

L'UNIVERS IMPITOYABLE
DE **GAME OF**
THRONES

NICOLAS **ALLARD**

L'UNIVERS IMPITOYABLE
DE **GAME OF
THRONES**

**Des livres à la série,
enquête et décryptage**

ARMAND COLIN

Graphisme de couverture : WIP Design
Mise en pages : Nord Compo

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée. Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du

droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Armand Colin, 2018

Armand Colin est une marque de
Dunod Éditeur, 11 rue Paul-Bert, 92240 Malakoff
ISBN : 978-2-200-62302-9
www.armand-colin.com

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2^o et 3^o a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

À ma mère, Renée Allard

SOMMAIRE

- Avant-propos**..... 1
- Remerciements**..... 3
- Chapitre 1..... 5
 - Le règne de la culture geek**..... 5
 - Merci Tolkien !..... 5
 - Retour vers le passé..... 10
 - Une aventure dont ils sont les héros..... 15
 - La vogue des séries télévisées..... 18
 - Bilan..... 22
- Chapitre 2..... 25
 - World of Westeros**..... 25
 - Voyages, voyages..... 25
 - Une cartographie temporelle..... 30
 - Un espace hautement symbolique..... 36
 - Un Mur entre deux mondes..... 45
 - Bilan..... 51
- Chapitre 3..... 53
 - Le coup de théâtre permanent**..... 53
 - Surprises, surprises..... 53
 - Les Noces Pourpres : une dramaturgie morbide..... 57
 - Le jeu de la mort et du hasard..... 60
 - Avis de recherche : personnage principal..... 63
 - Que d'histoires !..... 68
 - Bilan..... 72

Chapitre 4.....	73
De vrais personnages !	73
Durs comme la pierre.....	73
Le changement, c'est maintenant.....	77
On ne choisit pas sa famille.....	81
C'est ton destin ?.....	84
Bilan.....	87
Chapitre 5.....	89
Des animaux... politiques	89
La politique sur un volcan.....	90
Tout le monde veut prendre sa place.....	94
Le roi est mort ! Vive le roi !.....	96
La triade de l'espoir : Daenerys, Jon et Tyrion.....	100
Bilan.....	104
Chapitre 6.....	107
Plus laide la vie ? L'héroïsme à l'épreuve de la monstruosité	107
Croyances et tolérance.....	108
Magie, magie.....	110
Prophètes et prophéties.....	112
Noir c'est noir... ..	114
Un héroïsme imparfait, mais profondément humain.....	118
Bilan.....	121
Chapitre 7.....	123
Girl power	123
La force est avec elles.....	124
Mère louve et mère lionne.....	129
Sansa Bovary.....	131
Daenerys, la reine des reines.....	133
Bilan.....	136
Chapitre 8.....	137
Le feu et la glace : Dragons contre Marcheurs Blancs	137
La magie des Dragons.....	138
Le meilleur ami de la femme.....	140
Les Marcheurs Blancs, un mystère venu du froid et de l'effroi.....	143
Le triomphe de la mort ?.....	146
Les Marcheurs Blancs : le bien qui fait mal ?.....	148
Bilan.....	151

Chapitre 9.....	153
Livres versus série : deux univers parallèles.....	153
Du jamais vu dans l'histoire de la littérature et de la télévision.....	154
Lecteur ou spectateur ?.....	157
Une relative fidélité aux romans.....	160
Les cas Daenerys et Brienne.....	164
Le cinquième tome : une simplification nécessaire.....	167
Bilan.....	172
Conclusion.....	173
Quel avenir pour la saga ?.....	173
Glossaire.....	179
Le cycle romanesque du <i>Trône de fer</i>.....	181
Les huit saisons de la série <i>Game of Thrones</i>.....	181
Les principaux lieux de l'intrigue (romans et série).....	185
En vacances à Westeros !.....	187
Bibliographie.....	189
Index des personnages.....	193

AVANT-PROPOS

La série télévisée *Game of Thrones*, produite et diffusée par la chaîne HBO depuis le 17 avril 2011, est sans conteste l'un des plus grands phénomènes de pop culture de ces dernières années. À l'instar de *Star Wars*, son succès est non seulement mondial, mais aussi intergénérationnel. À la différence de la saga créée par George Lucas qui était d'abord une série de films, les supports ayant été diversifiés par la suite, *Le Trône de fer* est avant toute chose un cycle romanesque dont les cinq premiers tomes ont été publiés entre 1996 et 2011 aux États-Unis.

