snowpiercer. (S02E01). Elles invitent à rendre compte visuellement des pratiques de contrebande qui peuvent survenir aux frontières. Pike échange ici des ressources alimentaires contre de la drogue et s'accapare cette dernière. Il s'agit d'un élément visuel assez intéressant car il se reconnecte à un ensemble de débats sur les trafics de drogue et la contrebande aux frontières.





Annexe 15 : Rencontres aux frontières dans les séries sélectionnées



Scènes de rencontres à la frontière dans *The Walking Dead*. Sur la première, le groupe de survivants d'Alexandria rencontre Alpha à la frontière que celle-ci à délimitée (S10E03). Sur la seconde, Aaron et Gamme/Mary se rencontrent et discutent de part et d'autre de la frontière (S10E07).



Scène de confrontation entre la Garde de Nuit et des membres du Free Folk au pied du Mur.



Rencontres et confrontations entre le Free Folk mené par Mance Rayder et Jon Snow et les troupes de Stannis Barathéon qui est un seigneur vivant au sud du Mur. La rencontre a lieu à quelques pas du Mur (S04E10).



Les images suivantes illustrent la rencontre entre les membres du Transperceneige et ceux de la Belle Alice lors du second épisode de la saison 2 de la série Snowpiercer. Les personnages se font face et sont identifiables selon qu'ils appartiennent à l'un ou l'autre groupe. Ruth et Ross représentent le Transperceneige lors de cette rencontre (première image) tandis que Wilford et Icy Bob sont présents face à eux (deuxième et troisième images). Cette rencontre et les échanges qui en découlent se font au pied même de la porte-frontière. Elle est d'ailleurs visible en arrière-plan.



Annexe 16 : Rapprochement physique dans The Walking Dead



Dans l'épisode 5 de la saison 10 de The Walking Dead, Mary et Aaron se rencontrent (S10E05). Mais Mary/Gamme prend la fuite. La distance physique est donc importante entre les deux protagonistes.





Au cours de l'épisode 7 de la saison 10, les deux protagonistes se rapprochent physiquement en témoignent ses captures d'écran (S10E07). Aaron partage également des aspects de sa vie notamment un dessin de sa fille. Les deux protagonistes restent néanmoins chacun de leur côté de la frontière.



Mary/Gamma montre pour la première fois son visage à Aaron tout en restant de son côté de la frontière (S10E08).



Mary rejoint Alexandria et ôte son masque qu'elle jette au sol (S10E10).

Annexe 17 : Représentation du pont et de la porte dans les séries sélectionnées



Représentation du pont dans The Walking Dead. La frontière se situe à la moitié de celui et définit les territoires des deux communautés.



Représentation de la porte dans Snowpiercer. Ici, porte et frontière ne font plus qu'une.

Annexe 18 : Ouverture de la porte dans Snowpiercer

La série Snowpiercer donne à voir différents degrés d'ouverture de la porte. Par moment, elle apparaît entièrement ouverte. Parfois, elle est complètement fermée et hermétique. Mais il arrive également que le degré d'ouverture varie selon les personnages, selon la confiance entre ceux-ci ou encore selon la nécessité découlant de l'action.





Annexe 19 : Mythe de la Frontière et Nouvelle Frontière

Il faut revenir en 1893 avec F.J. Turner pour retourner aux fondements de la « Théorie de la Frontière ». « Cette étude [...] met en lumière le rôle de l'Ouest dans la construction de la nation américaine ». (Leriche, 2016). L'expérience de la Frontière, Frontier en anglais, est profondément connectée alors avec le peuplement à l'Ouest. Il est intéressant de constater que dans cette manière de pensée, la frontière n'est pas considérée comme un élément tangible mais plutôt comme une ligne de démarcation mouvante en fonction des avancées. Il y a une forme d'esprit de conquête visant à accaparer des espaces et territoires disponibles. Leriche (2016) atteste que tant la littérature que le cinéma ont été des moyens de popularisation de ce mythe.

Ce mythe va également imprégner les discours politiques américains. J.F. Kennedy, dans son discours d'investiture de 1960, s'imprègne de ce mythe et utilise le terme « *Nouvelle Frontière* ». Cette notion s'inscrit dans le contexte particulier de la Guerre Froide et de la conquête spatiale notamment. Les avancées technologiques et civiques sont d'ailleurs au cœur de cette conception nouvelle du terme « *frontier* » (Leriche, 2016).