Le succès mondial de la série *Game of Thrones* commence peu à peu à susciter l'écriture d'essais et d'analyses. Les universitaires anglophones et francophones consacrent certains de leurs travaux au *Trône de fer*, essentiellement dans le cadre de colloques ou de publications d'articles. Alors même que la pop culture gagne progressivement ses lettres de noblesse dans le monde de la recherche, des médiévistes dirigent des mémoires et des thèses consacrés à l'œuvre de George R. R. Martin. Les perspectives adoptées par les chercheurs ne sont toutefois pas les mêmes. Si les médiévistes étudient les romans, les universitaires spécialisés dans les rapports entre littérature et cinéma s'intéressent pour leur part davantage à la série télévisée. En l'état actuel des publications, c'est d'ailleurs bien souvent celle-ci qui est plébiscitée.

En France, des ouvrages comme *Game of Thrones, une métaphysique des meurtres* (de Marianne Chaillan), ou *Philosopher avec Game of Thrones* (de Sam Azulys) se focalisent volontairement sur l'adaptation mise en œuvre pour la chaîne HBO par David Benioff et D. B. Weiss, les deux *showrunners* de la série. En outre, alors

même que les textes de George R. R. Martin relèvent de la littérature, ils ont jusqu'alors principalement été étudiés par le biais d'outils philosophiques. Certes, la saga ne se départit pas de réflexions politiques et métaphysiques, et l'aborder sous cet angle ne manque donc pas de pertinence. Mais une série de romans gagne notamment à être abordée par le recours aux outils littéraires.

Alors que l'ultime saison de la saga sortira dans le premier semestre de l'année 2019, et que les deux derniers tomes sont attendus avec impatience par les fans du monde entier, il nous a paru intéressant de proposer un décryptage de la saga créée de toutes pièces par George R. R. Martin, comme nous l'avions fait pour la saga *Star Wars* (*Star Wars, un récit devenu légende*, Armand Colin, 2017). Nous nous appuyons ici aussi bien sur les romans du *Trône de fer* que sur la série télévisée *Game of Thrones*, en un dialogue permanent entre l'œuvre littéraire et son adaptation.

Dans ce livre, nous chercherons à comprendre le succès mondial et intergénérationnel de l'un des plus grands phénomènes actuels de la pop culture. Nous nous efforcerons surtout de décrypter les éléments sur lesquels repose cette saga. Pour ce faire, nous nous intéresserons d'abord au contexte favorable dans lequel elle est née puis a grandi. Nous procéderons ensuite à une analyse de son univers spatio-temporel, dont la dimension symbolique est forte. Nous verrons que la complexité de l'intrigue est un des points forts des romans et de leur adaptation, ce qui est également le cas des thèmes abordés dans le récit, ces derniers étant aussi bien universels qu'intemporels. Nous constaterons surtout que cette œuvre paraît tirer son originalité de ses personnages, complexes et évolutifs. Enfin, nous achèverons ce livre en nous penchant sur l'expérience inédite vécue par les lecteurs et les spectateurs du monde entier, *Game of Thrones* invitant ses fans à passer constamment de la lecture des romans au visionnage de la série. Cela nous donnera ainsi la possibilité d'évoquer l'avenir de la saga, qui semble ne pas devoir se limiter à la fin prochaine et annoncée de la série télévisée.

NB : Dans ce livre, les citations sont issues des éditions J'ai lu, qui ont publié en France les cinq tomes du *Trône de fer* entre 2010 et 2015.