Tableaux

Tableau 1 : Eléments définitionnels de la frontière dans les séries sélectionnées

	Snowpiercer	Game of Thrones	The Walking Dead
Organisation temps-espace différente	X	X	X
Zones différentes	X	X	X
Sociétés différentes	X	X	X
Etats		X	
Accords internationaux			

Tableau 2 : Application des typologies de Hartshorne et Boggs aux séries sélectionnées.

		Snowpiercer	Game of Thrones	The Walking Dead
Hartshorne	Antécédente		X	
	Subséquente	X	X	X
	Surimposée	X		
Boggs	Physiques		X	
	Géométriques			
	Anthropogéographiques	X		X
	Complexe			

Lexique

The Walking Dead

- **Aaron** : Il appartient à la communauté d'Alexandria. Ce survivant apparaît dans la 5^e saison de la série et s'installe comme personnage principal pour le reste de la série. Il est joué par Ross Marquand.
- **Alexandria** : Ce nom désigne la communauté située à Alexandria en Virginie aux USA dans l'univers postapocalyptique de *The Walking Dead*. Il s'agit d'une zone de sûreté. La communauté est d'abord dirigée par Deanna Monroe avant que le groupe de survivants menés par Rick Grimes n'en prenne le contrôle.
- **Alpha** : Cheffe des Chuchoteurs. Elle apparaît dans les saisons 9 et 10 de la série et est interprétée par Samantha Morthon. Instable psychologiquement, elle est sournoise et maligne. C'est une vraie leadeuse qui peut s'avérer cruelle.
- **Carol** : Carol Peletier, un des personnages principaux de la série. Elle est interprétée par Melissa McBride. Carol se faisait battre par son mari avant l'apocalypse zombie. Elle est devenue progressivement une survivante hors-pairs. La perte de ses enfants a transformé le personnage au fur et à mesure des saisons. Elle peut paraître froide et cruelle par moment mais garde du bon sens.
- **Chuchoteurs** : Groupe de survivants dirigé par Alpha et qui se déguise en zombie en se recouvrant de la peau de ces derniers. Ils créent des masques avec la peau du visage des zombies. Ils défendent un mode de vie primitif et animal.
- **Coalition** : La Coalition est un réseau entre différentes communautés de survivants dans l'univers de *The Walking Dead*. Elle est formée au cours de la saison 9 et regroupe la communauté d'Alexandria, la Colline, Oceanside et le Royaume.
- **Dante** : Survivant de l'épidémie, il devient membre de la communauté des Chuchoteurs avant d'infiltrer celle d'Alexandria sous les ordres d'Alpha. Il occupera un rôle d'espion et de traître.
- **Daryl** : Daryl Dixon est un des personnages principaux de la série. Il est joué par Norman Reedus à l'écran. Il s'agit d'un des seuls personnages qui n'apparaît pas dans les comics d'origine. Il est décrit comme solitaire mais s'avère être quelqu'un de dévoué envers les siens. Il est notamment proche de

Rick Grimes ou Carol. Il est souvent représenté avec une moto et une arbalète. Il appartient également à la communauté d'Alexandria.

- **Ezekiel** : Aussi appelé Roi Ezekiel, il apparaît pour la première fois dans la saison 7 de la série. Il est le dirigeant du Royaume, une communauté de survivants. Il est souvent représenté avec un tigre comme animal de compagnie. Il est interprété par Khary Payton à l'écran.
- **La Coline** : Communauté humaine qui apparaît pour la première fois dans la septième saison de la série. Elle est reconnaissable par ses fortifications en bois et son musée au centre devenu un lieu d'habitation. D'abord dirigée par Gregory, un individu lâche, Maggie lui succèdera puis Tara et Jesus ou encore Yumiko. Elle est basée en Virginie aux USA.
- **Le Royaume** : Communauté de survivants dans l'Etat de Washington D.C. aux USA. Il est dirigé par le Roi Ezekiel.
- **Mary/Gamma** : Survivante de l'épidémie, elle appartient au groupe des Chuchoteurs. Elle en deviendra le troisième commandant en portant le nom de Gamma. Elle finira par rejoindre et aider la Communauté d'Alexandria et jouera un rôle crucial dans la récolte d'information de la Coalition contre les Chuchoteurs.
- **Michonne** : Il s'agit également d'un des personnages centraux de la série. Jouée par Danai Gurira, le personnage apparaît pour la première fois dans la deuxième saison de la série. Elle est souvent présentée avec un katana. Elle rejoint le groupe de Rick Grimes et prend la tête d'Alexandria après le départ de ce dernier. Elle fait notamment partie du Conseil d'Alexandria. C'est une survivante aguerrie.
- **Oceanside** : Communauté humaine proche de l'océan en Virginie aux USA. Cette communauté a pour particularité de n'être constituée que de femmes et d'enfants. A la suite de son entrée dans la Coalition, cette communauté est ouverte aux nouveaux venus ainsi qu'aux hommes.
- **Rick** : Rick Grimes est le personnage principal de la série jusqu'à son départ dans la saison 9. Il est interprété à l'écran par Andrew Lincoln. Adjoint du shérif, Rick se réveille du coma en pleine apocalypse zombie. Après avoir rejoint sa famille, il devient progressivement le leader d'une communauté de survivant. Il dirigera également la communauté d'Alexandria par la suite.

Snowpiercer

- **Belle Alice** : Il s'agit d'un prototype du Transperceneige et de l'engin éternel. Il fut utilisé comme train de support secondaire au Transperceneige. Il est finalement dirigé par Wilford après avoir été abandonné par Mélanie Cavill lors du départ du Transperceneige.
- **Conciergerie** : Il s'agit d'un service destiné à prendre soin des différentes classes et de faire régner l'ordre dans le train. De nombreuses tâches administratives incombent à ce service. Il est constitué de différents personnages dont Mélanie, Kevin ou encore Ruth.
- **Icy Bob** : Il est le garde du corps personnel de Wilford. Il a été amélioré biologiquement et physiquement par des scientifiques pour résister au froid extrême.
- **Kevin** : Membre de la Belle Alice, il fait partie de la Conciergerie.
- **Layton** : Personnage principal de la série, André Layton est interprété par Daveed Diggs. Ancien Sans-classe, contraint à rester à l'arrière du train, il devient finalement le leader du Transperceneige après avoir renversé Mélanie Cavill. Il est intelligent, courageux et est un détective hors pairs.
- **Mélanie** : Mélanie Cavill est la femme à la tête du Transperceneige au début de la série. Elle est ingénieure et ment sur la présence de Wilford dans le train pour garder son pouvoir. Elle soutiendra finalement Layton dans son ascension au pouvoir et s'opposera à Wilford lorsque celui-ci réapparaît avec la Belle Alice. Le personnage est joué par Jennifer Connelly.
- **Pike** : Personnage secondaire dans la série Snowpiercer, Pike est prêt à tout pour survivre. Il est vu comme froid et dur. Il est cependant dévoué pour son groupe. Il est joué par Steven Ogg à l'écran.
- **Transperceneige** : Train constitué de 1001 wagons divisés en trois classes. Il est en perpétuel mouvement. Ce qui permet au survivant de continuer à vivre en pleine ère glaciaire.
- **Wilford** : Joseph Wilford est le principal antagoniste de la seconde saison de Snowpiercer. Il est interprété par Sean Bean. Il est le fondateur de Wilford Industries et a conçu le Transperceneige. Il dirige la Belle Alice et est animé par le contrôle et le pouvoir. Ce qui en fait un personnage manipulateur et froid.

Game of Thrones

Le lexique relatif à la série Game of Thrones est repris d'un précédent mémoire réalisé par l'auteur de la présente recherche (Sources : Hoedaert, L. (2021). Sciences politiques et relations internationales dans « Game of Thrones ». Légitimité, puissance et stratégie au cœur de la course au trône. (Mémoire de fin d'étude en Sciences Politiques, Relations Internationales. Finalité Spécialisée : Diplomatie et Résolution de Conflits).