REMERCIEMENTS

Pour tout le travail réalisé sur ce livre, mais aussi pour leur disponibilité et leur confiance, je tiens à remercier chaleureusement Jean-Baptiste Gugès et Eléna Chryssos, des éditions Armand Colin. Ma gratitude va également à Claudia Mericskay, qui s'est chargée de la relecture de ce texte. Je tiens à adresser mes remerciements les plus amicaux à Pauline Giuseppone, attachée de presse des éditions Armand Colin, pour son implication pleine et entière dans la promotion de mes ouvrages. J'aimerais également avoir une pensée spéciale pour Victoria Pariente-Cohen, Patrick Laudet et Philippe Berthier, dont le soutien et les bons conseils m'apportent tant depuis plusieurs années. Je tiens aussi à remercier mes amis, mes étudiants, mes collègues, pour l'intérêt qu'ils portent à mes projets littéraires. Enfin, je voudrais exprimer toute ma gratitude à ma femme Souline, à mon fils Clément et à l'ensemble de ma famille pour leur affection et leurs encouragements sincères et constants.

Chapitre I

Le règne de la culture geek

La saga *Game of Thrones* a rencontré un succès rien moins que planétaire ! Retour sur les raisons d'un tel phénomène à travers l'analyse du contexte culturel dans lequel George R. R. Martin a rédigé son roman.

Merci Tolkien !

Comme *Harry Potter* ou *Le Seigneur des Anneaux*, œuvres majeures de la culture *geek*, la série *Game of Thrones* a des origines littéraires. Le cycle romanesque du *Trône de fer* se distingue toutefois des créations artistiques de J. K. Rowling et J. R. R. Tolkien en deux points.

Tout d'abord, son adaptation est télévisuelle et non cinématographique. Là où chaque tome du *Seigneur des Anneaux* et de *Harry Potter* correspondait à un film précis (exception faite de *Harry Potter et les Reliques de la Mort*, divisé au cinéma

en deux parties), la série produite par HBO accorde à chaque tome une saison, elle-même composée de dix épisodes d'une heure environ. Les saisons 7 et 8 font toutefois exception à la règle : l'une compte sept épisodes et l'autre, programmée pour le premier semestre de l'année 2019, devrait n'en compter que six. Le recours à la série télévisée était un souhait de George R. R. Martin. L'auteur du *Trône de fer* a en effet refusé de nombreux projets d'adaptation cinématographique, considérant que le cinéma ne rendrait pas justice à la complexité de son œuvre. Comment, en effet, adapter en un film ou même en une trilogie, des livres dont la longueur et la multitude des intrigues sont à ce point importantes ?

L'autre différence majeure entre *Le Trône de fer*, *Harry Potter* et *Le Seigneur des Anneaux* vient du fait que l'œuvre originale de George R. R. Martin a fini par être rattrapée puis dépassée par sa propre adaptation. On prendra d'ailleurs soin, tout au long de ce livre, de distinguer lexicalement la série (intitulée *Game of Thrones* en français et en anglais) du cycle romanesque (*A Song of Ice and Fire* en anglais ; *Le Trône de fer* en français). Ainsi, de la même manière que les Enfants de la Forêt ont fini par perdre le contrôle des Marcheurs Blancs qu'ils avaient eux-mêmes créés, George R. R. Martin a perdu en partie celui de son œuvre littéraire. En effet, l'auteur américain sait désormais que ce ne sont pas ses livres, mais bien la série qui viendra conclure les aventures de Jon, Daenerys et Tyrion. La conclusion de son histoire ne lui appartient plus totalement.

“ Comme *Harry Potter* ou *Le Seigneur des Anneaux*, œuvres majeures de la culture *geek*, la série *Game of Thrones* a des origines littéraires.

Adapter une œuvre littéraire en cours d'écriture n'est certes pas une nouveauté absolue. Lorsque J. K. Rowling a vendu ses droits à Warner Bros en 1999, elle n'avait pas achevé l'écriture de l'ensemble des tomes de *Harry Potter*. Seuls trois