- **Au-delà-du-Mur** : terme employé pour désigner la zone au nord du Mur sur le continent de Westeros. Cette zone n'est pas soumise à l'autorité royale des Sept Couronnes. C'est dans cette région que vit le Peuple Libre.
- **Barathéon** : Maison importante de Westeros qui depuis Accalmie était au pouvoir dans la région des Terres de l'Orage. Il s'agit de la Maison originaire du Roi Robert Barathéon et descendants.
- **Brandon le Bâtisseur** : fondateur de la Maison Stark, premier Roi du Nord et à l'origine de la construction du Mur.
- **Brann Stark** : fils de Ned Stark et Catelyn Tully, il est doté de pouvoirs mystiques. Infirmes depuis une chute, il deviendra la Corneille à Trois Yeux ayant la capacité de voir le passé et le futur. Il sera nommé comme Roi du Royaume des Septs Couronnes (bien que le Nord ait pris son indépendance) suite au Grand Concile de l'an 305.
- **Cersei Lannister** : fille de Tywin Lannister, sœur de Jaime et Tyrion Lannister et mère de Joffrey, Myrcella et Tommen Barathéon. Elle est l'épouse du Roi Robert Barathéon. Animé par une soif de pouvoir importante, elle sera à tour de rôle conseillère privilégiée, régente puis reine auto-proclamée du Royaume des Sept Couronnes. Elle dirige également les Terres de l'Ouest à la mort de son père Tywin Lannister. Dévastée par la mort de ses enfants, elle est prête à tout et souhaite garder sa position coûte que coûte.
- **Daenerys Targaryen** : fille de Aerys Targaryen, elle vit d'abord cachée avec son frère Visérys sur le continent d'Essos. Son frère arrangera son mariage avec Khal Drogo permettant aux Targaryen de bénéficier d'une capacité militaire et un ancrage territorial sur Essos. Elle est l'ultime représentant de la Maison Targaryen, avant de savoir que John Snow est en réalité son neveu. Elle a pour objectif de régner sur les Sept Couronnes tout en éliminant ses

adversaires Barathéon et Lannister. Elle possède également trois dragons qu'elle est la seule à pouvoir commander. Elle atteindra son objectif mais fut assassiné quelques instants par son amant et neveu, John Snow.

- **Dorne** : région constitutive du Royaume unifié des Septs Couronnes sur Westeros. Dorne ne fut pas unifiée en même temps que les autres anciens royaumes. La conquête de Dorne par les Targaryens ne survint que plus tard. C'est par mariage que l'unification se fera. Dirigé depuis Lancehélion par la Maison Martell, la principauté de Dorne resta fidèle au Targaryen durant la rébellion de Robert Barathéon. Dorne a comme particularité d'être une péninsule à l'extrême sud du continent de Westeros.
- **Dothrakis** : peuple vivant sur le continent d'Essos ayant comme particularité d'être des cavaliers nomades et d'excellents guerriers. Ils sont regroupés dans la Mer Dothrak. Le Dothraki est également une langue pratiquée par les Dothrakis eux-mêmes.
- **Dragon Pitt /La Fossedragon** : ancien lieu près de Port-Réal qui servait d'espace de domestication et d'entraînement des dragons durant les règnes Targaryen. La structure, avant sa destruction, permettait de détenir les dragons. C'est dans les ruines de Fossedragon que les Pourparlers de Port-Réal concernant la menace des Marcheuses Blancs et la guerre eurent lieu.
- **Essos** : continent situé à l'est de Westeros. Les deux continents sont séparés par le Détroit, bras de mer. L'intérieur des terres est principalement dominé par la Mer Dothrak tandis que les Cités-libres et la Baie des Serfs/Dragons bordent principalement les côtes au sud.
- **Euron Greyjoy** : frère de Balon Greyjoy, il est responsable de l'assassinat de ce dernier. Il prit le pouvoir des Îles de Fer et conclut une alliance avec Cersei Lannister. Il espérait régner aux côtés de cette dernière sur les Septs Couronnes mais fut assassiné durant la chute de Port-Réal.
- **Free Folk/Peuple Libre** : terme utilisé pour désigner les individus vivant Au-delà-du-Mur. Le terme Sauvageons est également utilisé mais est plus péjoratif.
- **Garde de Nuit** : ensemble d'hommes formant un ordre militaire siégeant au Mur, un édifice destiné à protéger le Royaume des Septs Couronnes des menaces extérieures et des Marcheuses Blancs. John Snow sera d'ailleurs le Commandant de la Garde de Nuit.

- **Greyjoy** : Grande Maison de Westeros dirigeant les Iles de Fer et vénérant le Dieu Noyé. Elle fut dirigée longtemps par Balon Greyjoy qui se proclama roi durant la Guerre des Cinq Rois. La Maison sera finalement séparée en deux camps suite au coup d'état de Euron Greyjoy. Ses neveux et nièces, Yara et Théon décidant de ne pas suivre le nouveau leader. Les Greyjoy, comme les habitants des Iles de fer sont d'excellents navigateurs et marins.
- **Jaime Lannister** : frère de Cersei Lannister et Tyrion Lannister, il est également le fils de Tywin Lannister. Il dirigera la Garde Royale.
- **Joer Mormont** : il a occupé la fonction de commandant de la Garde de Nuit après avoir été à la tête de la Maison Mormont. Il est surnommé le Vieil Ours.
- **Joffrey Barathéon** : fils de Cersei Lannister et Robert Barathéon dans la version officielle des faits, il est néanmoins le fruit du rapport incestueux entre Cersei et Jaime Lannister. Il monte sur le trône de fer à la mort de Robert Barathéon. Il est réputé pour sa cruauté et fut un temps fiancé à Sansa Stark. Il régna durant la Guerre des Cinq Rois. Il mourra empoisonné par Olenna Tyrell.
- **Jon Snow** : présenté comme le bâtard de Ned Stark, il s'avère être le fruit de l'amour entre Lyanna Stark et Rhaegar Targaryen. Il est donc le neveu de Daenerys Targaryen. Il est d'abord envoyé au Mur pour être garde de nuit et finira commandant de la Garde. Il fut assassiné par ces condisciples avant d'être ressuscité par Mélisandre. Par la suite, il libéra le Nord des Bolton et devint le Roi du Nord. Il dirigea un temps le Nord avec sa sœur Sansa Stark. Il joua un rôle clé dans la Guerre contre les Marcheurs Blancs. Il s'allia avec Daenerys Targaryen, sa tante, et il eut une relation amoureuse avec celle-ci. Etant Targaryen, il s'avère capable de monter et commander un dragon également. Il finit par tuer Daenerys pour stopper la folie de cette dernière. Il finira par rejoindre le Mur une fois le conflit ayant ravagé Port-Réal terminé.
- **Le Mur** : muraille immense faite de glace et de magie séparant le continent de Westeros en deux. Au sud, le Royaume des Sept Couronnes et au Nord, une région glacée et sauvage dénommée Au-delà-du-Mur.
- **Le Nord** : région constitutive du Royaume unifié des Sept Couronnes sur Westeros. Longtemps gouvernée par les Rois du Nord sous le nom du Royaume du Nord, principalement des Stark, il fut ensuite rattaché au Sept Couronnes. La région reprit son indépendance après le Grand Concile suivant

la conquête de Daenerys Targaryen sous la reine Sansa Stark. Il s'agit de la région la plus étendue sur le continent de Westeros. Elle est bordée au nord par le Mur qui sépare le continent des Marcheurs Blancs et autres créatures. Au sud, elle partage une frontière avec le Conflans.

- **Longue Nuit** : aussi appelée Guerre de l'Aube, durant laquelle les Marcheurs Blancs tentèrent de ravager le continent de Westeros. La construction du Mur a permis de mettre fin à cet épisode sombre.
- **Mance Rayder** : ancien membre de la Garde de Nuit, il a rejoint le Peuple Libre et est devenu un membre important de cette communauté. Il se fait d'ailleurs appeler : le Roi d'Au-delà-du-Mur.
- **Marcheurs blancs/White Walkers** : également nommés les « Autres », il s'agit de créature mort-vivantes ayant la capacité de ressusciter les morts. Dotés d'armes glacées capables de rivaliser avec les armes communes, ils représentent une menace pour le continent de Westeros. Ils sont cependant éliminés et détruits par le Verredragon ou l'acier valyrien.
- **Mestre Aemon** : dit aussi Aemon Targaryen, il est le mestre de la Garde de Nuit et est aveugle.
- **Mormont** : Maison vassale du Nord, proche de la Maison Stark, elle jure de garder la fidélité envers cette famille. L'Ile aux Ours est le siège principal de la Maison.
- **Ned Stark** : aussi appelé Eddard Stark. Il est gouverneur du Nord sous Robert Barathéon et devient la Main du Roi de ce dernier avant qu'il ne soit exécuté sous Joffrey Barathéon pour trahison.
- **Osha** : sauvageonne ayant fui l'Au-delà-du-Mur par peur des Marcheurs Blancs.
- **Port Réal** : ville importante de la côte est de Westeros, capitale du Royaume des Sept Couronnes. Sur le territoire des Terres de la Couronne, la ville fait face à la Baie de la Néra et fut construite à son embouchure. La famille royale réside dans le Donjon Rouge et le trône de fer constitue le centre de gravité du pouvoir royal. Le premier roi fut Aegon Targaryen qui fonda la capitale avec l'aide de ses sœurs et dragons.
- **Qarth** : cité située le long de la côte sud d'Essos et réputée pour son commerce. D'importantes corporations et groupements de commerçants jouent un rôle capital dans la gestion de la ville comme les Treize.

- **Robert Barathéon** : Suzerrain de la Maison Barathéon, il devient le roi des Sept Couronnes après avoir mené la rébellion contre la dynastie Targaryen. Il est également connu sous le nom de l'Usurpateur en raison du fait qu'il mit fin au règne des Targaryen. Il scelle une alliance avec les Lannister en épousant Cersei Lannister. Il est persuadé que Jeffrey, Myrcella et Tommen sont ses enfants légitimes mais ceux-ci sont le fruit de l'inceste entre son épouse et le jumeau, Jaime Lannister, de celle-ci.
- **Roi des Epices** : marchands spécialisés dans le commerce d'épices. Il vient de Qarth et siègent parmi l'organisation qui dirige la cité, les Treize.
- **Royaume des Sept Couronnes** : royaume né de l'unification des sept royaumes indépendants de Westeros sous Aegon le Conquérant. Le Royaume est dirigé depuis Port-Réal par le roi siégeant sur le trône de fer. Chaque région est gérée par des Grandes Maisons ayant jurés fidélité au Roi Aegon.
- **Royaume du Nord** : ancien royaume indépendant correspondant au Nord après la conquête des Targaryen créant le Royaume des Sept Couronnes.
- **Samwell Tarly** : membre de la Garde de Nuit et meilleur ami de Jon Snow.
- **Sauvageons** : terme péjoratif utilisé pour désigner les personnes vivant Au-delà-du-Mur.
- **Stark** : Maison importante du Nord qui dirige depuis des siècles sur le Nord. Winterfell est le château où réside les Starks et est situé au cœur de la région.
- **Targaryen** : la Maison Targaryen est originaire de Valyria. Après s'être installé à Westeros sur l'île de Peyredragon, la Maison Targaryen s'éleva comme puissance dominante après la conquête de Aegon Targaryen. Le Dragon tricéphale est l'emblème de la Maison qui rappelle notamment la maîtrise de ces créatures par cette dynastie. La dynastie disparue avec la Rébellion de Robert Barathéon. Daenerys Targaryen était la dernière représentante de cette lignée mais fut assassinée.
- **Tyrion Lannister** : frère de Cersei Lannister et Jaime Lannister, il est également le fils de Tywin Lannister. Futé et intelligent, il a de bonnes connaissances en stratégie et tactiques. Il sera Main du Roi sous Joffrey Barathéon mais également Main de la Reine sous Daenerys Targaryen. Il a changé de camp au cours de la série. Il finira par devenir la Main du Roi Bran.

- **Verredragon/Dragonglass** : Obsidienne, roche volcanique qui dispose des mêmes attributs que l'acier valyrien à savoir tuer les Marcheurs Blancs. L'île de Peyredragon dispose d'importantes quantités de ce matériau.
- **Villevieille** : deuxième plus grande ville du continent de Westeros, siège de la Maison Hightower.
- **Vyséris Targaryen** : frère aîné de Daenerys Targaryen et ex-prétendant au trône de fer. Il est d'ailleurs prêt à vendre sa sœur pour reconquérir le trône. Il est également le fils de Aerys II Targaryen. Il meurt assassiné par Khal Drogo sous l'impulsion de Daenerys.
- **Westeros** : continent imaginé par George R.R. Martin pour bâtir la saga littéraire de Game of Thrones. Situé à l'Ouest, le continent est composé de 9 régions qui furent unifiées en un seul royaume à la suite de la conquête des Targaryen. A la fin de la série, le Nord prend son indépendance tandis que les autres régions restent unifiées derrière le nouveau roi : Bran Stark.
- **Winterfell** : château important et place forte située dans le Nord. Il s'agit du siège des Stark depuis de des siècles. Au cours des épisodes, Winterfell devient un lieu central et stratégique qui conduit à des vagues successives d'invasion et de récupération. Théon Greyjoy et la maison Bolton ont d'ailleurs tenté de s'installer au sein de ses murs, mais les Starks ont réussi à reprendre leur place forte. Sansa Stark règne dorénavant sur le Nord indépendant depuis ce château.
- **Ygrid** : jeune femme née Au-delà-du-Mur appartenant au Peuple Libre. Elle entretient une relation avec Jon Snow.

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Blaise Pascal, 1 bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial