



HAL
open science

Représentations et fantasmes de la décision politique et militaire dans la production de la fantasy : étude de cas : Le Seigneur des Anneaux, L'Épée de Vérité et Game of Thrones

Noémie Sanquer

► To cite this version:

Noémie Sanquer. Représentations et fantasmes de la décision politique et militaire dans la production de la fantasy : étude de cas : Le Seigneur des Anneaux, L'Épée de Vérité et Game of Thrones. Sciences de l'information et de la communication. 2015. dumas-04108175

HAL Id: dumas-04108175

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04108175>

Submitted on 26 May 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Master professionnel

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication des entreprises et des institutions

Option : Communication politique et des institutions publiques

Représentations et fantasmes de la décision politique et militaire dans la production de la fantasy

Étude de cas : *Le Seigneur des Anneaux, L'Épee de Vérité
et Game of Thrones*

Responsable de la mention information et communication
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Antoine Bonino

Nom, prénom : SANQUER Noémie

Promotion : 2014-2015

Soutenu le : 19/11/2015

Mention du mémoire : Très bien

REMERCIEMENTS

Je voudrais en tout premier lieu remercier mes deux tuteurs, M. Antoine Bonino et M. Thierry Pariente ; le premier pour son regard de connaisseur attentif et rigoureux, le second pour son œil néophyte sur l'univers riche et complexe de la fantasy. Merci de leur soutien dans l'accomplissement de ce mémoire au sujet original.

Je tiens à remercier également mes parents, pour avoir accepté de m'entendre parler orques, elfes, marcheurs blancs et autres joyeusetés tout en me prenant au sérieux ; cela demandait du courage et de la confiance et mérite plus que ma gratitude.

Merci à mes frères pour avoir éveillé relativement tôt mon intérêt pour l'univers fascinant de la fantasy et ses productions littéraires et cinématographiques gargantuesques.

Merci à Lucile Sanquer pour son soutien indéfectible non dénué de taquineries bien utiles pour mener un travail à son terme, avec recul, autocritique et quelques brins de dérisions.

Merci à Sophie Vercellino simplement d'être là malgré la distance et de soutenir mon travail et mon point de vue avec une foi hors normes.

Merci à tous ceux qui n'ont pas ri de mon choix de sujet, merci à ceux qui s'en sont amusés, vous m'avez permis de me rendre compte de la pertinence de m'y attacher.

Merci à l'ensemble de l'équipe pédagogique qui a accompagné mon parcours au CELSA et m'a permis de mener à terme ce mémoire ; merci en particulier à Alexandra Tanniou, qui a su supporter mes nombreux mails avec une patience tout bonnement inhumaine.

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS	2
INTRODUCTION	4
I – Fonction et enjeux du mythe : la dimension politique de la Fantasy	10
A. Définition et fonctions du mythe	10
B. Mythes et fantasy : une parentèle évidente ?	16
C. Des fonctions similaires ? L'allégorie et la fantasy	23
II – La guerre, contexte propice à l'exploration des valeurs morales et à la prise de décision politique	31
A. La guerre, un contexte de guerre qui nécessite de la réactivité	31
B. Guerre, mobilisation des nations, justification des décisions politiques	37
C. Un libre arbitre entre existentialisme et fatalité ?	43
III – L'idéalisation politique à travers la fiction de la fantasy : la parole donnée aux décisionnaires	49
A. Les figures du pouvoir : qui parle ?	49
B. Les éléments visuels : symbolisation politique de l'exercice du pouvoir	55
C. Des gouvernants idéaux pour un système politique et social utopique	61
CONCLUSION	67
BIBLIOGRAPHIE	71
Emissions Radio/TV	71
Articles	71
Ouvrages théoriques	72
Corpus	73
ANNEXES	75
Annexe 1 : Script du corps	75
Annexe 2 : Résumé des intrigues	86
Annexe 3 : Images extraites du corpus	95
Annexe 4 : Analyse des discours et analyse sémiologique des images du corpus	110
Résumé	140
Mots clés	140

INTRODUCTION

« Game of Thrones : le nouveau culte », c'est ainsi que Le Figaro désignait la série qui hante le paysage de la pop culture depuis déjà 5 ans¹. Parler de culte semble un peu fort et pourtant, la série a bel et bien permis l'éclosion de grands groupes d'adeptes. Phénomène fort intéressant qui permet de souligner et d'enfin affirmer le succès d'un genre autrefois marginal : la fantasy. Mais il serait bien mal avisé de considérer Game of Thrones simplement comme une série mêlant revival moyenâgeux et trash contemporain, car nous avons décidé de voir dans ce mémoire en cette série bien plus que ce que laisse supposer tous les préjugés au sujet de la fantasy. Car Game of Thrones ne s'inscrit pas simplement dans le paysage de la fiction merveilleuse, l'œuvre, quelle soit littéraire ou audiovisuelle s'inscrit bel et bien dans une volonté de mettre en scène le politique. Le phénomène que représente la série coïncide d'ailleurs avec l'éclosion de séries à succès comme House of Cards à l'international ou des Hommes de l'Ombre en France.

Le succès de Game of Thrones permet d'attiser notre intérêt pour ce genre méconnu qu'est la fantasy, et son lien avec la politique et les différents constats, études et analyses qui guident ce mémoire nous a conduits à nous demander en quoi ces différentes œuvres de fantasy à succès sont symptomatiques de représentations politiques contemporaines. Pour comprendre l'enjeu de ce sujet et sa formulation, il nous faut tenter de définir ce qu'est la fantasy ; or la tâche est loin d'être aisée. Nous allons tenter de nous appuyer sur l'avis de spécialistes du genre pour convenir de sa délimitation avec le moins d'ambivalence possible. Marie-Cécile Guernier, qui fait figure de référence dans la plupart des tentatives de définition les plus populaires, dans La Fantasy, nouveau genre ou phénomène éditorial ?, part de la définition du Robert : « *le mot fantasy se rapporte au mot ancien français fantasie regraphié fantaisie vers 1450. Issu du grec phantasia, « apparition », « image qui s'offre à l'esprit », « imagination », puis du latin phantasia ou fantasia, « image, concept » [...] Il faut aussi le rapprocher des mots dérivés des étymons : fantasme [...]*

¹TREMBLAIS (Jean-Louis), « Game of Thrones : le nouveau culte », lefigaro.fr

fantasmagorie, fantastique »² puis y ajoute celle d'André-François Ruaud³ : « [La Fantasy est] Une littérature qui se trouve dotée d'une dimension mythique et qui incorpore dans son récit un élément d'irrationnel au traitement non purement horrifique, notamment incarné par l'utilisation de la magie » ce qui permet d'ajouter à une définition vague des critères plus fins. C'est d'ailleurs cette incursion de la magie dans un univers merveilleux qui va souvent être utilisée comme définition par Anne Besson, auteur de La Fantasy en 50 questions, et qui lui permet d'en parler comme d'un genre qui « enchante » lorsqu'elle est invitée en tant que spécialiste de la fantasy dans une émission sur France Inter⁴. Elle affirme également dans cette même émission que la fantasy se trouve à la croisée du merveilleux et du fantastique et se distingue de la science fiction par le fait qu'elle s'inscrit dans un passé mythique, néo-moyenâgeux, peuplé de créatures merveilleuses, tandis que la science fiction s'inscrit elle dans une projection futuriste. La fantasy, qui recrée une mythologie, une histoire, se distingue également dans la formulation d'un univers à la contextualisation très pointue. Le maître du genre, bien qu'il ne soit pas le premier à s'y être essayé et à se l'être approprié, J.R.R Tolkien, nous permet bien d'illustrer cela avec tout l'univers du Seigneur des Anneaux et du Hobbit, dont les adaptations cinématographiques ont elles aussi rencontré un franc succès. Une observation, en tant que simple lecteur de fantasy, nous permet aussi de déterminer que le genre met toujours en scène une quête, souvent dramatique et dont dépend le sort de l'univers dans laquelle elle s'inscrit. Cette observation est bien sûr corroborée par un historique de la fantasy, qui selon une partie des spécialistes trouve ses racines dans les premières épopées, à l'instar de l'Odyssée. Malheureusement, il s'agit là d'un des principaux points de divergence des différentes histoires que l'on accorde à la fantasy, dont l'évolution semble être à elle seule un mythe. La difficulté réside en effet en ce que ce genre fait appel à des références extrêmement larges, puisqu'on l'a vu, il trouve non seulement sa source dans les mythes fondateurs antiques, mais

² GUERNIER (Marie-Cécile). « La fantasy, nouveau genre ou phénomène éditorial ? », 2007, p. 2-5.

³ RUAUD (André-François). « Liminaire du Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux », Les Moutons électriques, 2004.

⁴ REBEIHI (Ali), Pop Fiction, Episode n°16 « Game of Thrones, Le Hobbit, pourquoi la fantasy cartonne ? »,

aussi dans les contes français du XVII^{ème} siècle et selon certains spécialistes dans le cycle arthurien. Toutefois, nous pouvons englober ces différentes références dans la notion globale de mythe. Pour comprendre tout l'enjeu de ce mémoire, il est nécessaire de définir ce qu'elle est et en quoi elle nous permet de faire un parallèle entre notre réalité et l'univers fantasque de la fantasy.

Dans son interview accordée à Bernard Pivot le 4 mai 1984, Claude Levi Strauss donne une définition du mythe qui synthétise la réflexion qu'il y accorde dans nombre de ses ouvrages. Selon lui, un mythe « C'est une histoire qui cherche à rendre compte à la fois de l'origine des choses, des êtres et du monde, du présent et de l'avenir, et qui cherche en même temps à traiter des problèmes qui nous apparaîtraient aujourd'hui, à la lumière de notre pensée scientifique, comme tout à fait hétérogènes, différents les uns par rapport aux autres, et à les traiter comme s'ils étaient un seul problème qui admettrait une seule réponse. »⁵ Selon cette idée, le mythe est fait pour créer une cosmogonie, pour expliquer le fonctionnement du monde que l'on a sous les yeux par des histoires allégoriques. Mais cette pensée qui tourne autour de la rationalité scientifique, si elle nous permet d'établir un lien effectif entre une vision contemporaine du monde et l'écriture et le contenu d'un mythe, ne correspond pas nécessairement à une vision littéraire et artistique de la notion de mythe, ce que nous approfondirons dans le développement de ce mémoire.

Ces différentes constatations et premières définitions nous permettent d'établir la problématique suivante : **Dans quelle mesure la fantasy permet-elle de mettre en exergue une vision symptomatique et fantasmée de la décision politique tout à fait actuelle ?**

Pour tenter de répondre à cette problématique, notre réflexion s'organisera autour des trois hypothèses suivantes :

H1. Le mythe et par extension la Fantasy permettent d'expliquer un phénomène qui paraît obscur à l'opinion générale, quelle qu'en soit la nature.

H2. La situation d'un monde en guerre permet de forcer le trait de ce qu'est la politique et de son fonctionnement.

⁵ PIVOT (Bernard), LEVI-STRAUSS (Claude), « Claude Levi Strauss définit les mythes », Images d'archive INA, 4 mai 1984

H3. Les discours étudiés encadrant la décision politique, la harangue, celui en conseil restreint et celui du sacrifice nécessaire, constituent une idéalisation symptomatique de notre vision contemporaine de la politique.

Pour explorer ce sujet, nous nous appuyons sur un corpus d'extraits vidéo d'œuvres de la fantasy et leur analyse ; cette analyse construite de manière linéaire se décompose en deux parties : l'analyse filmique et l'analyse du discours, fondée sur le script des extraits. De cette manière et en nous appuyant sur des ouvrages de référence, nous espérons pouvoir dégager une vision pertinente de ce qu'est le fantasme politique actuel. Le point commun des trois œuvres audiovisuelles de notre corpus est que toutes les péripéties se déroulent dans un contexte de guerre ; nous n'oserons toutefois pas faire de ce point commun une caractéristique essentielle de toutes les œuvres de la fantasy.

En effet, dans L'Épée de Vérité, dans Le Seigneur des Anneaux et Game of Thrones, l'univers dans lequel les personnages évoluent est complètement déséquilibré par une menace dramatique et chaotique. Dans L'Épée de Vérité, le seigneur et tyran Darken Rhal gouverne avec cruauté et injustice et l'objet de la quête menée par Richard Cypher, le personnage principal est de le détrôner. Dans Le Seigneur des Anneaux, Sauron est le mal absolu contre lequel il faut également lutter et qu'il faut réduire à néant pour sauver l'univers de bien, les Terres du Milieu. Game of Thrones se distingue par la complexité de ses trames narratives : la quête est toujours celle du pouvoir, mais elle n'est pas accordée qu'à un seul élu. Non, le pouvoir est à la portée d'une multitude de personnages, ce qui met en exergue la modernité de l'ouvrage ; ces personnages servent à la fois le bien, le mal et leur intérêt personnel. Mais c'est aussi le chaos qui règne dans l'univers de Game of Thrones et la guerre, bien qu'il n'y ait pas uniquement deux camps qui s'affrontent⁶. Dans notre corpus, tous les extraits étudiés correspondent à des moments clefs dans les revirements des intrigues. Nous voulions au départ dans ce mémoire étudier les discours tirés des œuvres écrites de ces trois épopées, mise en relation avec leur adaptation télévisuelle ou cinématographique. Malheureusement, ces adaptations ne

⁶ Se référer pour plus de précisions à l'annexe n°2 de ce mémoire comportant un résumé, s'il n'est exhaustif, au moins synthétique des différentes œuvres et aux analyses en annexe n°4 qui reprennent le contexte de chaque extrait étudié.

permettent pas une étude pertinente autour du pouvoir politique lorsqu'elles sont reliées à leur texte originel : en effet, dans le cas des trois œuvres, les adaptations sont trop éloignées de leur littérature, et l'objet ici n'est pas de mettre en avant toutes ces divergences, mais de centrer le propos autour d'une lecture politique de ce que représentent les éléments de notre corpus. Cette contrainte technique n'est pas la seule justification à notre volonté de ne se pencher que sur les œuvres audiovisuelles : en effet, ce sont ces œuvres, en tout cas dans le cas du Seigneur des Anneaux et de Game of Thrones, qui en ont fait un véritable phénomène de masse, un phénomène populaire qui parle à un public beaucoup plus large et beaucoup plus pertinent dans une perspective politique. De plus, elles sont plus modernes et représentent donc une lecture contemporaine des imaginaires politiques que nous allons tenter d'explorer. Un dernier argument enfin permet de rendre plus pertinente encore l'utilisation des supports audiovisuels seuls : le pouvoir politique passe aujourd'hui par une multitude de symboles et de mises en scènes qui sont bien plus flagrantes et presque obligatoirement exprimées dans une œuvre cinématographique, qui ne peut se dispenser d'en utiliser les codes pour être cohérente et recevable auprès du public. Dans ces perspectives là, si la série L'Épée de Vérité n'a pas bénéficié d'une popularité convaincante, son étude reste néanmoins pertinente car sa lecture politique complète celle des autres œuvres de notre corpus et nous permet de dresser un panorama complet de la représentation de la décision politique.

La délimitation du corpus s'est faite au prisme d'une lecture politique et d'une volonté de respecter les codes de la fantasy. Dans la perspective de notre sujet, il s'agissait de trouver les temps forts qui rendent l'œuvre « politique » : les discours de guerre ont semblé dans un premier temps être les principaux calices des représentations politiques. En effet, les harangues représentent un moment de justification d'un sacrifice ultime et donc un instant politique très fort : les détenteurs du pouvoir expliquent pourquoi chacun doit s'engager et doit être prêt à donner sa vie et disent au nom de quelles valeurs le combat est mené. Mais les harangues, très présentes dans Le Seigneur des Anneaux, ne l'étaient pas autant dans les autres œuvres qui ont attiré notre attention et ne permettaient pas d'établir un corpus équilibré. Ce constat nous a poussé à mieux décortiquer ce qui précédait la harangue et donc ce qui amenait la décision d'en arriver au combat. Autrement dit, il s'agissait de déceler

ce qui amenait à la décision militaire ou politique, dans quel cadre se faisait cette décision et comment elle était représentée. Dans Game of Thrones, les scènes de justifications sont des scènes de huis clos, les harangues publiques n'existent presque pas, il n'y a que des réunions secrètes, presque intimes, qui mettent à nu les arcanes du pouvoir. Dans L'Épée de Vérité, le discours de justification politique le plus présent est celui du sacrifice : les mentors du personnage principal doivent lui rappeler les responsabilités qui lui incombent et lui expliquer à quel point ses choix, dans la mesure où il est l' élu prophétique qui doit sauver le monde, sont déterminants pour parvenir à la paix. De plus, les extraits de cette œuvre de notre corpus reposent sur des décisions sacrificielles pour privilégier le bien et mener la quête du personnage principal jusqu'au bout.

Ce sont donc trois discours typiques des œuvres et de leur tonalité que nous avons choisi pour chacune des adaptations cinématographiques.

Dans une première partie, nous nous efforcerons de délimiter les champs du mythe et sa part dans la Fantasy, afin d'en déterminer l'enjeu et la pertinence dans une lecture politique de notre corpus.

Dans notre seconde partie, nous montrerons en quoi le contexte de guerre et de chaos, cher à la Fantasy, nous permet d'établir un portrait exagéré de la politique vu par les auteurs des discours et dialogues étudiés et par leurs lecteurs.

Enfin nous essaierons, afin d'achever notre raisonnement, de voir en quoi les thèmes de la harangue militaire, du conseil restreint décisionnaire et du sacrifice pour le bien constituent des justifications idéalisées des politiques mises en œuvres dans les travaux de notre corpus.

I – Fonction et enjeux du mythe : la dimension politique de la Fantasy

Si nous avons déjà souligné une parenté apparente entre la fantasy et le mythe, il nous semble essentiel d'affirmer ou d'infirmer ce lien en tentant de définir l'une et l'autre. Historiquement, le mythe précède la fantasy et cette dernière s'inspire du premier, comme nous l'avons indiqué dans notre introduction ; il semble donc logique de s'intéresser tout d'abord au mythe, à sa définition et à l'éventail conséquent de ses déclinaisons avant de le lier à la fantasy.

A. Définition et fonctions du mythe

Avant de rentrer dans l'acception moderne du terme de « mythe », un bref éclairage étymologique permet de comprendre son évolution. Si l'on se réfère à son ancêtre grec, μῦθος, on se rend compte que la définition du mot a évolué au fil du temps et de son utilisation : en effet, à l'origine *muthos* signifie discours public, récit, rumeur, nouvelle, message, dialogue ou encore ordre, résolution ou projet. Mais dans le Bailly⁷, il est indiqué que *muthos* prend un nouveau sens après Homère. Il se traduit alors par fable, légende, récit non historique, récit fabuleux et bien sûr par mythe. Si, comme dans la plupart des évolutions sémantiques, cette déviation du sens originel ne trouve pas d'explication certaine, il est toutefois remarquablement intéressant que le pivot de ce changement se situe après Homère - L'Illiade et l'Odyssée, qui font de leur auteur présumé un personnage marquant, seraient à l'origine de ce glissement de sens. L'Illiade relate des faits que l'on suppose réels, bien que l'existence historique de la Guerre de Troie soit encore sujette à controverse, des dizaines de siècles plus tard. C'est donc le récit de ces faits qui est « non historique » ainsi que l'indique la définition du mythe telle que nous l'avons vue. En outre, que le changement de sens de *muthos* se produise avec Homère indique que son œuvre elle-même donne un exemple canonique et fondateur de ce qu'est le mythe. L'étude de ses caractéristiques donne les prémisses d'une vision moderne du mythe : Homère mêle sacré et histoire, dieux et hommes, mais surtout, il fait la première exégèse allégorique de notre histoire, à l'instar de la Bible, par

⁷ BAILLY (Alain), Abrégé du dictionnaire grec français, Hachette, 1901

exemple. Selon l'encyclopédie Universalis, « L'exégèse allégorique consiste essentiellement à découvrir sous le sens obvie d'un texte une signification cachée, restée jusqu'alors inaperçue. »⁸. Autrement dit, elle est dans un récit qui a deux sens : celui évident, au premier degré, mais également un sens que l'on découvre entre les lignes. C'est-à-dire que le récit au premier degré n'est qu'un prétexte pour dévoiler le sens profond que l'on veut donner à l'œuvre. C'est en effet la fonction que l'on accorde à l'allégorie ; toujours dans l'Encyclopédie Universalis, sa définition antique est celle d'une figure de style qui consiste à énoncer une chose pour en dire une autre, distinguable de la métaphore par son amplitude, car si la métaphore se contient en général en un mot ou une expression, l'allégorie peut s'étendre sur tout un texte, comme c'est le cas pour les mythes chantés par Homère. Jean Pépin⁹, dans l'introduction de son livre, explique en citant Schelling, que la mythologie n'est pas une invention, une création de son auteur, mais qu'elle est simultanée à la naissance du peuple, ce qui fait du poète non un créateur mais un ordonnateur. Cette vision confère au mythe une dimension de vérité, chère aux adeptes de l'explication allégoriste : les auteurs des mythes travestissent la vérité pour être plus persuasifs.

Dans le Grand Larousse encyclopédique¹⁰ nous est offerte une définition beaucoup plus moderne, complète et détaillée de ce qu'est le mythe, dans sa complexité et dans toute sa richesse, qui nous permet d'en avoir une vision synthétique. La première assertion est la plus générale : « Récit des temps fabuleux et héroïques ». Si cela nous ouvre une première porte dans une réflexion sur l'essence du mythe, ce n'est toutefois pas suffisant pour tirer une substance significative et utile, car cette petite phrase n'est pas dépourvue d'ambiguïté, notamment à cause du terme « fabuleux », que l'on trouvait déjà dans la définition de *muthos* : s'agit-il d'un qualificatif pour mettre en exergue le côté extraordinaire du mythe ou fait-il référence au côté fantaisiste du mythe (cf. *fabula*) ? Le sens antique

⁸ SAVON (Hervé), « EXÉGÈSE ALLÉGORIQUE », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 2 septembre 2015. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/exegese-allegorique/>

⁹ PEPIN (Jean), « Mythe et allégorie. Les origines grecques et les contestations judéo-chrétiennes. » Nouvelle édition revue et augmentée, Paris, Études augustiniennes, 1976

¹⁰ Grand Larousse Encyclopédique, Librairie Larousse, 1963, réédition de 1975, tome 7

du terme développé dans l'encyclopédie nous permet de préciser cela : « Récit imaginaire qui, sous la figure de l'allégorie, traduit une grande généralité historique, physique ou philosophique ». Le mythe est donc directement relié à l'imagination de son auteur et ne fait aucunement référence à un récit historique et objectif, bien qu'il se réfère généralement à un temps passé, ainsi que nous l'indique le Grand Larousse : « Tous ces récits sont censés se passer dans des temps reculés, mais qui, pour la plupart des sociétés de type archaïque, ne dépassent guère deux ou trois générations. » Le fait même que le mythe se situe dans la temporalité telle qu'on la connaît, dans le passé d'une époque connue, montre qu'il serait vain et incohérent de déconnecter le mythe de la réalité dans laquelle il est conté, ainsi que nous avons pu également l'aborder en introduction avec la définition qu'en donne Claude Lévi-Strauss. La définition du Grand Larousse enfonce le clou de ce lien indéniable en le plaçant au rang d'essence des mythes : « Ils permettent à l'homme de se situer dans le temps, de se rattacher au passé et au futur. Aussi le monde mythique est-il intimement rattaché au réel ». Ce lien intime renvoie à la notion de vérité que nous avons vue plus haut et indique que le mythe a une fonction pour son lecteur, quelle que soit son époque.

Cette définition encyclopédique divise le mythe en cinq catégories : les mythes sont soit théogoniques, cosmogoniques, étiologiques, eschatologiques ou moraux. Deux de ces catégories sont indubitablement liées au fait religieux. Les mythes théogoniques sont bien sûr directement liés à toutes les formes de déisme, puisqu'ils consistent à relater « l'origine et l'histoire des dieux ». Dans la culture occidentale, les mythes théogoniques nous viennent de la culture antique, grecque et latine et fondent le paganisme de l'époque. Mais ils sont présents dans la majorité des cultures, en témoigne les récits de la naissance de Bouddha ou encore la mythologie égyptienne. Il est en outre précisé dans l'encyclopédie que « parfois, des faits réels, enregistrés dans le temps mythique, servent de base aux mythes : ainsi les rivalités de la période memphitique ont donné naissance aux luttes mythiques de Seth et Osiris »¹¹¹ ; si l'on accepte l'historicité de la Guerre de Troie, c'est également ce qu'Homère a fait en faisant, ainsi qu'on l'a vu, un récit non historique d'un fait réel, en y faisant intervenir des conflits divins et des faits surnaturels. Les mythes cosmogoniques sont également très proches du fait religieux car ils lui servent en

¹¹¹ « mythe », Grand Larousse Encyclopédique

général de fondement : ils tentent d'expliquer la création du monde et sont « sans doute ceux qui ont été les plus recueillis ». Le mythe cosmogonique le plus répandu est celui selon lequel un dieu unique serait à l'origine du monde avec la Terre son épouse. Viennent ensuite les autres dieux, s'il s'agit d'une religion polythéiste comme cela a été le cas des premières religions, puis l'Homme et ainsi de suite. Ces mythes sont donc toujours relatifs à un passé supposé qui permet d'expliquer la manière dont fonctionne le monde au moment où on le conte. Les mythes étiologiques sont également liés à la création des êtres et des choses mais s'apparentent plus à la fable qu'à un récit religieux, car ils ne font pas nécessairement intervenir le divin. Toutefois ils ont une fois encore la caractéristique suivante : « ils sont censés donner une réponse aux particularités du présent ». Les mythes eschatologiques ne sont pas sans rapport avec la religion également, puisqu'ils consistent, à l'inverse de ce qu'annonçaient les précédentes définitions, à imaginer la fin du monde et donc à l'anticiper ; l'apocalypse selon Saint Jean est un exemple de ce genre de mythes. La dernière catégorie de mythe recensé par le Grand Larousse encyclopédique est le « mythe moral ». Laissons de côté cette définition du mythe philosophique pour l'instant pour nous arrêter sur l'importance du lien entre mythe et religion. Dans Des mythes aux mythologies, Christophe Carlier et Nathalie Griton-Rotterdam écrivent, dans la partie « Le mythe a une racine religieuse » : « Un mythe a été ou est encore l'objet d'une croyance religieuse – ou du moins, il met en scène des êtres qui possèdent une aura sacrée »¹². Ils expliquent également que le mythe sert de socle au culte et donc aux pratiques religieuses, ce qui le distingue du conte : on a élevé des autels en l'honneur de Zeus ou d'Athéna mais jamais en l'honneur de Blanche-Neige ou Raiponce. Toutefois, tous les mythes n'ont pas donné lieu à une pratique religieuse. C'est ce que souligne Lambros Couloubaritis dans son article Mythe et religion : une alliance de raison¹³ et qui lui permet de nuancer le lien substantiel qu'on fait en général entre mythe et religion. Il affirme en effet que mythe et religion ne sont pas naturellement liés mais que l'un et l'autre s'attachent globalement à la

¹² CARLIER (Christophe), GRITON-ROTTERDAM (Nathalie), « Des mythes aux mythologies », Ellipses poche, 2014, p.8

¹³ COULOUBARITSIS (Lambros), « Mythe et religion : une alliance de raison », Kernos [En ligne], 1 | 1988, mis en ligne le 31 janvier 2011, consulté le 13 octobre 2012. URL : <http://kernos.revues.org/99> ; DOI : 10.4000/kernos.99

même chose : l'invisible, l'insensible, ce qu'on ne peut définir que par des hypothèses. Pour Lambros Couloubaritis cependant, si le mythe cherche à donner une explication à l'insensible et à le dévoiler aux yeux du monde, la religion s'attèle à conserver le voile qui l'enveloppe : « le mythe prétendant dire l'invisible tout aussi bien que le visible, et la religion agir sur eux, mais plus particulièrement sur un invisible qui ne cesse de se dérober » (p.119), mais le mythe et la religion s'allient car ils forment le discours de l'invisible, malgré leur différence de tonalité. Pour nuancer cet avis très tranché de Lambros Couloubaritis qui éloigne par nature le mythe et la religion, nous pouvons nous pencher par exemple sur le christianisme, religion du livre et du mythe par excellence ; en effet, les écrits de la Bible tentent de fournir des explications sur des phénomènes dont les croyants subissent encore les conséquences par le biais du mythe, qui implique inconditionnellement le divin. Prenons pour exemple flagrant l'épisode dans la Genèse de la Tour de Babel : grossièrement, si les hommes ne parlent pas tous la même langue et ne se trouvent pas tous au même endroit alors qu'ils descendent tous du même homme, Adam, c'est parce qu'après le repeuplement de la Terre qui succède au déluge, les hommes construisent une immense tour dans la vallée de Sennar afin de toucher le ciel. Devant cette arrogance humaine, Dieu décide de briser la tour, de brouiller le langage des hommes (« brouiller » étant en hébreu proche de « Babel ») afin qu'ils ne se comprennent plus et les dispersent sur toute la surface de la Terre. C'est ainsi que se justifie la dispersion de l'espèce humaine et les différences de langages. Le mythe a donc bien ici une fonction explicative et il permet également de servir les religions apparentées au Christianisme, puisque Dieu y est représenté comme l'être supérieur par rapport à l'homme qui ne doit jamais oublier sa condition : l'explication d'un phénomène anthropologique, par le mythe et donc l'allégorie, est également ici l'instauration d'un système de valeur bien particulier. On peut donc supposer que la religion ne cherche pas nécessairement à cacher l'invisible, ainsi que le suggère Lambros Couloubaritis, mais que par le biais du mythe, elle donne une vision de la réalité très orientée, de telle sorte qu'on ne sait pas bien si les mythes précèdent la religion ou si c'est la religion qui les crée. Nous pouvons affirmer sans trop de crainte, grâce à la confrontation de ces différents avis, que les deux phénomènes existent.

Cette thématique du dévoilement explique l'importance du mythe en philosophie et justifie à plus d'un titre la fonction d'aède d'Homère. La dernière catégorie du mythe définit dans le Grand Larousse Encyclopédique est celle des « mythes moraux » : « ils sont connus de presque toutes les sociétés : lutte du bien et du mal, des anges et des démons, etc. Enfin, les inventions ou les techniques particulièrement précieuses à un groupe social donné se trouvent sacralisés dans un mythe. [...] La plupart des mythologies liées aux diverses religions peuvent être interprétées comme des récits de valeurs symbolique, destinés à représenter concrètement des vérités profondes, à susciter de la part des fidèles méditation, adhésion, enthousiasme. Chez les philosophes, en particulier Platon, le mythe conserve une portée analogue ». Dans la suite de la définition, le Grand Larousse Encyclopédique fait référence d'abord à G. Sorel qui écrivait « On peut parler indéfiniment de révolte sans provoquer jamais aucun mouvement révolutionnaire, tant qu'il n'y a pas de mythes acceptés par les masses »¹⁴ puis à C. G. Jung qui considère le mythe comme l'expression de « l'inconscient collectif » qui précède « l'inconscient individuel » et lui donne « ses symboles les plus profonds et les plus chargés d'émotion ». Cette définition est particulièrement forte pour exprimer la fonction révélatrice du mythe, car elle en fait une poétique de symboles et de valeurs, ainsi que l'implique l'exégèse allégorique que l'on en fait souvent. Ainsi, même si le mythe est souvent lié au sacré car il met en scène le divin, il consiste surtout à exprimer et expliquer des faits contemporains. Le mythe de la caverne en est un excellent exemple, s'il n'est fondateur, car Platon y donne l'explication d'une réalité sans prétendre pour autant donner une version historique de la création du phénomène qu'il dénonce. La fonction allégorique du mythe lui permet de simplifier un propos extrêmement complexe pour le faire comprendre par le biais de l'imagination, mais aussi de prendre une distance vis-à-vis du propos, ce qui en fait un texte plus aisé à s'approprier. C'est également cette caractéristique du mythe que l'on retrouve dans le dictionnaire philosophique d'André Lalande, Vocabulaire technique et critique de la philosophie¹⁵ : « exposition d'une idée ou d'une doctrine sous une forme volontairement poétique et narrative, où l'imagination se donne

¹⁴ SOREL (Georges), « Réflexions sur la violence », Quartier Libre, 1907

¹⁵ LALANDE (André), « Vocabulaire technique et Critique de la philosophie », Presses Universitaires de France, 1926, édition de 2006

carrière et mêle ses fantaisies aux vérités sous-jacentes », définition accompagnée d'une référence, une fois de plus, au mythe de la Caverne et qui précède une autre définition cette fois dans le sens que lui donne Georges Sorel, c'est-à-dire celle du mythe collectif. Cette sorte de mythe est paradoxalement, malgré la définition temporelle du mythe plus tournée vers le passé, prospective et permet l'engagement des masses car il fait référence ou formule « les sentiments d'une collectivité ».

Si l'on tente de résumer l'extraordinaire richesse de la définition du mythe et d'en extraire une substance pleinement pertinente, nous pouvons affirmer qu'il s'agit d'un récit fantaisiste, de forme poétique et narrative, impliquant souvent le divin, le sacré, servant à exprimer une doctrine ou des principes issus d'un constat collectif et contemporain de son auteur ainsi qu'à expliquer des phénomènes naturels ou sociaux. A cela nous pouvons ajouter que le mythe fait référence à un passé imaginé mais appartenant à notre temporalité, ce qui lui confère une atemporalité et permet de construire et exprimer les représentations de l'inconscient collectif.

B. Mythes et fantasy : une parentèle évidente ?

La fantaisie et l'imagination sont, comme on l'a vu, une tonalité quasi obligatoire pour que le mythe puisse remplir sa fonction : la poétique du mythe est essentielle puisqu'il s'agit d'un récit à finalité allégorique. Cela nous permet d'établir un lien étymologique évident entre mythe et fantasy, puisque cette dernière, si elle a été anglicisée notamment dans un but purement éditorial, puise ses origines sémantiques dans le terme français de *fantaisie*. Dans son ouvrage sur la fantasy, Jacques Baudou tente une définition, ce qui n'est pas, dit-il, chose aisée : « Le définir devrait donc être facile – il n'est pas si courant d'assister à l'émergence éditoriale d'un genre -, mais cette tâche se heurte à plusieurs difficultés dont la première est évidemment la définition du terme anglais fantasy lui-même »¹⁶. Il explique ensuite que « fantasy » vient de la définition de *fantaisie* et tend à exprimer l'imagination

¹⁶ BAUDOU (Jacques), « La Fantasy », Que sais-je, 3744, Presse universitaires de France, 2005, p.3

créatrice¹⁷ : au départ il s'agit essentiellement de distinguer la littérature de l'imaginaire, par opposition à celle du réel. Cette première définition relie directement le mythe à la fantasy, puisqu'on a ce lien avec le surnaturel, avec ce qui n'appartient pas à la réalité. Au sein même de notre corpus, tous les univers sont teintés, à des doses plus ou moins fortes, de magie, de phénomènes énigmatiques et surnaturels et de créatures invraisemblables¹⁸. Cette création anglo-saxonne du genre entend au départ, comme Jacques Baudou l'affirme, définir un genre contenant le fantastique et le merveilleux, distinction épineuse faite en littérature française. En effet, si le fantastique consiste à faire rentrer un élément perturbateur et anormal, surnaturel, dans un univers où l'on ne s'y attend pas, le merveilleux intègre le surnaturel d'une manière tout à fait normalisée : c'est ce qui pose le problème, dans ces définitions françaises, du genre auquel appartient par exemple Harry Potter de J.K. Rowling, puisque l'on part de notre monde, notre réalité, pour entrer dans un univers où ce qui paraissait anormal dans notre monde devient normal dans un univers secondaire, celui du monde des sorciers. Or, nous pouvons constater dans notre corpus que les éléments magiques sont intégrés parfaitement dans le monde qui y est décrit. On peut nuancer cette lecture qui place les trois ouvrages de notre corpus dans le merveilleux au sujet de *Game of Thrones*, puisque si dans ce monde secondaire, les éléments magiques existent, ils sont au départ perçus comme des légendes et réapparaissent au fil des événements pour devenir soit menaçants soit utiles ; par exemple, Daenerys, « mère des dragons »¹⁹, n'est au départ pas prise au sérieux car on ne croit pas à la renaissance des dragons, cependant leur existence est rapidement reconnue et surtout crainte. Le terme de « fantasy » permet d'aplanir ces écueils de définition entre merveilleux et fantastique, même si l'on s'accorde davantage à dire que la fantasy se situe plutôt du côté du merveilleux, car il s'agit en général d'un univers qui enchante plus qu'il n'effraie, ainsi que l'affirme Anne Besson dans l'émission *Pop Fiction* diffusée sur France Inter. S'il y a des éléments effrayants, ils proviennent d'événements ou d'un contexte particulier dans ce monde

¹⁷ Grand Larousse encyclopédique, Librairie Larousse, 1963, réédition de 1975, tome 4, à « Fantaisie » : « imagination libre, sans contrainte [...] Langue class. Esprit, pensée : // *passé pour un saint dans votre fantaisie* (Molière). || Imagination : *Fantaisie signifiait autrefois Imagination* (Voltaire) »

¹⁸ Annexe 1.4 : on peut voir les effets spéciaux autour de l'épée magique de Richard Cypher.

¹⁹ Annexe 1.9 : Jorah Mormont affirme que Daenerys est la mère des dragons

secondaire, qui est lui merveilleux, dans tous les sens du terme. Pour autant, ce n'est pas le seul lien que mythe et fantasy aient en commun : en effet, que ce soit Jacques Baudou dans son livre sur la fantasy ou les spécialistes conviés à l'émission Pop Fiction de France Inter²⁰, tous s'accordent à dire que la fantasy trouve ses origines dans le mythe et le conte et se nourrit de leurs univers. C'est également l'avis de Terri Windling qui affirme : « La fantasy couvre un large champ de la littérature classique et contemporaine, celle qui contient des éléments magiques, fabuleux ou surréalistes, depuis les romans situés dans des mondes imaginaires, avec leurs racines dans les contes populaires et la mythologie, jusqu'aux histoires contemporaines de réalisme magique où les éléments de fantasy sont utilisés comme des moyens métaphoriques afin d'éclairer le monde que nous connaissons »²¹. Dans le texte de Jacques Baudou, le conte se distingue d'abord du mythe principalement parce qu'il est la mise en écrit d'une tradition orale de récit, où le surnaturel non chrétien apparaît, avant de devenir littéraire et poétique au fil du temps, notamment avec Charles Perrault, qui est finalement un des pères de la fantasy. De plus, comme nous l'avons vu en première partie, si le mythe s'attache à décrire et transmettre un inconscient collectif, souvent lié à une religion, et à expliquer une réalité, quelle qu'en soit la nature, le conte a pour but d'enchanter autant que celui d'expliquer, ainsi que l'exprime Jacques Baudou : « Quoi qu'il en soit, ces contes merveilleux [...] témoignent de la croyance populaire en des êtres et des événements « surnaturels ». Sans doute cela traduit-il la difficulté d'appréhender le monde, malaisément déchiffrable avec le savoir d'alors. Mais peut-être aussi le besoin d'enchanter le quotidien rude d'une société essentiellement rurale »²², opinion que complète Michel Butor dans La balance des fées²³, lorsqu'il affirme que Charles Perrault retranscrit Les Contes de ma Mère l'Oye parce qu'il pressent à quel point ils sont utiles et actuels à son époque. De tout cela ressort que, le conte comme le

²⁰ REBEIHI (Ali), Pop Fiction, Episode n°16 « Game of Thrones, Le Hobbit, pourquoi la fantasy cartonne ? »

²¹ WINDLING (Terri), préface à « The Year's Best Fantasy and Horror », St. Martin Press, vol.1, 1987

²² BAUDOU (Jacques), « La Fantasy », Que sais-je, 3744, Presse universitaires de France, 2005, p.13

²³ BUTOR (Michel), « La Balance des fées », Cahiers du Sud, numéro 324, 1954

mythe, les deux sources de la fantasy, sont les témoins d'un besoin contemporain de leur création et ont valeur d'explication, mais que le premier s'oriente davantage vers le divertissement, l'enchantement, quand le second tend vers le sacré et le religieux. Ils ont ceci en commun également qu'ils sont chers à leur public et sont généralement populaires, adhésion qui semble effectivement témoigner de leur utilité et de leur actualité. Toutefois, il serait hasardeux de prêter à la fantasy les vertus de ces deux parents sans prendre en compte la richesse du genre et de ses différentes ramifications. En effet, on distingue une première division fondamentale au sein de la fantasy : celle entre *high fantasy* et *low fantasy*. Si la *low fantasy* est proche du conte et du fantastique en comprenant des ouvrages comme Le Portrait de Dorian Gray d'Oscar Wilde ou encore La Peau de Chagrin d'Honoré de Balzac, la *high fantasy*, genre duquel provient notre corpus, se définit plutôt ainsi : « *high fantasy*, dont les intrigues ont pour cadre un monde différent du nôtre [...] – ce qu'ils appellent un « monde secondaire » – possédant ses propres lois naturelles qui diffèrent généralement de celles de notre monde. »²⁴. Dans le cas de notre corpus, ce monde secondaire est physiquement complètement détaché de notre monde, il possède sa propre histoire, sa propre mythologie, sa propre politique et même sa propre biologie. Cela est particulièrement marqué dans l'univers du Seigneur des Anneaux²⁵, dont on connaît la richesse imaginée par Tolkien : les dieux ne sont pas les nôtres, l'humain n'est pas la seule race intelligente et capable d'expression, la géographie des Terres du milieu semble aussi être complètement imaginaire. La *high fantasy* est belle et bien un havre d'imagination où toutes les fantaisies sont permises, c'est le genre qui ici nous intéresse car il semble justement être le plus éloigné de notre réalité, et en cela, à première vue, il n'a pas de rapport avec nos propres représentations puisqu'il en crée de nouvelles. Comme le mythe, la *high fantasy* se situe dans un espace-temps flou, situé dans un passé plus ou moins lointain et comme le conte elle pourrait tout à fait être introduite par l'expression consacrée « Il était une fois ».

²⁴ La Fantasy Jacques Baudou, Que sais-je, 3744, Presse universitaires de France, 2005, p.5

²⁵ Annexe 1.1/1.2 : l'exemple le plus frappant est celui des armées ennemies, composées d'orques, des créatures propres à l'univers de Tolkien, bien qu'elles soient inspirées de créatures traditionnelles comme les trolls.

Au-delà de cette première distinction entre *high fantasy* et *low fantasy*, il existe une multitude de sous-genre à la fantasy qu'énumère Jacques Baudou :

- La fantasy humoristique ;
- La fantasy urbaine ;
- La fantasy exotique ou *oriental fantasy* ;
- La fantasy arthurienne ;
- La science fantasy ;
- La fantasy épique.

C'est ce dernier genre qui nous intéresse, car il s'agit de celui qui définit notre corpus, ainsi qu'en atteste la classification faite par Baudou, qui fait de Tolkien le père de la fantasy épique : « On trouve à leur sommaires les noms de : Terry Goodkind, auteur de *L'épée de vérité (la première règle du magicien)*. [...] George R.R. Martin y figure bien, lui, avec le cycle du *Trône de fer* (1996), sage de grande ampleur, qui n'est pas centrée sur un personnage ou un groupe de personnages, mais conduit de front, en parallèle, plusieurs intrigues de natures différentes, dont la principale concerne la conquête du pouvoir au royaume des sept couronnes. George R.R. Martin fait preuve, dans cette vaste fresque enchevêtrée, d'un véritable souffle épique. »²⁶ Selon lui, la fantasy épique dispose de plusieurs caractéristiques reconnaissables : elle se passe toujours dans une société de type médiéval, ainsi que nous pouvons le voir dans les extraits de notre corpus, où les costumes, les armes, le système politique et le langage font référence à un système moyenâgeux pourvu d'une élite ou d'une caste dominante (ou plusieurs, dans le cas de Game of Thrones) ; elle est également toujours structurée autour d'une quête ou d'une mission ce « qui fait de la fantasy une littérature de la pérégrination »²⁷, cette quête résultant généralement d'une lutte manichéenne entre le bien et le mal et mettant en scène des personnages provenant des différents folklores, contes de fées ou mythologies, tels que les elfes, les magiciens, les dragons, etc. Nous retrouvons effectivement tous ces éléments dans notre corpus : Dans Le Seigneur des Anneaux,

²⁶ BAUDOU (Jacques), « La Fantasy », Que sais-je, 3744, Presse universitaires de France, 2005, P.60

²⁷ BAUDOU (Jacques), « La Fantasy », Que sais-je, 3744, Presse universitaires de France, 2005, P.45

la quête consiste évidemment à détruire l'anneau dans un lieu précis, éloigné et dangereux afin de faire triompher le bien, dans une société aux tonalités fortement moyenâgeuses et peuplée de créatures merveilleuses telles que les elfes, les orques ou encore les magiciens ; dans l'Épée de Vérité, la quête de Richard consiste à tuer l'incarnation du mal absolu, qui sera tout de même humanisé au fil du récit, aidé par deux personnages aux pouvoirs magiques, armée d'une épée elle-même magique, on croise des dragons dans un monde clairement régi par un système féodal où la majorité des seigneurs sont à la botte de Darken Rhal. Dans Game of Thrones, la magie semble au départ absente, mais elle réapparaît petit à petit, menaçante avec les créatures terrifiantes au nord du Mur, ou emplit d'espoir pour certains protagonistes avec les dragons de Daenerys. Tous les personnages sont globalement en quête du pouvoir, que ce soit du côté du mal, représenté surtout par l'intérêt personnel comme on le voit avec le personnage de Cersei Lannister par exemple, ou du bien, comme on le voit du côté de Jon Snow qui tente de servir une cause qu'il estime noble et bénéfique à l'ensemble de son univers en protégeant le Mur. Ce qui est particulièrement frappant dans l'étude de ces trois ouvrages c'est l'importance kilométrique qu'on y trouve : tous les personnages bougent et nous font ainsi découvrir l'univers de ces mondes secondaires, ce qui confirme bien l'importance de la « pérégrination ».

Ces univers semblent en premier lieu être fait pour nous enchanter, nous dépayser, ainsi qu'Anne Besson le dit, mais ne peut-on pas y voir plus, ainsi que pour le conte et le mythe ? Plusieurs indices autour de la fantasy nous prouvent qu'il serait vain et incomplet de s'arrêter à la fonction de divertissement. L'émergence de la fantasy et le début de sa visibilité en sont une preuve : en effet, la popularité de la fantasy, selon l'émission « Pourquoi la fantasy cartonne ? » de France Inter se développe réellement dans la deuxième moitié du XIX^{ème} siècle. Anne Besson y affirme qu'il s'agit d'une réaction à la nouvelle modernité issue de l'industrialisation, ce qui fait de l'Angleterre victorienne un berceau logique de la fantasy : elle permet un retour vers le sacré et la nature quand les usines fleurissent dans un contexte loin d'être enchanté et de recréer un passé mythique. C'est ce qui explique en partie une des idées reçues au sujet de la fantasy, qui encore aujourd'hui, est parfois présentée comme un genre réactionnaire, passéiste. Si cette critique n'est pas infondée historiquement, elle n'est aujourd'hui plus actuelle, ainsi que le signale Tristan Garcia dans la même émission ; en effet, plusieurs arguments peuvent s'opposer à cette

vision de la fantasy, même si l'on se réfère aux éléments les plus anciens de notre corpus : si Tolkien propose en effet une vision d'un passé idéal, ce n'est plus la lecture qu'on peut en faire aujourd'hui. Il faut préciser toutefois que Tolkien a tenté d'éloigner les hypothèses qui rattachaient son œuvre à sa réalité, mais comme dans toutes les questions de littérature et d'art en général, l'œuvre n'appartient plus à son auteur une fois qu'elle est rendue publique. Cela ne signifie pas que l'on ne doit pas tenir compte de l'avis que donnait Tolkien de son propre ouvrage, mais qu'il faut fortement le nuancer et se servir de ce décalage entre volonté de l'auteur et perception du lecteur pour en tirer des leçons sur la fantasy. En outre, afin toujours de réfuter cette caractéristique réactionnaire étendue à l'ensemble du genre, on peut remarquer qu'avec des œuvres contemporaines comme celles de G.R.R. Martin, les intrigues et les personnages gagnent toujours en complexité et en modernité, comme pour toujours coller aux représentations actuelles au moment de leur publication. Game of Thrones, ainsi que l'affirme toujours Tristan Garcia, est très discuté par un public plus progressiste que réactionnaire. A dire vrai, toutes les œuvres connues de la fantasy sont aussi commentées et soumises à différentes interprétations que ne le sont les contes ou les mythes, auxquels on prête nombre de symbolisations et de valeurs implicites et cela s'explique en partie par la tonalité sur laquelle joue la fantasy. Ainsi que la définissait Tolkien, la fantasy doit provoquer « awe and wonder », c'est-à-dire l'effroi et l'émerveillement (ce qui prouve bien le non-sens français en fantasy de vouloir séparer absolument le fantastique et le merveilleux), et Baudou soutient cette vision tout en la complétant : « Si la science-fiction s'adresse à l'intellect, la fantasy joue sur une gamme d'émotions bien plus étendue que celles suscitées par le fantastique ou l'horreur. »²⁸. A première vue, la fantasy serait donc avant tout un objet de divertissement et d'évasion, plus qu'un texte visant, comme au mythe, à l'explication ou à l'allégorie. Il semble cependant un peu hâtif et peu représentatif de l'étendue des discussions sur la fantasy de conclure que cette dernière n'est qu'une littérature dédiée à l'émerveillement sans but. L'importance des débats et le fait qu'on ne parvienne aujourd'hui à trancher sur l'exacte nature de la fantasy, spécialement en France où elle se confronte à une typologie cloisonnée solidement ancrée et légèrement antinomique, nous laisse cependant apercevoir une

²⁸ La Fantasy Jacques Baudou, Que sais-je, 3744, Presse universitaires de France, 2005, P.8

faible exploitable pour trouver une alternative un peu plus nuancée que les deux propositions que nous venons d'envisager : la fantasy pourrait-elle n'être pas que divertissement sans pour autant n'être que symboliste comme le mythe ?

C. Des fonctions similaires ? L'allégorie et la fantasy

Dans son article du dossier sur les littératures de l'imaginaire paru en 2013 dans la revue de l'association des bibliothécaires de France, Jean-Philippe Jaworski résume la dichotomie des recherches en France : « Des chercheurs comme Anne Besson ont montré que la *fantasy* n'est pas la perpétuation des traditions anciennes, mais qu'il s'agit d'une littérature récente, qui va chercher ses sujets dans des œuvres du passé tout en leur donnant un traitement contemporain. Certes la *fantasy* s'inspire de la poésie homérique, de la matière de Bretagne, des *Eddas* scandinaves ; mais elle exploite ce corpus plus qu'elle ne le prolonge »²⁹. Lui-même soutient la thèse selon laquelle, si la fantasy n'est pas une littérature vaine, elle n'a pas d'autre prétention que celle de divertir, ainsi que l'avancait Tolkien. Pourtant il serait bien absurde de ne pas nous pencher sur le point de vue d'Anne Besson, qui prête, ainsi que nous l'avons fait, à la fantasy une volonté de correspondre à l'esprit contemporain de ses auteurs. Sur ce point, Jean-Philippe Jaworski semble concéder un peu de terrain avec un brin de mauvaise grâce, puisqu'il reconnaît à la fantasy, lorsqu'elle n'est pas un navet, une littérarité très fine liée généralement à son intense intertextualité et à sa faculté à évoluer et à se faire plurielle. Sa conclusion nous donne un éclairage pertinent, puisqu'il explique que, si à la différence du roman classique, le roman de fantasy ne cherche pas à fournir un témoignage de l'écrivain sur sa société, il n'en est pas moins pétri d'ambitions diverses, « formelles, narratives, intertextuelles, voire anthropologiques, qui n'en ont pas moins de valeur ». Il reconnaît donc à la fantasy ce statut de littérature qu'on ne lui accorde que depuis peu de temps, tant elle était assimilée à un sous-genre un peu ni ais adressé à la jeunesse. Malheureusement, cela sous-entend qu'une adaptation audiovisuelle pourrait n'apporter de même qu'un divertissement, les qualités

²⁹ JAWORSKI (Jean-Philippe), « La Fantasy, une littérature vaine ? », Revue de l'association des bibliothécaires de France, n°69, 2013, p.18

littéraires en moins. Toutefois, si la critique évolue, il y a fort à parier que la fantasy évolue de même et qu'elle ne corresponde plus en tous points à une définition qui peine à retranscrire la multiplicité de ses facettes et de ses fonctions. Dans notre corpus, on voit déjà une évolution nette entre Le Seigneur des Anneaux, L'Épée de Vérité et Game of Thrones (leur adaptation audiovisuelle suivant cet ordre chronologique et non leur rédaction), les discours étudiés n'invoquent pas les mêmes valeurs, leur longueur, leur tonalité, le nombre de leurs participants, tout cela varie avec un rythme correspondant aux écrits dont ils sont tirés. En outre, la vision de Jean-Philippe Jaworski est loin d'être partagée par l'ensemble des spécialistes, ainsi qu'on l'a vu avec celle d'Anne Besson, bien loin de faire de la fantasy un monde et un genre vides de sens. Marie-Hélène Routisseau, dans son dossier « Les classiques de la fantasy britannique »³⁰, dresse le portrait d'une littérature utile sur différents points : elle s'accorde avec Jacques Baudou pour lui donner un rôle consolatoire à travers différentes références et en particulier celle de Harry Potter : « l'illusion de l'évasion et des désirs réalisés par la magie construit une rêverie consolante pour remédier aux insatisfactions du réel »³¹ ; la fantasy prend alors le rôle d'une littérature exutoire, qui va au-delà du simple divertissement en proposant d'explicitier les frustrations et de leur trouver une solution imaginaire, placée hors de ce réel insatisfaisant. En cela la fantasy devient symptomatique, puisqu'elle répond à un besoin contemporain et cette réponse est à la mesure du succès qu'elle trouve auprès du public, comme c'est le cas pour les éléments de notre corpus. Elle évoque également Les aventures d'Alice au pays des merveilles où Lewis Carroll ne met pas en scène une quête spatiale mais une quête intérieure, un voyage en soi, ce qui correspond à la naissance de la psychanalyse, à la fin du XIX^{ème} siècle. Lorsqu'elle cite J.R.R. Tolkien, elle montre tout à la fois l'ambiguïté de la pensée de l'auteur et l'ambivalence de la fantasy : « La singularité de J.R.R. Tolkien est de théoriser l'apport romantique en dépassant l'opposition traditionnelle imaginaire/raison et plus largement imaginaire/réalité. « La fantasy est une activité humaine naturelle. Elle ne détruit certainement pas la raison, ni ne l'insulte [...]. Au contraire, plus la raison est

³⁰ ROUTISSEAU (Marie-Hélène), « La Fantasy, Le tour d'un genre : les « classiques » de la fantasy britannique », Revue Lectures jeunes, n°138, juin 2011

³¹ ROUTISSEAU (Marie-Hélène), « La Fantasy, Le tour d'un genre : les « classiques » de la fantasy britannique », Revue Lectures jeunes, n°138, juin 2011, p.13

aiguillée et claire, meilleure sera la qualité de l'enchantement qu'elle créera » observe-t-il »³². Selon Tolkien, appuyée par Marie-Hélène Routisseau, la fantasy est un questionnement du réel, non seulement parce qu'elle s'en extrait complètement, mais qu'elle pose aussi la question spontanée, presque absurde, de « et si c'était vrai ? »

Le divertissement que produit la fantasy serait donc de la sorte de celui que définissait Pascal : il sert à s'éloigner du réel qui nous fait souffrir, à s'en détourner et Pascal ne parle pas d'une douleur ponctuelle ou circonstancielle, mais d'un mal profond, ancré dans notre nature. Le divertissement prend appui sur l'imagination, la fantasy étant une littérature de l'imagination à l'extrême puisqu'elle va jusqu'à créer un monde nouveau, pourvu d'un langage, d'une géographie et d'une population propres, elle est une concrétisation suprême de ce qui crée le divertissement. Un divertissement qui sert à soigner les maux profonds de l'humanité et qui sait donc exprimer ces maux. Dans cette perspective, la fantasy remplit donc un rôle bien plus profond et bien moins enfantin que ce que dit son image. D'un point de vue éditorial, la fantasy a été un véritable phénomène, mais qui a eu du mal à se faire une place entre la littérature jeunesse et la science fiction ; depuis ses premières apparitions, la fantasy a subi des revers, notamment parce qu'elle a souvent pris les traits de textes moralisateurs et enfantins et revêtu l'habit de la mauvaise littérature, ce qui comptait plus que les quelques très bons textes qui ont pu se faire une place. En réalité, c'est peut-être quand elle s'est avérée la plus symptomatique qu'elle a trouvé son succès : Tolkien n'a pas été immédiatement connu puis reconnu, il a fallu attendre des années pour que son œuvre rencontre le succès, parce qu'alors elle correspondait à un besoin social : Terri Windling, dans la préface de The year's best Fantasy and Horror : Fourth Annual Collection³³ explique : « Notre culture a subi un fort mouvement pendulaire en passant de l'extrême idéalisme des sixties et des seventies à l'attitude nihiliste des eighties, exprimé tant par l'esthétique punk que par l'individualisme des yuppies. La popularité de la fantasy et de l'horreur,

³² ROUTISSEAU (Marie-Hélène), « La Fantasy, Le tour d'un genre : les « classiques » de la fantasy britannique », Revue Lectures jeunes, n°138, juin 2011, p.12

³³ WINDLING (Terri), préface à « The Year's Best Fantasy and Horror », St. Martin Press, vol.1, 1987

particulièrement auprès de jeunes lecteurs, me semble être une réaction contre la banalité des *eighties*, le désir de mettre un peu de mystère dans nos vies. » Sous ses airs de littérature décalée et fantasque, la *fantasy* a trouvé le succès non seulement grâce à des œuvres convaincantes mais aussi grâce à son univers très riche qui a permis son glissement du papier jusqu'à tous les supports : donnant naissance à beaucoup de jeux de rôle puis de film, la *fantasy* a d'abord remporté du succès auprès d'une certaine population, celle qu'on qualifiera de « geek », renforçant sa dimension alternative. Mais le succès large et populaire que va rencontrer la *fantasy* tel que nous pouvons le constater aujourd'hui est essentiellement passé par l'univers de l'audiovisuel, qui a exalté l'effet de réel que vise la *fantasy*. Le cinéma est devenu l'extension de l'imagination populaire, rendant presque possible les fantaisies du Seigneur des Anneaux, d'Harry Potter ou encore *Game of Thrones*. Paradoxalement, l'effet de réel est finalement très fort dans l'univers de la *fantasy*, car bien qu'elle s'appuie sur la magie, le surnaturel et visite le champ des possibles irréalisables, sa construction scrupuleuse donne l'impression qu'elle existe. Le cinéma diminue encore la frontière entre la réalité et le « si c'était vrai ? », mais il reste si fantasque qu'il ne produit aucun effet d'aliénation sur son lecteur ou son spectateur, ou cette aliénation reste toujours dans un cadre ludique, comme en témoignent les jeux de rôle ou les manifestations telles que le *Comic-On*. La *fantasy* doit reposer sur ce que Roland Barthes fait passer en premier lieu pour des « détails inutiles »³⁴, mais qui permettent de faire basculer un récit dans l'ordre du vraisemblable ou du « réel concret ». La profusion de ces à-côtés du récit dépasse l'ordre des contraintes esthétiques : « il se produit un *effet de réel*, fondement de ce vraisemblable inavoué qui forme l'esthétique de toutes les œuvres courante de la modernité ». Ces détails littéraires trouvent logiquement une réalisation encore plus vraisemblable dans leur transposition au cinéma, au fur et à mesure que les techniques progressent et que les effets spéciaux obtiennent un rendu plus vrai que nature. Cet effet réel est largement soutenu par l'écho que trouvent en ces œuvres nos propres représentations. La *fantasy* ne repose donc pas sur les mêmes mécanismes que le mythe, puisque l'utilisation de l'allégorie y est

³⁴ BARTHES (Roland), « L'effet de réel », in *Communications*, Volume 11, n°1, 1968, pp. 84-89

moins importante que celle de l'effet de réel ; si le mythe cherche à expliquer le réel, la fantasy s'évertue plutôt à exprimer de manière sous-jacente, instinctive, un esprit populaire et ses représentations. Mais le mythe et la fantasy ont cela en commun d'utiliser la fiction pour formuler le réel et par ce biais, ils constituent de véritables témoignages sociaux et collectifs, à tel point qu'ils traversent le temps et ne semblent pas s'user. Ces témoignages doivent être explicités, décelés entre les lignes, mais ils sont là et donnent à la fantasy une dimension bien plus sérieuse que celle qu'on veut bien lui donner. Il est dans cette perspective tout à fait possible d'avoir une lecture politique de la fantasy, en particulier de la fantasy épique : on l'a vue, celle-ci met en scène une lutte, qualifiée par Jacques Baudou de « manichéenne », entre le bien et le mal dans un univers régi par un contexte de guerre, d'angoisse militaire. Comment alors pourrait-on ne pas parler de politique quand, dans des formes politiques particulières proches de la féodalité, des camps s'affrontent pour gagner le pouvoir (qu'il s'agisse de pouvoir politique ou de pouvoir sur leurs propres existences) ? On peut opposer à ce lien entre réalité politique et fiction de fantasy le côté manichéen qui colle à la peau de cette dernière. Sur ce sujet, Stéphane Marsan dans l'émission Pop fiction « Pourquoi la fantasy cartonne ? » nuance le propos : la fantasy était peut-être au départ manichéenne, mais cela ne dispensait pas les personnages d'avoir un choix à faire selon leurs propres codes moraux et ne versaient pas dans la caricature. Mais il est d'autant plus dangereux aujourd'hui de parler de manichéisme en fantasy, car comme Stéphane Marsan l'explique, il est arrivé au genre la même chose qu'il est arrivé au western avec Sergio Leone, le prisme des valeurs s'est largement élargi et le propos ainsi que les personnages sont de plus en plus authentiques. Il serait absurde de ne pas remarquer cette évolution à la lumière de notre corpus, il s'agit certes toujours d'une forme de bien contre une forme de mal, mais les mondes qui y sont décrits ne permettent jamais de choix simples et les personnages doivent eux-mêmes affronter leur propre démon, leur propre mal. Il y a dans ces œuvres une finesse et une sophistication qui surpassent la caricature que produisent le mythe, le conte ou encore la fable.

En cela, il faut nuancer la première hypothèse que nous avons énoncée : si le mythe permet effectivement d'expliquer un phénomène obscur pour l'opinion générale, comme il le fait avec la nature ou avec l'intelligible, ainsi que l'a fait Platon, la fantasy explique moins qu'elle explicite. Le mythe entend répondre à ces

phénomènes, ce qui lui confère l'influence religieuse qu'on lui a vu, la fantasy ne fait que la représenter ; elle dresse un diagnostic subtil car éloigné de la réalité et qui pousse moins au divertissement qu'à une réflexion sur le réel. Le prétexte de la fantasy est effectivement le divertissement, mais ce n'est pas sa finalité – comme c'est le cas pour la plupart de la littérature. La révision de ce jugement est éminemment moderne et les auteurs en mal de reconnaissance autrefois le sont bien moins aujourd'hui, car on est prêt à parler d'eux en tant qu'« auteur » et non en tant qu'« auteur de fantasy ». Il faut cependant émettre une nouvelle nuance : si l'on peut considérer la fantasy ainsi, on ne peut pas pour autant affirmer qu'il s'agisse d'une volonté des auteurs, notamment si l'on se réfère à l'avis qu'a pu donner Tolkien. S'il ne s'agit pas de notre propos ici, on peut toutefois objecter différents arguments relatifs à la littérature en général : d'une part, l'œuvre n'appartient plus à son auteur une fois qu'elle est publiée et l'auteur ne choisit pas le sens que les lecteurs ou spectateurs vont donner à son ouvrage ; d'autre part l'auteur, même si c'est à son corps défendant, appartient à une époque et partage avec ses contemporains un même esprit, les mêmes préoccupations, et souvent la même culture. Si l'on s'en réfère à Barthes : « le vraisemblable n'est jamais que l'opposable ; il est entièrement assujéti à l'opinion (du public) »³⁵, on se rend compte que cette littérature de l'imagination et du vraisemblable n'est que ce que son lecteur en fait. Son succès est une preuve de l'adhésion de l'opinion publique et lui assure cette valeur de témoignage que nous lui avons concédé. L'ensemble de ces arguments nous permet d'affirmer que la lecture politique de la fantasy est possible et qu'elle n'est pas vaine : à sa manière, la fantasy nous dit quelque chose de nous et de notre époque et cela au travers de tous les sujets qu'elle traite. Toujours dans Pop Fiction, la question « que recherche le lecteur de fantasy ? » est posée à Stéphane Marsan qui profite de l'occasion pour évoquer le triomphe de la fantasy face à la science-fiction ; il explique que la science-fiction a trop décrit le réel et de fait ne trouve plus son public, qui peine de plus en plus à se projeter dans le futur. Cet avis est partagé par Jacques Baudou³⁶ : « Face à un futur indécidable et de plus en plus imprévisible, face à un monde en profonde mutation perçu aujourd'hui à l'échelle planétaire mais

³⁵ BARTHES (Roland), « L'effet de réel », in *Communications*, Volume 11, n°1, 1968, p.88

³⁶ BAUDOU (Jacques), « La Fantasy », *Que sais-je*, 3744, Presse universitaires de France, 2005, P.67

qui n'en est pas pour autant plus déchiffrable, il est tentant de trouver refuge dans un passé d'autant plus plaisant qu'il n'a aucun rapport, ou si peu, avec l'Histoire ». Ce jugement est-il également valable pour une vision politique ? La fantasy propose-t-elle un modèle politique consolant ? Tout, dans le contexte des extraits de notre corpus, nous montre un monde en guerre, ce qui à première vue le rend infiniment politique.

II – La guerre, contexte propice à l’exploration des valeurs morales et à la prise de décision politique

« Sun Tzu dit : La guerre est d’une importance vitale pour l’Etat »³⁷ voici la phrase qui ouvre de l’ouvrage millénaire L’Art de la guerre. S’il nous vient de l’Asie il y a 2500 ans de ça, il n’en reste pas moins parfaitement moderne et peuple la philosophie occidentale depuis sa traduction à la fin du XVIII^{ème} siècle. Un autre Art de la guerre, celui de Machiavel écrit quelques centaines d’années plus tard, semble affirmer également ce lien indéfectible entre guerre et politique. Dans Le Prince, Machiavel impose au gouvernant de maîtriser l’art de la guerre, unique calice du pouvoir. Même lorsque la paix est installée, cette paix est armée. Il affirme d’ailleurs que la guerre à l’extérieur garantit l’union de l’Etat et son établissement : le Prince maintient la paix intérieure par la guerre vers des ennemis externes. La violence guerrière est également selon Machiavel la manière de lutter contre la fatalité, elle est l’expression de la liberté de l’homme car elle implique des choix et des décisions.

A. La guerre, un contexte de guerre qui nécessite de la réactivité

Dans notre corpus, tous les discours que nous étudions sont liés à la guerre et précèdent ou expliquent des décisions, un passage obligé dans la fantasy épique, qui comme nous l’avons vu met en scène une lutte, un combat. Dans tous nos exemples, les personnages sont engagés dans une lutte pour le pouvoir, quelle que soit la finalité de cette quête, qu’elle soit faite avec le bien ou le mal pour étendard. Mais ce qui domine largement dans ces différentes ambiances, c’est avant tout cette impression d’urgence militaire. Dans la plupart des cas qui concernent notre corpus, le combat est en réalité une nécessité de se défendre, il s’agit d’une réponse à une agression, ce qui accentue l’impression de fatalité qui règne en premier lieu sur nos extraits. Toutefois, il nous faut qualifier cette urgence pour en déterminer justement la fatalité : nos personnages disposent-ils d’un libre arbitre ? La guerre, ou plus largement le combat, est-elle un choix, une légitime défense ? Dans L’Epee de vérité, Richard Cypher est directement menacé³⁸ car il est l’ élu désigné par une

³⁷ SUN TZU, « L’art de la guerre », Mille et une nuits, réédition de 2000, p.7

³⁸ Cf. Annexe 1.6 : Richard Cypher, le sourcier, est recherché de manière assumée, sa tête est mise à prix et sa capture devient une question publique.

prophétie à laquelle la population et les détenteurs du pouvoir au début de l'intrigue croient. En cela, qu'il y croit ou pas n'est pas réellement important pour sa propre sécurité puisqu'il est recherché avant même de devenir une menace. C'est au moment où il choisit d'accepter le statut que la prophétie lui confère et les responsabilités que celui-ci implique³⁹ que lui-même choisit d'agir. Il semblerait qu'autre chose le motive, une sorte de dette envers les personnages qui se sont sacrifiés pour qu'il puisse accomplir sa destinée – mais il peut choisir de ne pas le faire. Dans notre corpus, beaucoup de choix paraissent contraints, mais pour autant les décisions prises résultent d'une totale liberté. Il faut cependant constater que les régimes politiques dans lesquels se déroulent les scènes de notre corpus semblent pousser à l'action. Dans Le Seigneur des Anneaux, la situation est chaotique à cause d'une lutte plus ou moins modélisable en une lutte de la magie blanche contre la magie noire, mais il ne s'agit pas que de cela : le monde des hommes, au centre de la quête, est au départ un ensemble de monarchies sur le déclin, celle du Rohan et celle du Gondor. A la tête du Rohan se trouve un roi, Theoden, qui est au départ manipulé par la magie noire, ce qui conduit son royaume subissant nombre d'invasions et de bataille contre l'ennemi au bord des abysses. Il meurt dans le troisième opus de la saga lors d'une bataille décisive et laisse sa place à son héritier Eomer, plus jeune, parfait chef des armées. Au Royaume du Gondor, il n'y a même plus de roi, seulement un intendant qui sombre dans la concupiscence et la folie, avant qu'Aragorn, l'héritier légitime ne choisisse de s'asseoir sur le trône à la fin de la saga. Dans les deux cas, l'Etat est faible, ses forces militaires se réduisent progressivement, la folie ronge les gouvernants vieillissants. Peter Jackson, dans le troisième opus, fait dire à Gandalf le mal qui ronge ces Etats à l'agonie : « Les rois ont construit des tombes plus belles que les maisons des vivants, et chéri le nom de leurs ancêtres plus que celui de leurs fils »⁴⁰. Le monde est sclérosé, tourné avec espoir vers le passé plutôt que vers l'avenir, mais cet équilibre vieillissant est rompu par la guerre, qui à terme, va permettre l'amélioration de cette situation politique. Dans L'Épée de vérité, il s'agit d'un empire apparemment féodal, mais qui est injuste et totalitaire. On voit qu'il y a une tentative d'embrigadement de la population et de

³⁹ Cf. Annexe 1.4 : Sa décision est l'objet d'un cérémoniel traditionnel et sacré qui lui confère son pouvoir et sa légitimité.

⁴⁰ « Le retour du roi », Peter Jackson, 2003

propagande : on voit bien que le pouvoir veut avoir le peuple de son côté.⁴¹ Dans notre corpus, c'est la vision la plus démocratique de la politique et du pouvoir : même si l'empereur Darken Rahl possède la puissance militaire, son peuple ne le respecte pas, ne l'aime pas et finit par ne plus le craindre une fois que l'apparition du sourcier lui donne de l'espoir. L'élan de justice et de changement vient du peuple, il s'agit d'une révolution plus que d'une guerre. Il ne suffit donc pas au prince d'avoir en sa possession la force militaire, comme Machiavel l'explique dans L'Art de la Guerre, il faut que l'armée soit de l'intérieur, qu'elle soit soudée à l'Etat et au peuple. Dans L'Epée de Vérité, l'armée est complètement détachée du peuple, il s'agit presque d'une milice qui obéit aveuglément avec force mais sans stratégie ni science. A l'inverse de la place prépondérante que tient le peuple dans ces extraits-là, dans Game of Thrones, ce peuple n'existe pratiquement pas ; ce que l'on voit, ce sont les arcanes d'un pouvoir complexe et d'un Etat dont les limites se distendent et se troublent au fil des épisodes. Du côté de Westeros, où se produisent la plupart des actions au départ, la monarchie est déjà tremblante au premier épisode. Le roi alors sur le trône, Robert Baratheon, va chercher Eddard Stark, son vieil ami qui l'a aidé à conquérir le pouvoir afin de l'aider à le conserver. En effet, la monarchie qui ouvre le récit est déjà une rupture avec le passé et elle est comme tous les régimes politiques qui ont suivi les révolutions dans notre réalité : instable, peu enracinée, encore contestée par une partie de la population. Le portrait politique donné par G.R.R Martin est donc la suite d'une première quête qui nous est rapidement contée, celle d'une révolution contre un roi fou et sanguinaire : Westeros subit une crise politique et une crise que l'on pourrait qualifier d'écologique, puisque selon les propres lois de ce monde secondaire, l'hiver arrive et va durer de nombreuses années. Il n'y a dans les luttes politiques de Game of Thrones ni bien ni mal de manière déterminée et durable, puisqu'on peine à dégager clairement les motivations de chacun des personnages. Bien que nous soyons au centre de l'intimité du pouvoir, les dialogues sont si bien ciselés et acérés qu'il nous est toujours donné l'impression qu'on nous dissimule quelques secrets ou mystères déterminants. Game of Thrones questionne la fantasy et ses caractéristiques en ne faisant que présager d'une issue définitive,

⁴¹ Cf. Annexe 1.6 : le commandant de la ville de Brenidon demande à la population de lui livrer le sourcier et utilise pour cela des ressorts de la propagande en montrant celui-ci comme un faiseur de troubles dans la paix publique.

quelle qu'en soit la nature et en déroulant toutes sortes d'évènements imprévisibles, dès la première saison : Eddard Stark, figure de bonté et de stabilité se fait tuer alors qu'il semblait être un des héros de cette fabuleuses conquête du pouvoir.

Pour Le Seigneur des Anneaux, la fin politique est la monarchie juste et unie que met en place Aragorn, dans L'Épée de Vérité on hésite entre l'établissement d'une démocratie ou l'élection d'un souverain juste, dans Game of Thrones, cette fin est encore plus incertaine : c'est le trône qui est convoité mais il ne reste que de courts laps de temps entre les mains d'un même souverain pour finir par devenir presque inutile pour celui qui y est assis ; il semble alors que c'est le modèle politique même qui est instable et qui tend sans doute à disparaître. Toutefois, les régimes politiques dessinés et envisagés dans ces trois ouvrages sont très divers, ce qui donne à la fantasy une saveur politique particulièrement, non dénuée de réflexions bien qu'il s'agisse de régimes politiques à nos yeux archaïques (en particulier d'un point de vue français). Cette diversité inclut tout autant de moteurs d'action et la guerre ne paraît pas toujours en incarner un. Pour comprendre les enjeux des combats militaires, il nous faut comprendre ce qu'ils représentent pour les protagonistes : s'agit-il de stratégies de défense ou d'attaque ? S'agit-il d'un moyen pour parvenir à des fins particulières ou la guerre est-elle une fin en elle-même ? Dans Le Seigneur des Anneaux, on a bel et bien des combats menés au nom de la légitime défense contre un ennemi externe identifié, mais ils conduisent à une fin plus vaste, qui n'était pas le prétexte de départ : un régime politique que l'on suppose stable est installée, la Terre du Milieu change d'Âge et le monde évolue en un univers juste et où chacun tient une place légitime. La lutte inévitable conduit finalement à un changement d'époque, à la mise en place d'une nouvelle ère historique. Tout bouge dans un monde en décrépitude au départ à cause d'un anneau de magie, vieux de plusieurs millénaires, mais on assiste finalement à une lutte entre le passé et deux nouvelles modernités : celle de l'âge industriel, incarnée par Saroumane et Sauron, où la nature est anéantie et où les seuls hommes subsistants sont des envahisseurs ou des mercenaires et celle qui respectera les traditions, l'attachement à la nature et au sacré, mais qui évoluera pour passer aux mains des hommes devenus meilleurs. Dans L'Épée de Vérité, le camp du sourcier, celui du bien, ne dispose pas de forces militaires, mais une résistance se forme autour de l'image d'un héros populaire, sujet d'une prophétie et chargé d'anéantir le pouvoir en place. Les combats sont beaucoup

moins épiques que dans le Seigneur des Anneaux et comptent bien moins de participants. La difficulté de cette lutte-là réside dans le fait qu'on ne saisit pas très bien s'il s'agit d'un mécanisme d'attaque ou de défense. Le mythe du sourcier est ce qui pousse le tyran à attaquer celui qu'il suppose être le véritable sourcier, avant même le début de la série⁴², mais la décision de Richard Cypher d'accepter d'être le sourcier montre sa volonté d'accomplir la prophétie, de renverser le pouvoir, au-delà de sa propre survivance. Cela montre que les personnages évoluent dans un système qui doit changer, parce qu'il est tyrannique et injuste. Il s'agit de luttes non pour acquérir le pouvoir mais pour le faire changer de place, le camp du sourcier ne se réveille pas pour conquérir mais pour renverser le pouvoir. Dans Game of Thrones, la diversité des camps enchevêtre les relations de pouvoirs à la fois politique et militaire : on a des cas d'attaques comme de défense ou simplement d'opportunisme. Les luttes intestines qui sévissent dans tous les camps donnent l'impression que plusieurs protagonistes, comme Lord Varys, Petyr Baelish, dit Littlefinger, ou encore Cersei Lannister, reine puis reine-mère de Westeros, ont œuvré pour en arriver à cette situation de rupture. Les combats sont dans Game of Thrones clairement des moyens pour les personnages d'arriver à leur fin, ils sont déclenchés par des forces que l'on identifie, même si on ne saisit pas toujours l'exactitude de leur but (de quels pouvoirs veulent-ils s'emparer ? Les veulent-ils pour eux-mêmes ou ont-ils une quête plus vaste ?). Le fait qu'ils soient presque absents de l'écran nous montre bien que les combats ne sont pas au cœur du message transmis par la série. De notre corpus, c'est bien en cela que Game of Thrones se distingue de la fantasy épique : les combats représentés sont souvent dénués d'héroïsme, à l'instar de l'épisode des « Noces Pourpres »⁴³ par exemple, et les grandes batailles, tout aussi déterminantes, ne sont que peu de mise. La violence se situe derrière les portes secrètes de la vie politique et elle en est d'autant plus cruelle qu'elle intègre plus aisément un phénomène d'effet papillon qu'une rupture brutale, ainsi qu'en témoigne les images qui accompagnent la discussion entre Varys et

⁴² Cf Annexe 1.6, la scène se passe à Brenidon où une vingtaine d'années avant, l'empereur avait fait tuer tous les nourrissons, pensant ainsi tuer le futur sourcier et empêcher que la prophétie se réalise.

⁴³ Dans cet épisode qui a secoué les téléspectateurs, Robb Stark est trahi par l'un de ses alliés et se fait lâchement assassiné lors du mariage de son oncle avec la fille de celui qui le trahit. Il se fait prendre par surprise, ainsi que l'ensemble de ses hommes, son épouse et sa mère.

Littlefinger⁴⁴ : sous couvert d'une sorte de badinage menaçant, Littlefinger prend l'ascendant sur son rival inavoué ainsi que le souligne les images de la mise à mort d'une prostituée chargée d'espionnage :

« Mais votre confidente, celle qui vous a fourni les informations concernant mes projets, celle que vous aviez juré de protéger... Vous ne lui avez apporté aucune jouissance à elle. Et elle ne m'a apporté aucune jouissance non plus. Fort heureusement, j'ai un ami qui voulait s'essayer à une chose nouvelle, quelque chose d'audacieux... »

La guerre est un jeu, chaque acte est un combat pour le pouvoir alors que tout semble chaotique. En réalité, si le monde semble s'effondrer, cet effondrement offre la possibilité d'un nouveau monde, d'un nouveau système. Si cet effondrement ne pousse pas à agir, car il est tout à fait possible de faire le choix de l'attente, il pousse en revanche ceux qui ont décidé d'agir à agir plus vite. Les décisions qui sont prises le sont dans une nécessité de réagir : tous les actes finissent par être des réponses à un ensemble de circonstances, pas seulement dans Game of Thrones, mais aussi dans l'intégralité de notre corpus. C'est cependant dans ces extraits que l'on ressent véritablement l'enchaînement en cascades des multiples événements sous la volonté des multiples agents du récit, parce que ce sont ceux qui lèvent le voile sur la prise de décision et la détaille considérablement en l'exprimant. Les discours y sont explicatifs, quand dans Le Seigneur des Anneaux, ils sont avant tout engageants, motivants pour les troupes qui vont se battre avec un espoir minime de réussite, ou dans L'Épée de Vérité ils questionnent les décisions, leur donne un sens. En n'ayant pas le même public et la même finalité, l'ensemble de ces discours nous permet de dresser un portrait de la représentation de la décision politique, de ce processus si mystérieux pour ceux qui n'ont pas accès aux mécanismes du pouvoir et ne peuvent que se l'imaginer.

⁴⁴ Cf. Annexe 1.8 : On voit que Littlefinger a fait indirectement tuer de manière très cruelle une des alliées du maître des chuchoteurs, Varys afin de lui montrer l'ascendant qu'il a sur lui.

B. Guerre, mobilisation des nations, justification des décisions politiques

Les discours autour de ces prises de décisions sont particulièrement intéressants pour la complexité de leur ressort : en effet ils doivent s'efforcer de convaincre et de persuader de la pertinence d'une décision prise dans un contexte d'urgence et de réactivité et de la faire accepter par leur auditoire. Si l'on se réfère à L'Art Rhétorique d'Hermogène, tous les discours de notre corpus sont dits par des prosateurs, par opposition aux poètes, qui s'attachent à utiliser deux des trois genres du discours : le délibératif et l'épidictique. Selon lui, « le but du délibératif est de décider entre l'*opportun* et l'*inopportun* : les discours y soutiennent ou combattent une proposition »⁴⁵ et « le but de l'épidictique est de faire apparaître le *bien (beau)* et le *mal (laid)* ». Les théoriciens de la rhétorique antique, comme Cicéron, ont pourtant souvent opposé le discours politique au discours épidictique, puisque ce dernier ne devait mener à aucune décision. Cependant, dans les discours que nous étudions et au regard de l'évolution du discours politique lui-même, il semble impossible de se détacher de l'épidictique car il a pour but de provoquer l'adhésion de l'auditoire. Dans les objets d'étude qui nous intéressent, cette fonction est absolument capitale, on l'a dit, pour parvenir aux fins politiques de la guerre : si l'on ne parvient pas à engager les troupes qui vont se battre, on aura du mal à s'orienter vers une victoire⁴⁶. A cela s'ajoute que ceux de nos discours qui discutent des valeurs⁴⁷ en faisant plus que les invoquer, discutent par ce biais de ce qui est bien et questionnent le fonctionnement des mécanismes du pouvoir ou de la guerre : tous ces discours sont donc incontestablement politiques et son l'œuvre d'un schéma de communication politique, non seulement parce qu'ils rentrent dans le cadre de la définition du discours politique comme elle est donnée par exemple ici « de la parole professionnelle des politiciens à tous les discours qui traitent de la chose publique

⁴⁵ HERMOGENE, « L'Art Rhétorique », L'âge d'homme, édition de 1996, p.27

⁴⁶ Sun Tzu et Machiavel, dans leur Art de la guerre respectif parlent de l'importance de l'amour et du respect envers les décisionnaires : un bon prince est celui que l'on suit avec honneur, en respectant ses propres valeurs

⁴⁷ Cf. Annexe 1.5 et 1.8

dans l'espace public.»⁴⁸, mais aussi parce qu'en tant que supports audiovisuels destinés au grand public, on ne peut réfuter le fait qu'ils soient destinés autant à l'auditeur direct du discours, celui qui appartient à la fiction, qu'au spectateur de télévision ou de cinéma ; de cette manière, les discours de notre corpus offrent une certaine vision de la politique au public réel, ils n'ont pas nécessairement une finalité pédagogique, mais ils servent indéniablement de porte-paroles à l'auteur, qui donne les arguments du déroulement de sa fiction et justifie ses trames scénaristiques. Le double public de ces scènes donne de la profondeur au propos et permet de tendre vers l'établissement d'une symbolique : et si tout les récits, rebondissements et actions de l'histoire n'étaient que le prétexte à l'illustration d'une certaine vision du monde ? Et dans ce cadre, pourquoi un contexte de guerre et de lutte est-il récurrent ? En quoi cela rajoute-t-il de la force aux discours politiques que l'on y trouve ?

Il faut pour étudier ces différentes questions affiner les sortes de guerre dans lesquelles sont plongés les univers que nous étudions à travers notre corpus : même si ces mondes imaginaires ont une géographie et une cartographie très précise, au point que la question des frontières se pose, surtout dans des systèmes fondés sur une sorte de féodalité et de l'union de seigneurs ou princes, il s'agit peu de guerre de territoires, excepté dans Game of Thrones. Dans le Seigneur des Anneaux, l'agression subie n'est pas seulement celle de l'invasion ou de l'annexion de territoires, il s'agit de détruire la race des hommes ou de la réduire en esclavage. A ce titre, la guerre ne concerne pas que l'armée de métier : elle concerne toute la population. Dans L'Épée de Vérité, comme il s'agit d'une rébellion, c'est également toute la société qui est engagée : la guerre civile implique la volonté du peuple, qui n'est donc pas assimilable non plus à une armée de soldats. Dans Game of Thrones, si ces luttes résultent d'une volonté de conquête territoriale, elles mettent tant d'acteurs et de territoires en jeu, que la guerre n'est pas non plus affaire simplement d'armée ; pour exemple, la rébellion des territoires du Nord est menée contre l'armée officielle du royaume auquel ils sont censés appartenir. L'armée se divise, on fait appelle à des mercenaires et la population est impliquée dans l'effort de guerre à maintes reprises. Cet engagement de l'ensemble de la population, différent de celui

⁴⁸ AMOSSY (Ruth), KOREN (Roselyne), « Argumentation et discours politique », Mots. Les langages du politique [En ligne], 94 | 2010, mis en ligne le 17 décembre 2012

qu'on peut trouver dans la plupart des conflits du Moyen-Âge, nous permet de dresser le portrait de guerres bien plus modernes que l'époque à laquelle semble faire référence l'univers de la fantasy dans le cadre de notre corpus. On pourrait voir en ces guerres des « guerres totales » si on s'en réfère à leur première définition, issue des réflexions au lendemain de la Première Guerre Mondiale, ainsi que l'explique David Bell : « Ceux qui en parlent la définissent généralement comme la mobilisation de toutes les ressources humaines et matérielles d'une nation »⁴⁹. Mais cette définition, qui joue essentiellement sur la confusion entre militaires et civils dans le conflit, ne rencontre pas l'approbation de tous les théoriciens. En effet, beaucoup ajoute à cette dimension presque purement stratégique, un aspect bien plus idéologique, ainsi qu'en témoigne la pensée de Jean Yves Guiomar dans L'invention de la guerre totale⁵⁰. Il place en effet une idéologie nationaliste autour de la naissance de la guerre totale, presque raciale. Cet avis est en partie partagé par David Bell : il explique en effet que la guerre totale peut également s'entendre comme idéal de guerre, comme un engagement total de toutes les forces disponibles. En réalité, la guerre totale, pour ce qui concerne notre sujet, trouve réellement sa définition dans une caractéristique précise pour les deux spécialistes que nous avons cités ainsi que Annie Crépin et Hervé Drevillon : la guerre totale s'illustre par « le caractère illimité des buts de guerre ». Cela rejoint ce que nous constatons tout à l'heure, c'est-à-dire que ces guerres n'ont pas d'objectifs raisonnables déterminés tels que la conquête territoriale.

Le résumé donné des phénomènes de la guerre totale, observé au prisme de la Première Guerre Mondiale nous permet donc d'éclairer les enjeux politiques des discours « la mobilisation de masse, [...] la propagande de guerre, la représentation de l'ennemi et le caractère illimité des buts de guerre, le lien entre la Nation, la société civile et le commandement militaire »⁵¹.

⁴⁹ BELL (David), CREPIN (Annie), DREVILLON (Hervé), FORCADE (Olivier), GAINOT (Bernard) « Autour de la guerre totale », Annales historiques de la Révolution française, 366, 2011

⁵⁰ GAINOT (Bernard), « Jean-Yves Guiomar, L'invention de la guerre totale, XVIIIe–XXe siècle », Annales historiques de la Révolution française, 343, 2006

⁵¹ BELL (David), CREPIN (Annie), DREVILLON (Hervé), FORCADE (Olivier), GAINOT (Bernard) « Autour de la guerre totale », Annales historiques de la Révolution française, 366, 2011

Dans les discours de notre corpus, il s'agit donc d'engager dans les luttes qui y sont contées l'ensemble des forces présentes, puisque si les soldats et alliés ne sont pas liés par un engagement profond, la lutte est perdue d'avance. L'indispensabilité de cette adhésion aux décisions militaires rend le discours et son articulation autour d'un système de valeurs et de principes tout aussi indispensables. Les dialogues de Game of Thrones sont à l'image de l'intrigue politique, à la mesure du grand échiquier du pouvoir dont les pièces ne cessent de bouger sans contrôle apparent tout au long de la série. Ils sont à la fois affirmation du pouvoir, menaces ou engagements et les mises en scènes mettent en avant la performativité de ces discours. Dans notre corpus, tous les discours sont politiques soit parce qu'ils expriment une décision, la justifie, l'annonce, soit parce qu'ils questionnent cette décision ou le système politique en général. Ils constituent également souvent des leçons de communication politique : Daenerys met un soin tout particulier à se construire une image auprès de ses conseillers, différente de celle que l'on perçoit dans son intimité. De même, Theoden souligne l'importance de dire non nécessairement la réalité de la situation, mais d'exprimer plutôt ce qui a un impact politique sur la population qui l'écoute : il faut rassurer les soldats qui s'engagent dans une lutte désespérée et donc se montrer en communiquant exemplaire et rassurant. Dans Le Seigneur des Anneaux, les discours sont des harangues militaires : ils permettent d'engager les troupes avant le combat, de leur expliquer par l'évocation de valeurs pourquoi elles vont se battre, même si cela signifie une fin tragique. Le discours prononcé devant la Porte Noire est le plus emblématique, puisque tout indique à quel point le combat est dérisoire et perdu d'avance : les forces militaires sont insuffisantes et de beaucoup, elles ont déjà traversé de nombreux combats gagnés à un prix très fort, cet assaut final est une diversion. La nécessité d'être persuasif est plus forte encore puisque l'objectif est de perdre du temps au maximum, autrement dit c'est un combat dont l'issue ne peut-être que l'extinction du camp le plus faible. Aragorn, commandant de cette petite armée prononce une harangue épique :

« Fils du Gondor, et du Rohan. Mes frères. Je lis dans vos yeux la même peur qui pourrait saisir mon cœur ! Un jour peut venir, où le courage des hommes faillira, où nous

abandonnerons nos amis et briserons tous liens Mais ce jour n'est pas arrivé ! Ce sera l'heure des loups et des boucliers fracassés lorsque l'âge des Hommes s'effondrera ! Et ce jour n'est pas arrivé ! Aujourd'hui nous combattons ! Pour tout ce qui vous est cher sur cette bonne terre, je vous ordonne de tenir, Hommes de l'Ouest !⁵² »

Aragorn invoque ici les valeurs qui ont conduit ses choix et qui doivent être celles de ceux qui l'ont suivi : la fraternité, la solidarité, le courage,... Mais au-delà de ça, il en appelle à la nécessité de combattre pour ce qui existe et doit être sauvegardé aux yeux de ses hommes. Son discours est universel et engage l'ensemble de ses troupes et de l'humanité de ce monde secondaire. La plupart des discours de notre corpus, même lorsqu'ils ne sont pas de tonalité épique comme ceux du Seigneur des Anneaux, font référence à une sorte d'union, quelle qu'elle soit. Dans le discours de Fort-Le-Cor⁵³, Theoden affiche d'ailleurs clairement les objectifs de sa harangue : il s'agit d'encourager des troupes rongées par l'inquiétude et de donner à son peuple ce qu'il considère comme étant une fin glorieuse. Il montre ainsi que le discours est nécessaire par l'émotion qu'il provoque et qu'en cela il ne doit pas être obligatoirement transparent sur la situation réelle, simplement provoquer la foi et la solidarité de ses hommes : lorsque Aragorn lui reproche de ne pas dire la vérité, il répond :

« Que voulez-vous que je fasse ? Regardez mes Hommes. Leur courage ne tient qu'à un fil. Si telle doit être notre fin, alors je ferais ce qui est en mon pouvoir pour qu'elle reste gravée dans les mémoires. »⁵⁴

L'union ou la dispute se font invariablement autour de valeurs qui vont d'ailleurs jusqu'à guider les choix stratégiques. Lorsque Tywin Lannister discute avec son fils Tyrion des décisions qui doivent être prises, il met en avant la famille comme seul centre de loyauté, c'est d'ailleurs sa principale préoccupation quand son fils aîné est retenu en otage par l'ennemi. Par opposition, ses conseillers présents au début de

⁵² Annexe 1.2 Discours d'Aragorn devant la porte noire

⁵³ Annexe 1.3 Discours de Theoden à Fort-Le-Cor

⁵⁴ Annexe 1.3 Discours de Theoden à Fort-Le-Cor

notre extrait proposent d'agir pour ne pas perdre la face, leur système de valeurs s'organisant autour de la valeur guerrière et de la dignité. Dans l'ensemble de notre corpus, les personnages explorent de nombreuses valeurs : le courage, bien sûr, la dignité, la fraternité, le peuple, la liberté et le libre arbitre, la force, l'ambition, la légitimité,... Globalement, cela nous permet déjà en premier lieu de nuancer le préjugé de genre manichéen attaché à la fantasy, puis de constater que ces valeurs sont en effet relativement universelles et fédératrices, si l'on exclut le dialogue entre Varys et Littlefinger⁵⁵ qui est très particulier et plutôt clivant dans les valeurs qu'il dégage. Ce sont donc des discours de rassemblement, d'union, afin de rendre le pouvoir fort : cela pose les fondations de l'Etat que souhaite construire (ou maintenir) les différents protagonistes. Ces discours sont donc résolument tournés vers l'avenir, soit immédiat lorsqu'ils déterminent une action militaire toute proche, soit plus lointain en débattant des valeurs (ou simplement en les exprimant) qui motivent leurs actions et érigent le futur qu'ils imaginent. Ces valeurs deviennent des arguments et pourtant le but définitif du discours n'est finalement pas de convaincre mais bel et bien de persuader : les valeurs font appel à l'émotion des auditeurs puisqu'il s'agit de les faire adhérer à une ligne de conduite. En cela, le discours politique de guerre se révèle dans toute son ambivalence : en temps de guerre, chaque acte militaire doit être raisonné et justifié, cependant ce ne sont pas des arguments stratégiques qui vont être exposés au grand public ou qui vont finalement dicter les décisions prises, on voit d'ailleurs bien le contraste dans notre corpus entre les harangues du Seigneur des Anneaux et les discussions politiques presque intimes de L'Épée de Vérité ou de Game of Thrones ; et cela, Machiavel l'explique par la nécessité d'avoir une nation unie, même si la guerre n'a pas au départ, de dimension morale qui soit plus forte que la pure stratégie militaire. Finalement, il s'agit d'un exercice de manipulation nécessaire, étant entendu que « manipulation » n'est pas utilisée ici dans son acception péjorative : les décideurs et détenteurs du pouvoir doivent agir selon leur raison mais unir leur nation, qui est le bras armé de leur décision, qui ne pourra imposer une opinion contraire qu'en se rebellant, en tout cas dans les systèmes politiques que nous étudions. Par exemple, l'impossibilité dans Game of Thrones d'aboutir à un gouvernement stable, non menacé, s'explique largement par la division des forces en présence. Les rares unions qui se font sont trop faibles ou

⁵⁵ Annexe 1. 8

ne sont que temporaires, si bien que les différents camps prennent le dessus à tour de rôle – ce qui constitue en grande partie l'imprévisibilité de l'ouvrage. A l'inverse, dans L'Épée de Vérité, c'est l'union du peuple qui va mettre à mal le pouvoir en place et finir par détrôner Darken Rahl.

Dans un contexte qui on l'a vu nécessite une réactivité excessive, exprimer les motivations qui poussent à agir revient également à combattre l'impression de fatalité provoquée par la répétition de combats militaires. N'y-a-t-il que le devoir ou le besoin de se défendre qui puisse être invoqué ?

C. Un libre arbitre entre existentialisme et fatalité ?

En effet, les contextes plus que contraignants dans lesquels se déroulent les actions de notre corpus nous permettent de poser une question essentielle pour la fantasy et sa symbolique : le libre arbitre existe-t-il ? Au fond, de quelle liberté disposent les protagonistes ? Leur héroïsme ne tient-il qu'à leur destin spectaculaire ? Si la guerre force à la réactivité pour ceux qui ont décidé d'agir ou pour ceux qui sont obligés d'agir, c'est-à-dire les détenteurs du pouvoir, pousse-t-elle à agir d'une manière déterminée ?

Le fait qu'on parle de décision n'engage pas nécessairement que cette décision soit prise librement : la décision consiste presque toujours à donner un ordre, parce que la situation l'exige. En donnant des ordres, c'est par ailleurs le libre arbitre de ceux qui l'exécutent qui pourrait également faire défaut, s'ils obéissent sous la contrainte – d'où la nécessité d'un engagement et d'une délégation décisionnaire ou d'un système absolu où le prince dispose sans conditions de tous les pouvoirs. Dans l'épisode de Pop Fiction consacré à la fantasy⁵⁶, les différents spécialistes conviés évoquent un des grands attraits de la fantasy et ce qui fait une partie de son succès : il s'agit d'un genre de l'espoir. En effet, exception faite de Game of Thrones qui n'est pas encore achevé, la fantasy a cela du merveilleux qu'elle finit toujours bien : quelle que soit l'ampleur de la tâche ou son apparente impossibilité au départ, c'est le bien qui triomphe à la fin. Mais au-delà de ces *happy ends* attendus, le chemin à parcourir pour y parvenir n'est pas prévisible et la fantasy met en scène des destins

⁵⁶ REBEIHI (Ali), Pop Fiction, Episode n°16 « Game of Thrones, Le Hobbit, pourquoi la fantasy cartonne ? », diffusée le 13 décembre 2014

extraordinaires⁵⁷. Dans l'ensemble de notre corpus, les héros qui peuplent ces œuvres ne sont au départ pas voués à un grand avenir : Frodon, un des héros du Seigneur des Anneaux, sur les épaules duquel tient l'avenir du monde des hommes, est un hobbit, race méconnue et dont l'ensemble de l'humanité se désintéresse au début de la trilogie. Ce peuple de gens simples et bien peu aventureux ne présage en réalité d'aucun rôle à jouer à une grande échelle : Tolkien ainsi que Peter Jackson insistent sur le peu d'ambition que l'on peut prêter aux hobbits⁵⁸. Et pourtant, Frodon change considérablement la donne de l'avenir des Terres du Milieu. A l'inverse, le personnage d'Aragorn, destiné par son sang à gouverner le royaume du Gondor refuse cette voie avant de finalement l'accepter, une fois convaincu qu'il s'agit de la chose qu'il doit faire. Frodon est désigné par le hasard et accepte la mission qui lui échoie bien que sa nature ne l'y prédispose pas⁵⁹ tandis qu'Aragorn est destiné par sa nature et choisit finalement de l'accepter. Ces deux personnages centraux, à l'image de tous ceux de la saga qui ne sont ni corrompus ni fous, choisissent librement de se lancer dans une quête désespérée. De même, dans L'Épée de Vérité, Richard Cypher est désigné par une prophétie et on apprend à la fin de la saison qu'il l'est également par son sang royal, dans la mesure où il est le demi-frère de Darken Rahl, mais il ne devient le sourcier que par qu'il le choisit :

« Zeddicus - Non, tu es le véritable sourcier. Un grand destin s'ouvre à toi Richard Cypher si tu es disposé à l'accepter.

Dans la vie on ne peut pas reculer, on se doit d'avance. [...]

Richard - Initiez-moi.

Zeddicus - Richard Cypher, acceptes-tu d'être nommé

Sorcier ?

Richard - Je l'accepte. »⁶⁰

⁵⁷ Les spécialistes invités dans l'émission « Pop Fiction » de France Inter, ainsi que Jacques Baudou dans La Fantasy, expliquent que la fantasy a longtemps souffert de l'impression de niaiserie que lui ont donné les contes ou l'utilisation pédagogique du genre.

⁵⁸ « Concerning hobbits », premier chapitre de La Communauté de l'Anneau et une des scènes d'ouverture du film éponyme.

⁵⁹ Dans la communauté de l'Anneau, une fois à Fondcombe, Frodon a le choix de laisser un autre que lui porter l'Anneau et le détruire. Toutefois, il se dévoue et endosse cette mission.

⁶⁰ Annexe 1.4

Tous les extraits tirés de L'Épée de Vérité de notre corpus insiste sur la question de la liberté et plus précisément du libre arbitre : dans le dialogue qui oppose Kahlan et Lara⁶¹, il est question de l'importance de mesurer la portée de ses actions quand on dispose d'un certain pouvoir, ici d'un pouvoir magique qui oblige à la dévotion, et de la manière dont il convient d'en user dans une situation de guerre : Lara estime avoir bien fait de convertir l'ensemble d'un village pour lui donner le courage d'agir et de se battre, mais Kahlan la condamne pour avoir imposé de fait à ces villageois le passage à l'action. Que le résultat de cette privation de liberté soit bon ou mauvais n'a finalement que peu d'importance pour elle si le moyen d'y parvenir n'est pas le bon. Oter aux agents du combat leur liberté est mal agir : le bien n'existe donc plus dans cette décision. Dans la scène de Brennidon⁶², il est également question de liberté à travers la notion de sacrifice : le peuple peut choisir de se rebeller, comme le fait la supposée mère du sourcier, mais peut tout aussi bien se ranger du côté du pouvoir en place. La protagoniste de la scène choisit de s'extraire de la condition qu'on lui impose en se rebellant, malgré une communication politique propagandaire. Ce souffle de liberté malgré un contexte quasi cataclysmique est également fortement présent dans Games of Thrones, plus que cela, on le voit dans le discours de Littlefinger, c'est ce contexte de destruction qui permet à chacun de s'extraire de sa condition de départ :

« Le chaos n'est pas un précipice... le chaos est une échelle. Nombreux sont ceux qui échouent en tentant de la gravir et qui n'ont plus jamais l'occasion d'essayer. La chute les brise. Et certains ont l'occasion de la gravir, mais s'y refusent. Ils s'accrochent au royaume, aux dieux ou à l'amour. Illusion que tout cela ! L'échelle seule existe, l'ascension est la réalité. »⁶³

La guerre est un berceau d'opportunités et permet à chacun de s'élever ainsi que l'indique sa métaphore ; on voit bien dans l'ensemble des intrigues de Game of Thrones, qui sont plus que mouvementées, que les troubles imprévisibles permettent aux véritables héros de la saga de se révéler. Daenerys, fille d'une dynastie

⁶¹ Annexe 1.5

⁶² Annexe 1.6

⁶³ Annexe 1.9

décadente et déchu, est au départ vendue comme épouse par son propre frère à un seigneur dothraki⁶⁴, mais l'ensemble des événements ainsi que sa propre personnalité vont la rendre bien plus puissante que ce qui semblait plausible au départ. Tyrion Lannister et Jon Snow qui sont rejetés des castes dominantes pour des travers sociaux indépassables, le premier étant un nain, le second un bâtard, finissent également par prendre de plus en plus d'importance politique ; Tyrion se voit demander par son père de devenir le conseiller le plus proche du Roi, qui est alors son neveu ; Jon Snow devient gouverneur du Mur et se voit même proposer d'avoir son statut d'enfant légitime d'Eddard Stark établi, ce qu'il va choisir de refuser. Ces deux personnages sont emblématiques de l'existentialisme qu'inclut la fantasy, puisqu'ils dépassent leur nature et la société pour se réaliser selon leurs propres valeurs et leurs propres choix. Finalement Tyrion comme Jon ont la possibilité d'avoir ce que leur statut de marginaux leur refusait au départ et ils vont choisir de prendre une autre voie. Inversement, le chaos permet à Arya, autre personnage principal de la série de s'extraire du destin de demoiselle qui était le sien au départ : alors qu'elle ne voulait pas épouser un chevalier mais bel et bien en être un, l'anéantissement de son univers familial et du système politique où la caste à laquelle elle appartient était maîtresse lui permet de s'extraire de ce carcan et même de changer d'identité pour n'être même plus contrainte par son nom. Le chaos qui entoure les personnages de nos trois œuvres leur permet de prendre conscience de ce qu'ils sont et de ce qu'ils peuvent faire : il permet de mettre en exergue cette liberté absolue de choisir dont Sartre fait l'essence de l'humanité dans L'Être et le Néant puis dans L'Existentialisme est un humanisme. Selon la théorie de Sartre, l'être humain se réalise par ses actes et peut toujours se réinventer, se changer, car il a conscience de ce qu'il est, d'être lui : dans nos trois œuvres, la guerre pousse à la découverte de cette liberté substantielle et à la prise de conscience de l'infinité des possibles.

Le contexte de guerre en fantasy est donc étrangement contradictoire : il paraît contraindre quand, en fait, il permet une liberté plus absolue qu'en temps de paix, il paraît mettre en scène des fatalités quand tous les personnages sont finalement responsables de ce qu'ils deviennent, du moins dans une certaine

⁶⁴ Les dothrakis constituent un des peuples qui évoluent sur le continent oriental d'Essos. Peuple nomade et puissant, réputé pour son art de la guerre et sa science de l'équitation, ils sont considérés plutôt comme un peuple de sauvages à Westeros.

mesure. Toutes les décisions qui sont formellement prises engagent la responsabilité de ceux qui les prononcent et fort heureusement il s'avère qu'ils prennent souvent la bonne décision quand ils sont dans le camp du bien. Seules s'imposent les contraintes qu'eux-mêmes se posent, profondément liées à leurs systèmes de valeurs et à leur vision du monde. Il s'agit finalement ironiquement d'une situation politiquement idéale pour l'ensemble du monde, puisque le chaos semble, dans ces univers permettre une liberté de choix et donc une responsabilité énorme aux décideurs. Cette impression grossière et hâtive n'est pas totalement hasardeuse : en effet, n'est-ce pas un portrait, à travers une situation critique et contraignante, d'une vision de la politique idéale qui nous est proposé ? Les décisions politiques sont faites selon des valeurs morales jugées « bonnes » sans cesse questionnées pour être affirmées, par un pouvoir politique qui monte en puissance dans une liberté d'esprit : une situation idéale a priori dans n'importe quel Etat démocratique. La guerre détermine moins qu'elle libère les héros les plus forts de la fantasy, elle sert de révélateur, ainsi qu'une situation politique stable devrait pouvoir le faire en temps de paix. On pourrait alors voir en cet état de guerre une version exacerbée de la politique : il s'agit avant tout d'unir des forces autour d'une idéologie commune pour mettre en place une stratégie qui tend à l'accomplissement du meilleur. C'est le principe même d'une élection : convaincre pour se faire élire et pour mettre en place un projet. Bien qu'elle paraisse ancrée dans le présent, la guerre est en fait un jeu d'avenir. Machiavel, dans Le Prince, explique que la guerre est la continuité de la politique d'un Etat puisqu'elle vise à la conservation de celui-ci ou à son accroissement et ajoute en citant Pétrarque que « contre la barbarie, la vertu s'armera », signifiant ainsi que c'est un peuple uni et « vertueux » (donc bel et bien doté de morale) qui aura toujours l'ascendant dans la plupart des agressions. A vrai dire, la guerre est un moyen politique de tendre vers ce que Kant qualifiait de « paix perpétuelle »⁶⁵, c'est une sorte de chaos, semblable à l'état de nature, dans lequel se trouve le pouvoir politique et dont il s'efforce de sortir pour former un système stable, où le bien-être de la population et son bonheur est l'élément central. L'objectif de la guerre est donc celui de l'ensemble de la politique : elle n'est qu'un moyen de mettre

⁶⁵ HASSNER (Pierre), « Les concepts de guerre et de paix chez Kant », Revue française de science politique, Volume 11, n°3, 1961, pp. 642-670

en place cette politique, cette « paix perpétuelle ». Représenter la guerre permet, par contraste et exagération, de mettre en lumière les objectifs finaux à travers une communication politique qui met valeurs, fondements idéologiques et organisations étatiques en exergue. Toutes les intrigues de la fantasy consistent à aller vers le bien, le mieux, la « paix perpétuelle », comme en théorie ce qu'on attend de la politique dans la réalité.

Nous sommes donc en mesure de valider notre seconde hypothèse : la situation hyperbolique dans laquelle se trouvent les univers que nous étudions nous permet de dresser une esquisse de modèle politique. Plonger les mondes secondaires représentés dans notre corpus dans la guerre donne certes une impression d'exagération, mais ce contexte chaotique joue sur le contraste pour rendre des destins encore plus extraordinaires, des valeurs plus étincelantes et plus justifiées aux yeux des spectateurs contemporains que nous sommes. Bien plus qu'un simple spectacle, ces œuvres cinématographiques fantasques sont un reflet bien plus fidèle des représentations politiques contemporaines que nous pourrions le penser de prime abord. Tout va plus vite, tout est plus brutal, et pourtant les valeurs morales sont très affirmées et se révèlent plus qu'indispensable : à chaque fois ce sont ceux qui possèdent le pouvoir qui s'expriment et donnent au spectateur que nous sommes des raisons d'agir, privilège qui n'appartient d'ordinaire pas au peuple ; c'est tout à fait flagrant dans Games of Thrones où le peuple est quasiment inexistant et où les seules justifications et décisions qui sont exprimées le sont souvent dans une assemblée secrète. G. R. R. Martin, D. Benioff et D.B. Weiss nous représente l'envers d'un miroir qui nous est en temps normal, en tant que citoyen lambda, inaccessible. Ce sont eux qui le font avec le plus d'évidence et sans doute le plus de modernité, mais la grande majorité des extraits de notre corpus concerne les arcanes du pouvoir et l'intimité de ceux qui le détiennent

III – L'idéalisation politique à travers la fiction de la fantasy : la parole donnée aux décisionnaires

Dans notre corpus, mais également dans tous les ouvrages de la fantasy, l'aspect le plus intéressant dans une politisation du propos c'est que l'action s'oriente autour de ceux qui décident : ces héros sont ceux qui font l'avenir et dont les décisions porteront à conséquence longtemps après la fin du récit : ils sont le reflet des hommes politiques que la plupart des lecteurs ou téléspectateurs ne seront jamais. En cela, les auteurs révèlent un fantasme d'un milieu qu'ils ne connaissent pas nécessairement, mais dont la transcription passionne de plus en plus le grand public. Ce succès est révélateur d'un intérêt pour cette position : la fiction politique, même en dehors de la fantasy est devenu un véritable phénomène comme on le voit à travers House of Cards ou Borgen. Et c'est également devenu un véritable objet de réflexion et d'analyse : Oriane Hurard, dans un article publié sur Arte.tv, explique cet engouement « La politique est un moteur dramatique et fictionnel exceptionnel, qui fascine autant les auteurs que les téléspectateurs. Mieux encore que le cinéma, la télévision parvient à saisir l'essence de la politique en s'attachant longuement aux tractations politiques, au déroulement des élections ou encore aux jeux de pouvoir entre journalistes, conseillers en communication et hommes politiques. »⁶⁶

A. Les figures du pouvoir : qui parle ?

Cette fascination s'exprime par une révélation des arcanes secrets du pouvoir et surtout par une personnification de celui-ci et une profonde humanisation : il ne s'agit souvent pas seulement des prises de décision politique, mais aussi de la vie des décisionnaires, de leurs sentiments, de leur vie intime,... Et tout cela sert souvent à expliquer, par leur psychologie, la relation de ces hommes et femmes au pouvoir, en même temps qu'à créer des ressorts scénaristiques palpitants. Ce phénomène fait écho à une tendance sociale et médiatique de personnification du pouvoir : les affaires intimes de nos dirigeants politiques sont de plus en plus explicitées et prennent de plus en plus d'importance dans leurs carrières. Si cela est

⁶⁶ HURARD (Oriane) « Les séries politiques entre fiction et réalité », arte.tv, 31 janvier 2012

plutôt nouveau en France, où l'on n'a pas pour tradition de juger une femme ou un homme politique pour son comportement dans sa vie privée, ou du moins que nous oublions vite des erreurs ou inconvenances commises, les Etatsuniens ont largement plus tendance à porter ce jugement, comme en témoigne l'Affaire Monica Lewinski par exemple. Dans notre corpus, l'expression des valeurs que nous avons vue témoigne de la psychologie du personnage, de ses attentes, de sa vision du monde, et cela d'une manière beaucoup plus concrète et empathique que l'expression de décisions simplement stratégiques. Tous les personnages sont dans une quête intime qui va au-delà de la quête politique mais qui s'exprime par celle-ci, ce qui donne à la fantasy toute sa dimension initiatique. Daenerys Taragaryen dans le dernier discours de notre corpus exprime son besoin d'être légitime et d'être estimée avant de s'imposer dans le royaume qui lui revient de droit, Westeros et fait part de ses doutes sur le sujet.

« Comment pourrai-je gouverner sept royaumes si je ne puis contrôler la baie de Serfs ? Pourquoi me ferait-on confiance ? Pourquoi aurait-on envie de me suivre ? »⁶⁷

Daenerys est la souveraine avec les visions les plus modernes de la série et c'est surtout celle qui est en mesure de les réaliser : elle lutte contre l'esclavage des masses et essaie de mettre en place un pouvoir juste, bon et légitime, où le peuple serait heureux et vivrait dans les meilleures conditions. Elle met à l'épreuve ses talents politiques en respectant ses propres valeurs et non un schéma qu'on lui impose et en cela elle se montre créative et progressiste, bien que sa légitimité au pouvoir se repose sur des traditions monarchiques anciennes. C'est elle qui développe la vision la plus claire de ce qu'elle veut mettre en place et qui la questionne de la manière la plus innocente. Les projets politiques contenus dans le Seigneur des Anneaux sont bien plus flous que cela. Cela s'explique également par le format de notre support, étant donné qu'il ne s'agit pas d'une série qui comme le disait Oriane Hurard permet de s'attarder sur le développement des tractations politiques, mais le contexte d'urgence et de gravité de la situation rend le discours moins réfléchi et beaucoup plus engagé d'un point de vue émotionnel. Aragorn comme Theoden utilise les valeurs de la chevalerie traditionnelle : l'art de la guerre, le courage, la loyauté,... mais au long du film, ces deux personnages, présentés

⁶⁷ Annexe 1.9

comme des bons gouvernants, traversent de nombreux doutes sur leur propre personne et leurs capacités à gouverner. L'un parce qu'il pense en être incapable du fait de son passé familial et de sa nature, l'autre parce qu'il se sent appartenir à un autre temps et ne se sent plus capable de bien gouverner. Leurs discours respectifs leur permettent d'affirmer leur autorité politique aux yeux de leurs hommes et de dissiper leurs propres doutes dans l'exaltation du combat : ils sont d'ailleurs tous à l'impératif et appellent à l'accomplissement du devoir et de la loyauté qui leur est due.

Dans L'Épée de vérité, Richard rencontre également des doutes en même temps que ses responsabilités : la série insiste énormément sur les conséquences des choix que les personnages prennent, sur la portée que celles-ci ont sur l'ensemble de la population ; mais ses doutes ne sont jamais formulés en public. Kahlan fait comprendre à Lara à quel point il est dangereux d'imposer aux gens, même s'ils les soutiennent, une façon de vivre et de se battre au prix de leur libre arbitre : ils ne choisissent pas d'obéir par amour, loyauté ou courage, ils le font parce qu'ils y sont forcé par un sortilège, que cela les rendent plus heureux ou plus forts qu'ils ne l'auraient été n'a pas d'importance, car leur engagement perd toute sa valeur. Le choix même qui lance le récit, celui de Richard d'accepter d'incarner le sauveur que la population attend, porte à conséquence : il déclare la rébellion et accepte le soutien de l'ensemble de la population, au point que celle-ci doit faire de nombreux sacrifices⁶⁸. Mais plus que cela, les personnages qui détiennent le pouvoir doivent eux-mêmes faire de grands sacrifice : Richard et Kahlan ne peuvent vivre leur amour, Zeddicus ne peut pas retourner à la paix qu'il souhaite,...

Cette intimité qui rend les personnages humains et permet de provoquer à la fois de la sympathie et de l'empathie de la part du spectateur, sert tout autant à discréditer les personnages qui ne se situent pas du côté du bien. Dans Le Seigneur des Anneaux, le camp adverse se concrétise sous plusieurs visages : celui immatériel de Sauron, incarnant le mal absolu, la volonté de dominer le monde sans partage, d'exercer une force brute et maléfique sur l'ensemble des terres du milieu ; Saroumane, qui est tué avant le dénouement, porte en lui la cupidité, la corruption par l'espoir de gagner du pouvoir et l'opportunisme, dans la mesure où il considère

⁶⁸ Annexe 1.4 : dès la fin du premier épisode, Zeddicus indique même que des gens se sont déjà sacrifiés pour qu'il puisse faire le choix d'être le sourcier

sa place du côté du vainqueur en servant le mal. Quant à Gollum, il est celui qui vacille entre le bien et le mal, rongé par la folie et corrompu par le mal : plusieurs fois, on espère qu'il se retourne vers la nature « humaine » du hobbit qu'il fût, mais la peur et la cupidité le ramène toujours à sa folie et à son côté le plus sombre. Il est la part du mal qui s'ignore, il est aveugle à tous ses actes et ne mesure aucunes des conséquences qu'ils peuvent avoir, parce qu'il ne vit plus que pour posséder l'anneau du pouvoir, alors même qu'il ne souhaite pas s'en servir : il souhaite simplement le garder pour lui seul car il est ce pour quoi il vit. Cette notion de folie est également présente dans des personnages moins franchement orienté vers le mal : l'intendant du Gondor, Denethor, sombre dans la sénilité et fait à cause de cela de très mauvais choix tout en croyant servir le bien du royaume dont il est chargé. Finalement c'est sa folie concupiscente et possessive qui va le conduire à sa propre mort. Le mal est donc représenté sous une forme brutale, inhumaine ou irraisonnée. Cela est plus nuancé dans les autres œuvres de notre corpus. Dans L'Épée de Vérité, le mal est une puissance politique totalitaire, avilissante et injuste, mais le détenteur de ce pouvoir, Darken Rhal, se révèle petit à petit dans son humanité : sa psychologie tordue mais classique dans ce genre de fiction fait de lui un homme qui ne parvient à dépasser les blessures de son enfance, la menace que représentait sur lui le sourcier, ses rapports conflictuels avec son père dont il a hérité le pouvoir et se réfugie dans un exercice absolu du pouvoir. Mais l'ensemble de ses vassaux et de ses sbires ignorent ces raisons personnelles et obéissent aveuglement, sans doute avides de l'autorité que ce statut leur confère : dans la scène de Brennidon, le commandant qui prononce ce discours de propagande se révèle cruel et sans scrupule pour accomplir les volontés de son maître. Toutefois, il n'est pas le seul militaire dont le portrait est rapidement dressé dans la série : dans l'épisode 17, le commandant autour duquel l'épisode s'articule en partie est largement humanisée, il est montré qu'il lutte lui-même pour sauvegarder son propre monde, pour protéger sa famille. Ainsi, il s'entend avec le sourcier car ils parviennent à se comprendre en se connaissant et finissent par s'estimer. C'est cet aspect qui fait de L'Épée de Vérité la production audiovisuelle la plus naïve de notre corpus : même les agents du camp du mal sont humanisés pour être compris et éventuellement être changé, ce qui est une conclusion récurrente dans la série. Richard Cypher, en tant que sourcier, incarne une force pleine d'espérance car il peut provoquer le changement, sans nécessairement utiliser systématiquement la violence ou la force. De la même

manière, le dialogue entre Lara et Kalhan montre un véritable questionnement sur la valeur d'une vie, qu'elle soit celle d'un adversaire ou d'un allié : est-il plus excusable de convertir⁶⁹ un ennemi, de le priver de sa liberté, plutôt que d'user de ce pouvoir sur un allié ? L'enjeu, pour rendre le monde bon et le système politique bienfaisant et stable, est celui de donner à chacun conscience de sa liberté de choix. Il est donc particulièrement polémique de parvenir à cette fin en privant quiconque de liberté.

Dans Game of Thrones, il ne peut y avoir de conclusion si positive : le mal est en fait, non pas un état de fait, mais un résultat de folie ou de peur, l'exagération de certains défauts humains, dans leur pire expression. Tous les choix politiques, qu'ils soient bons ou mauvais, efficaces ou non, sont raisonnés et représentés dans la série. Il s'agit d'un univers calculateur et cruel où les personnages les plus mauvais ne reculent devant aucun scrupule ou presque pour réaliser leur volonté. Tywin Lannister qui est un des personnages les plus puissants et les plus impressionnants de la série, place toujours sa famille et la puissance de celles-ci au centre de tous ses choix. Ses victoires ne sont pas que militaires, puisque Tywin Lannister est sans cesse impliqué dans des revirements de situation. Si cela n'est pas vraiment clairement exposé dans la série, dans le livre de G. R. R Martin il est presque relié de manière évidente au meurtre de son neveu, le Roi Geoffrey, dont il va pourtant accuser son fils Tyrion, tous deux étant des éléments qui selon Tywin, nuise à son clan et à sa vision du monde en le déshonorant. Dans le deuxième extrait de notre corpus tiré de Game of Thrones, un personnage retors est également représenté dans toute sa cruauté et son arrivisme : Lord Petyr ou Littlefinger est un des personnages qui gagne avec le plus d'assurance et de constance de pouvoir. Toutes ses manipulations sont menées avec brio et le laisse à chaque fois inattaquable tant il est habile et persuasif. Mais dans son dialogue avec Lord Varys, la force qui lui est directement opposée par son rôle et par sa condition (un conseiller qui s'est forgé seul et qui exécute dans l'ombre ses propres desseins pour « le bien du royaume »), il assume avec finesse et métaphores ses ambitions et son absence de scrupules pour y parvenir. Il dénonce l'hypocrisie d'un monde qui s'effondre, effondrement dont il compte par ailleurs profiter :

⁶⁹ « Convertir » est le pouvoir dont elles disposent toutes deux en tant qu'inquisitrices et qui leur serre à faire obéir n'importe qui en le touchant et en le faisant entrer dans une véritable dévotion aveugle pour celle qui a exercé le sortilège.

« Littlefinger - ...le royaume ? Savez-vous au moins ce qu'il est ? Le royaume est comme les mille lames des ennemis d'Aegon... Une histoire que nous nous accordons à nous raconter les uns aux autres encore et encore, jusqu'à en oublier que c'est un mensonge.

Lord Varys – Mais que nous resterait-il si d'aventure, nous abandonnions le mensonge ? Le chaos. Un précipice béant attendant de nous engloutir !

Littlefinger – Le chaos n'est pas un précipice... le chaos est une échelle. »⁷⁰

Littlefinger n'est pas déshumanisé et c'est ce qui le rend si menaçant. Il n'est pas mauvais par nature, mais son caractère résulte d'une histoire emplie de déceptions qui le poussent à accomplir ses ambitions sans concéder aucune limite : il est le résultat du système qui est justement sur le déclin, c'est son absence d'importance sociale, sa condition, qui lui coûte le bonheur qu'il convoitait au départ⁷¹. A l'inverse, Danenerys, qui a été éloignée de ce système-là qui a détruit sa famille et l'a privé du statut royal qui devait lui revenir et a échappé à cette corruption. L'idée qu'il ne s'agit pas d'une conséquence de nature ou de celle de la folie comme c'est le cas pour Le Seigneur des Anneaux et dans une certaine mesure pour L'Épée de Vérité, peut donner une vision pessimiste mais elle a la vertu de responsabiliser la société. L'homme n'est ni bon ni mauvais à la naissance, il ne naît pas avec destin immuable qui le modèle pour devenir bon ou mauvais : cela est vrai pour les héros comme pour leurs opposants. Un système social qui fait du pouvoir une finalité semble corrompre ceux qui en sont privés et qui le convoite, mais il permet aussi l'ascension de nouvelles figures du pouvoir et le changement d'un système. La liberté qui règne sur la fantasy est accessible finalement à tous les décisionnaires, quelles que soient leurs ambitions ou leurs desseins. Pour les lecteurs contemporains que nous sommes, qui avons un pouvoir politique par délégation, cela signifie que les choix que nous faisons portent également plus à conséquence qu'on ne pourrait le croire,

⁷⁰ Cf. Annexe 1.8

⁷¹ Petyr Baelish est de longue date amoureux de Catlyn Stark et a été éloigné d'elle car il ne pouvait lui convenir socialement, celle-ci épousant Lord Eddard Stark, seigneur du Nord.

au vu du désintéressement global que rencontre la politique, dans le monde réel, aujourd'hui.

B. Les éléments visuels : symbolisation politique de l'exercice du pouvoir

La personnification des personnages et leur développement psychologique sont largement appuyés et mis en lumière par les décors, les costumes et la scénographie de nos extraits. Leur position dans le décor et leurs attitudes témoignent de leur vision du pouvoir et de la manière dont ils l'exercent. Dans le Seigneur des Anneaux, au vu du contexte des harangues, il n'est pas étonnant que le décor soit entièrement militaire : dans les deux premiers discours de notre corpus, Theoden et Aragorn se tiennent à l'avant de leurs armées. Theoden est au même niveau que les soldats, armé et sur son cheval comme tous les autres. Il est celui qui mène l'attaque et ne se trouve pas protégé et entouré par son armée comme il était pourtant coutume de le faire à l'époque médiévale, où le souverain devait être protégé par au moins un cercle de soldats. Par son attitude, il influence celle de toute son armée. Son discours témoigne tout autant de cela, qui fait référence aux armes, à la force et au courage. Il finit celui-ci par une condamnation de l'ennemi, « A mort », crie-t-il et ses soldats reprennent tous cette exhortation. Le dévouement de l'armée, son unité et sa détermination devant la volonté de son gouvernant exaltent et transcendent chacun des soldats qui va se battre. Cette transe militaire démontre une véritable idéalisation de l'élan militaire quand les guerres modernes sont presque déshumanisées⁷² par leur aspect technique et gargantuesque au vu de l'évolution des armes et des manières de faire la guerre. L'univers de la fantasy repose sur des guerres de corps à corps, d'armes de poing plutôt que d'armes de jet, mettant en scène le fantasme de guerre de courage et de violence, de force et d'agilité militaire. Aragorn durant son discours est quant à lui sur son cheval pour le prononcer quand son armée est à pied ; il est toutefois lui-même à pied au moment de mener l'attaque et se trouve également en tête de l'assaut. Toutes les représentations idéalisées de la guerre que nous venons de voir sont évidemment

⁷²« La guerre : idée, pratique, fantasme », Pierre Lantz, L'Homme e la société, 1993, Volume 107, numéro 1 pp. 29-37

prêtées aux dirigeants, qui en sont l'expression la plus forte et la plus inspirante. Le dirigeant se distingue par sa force, son exemplarité et sa capacité à inspirer son peuple : sa communication induit qu'il se place au même niveau que ses hommes, qu'il ne se place pas au-dessus de la masse. Dans le dernier discours du Seigneur des Anneaux que nous étudions, Theoden se trouve sur les remparts de la forteresse que son armée et lui doivent défendre. Il est en mouvement et proche des hommes à qui ils demandent de lui obéir. Il se révèle être un bon stratège car il connaît le terrain, y circule et s'en imprègne ; ce bon gouvernant et communicant est un chef militaire qui possède toute la science nécessaire au bon accomplissement de ce rôle. Il est au milieu de ses hommes, littéralement.

Dans L'Épée de Vérité, le décor est beaucoup moins imposant et beaucoup moins impressionnant, tout comme le sont les costumes. Richard Cypher est un héros du peuple, il tient ses conciliabules au beau milieu de la nature ou dans des demeures de peu d'ornements dans lesquelles il est accueilli. La simplicité de la langue et la naïveté des scrupules qu'ont les personnages imprègnent un décor fait de nature ou de villages. Le premier extrait que nous étudions est en cela différent, la magie interférant avec un environnement simple et naturel, parce qu'il s'agit d'une scène de consécration du pouvoir ; contrairement à ce que l'on peut voir traditionnellement, le cérémonial est rapide, choisi, surnaturel, et surtout il se passe dans l'intimité d'une toute petite assemblée. Ce héros populaire se révèle petit à petit, son intronisation et son ascension ne sont ni immédiates ni écrasantes. L'affirmation en public de son rôle primordial se déroule à pas de fourmis et très peu, paradoxalement, dans les lieux publics. En tant qu'opposant au pouvoir en place, il est recherché activement par celui-ci, il ne peut donc pas discourir devant une grande assemblée à découvert. Dans la scène à laquelle il ne fait qu'assister sans intervenir, dans le sixième extrait de notre corpus, le pouvoir incarné par le commandant de la garnison de Brennidon se trouve en surplomb de la population, sa communication est écrasante, comme le veulent les canons de la propagande. Toujours dans le respect d'un univers médiéval, il est placé sur une estrade en place publique (qui doit également servir de gibet de temps à autres), en uniforme, ce qui le distingue clairement de la foule. Il fait un discours qui présente l'action tyrannique du pouvoir en place comme un mal nécessaire pour le plus grand bien :

« Ce qui s'est passé ici il y a vingt-trois ans était une tragédie
mais c'était nécessaire pour le bien de tous ! »⁷³

Le pouvoir se présente comme juste et bénéfique, mais cela va être dénoncé par Birgitte, qui prétend être la mère du sourcier (alors qu'elle était la servante de celle-ci), qui est elle placée dans la foule. Elle va finir par entraîner le reste des villageois en démontant le discours du chef de garnison et en mettant en avant l'action du sourcier, qui lui, agit effectivement pour le bien du peuple et pour faire régner la justice. Elle adopte par substitution l'attitude héroïque de Richard en se faisant un moteur et un modèle de l'attitude du reste des villageois. Là encore, elle inspire le courage et la volonté d'agir, se faisant ainsi guide du peuple, au même titre que Richard. Ces scénographies nous permettent de saisir à quel point l'élan politique de la série est démocratique : le rôle de sourcier n'est finalement que le minuscule élément qui entraîne l'effet papillon, il est un déclencheur parce que le peuple a foi en lui et sa manière d'agir. L'élan quasi religieux qui anime la rébellion n'est pas la croyance en un destin ou en une force supérieure, mais en celle selon laquelle l'homme peut prendre en main son avenir et agir pour le modeler. Ce n'est pas du tout le même message que transmet Game of Thrones,

Le peuple est absent de tous les extraits de notre corpus et presque de l'intégralité de la série. Tous les héros viennent d'une caste déjà dominante au début du récit, mais presque aucun héros ne vient réellement du peuple ou de l'environnement lambda de Westeros. Si on a vu que le peuple était tout de même une des préoccupations de Daenerys et qu'elle entretient un rapport très fort avec ses serviteurs qui en viennent (comme Missandei et Ver Gris), elle est un des seuls personnages que l'on voit parler au peuple de manière officielle dans la série. Quand elle préside son conseil dans le neuvième extrait de notre corpus, celui-ci se déroule autour d'une table ronde, où les conseillers sont ainsi au même niveau, ainsi qu'il en est de coutume dans le mythe arthurien ; toutefois Daenerys se tient debout devant ses conseillers et affirme ainsi sa position de décideur. Elle circule au rythme de ses interrogations, cachant parfois son visage aux yeux de ses conseillers qui ne doivent pas douter d'elle. Elle congédie d'ailleurs au milieu de notre extrait deux de ses

⁷³ Annexe 1.6. L'évènement évoqué par le chef de la garnison est le massacre des enfants de Brennidon, faisant suite à la découverte de la prophétie qui disait qu'un enfant naîtrait à Brennidon et qu'il accomplirait le destin du sorcier en tuant le tyran Darken Rahi

conseillers pour se retrouver seule avec celui en qui elle a réellement conscience. Dans l'intimité, elle révèle plus clairement ses doutes, affirme ses intentions et cesse en partie de jouer le rôle qu'elle souhaite se donner, se détache de son image publique. C'est une gouvernante qui questionne ainsi toutes ses décisions et reste attentive aux conseils des gens qui ont l'habitude de l'exercice du pouvoir. C'est une dirigeante qui au fil de la série se révèle et se construit pour aller, en théorie, vers une meilleure attitude et une crédibilité croissante. A l'inverse, le conseil qui se réunit autour de Tywin Lannister est installé autour d'une table rectangulaire, où président à chaque bout Tywin et son fils. La famille Lannister est dominante et la décision n'est prise que selon la discussion qui se fera entre eux, les autres conseillers étant rapidement congédiés. Tywin Lannister ne cède ni ne questionne son pouvoir et son autorité devant personne.

Varys et Littlefinger n'ont a priori aucun pouvoir politique, une illusion qui sera bien vite contredite dans le déroulement de la série, où ses deux hommes de l'ombre se révèlent être à l'origine de maints rebondissements. Dans la scène qui nous intéresse à leur sujet, ils sont tous les deux dans un lieu emblématique du pouvoir, puisqu'il s'agit de la salle du trône de Port-Réal, capitale de Westeros. Lord Varys est au pied de l'espace en hauteur où se trouve le trône de fer, qui donne à la série son nom français, et Littlefinger assis sur un siège modeste à la droite du trône, qu'il contemple. Ces positions des personnages au début de la scène illustre l'avancée des deux personnages ainsi que leurs ambitions : Varys se contente de rester dans l'ombre et au service du pouvoir qu'il estime bien de soutenir, Littlefinger quant à lui se rapproche du pouvoir et aspire à l'atteindre, mais avec patience et sans brutalité. Il l'admet d'ailleurs dans la joute verbale qui l'oppose à Varys :

Varys – Un millier de lames... Arrachées par Aegon aux mains de ses ennemis vaincus, forgées au souffle brûlant de Baleryon la terreur.

Littlefinger – Il n'y a jamais eu mille lames, à peine deux cents je le sais. Je les ai comptées.

Varys – Ah cela ne m'étonne pas de vous... Quelle affreuse vieille chose.

Game of Thrones, par son titre et comme on le voit dans cette scénographie, place le pouvoir politique dans sa concrétisation, c'est-à-dire le trône. Que ce soit les costumes, les décors ou les armes, tous sont des symboles du pouvoir et jouent selon le principe de l'« Imagination » en tant que concept établi par Pascal⁷⁵ : le cérémonial et la symbolique qui entourent les dépositaires du pouvoir contribuent à renforcer leur légitimité. Pascal prend l'exemple du juge, dont le costume assure la légitimité et assure de sa science dans la spécialité qui le concerne. On retrouve l'importance qu'ont les objets dans la représentation du pouvoir dans notre corpus et de manière générale dans les œuvres dont il est extrait : dans Le Seigneur des Anneaux, Aragorn dispose de plusieurs objets qui attestent de son rôle et qui l'expriment. Il porte l'Anneau de Barahir ce qui l'identifie comme le prétendant légitime au trône du Gondor et c'est lorsqu'il porte l'épée de son ancêtre qu'il est officiellement reconnu par l'Armée des Morts qui doit allégeance au souverain du royaume des Hommes. C'est également lorsqu'il accepte de la porter qu'il accepte de remplir le rôle qui lui est échu, il la brandit d'ailleurs dans le combat final qui constitue notre deuxième extrait. L'histoire même du Seigneur des Anneaux se fait autour d'objets du pouvoir : l'Anneau Unique est le calice du pouvoir maléfique de Sauron, il est celui qui lui garantit l'aval qu'il peut avoir sur l'ensemble de l'univers des personnages. Mieux, il est ce qui a permis de duper l'ensemble des gouvernants de la Terre du Milieu car il permettait de contrôler les autres anneaux de pouvoir, confiés à des dirigeants déjà installés au pouvoir. C'est l'attachement à ses objets de convoitise qui fait d'ailleurs sombrer la race des hommes dans la déchéance et la soumission. Dans L'Épée de Vérité, c'est également une matérialisation du pouvoir qui donne son titre à la série et son pouvoir au sourcier. C'est parce qu'il possède cette épée que Richard est reconnu, c'est ce qui assure sa légitimité et son pouvoir, dans la mesure où seul le sourcier peut faire d'elle une épée plus qu'ordinaire et magique. Dans le cas de toutes les œuvres de notre corpus, le pouvoir se reconnaît aux objets que portent ceux qui le détiennent. C'est tout aussi vrai dans ces fictions de fantasy que dans notre réalité, le pouvoir doit être dans la démonstration : on le voit à travers l'histoire, comme on peut le remarquer encore à l'heure actuelle. Le

⁷⁴ Annexe 1.8

⁷⁵ Les Pensées, Pascal, fragment 41

pouvoir a ses lieux et s'entoure de symbolisme : Louis XIV érige le château de Versailles pour en faire une métaphore de son règne en en faisant un monument de grandeur et de raffinement, réunissant prouesses techniques, architecturales et artistiques. Le pouvoir politique français se concrétise dans des lieux symboliques de la capitale du pays, que ce soit le Palais de l'Élysée, l'Assemblée Nationale ou bien même le Quai d'Orsay. Traditionnellement c'est en prenant possession de ces lieux symboliques et emblématiques, qu'une personne prend le pouvoir et l'exerce en toute légitimité. Ces symboliques sont puissantes car c'est en elles que repose l'imaginaire collectif et représentent une sorte d'assentiment pour le gouvernant qui les possède. En revanche, si Pascal assimile cette tendance à l'imagination à une attitude dangereuse, nous n'irons pas aussi loin dans le contexte qui nous préoccupe. Si les objets de pouvoir constituent une légitimité celle-ci n'est pas absolue. Il faut y voir plutôt un indicateur des personnes influentes qu'un fait accompli et éternel. Le trône de fer, que nous voyons vide dans notre corpus, ne le reste pas en permanence, mais il a cependant les allures de siège éjectable et ce dernier constat nous permet de le rendre symptomatique de la crise politique que traverse Westeros. De même, l'épée, Anduril, que porte Aragorn, est forgée par celle de Narsil, la lame de son ancêtre qui a fait sombrer le royaume des hommes en voulant conserver l'Anneau Unique. Lorsque cette épée est reforgée, elle symbolise un état nouveau, fondée sur une histoire ancestrale mais qui n'est toutefois pas le même que celui de cette tradition.

Ces différentes manières de représenter le pouvoir et son exercice, à travers des objets étudiés et loin d'être anodins, sont les témoins d'une certaine vision de la politique qu'ont les différents auteurs des textes de notre corpus. Ils sont témoins d'un besoin de légitimation du pouvoir évidente et l'attitude de tous ces personnages du pouvoir témoigne également du système politique et social qu'ils veulent établir et parfait le portrait de ces gouvernants idéalisés.

C. Des gouvernants idéaux pour un système politique et social utopique

Les différents éléments qui attestent de la politisation possible de ces trois univers nous donnent une lecture possible de l'idéal politique qui y est projeté, d'une certaine interprétation de ce qu'est le pouvoir politique et de la manière dont il est exercé. Ces représentations, profondément influencées par le contexte de leurs auteurs, ne sont bien évidemment pas les mêmes dans les trois œuvres que nous étudions : si l'on retrouve les grands thèmes de la fantasy, le médiévalisme et la magie sont des facteurs communs, ces univers ne sont absolument pas définitifs. Elles sont de plus dépositaires de la portée que nous, en tant que public, nous souhaitons leur donner. Si Tolkien se refusait à toute allégorie ou à tout engagement, nombre des personnes qui se sont intéressées à son travail, comme Stéphane Marsan, affirment qu'on ne peut pas ne pas voir l'analogie entre les Terres du Milieu et l'Europe, ou entre la Grande-Bretagne qu'il rêvait et la Comté. Bien qu'il n'ait pas volontairement destiné son œuvre à cela, cette interprétation plus que plausible et reposant pleinement sur les éléments tangibles de son œuvre montre quelle appropriation a été faite par le public. L'écriture du Seigneur des Anneaux s'achève en 1949 et il s'agit là d'une période où les mentalités sont encore lourdement sous le choc de la Seconde Guerre Mondiale : il est extrêmement difficile, en tant que lecteur, de ne pas avoir une lecture différente à la lumière de ce contexte, quand Tolkien tend à représenter le mal absolu au lendemain d'une guerre idéologique traumatisante. A l'autre extrémité chronologique de notre corpus se trouve Game of Thrones : nous manquons bien trop de recul pour dégager un élément marquant qui puisse influencer la rédaction de l'ouvrage. Cependant, il est évident que la série, comme le livre, se plie à la tendance de la fiction politique, et le succès qu'elle rencontre, absolument phénoménal⁷⁶ avec 14 millions de spectateurs pour son dernier épisode en date, se font l'écho de la pensée moderne qui entoure la politique. Cet enchevêtrement de guerres intestines, de complots, d'hyperstratégie politique correspond à l'hyper médiatisation des figures du pouvoir, de notre curiosité

⁷⁶ DESTOUCHES (Thomas), « Game of Thrones anéantit son record d'audience avec la saison 5 », allocine.fr, 16 juin 2015.

croissante envers un milieu obscur et inaccessible couplée d'une suspicion envers le pouvoir politique qui flirte parfois avec la paranoïa – la théorie du complot n'a jamais tant rencontré de succès que de nos jours au point que naissent des études ou des sites qui lui sont consacrés, comme par exemple l'observatoire du conspirationnisme et des théories du complot⁷⁷. Ainsi, il nous est possible de déceler dans notre corpus une représentation idéalisée de la politique et de voir, dessinés en creux de ces réalisations, les critiques des systèmes contemporains.

On l'a déjà évoqué, la fantasy est souvent taxée d'être réactionnaire, notamment en raison de sa vision idéalisée du système médiéval de son retour à la nature, sorte de résistance au progrès. Cette idée reçue ne peut être entièrement réfutée. Elle peut cependant être plus que largement nuancée : les péripéties décrites dans les œuvres de notre corpus sont celles d'un univers en plein changement, en plein bouleversement et qui n'entend certainement pas revenir aux temps passés. Il se produit dans Le Seigneur des Anneaux, L'Épée de Vérité ou Game of Thrones un changement d'âge dû à l'effondrement du précédent. L'ordre du passé est mis à mal et c'est contre lui que les héros luttent. Ces œuvres ne proposent véritablement aucun retour en arrière qui ne soit voué à l'échec, en revanche, elles mettent en scène les décisions jugées idéales à mettre en œuvre dans ce genre de situations, que l'histoire de notre monde a déjà connues. Ce que proposent ces œuvres, ce sont des alternatives possibles autour de systèmes de valeurs et de types de pouvoirs et de gouvernants. Il faut alors se pencher sur les caractéristiques qui font cette vision du monde et tenter de voir si elles expriment une réalité contemporaine.

Les différents souverains de notre corpus, les détenteurs du pouvoir, qui sont présentés sous leur meilleur jour ont en commun plusieurs valeurs qu'il nous est possible de dégager selon notre raisonnement précédent et les analyses sémiologiques de notre corpus : ils sont fortement humanisés et s'ils ne sont pas exceptionnels de « nature », ils le deviennent ; ils ne sont pourtant pas dénués de raison et font preuve tant de courage que de finesse stratégique ; leur légitimité s'affirme à travers ces compétences et ces qualités mais aussi parce qu'ils ont respecté les traditions ancestrales tout en les transcendant et en leur donnant un sens contemporain ; cette liste de caractéristiques débouche logiquement sur la

⁷⁷ <http://www.conspiracywatch.info/>

dernière : il faut que le détenteur du pouvoir soit exemplaire et inspirant – c'est ce qui fait de lui un héros que la population soutient et porte au pouvoir en toute liberté. Les modèles politiques qui sont proposés sont généralement influencés par une vision démocratique mais ce modèle se réalise toujours à travers un gouvernant, une figure exceptionnelle. Même dans Game of Thrones, où il n'y a pas d'aboutissement politique stable pour l'instant, la crise politique permet l'éclosion de différents modèles de gouvernance, comme en témoigne l'attitude de Daenerys qui souhaite impliquer le peuple dans ses décisions et répondre à ses attentes, quand le pouvoir devait selon son éducation reposer dans les mains d'une caste dominante et intouchable. Son besoin de légitimité met en exergue un système politique proche de l'élection démocratique, puisqu'elle souhaite que le peuple qu'elle gouverne l'approuve et lui fasse confiance. Elle se heurte cependant, et cela n'est pas un fait anodin, à une manière de fonctionner ancestrale auquel les plus puissants tiennent absolument. Elle prend alors conscience que le peuple qu'elle a libéré a besoin d'être guidé pour s'émanciper complètement, se prendre en charge, et ne pas sombrer une fois encore dans le seul système qu'il ait jamais connu. L'idéalisme de Daenerys la conduira d'ailleurs à la défaite de ses premières tentatives.

Ce rôle de guide que l'on retrouve dans toutes les œuvres étudiées est toutefois bien plus complexe dans Game of Thrones car il suppose pour se réaliser un acte de violence au départ : pour installer ce système de manière durable, il faut l'imposer un temps afin qu'il ait le temps de faire ses preuves. De manière générale, c'est la violence et le chaos, la crise, qui conduit à un changement radical du monde dans lequel les personnages évoluent, mais dans Game of Thrones, cette violence émane de l'homme lui-même, contrairement à ce que l'on voit dans Le Seigneur des Anneaux.

Si cela nous semble d'autant plus fascinant à l'heure actuelle, si c'est réellement Game of Thrones qui rencontre le succès le plus total dans notre corpus, c'est bien parce que la série bénéficie d'une double dynamique : celle de l'adhésion du grand public à la fantasy enclenchée par Le Seigneur des Anneaux et celle d'un intérêt pour les mécaniques du pouvoir en même temps que le monde occidental traverse une période de crise économique et sociale (deux domaines que l'on ne peut absolument plus détacher de la politique).

Les analyses qui sont faites de Game of Thrones ne cessent de souligner le nombre de parallèles que l'on peut faire entre les problématiques que nous rencontrons

aujourd'hui et celles qui sont présentes et dans la série et dans les livres : dans un article de Slate.fr⁷⁸, plusieurs liens sont faits entre notre mentalité actuelle et les problématiques soulevées dans Game of Thrones. En particulier, Alex Baptiste Jouvert affirme la représentation très fidèle du pouvoir tel qu'on l'imagine aujourd'hui et montre à quel point Game of Thrones est le reflet du pessimisme politique qui règne aujourd'hui et d'un désamour proche du dégoût : le bien ne triomphe pas encore, le pouvoir est un jeu qui n'a rien à voir avec ce que l'on veut montrer. Les rois qui se succèdent sur le trône de Westeros ne sont que des souverains fantoches, manipulés par les élites économiques, comme Tywin Lannister ou les Tyrell et les stratèges politiques administratifs comme Varys ou Littlefinger. Sur le même sujet, Frédéric Lemaire publie sur rue89 un article faisant un lien entre les principes politiques expliqués par Bourdieu et l'exercice du pouvoir dans Game of Thrones⁷⁹. Il ne s'agit pas là des seules similitudes que l'on peut faire avec une vision moderne de la politique ou des faits sociaux contemporains. Si la fantasy, comme on l'a vu, implique souvent, en particulier la fantasy épique, un retour à la nature, l'écologie dans Game of Thrones est révélatrice d'une préoccupation bien présente aujourd'hui. Le paradigme de départ est quand même que le monde va entrer dans une période d'hiver, un hiver que l'on dit long, sur plusieurs années, et dont on est incapable de prévoir la fin avant qu'elle n'arrive. Cet hiver, qui est aussi une nuit permanente, nécessite une unité de la population qui de ce fait serait prospère et pourrait produire suffisamment de réserves vitales pour tenir. Il faut préparer les populations à subir ce phénomène écologique, d'autant plus que l'hiver apporte avec lui son lot de créatures menaçantes et monstrueuses. Pourtant, ce souci qui était la priorité d'Eddard Stark et qui devrait être la préoccupation première de la population et de ses dirigeants, s'efface devant l'instabilité politique et les intérêts personnels de chacun. Seuls les peuples du Nord s'intéressent à ce changement, jusqu'à ce qu'ils sombrent aussi dans la guerre. C'est au Mur qui borde la frontière au nord du Royaume que se trouvent ceux qui ont conscience de la situation, dont fait partie l'un des héros, Jon Snow, qui en sera par ailleurs le gouverneur. Son prédécesseur a tenté d'alerter les gens de pouvoir sur la gravité de la situation et demandé des troupes pour défendre le mur des créatures de plus en

⁷⁸ JOUBERT (Alex Baptiste), « Game of Thrones, un manuel de science politique », slate.fr, 7 avril 2014

⁷⁹ LEMAIRE (Frédéric), « Comment Bourdieu éclaire « Game of Thrones » (et vice versa) », rue89.nouvelobs.com, 27 octobre 2013

plus monstrueuses qui l'attaquent, ceux qui détiennent le pouvoir se refusent à gaspiller de l'argent et de l'énergie quand les luttes politiques engagent toutes leurs ressources. Seul Stannis Baratheon, un des prétendants au trône, s'intéresse à cette menace écologique, mais il semble qu'il meurt à la fin de la cinquième saison. Il est impossible de dissocier l'importance de cette catastrophe écologique de la réalité qui nous concerne. C'est une parabole extrêmement sévère, quoique relativement juste, de la manière dont est traitée la question écologique par ceux qui pourraient tenter de la régler, de la même manière que dans Le Seigneur des Anneaux, on trouve une allégorie de l'industrialisation excessive au prix de la destruction de la nature⁸⁰.

La magie qui peuple le monde de la fantasy est profondément liée à la nature : c'est un avantage lié à la nature de celui qui le possède, comme les dragons sont liés à Daenerys grâce à son sang, comme Brandon Stark possède un don ancestral de vision, comme Gandalf est par nature magicien, comme Kahlan ou Zeddicus sont élus par ces forces naturelles incroyablement puissantes. Cette force naturelle qui s'oppose aux progrès techniques des armes est un fantôme bien facile pour représenter une solution simple à un grand nombre de problème. Mais comme les armes, elle est avant tout un outil qui doit être utilisée avec justice et la plupart du temps parcimonie. Elle est une réalisation de tous les possibles mais qui pèse rarement dans la balance de la décision politique : elle constitue un avantage mais celui-ci n'est pas décisif quel que soit le camp dans lequel il se situe. Les décisions politiques telles qu'elles sont prises dans notre corpus ne prennent en compte aucun fait irrationnel ou magique et elle n'est jamais fantaisiste. Ce qui finit par vaincre et triompher, c'est l'Homme.

Nous sommes en mesure de valider notre dernière hypothèse et même de lui faire dépasser le cadre simple des discours : l'univers de la fantasy sert de prétexte, certes plaisant, à la description d'une vision idéalisée de la politique en général. Il nous est proposé, de manière complètement libre car les limites de l'imagination sont sans cesse repoussées et l'univers semble tout à fait éloigné de celui dans lequel nous vivons à l'heure actuelle, une palette riche en valeurs, en idéologies, en point de vue et en perspectives. Malgré le pessimisme qui ressort de Game of Thrones,

⁸⁰ Saroumane ordonne de détruire la forêt afin de gagner de la place et d'alimenter ses forges. C'est cette forêt, qui s'avère vivante, qui va d'ailleurs combattre contre lui et causer sa perte.

qui est symptomatique d'un réel questionnement politique, il faut toutefois noter qu'il s'agit d'une œuvre inachevée ; si elle respecte entièrement les codes de la fantasy, Game of Thrones devrait proposer un *happy end*, dont il est bien difficile aujourd'hui de dessiner les contours étant donnée l'imprévisibilité des évènements. La fantasy est aussi une littérature et un genre de l'idéalisation parce qu'il s'agit d'un genre tourné vers l'avenir, qui propose et construit des idéaux au même titre que les utopies ou les mythes. Cette littérature de l'imaginaire est un défouloir à idées que l'on pense irréalisables mais qui dans leur réalisation artistique prennent des allures d'accessibilité tentante. Comment alors ne pas faire de lecture politique dans un genre où tout est enjeu de guerre et de pouvoir ? En faisant cette lecture, on ne peut alors pas s'arrêter à un constat, la fantasy est un genre de proposition dans tous les domaines qu'elle traite.

CONCLUSION

L'ensemble des analyses développées dans ce mémoire et des différentes références utilisées nous a permis de mettre à l'épreuve nos hypothèses de départ. Nous sommes donc en mesure de nuancer notre toute première hypothèse : la fantasy s'appuie indéniablement sur les mécanismes du mythe, notamment grâce à son usage de l'allégorie ou de la parabole. Toutefois, si le mythe se targue de fournir une explication de l'ensemble des phénomènes qui composent notre réalité, la fantasy n'en fait pas sa finalité : bien moins qu'une explication, la fantasy permet plutôt à son auteur et à son lecteur de dresser un diagnostic de la situation qui leur est contemporaine et d'explicitier les opinions répandues lors de la lecture, de l'écriture ou de la réalisation des différentes œuvres de notre corpus. Cette conclusion est largement corroborée par le succès grandissant de la fantasy qui montre qu'elle fait écho à une réalité dans laquelle les spectateurs se retrouvent. Notre corpus se fait donc la parabole d'une vision moderne de la politique et de sa communication, à travers le biais de discours présentant les gouvernants tantôt en public, tantôt dans l'intimité. Le fait que notre corpus soit extrait d'une matière audiovisuelle appuie d'autant plus sa dimension de diagnostic, ainsi qu'en atteste le point de vue de la spécialiste Annie Goldmann : « Le cinéma en tant qu'œuvre culturelle n'est pas le reflet pur et simple de la réalité mais en fait partie ; il est l'expression d'une certaine problématique perçue à l'occasion de cette réalité, en même temps il provoque une prise de conscience des individus et par là-même, un changement dans la réalité et, par suite, du cinéma lui-même. »⁸¹

La validation de notre seconde hypothèse nous permet de justifier la lecture politique de notre corpus et de dresser un portrait symptomatique de la politique moderne ; en effet, le contexte de guerre et de chaos permet de poster la politique au premier plan des récits et des interprétations. Les situations extrêmes auxquelles sont confrontés nos personnages, qui sont tous dépositaires d'un pouvoir politique (qu'il passe par un poids économique, militaire ou symbolique), les poussent à prendre des décisions qui ont des répercussions sur la vie des populations qu'ils gouvernent. Le contexte de guerre permet une accélération de la temporalité politique traditionnelle et une

⁸¹ GOLDMANN (Annie), « Quelques problèmes de sociologie du cinéma », *Sociologie et société*, Montréal, Presses universitaires de Montréal, vol 8, n°1, avril 1976, p.246

accentuation de ce qui caractérise le pouvoir : la capacité à faire des choix et la nécessité de les assumer. Les discours de guerre permettent d'exacerber les choix rhétoriques qui expriment le ciment d'une nation : la communication politique se fait le calice des valeurs prônées par le gouvernement (et éventuellement son gouvernement) et les discours mènent en avant l'aspect visionnaire et exemplaire de celui-ci.

De ces différents constats découle la validation de notre ultime hypothèse : les trois types de discours que nous avons étudiés, à savoir la harangue, le discours en conseil restreint et le discours autour du sacrifice et de sa justification, permettent de construire un portrait global des représentations de la décision politique et du contexte dans laquelle elle est prise. A la lumière de nos deux précédentes hypothèses, il est également particulièrement intéressant d'observer l'évolution chronologique de ces représentations. Tolkien, et avec lui Peter Jackson, propose l'image d'un pouvoir décisionnaire fort, guerrier, noble et courageux ; Terry Goodkind et Sam Raimi expose un pouvoir politique qui vient du peuple, qui est par essence bon. Toutefois dans le cas de L'Épée de Vérité, on ne peut pas ne pas mentionner la différence de succès entre le livre et son adaptation, et si l'on se fie à l'avis des spectateurs sur Allociné par exemple, on peut expliquer en partie ce manque de succès par le décalage énorme entre les livres et les trames scénaristiques de la série. Il est également possible de convenir que la série manque de modernité et ne correspond plus aux idéaux politiques actuels, d'autant plus qu'elle semble appuyer les traits de la fantasy qui agacent, en particulier son côté naïf et enfantin. Le cas de Game of Thrones est sans aucun doute le plus emblématique de notre corpus, à plus forte raison que c'est le plus récent et chronologiquement le plus proche de nous : les enjeux politiques sont plus fins, plus complexes et on voit surgir des problématiques qui n'avaient pas cours avant, comme le lobbying par exemple, ou la nécessité pour avoir une place politique d'avoir un pouvoir économique.

Mais toutes ces œuvres ont cela dit un point commun incontestable : elles mettent en scène le pouvoir dans son intimité, dans son humanité. A cet égard, on voit clairement se dessiner la tendance au storytelling en matière de communication politique et de représentation du pouvoir. L'exercice du pouvoir est pensé dans une existence humaine et non dans un mandat : le pouvoir est incarné et humanisé, il se définit selon l'être humain qui le détient, il est raconté.

Nous sommes parvenus à rendre les univers de la fantasy moins lointain que ce que leur paradigme semble suggérer. Sous couvert de médiévalisme, sous couvert de légendes et de merveilleux, et malgré de nombreux préjugés qui lui ont valu le rang de sous genre, d'art moralisateur, réactionnaire ou enfantin, la fantasy parvient à s'imposer comme une littérature et un genre à part entière, qui a atteint sa maturité. En termes de politique et de communication politique et publique, la fantasy propose de conter des destins mais aussi des manières d'utiliser le pouvoir et de le présenter ; dans Game of Thrones, on voit clairement l'évolution de l'image de la politique, où le pouvoir se décentralise et se fait plus dans l'ombre que devant les citoyens ou les sujets. Des personnages comme Littlefinger ou Varys, deux personnages de l'ombre qui ont pourtant un réel impact, donne à la politique une toute autre couleur que celle donnée par Aragorn ou Theoden ; pourtant, Le Seigneur des Anneaux n'est certainement pas exempt de modernité : ces deux hommes politiques ont l'air de surhommes et leur histoire n'est pas si différente que les histoires politiques sur lesquelles on peut encore disserter aujourd'hui. L'image de certains hommes politiques, quelles que soient les polémiques qui les entourent, sont toujours proche de cette sorte de storytelling. Poutine, par exemple, prône cette image d'homme exceptionnel, d'un chef de guerre fort.

Le contexte dans lequel nous évoluons actuellement permet autant d'histoires politiques que celles développées dans la fantasy. De l'homme normal, comme le revendiquait Hollande lors de sa campagne aux présidentielles de 2012, à l'homme exceptionnel taillé pour le pouvoir comme Poutine, en passant par celui qu'on n'attendait pas, comme Obama, un éventail de personnalités est dépeint tant dans la communication politique réel que dans le corpus que nous avons étudié.

Au-delà de l'histoire de chaque homme politique, les différents constats faits dans ce mémoire nous montrent un processus décisionnaire complètement fantasmé, une tendance que nous retrouvons dans la réalité, où le dilemme politique est devenu un objet médiatique ; entre contraintes publiques, intérêts personnels et convictions, les hommes et femmes politiques sont tiraillés pour prendre n'importe quelle décision, ou à peu près, du moins dans notre imagination.

A la lumière de notre mémoire, il nous est possible d'extraire quelques tendances contemporaines dans la représentation politique ; par exemple, la fascination qu'exerce Game of Thrones témoigne d'une vision de la sphère politique comme celle d'un jeu de stratégie où l'on admire autant les personnages en qui on croit que

ceux qui savent le mieux jouer. Cependant, l'outil politique que constitue la fantasy est à double tranchant : s'il ravive l'intérêt pour la politique, elle a tendance à la dédramatiser et à la mettre à distance. Comme tout divertissement qui prétend être un apprentissage ou au moins une initiation à un domaine particulier, elle n'est pas dénuée de risques ; à l'instar de la tendance du *serious game*, jeu de rôle politique et stratégique, qui sensibilise le grand public aux enjeux sociaux et politiques, son utilisation dépend de son utilisateur, tout comme l'interprétation d'un message dépend autant de celui qui l'émet que de celui qui le reçoit⁸². Si ce genre de démocratisation des enjeux politiques a très certainement du bon, ne serait-ce que parce que celle-ci permet d'éveiller l'intérêt des citoyens pour la chose publique et politique, elle ne doit pas pour autant éloigner ces citoyens de leur pouvoir premier en démocratie : leur décision passe avant tout par leur vote et le transfert de leur pouvoir par le processus de représentation. Il est particulièrement paradoxal et révélateur que parallèlement à cet intérêt pour la fiction politique, les chiffres de l'abstention soit toujours aussi effarants⁸³ ; on peut trouver différentes explications à ce fait, mais il ne nous appartient pas de trancher et ce n'est pas ici notre sujet. Toutefois, nous ne pouvons que souligner l'importance des fictions politiques dans l'éclosion de l'engagement politique populaire, au moins à titre d'introduction, que celles-ci soient de la fantasy ou pas.

⁸² « Clim Way Paris », par exemple, mis en place à l'occasion de la COP 21

⁸³ Cf. tableau participation/abstention sur France-politique.fr. Url : <http://www.france-politique.fr/participation-abstention.htm>

BIBLIOGRAPHIE

Emissions Radio/TV

REBEIHI (Ali), Pop Fiction, Episode n°16 « Game of Thrones, Le Hobbit, pourquoi la fantasy cartonne ? », diffusée le 13 décembre 2014

PIVOT (Bernard), LEVI-STRAUSS (Claude), « Claude Levi Strauss définit les mythes », Images d'archive INA, 4 mai 1984

Articles

AMOSSY (Ruth), KOREN (Roselyne), « Argumentation et discours politique », Mots. Les langages du politique [En ligne], 94 | 2010, mis en ligne le 17 décembre 2012

COULOUBARITSIS (Lambros), « Mythe et religion : une alliance de raison », Kernos [En ligne], 1 | 1988, mis en ligne le 31 janvier 2011, consulté le 13 octobre 2012.

URL : <http://kernos.revues.org/99> ; DOI : 10.4000/kernos.99

DESTOUCHES (Thomas), « Game of Thrones anéantit son record d'audience avec la saison 5 », allocine.fr, 16 juin 2015. url :

http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18643650.html

HASSNER (Pierre), « Les concepts de guerre et de paix chez Kant », Revue française de science politique, Volume 11, n°3, 1961

HURARD (Oriane) « Les séries politiques entre fiction et réalité », arte.tv, 31 janvier 2012

JOUBERT (Alex Baptiste), « Game of Thrones, un manuel de science politique », slate.fr, 7 avril 2014 [en ligne] url : <http://www.slate.fr/tribune/85651/game-thrones-manuel-science-politique>

LEMAIRE (Frédéric), « Comment Bourdieu éclaire « Game of Thrones » (et vice versa) », rue89.nouvelobs.com, 27 octobre 2013, [en ligne], url :

<http://rue89.nouvelobs.com/2013/10/27/comment-bourdieu-eclaire-game-of-thrones-vice-versa-246952>

SAVON (Hervé), « EXÉGÈSE ALLÉGORIQUE », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 2 septembre 2015. URL :

<http://www.universalis.fr/encyclopedie/exegese-allegorique/>

TREMBLAIS (Jean-Louis), « *Game of Thrones* : le nouveau culte », [lefigaro.fr](http://www.lefigaro.fr), 20 juin 2014. URL : <http://www.lefigaro.fr/culture/2014/06/20/03004-20140620ARTFIG00107-game-of-thrones-le-nouveau-culte.php>

Ouvrages théoriques

BAILLY (Alain), *Abrégé du dictionnaire grec français*, Hachette, 1901

BARTHES (Roland), « L'effet de réel », *in Communications*, Volume 11, n°1, 1968

BAUDOU (Jacques), « La Fantasy », *Que sais-je*, 3744, Presse universitaires de France, 2005.

BELL (David), CREPIN (Annie), DREVILLON (Hervé), FORCADE (Olivier), GAINOT (Bernard) « Autour de la guerre totale », *Annales historiques de la Révolution française*, 366, 2011

BUTOR (Michel), « La Balance des fées », *Cahiers du Sud*, numéro 324, 1954

CARLIER (Christophe), GRITON-ROTTERDAM (Nathalie), « Des mythes aux mythologies », *Ellipses poche*, 2014

GAINOT (Bernard), « Jean-Yves Guiomar, L'invention de la guerre totale, XVIIIe–XXesiècle », *Annales historiques de la Révolution française*, 343, 2006

GOLDMANN (Annie), « Quelques problèmes de sociologie du cinéma », *Sociologie et société*, Montréal, Presses universitaires de Montréal, vol 8, n°1, avril 1976

GUERNIER (Marie-Cécile), « La fantasy, nouveau genre ou phénomène éditorial ? », *Lire au lycée professionnel*, 2007, n°55.

- HERMOGENE, « L'Art Rhétorique », L'âge d'homme, édition de 1996, p.27
- JAWORSKI (Jean-Philippe), « La Fantasy, une littérature vaine ? », Revue de l'association des bibliothécaires de France, n°69, 2013
- LALANDE (André), « Vocabulaire technique et Critique de la philosophie », Presses Universitaires de France, 1926, édition de 2006
- ROUTISSEAU (Marie-Hélène), « La Fantasy, Le tour d'un genre : les « classiques » de la fantasy britannique », Revue Lectures jeunes, n°138, juin 2011
- PASCAL (Blaise), « Les Pensées », Lafuma, Classiques de Poche, 2000
- PEPIN (Jean), « Mythe et allégorie. Les origines grecques et les contestations judéo-chrétiennes. » Nouvelle édition revue et augmentée, Paris, Études augustinienes, 1976
- RUAUD (André-François), « Liminaire du Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux », Les Moutons électriques, 2004.
- SARTRE (Jean-Paul), « L'existentialisme est un humanisme », Paris, Gallimard, 1998
- SARTRE (Jean-Paul), *L'être et le néant, essai d'ontologie phénoménologique*, Paris, Gallimard, 1943
- SOREL (Georges), « Réflexions sur la violence », Quartier Libre, 1907
- SUN TZU, « L'art de la guerre », Mille et une nuits, réédition de 2000
- WINDLING (Terri), préface à « The Year's Best Fantasy and Horror », St. Martin Press, vol.1, 1987
- Grand Larousse Encyclopédique, Librairie Larousse, 1963, réédition de 1975, tome 7 & 4

Corpus

BENIOFF (David), MARTIN (Georges R. R.), WEISS (Daniel B.), « Game of Thrones », 2011 - ...

JACKSON (Peter), « La communauté de l'Anneau », 2001

JACKSON (Peter), « Les deux tours », 2002

JACKSON (Peter), « Le retour du roi », 2003

RAIMI (Sam), « L'Épée de Vérité », 2008

ANNEXES

Annexe 1 : Scripts

Les pages 75 à 85 ont été retirées de la version diffusée en ligne.

Annexe 2 : Résumé des intrigues

Le Seigneur des Anneaux, L'Épée de Vérité et Game of Thrones, appartiennent tous trois au genre de la fantasy épique. Ce facteur commun ne suffit pas cependant à faire de ces trois œuvres des réalisations semblables, tant dans leur œuvre d'origine, les livres, que dans leur expression cinématographique. Afin de comprendre la pertinence de ces différences et l'importance des scènes choisies dans notre corpus, il nous faut, en guise d'introduction, en éclaircir le contexte et dresser un rapide résumé des différentes intrigues qui se nouent dans ces trois œuvres.

Dans Le Seigneur des Anneaux, l'univers décrit par Tolkien et mis en image par Peter Jackson est principalement la Terre du Milieu ; espace géographique partagée entre différentes races typiques de la fantasy, les elfes, les nains, les hommes mais aussi les hobbits⁸⁴, peuple discret et inventé par Tolkien, ce monde est menacé par une expression du mal et de la magie noire nommée Sauron, qui se trouve dans le Mordor à l'est des terres menacées.



⁸⁴ Les hobbits sont des êtres physiquement proches des Hommes, bien qu'ils soient beaucoup plus petits, « pas plus grands qu'un enfant ».

⁸⁵ Une des représentations de la Terre du Milieu, extraite du blog spacefiction.wordpress.com

Sauron n'est pas une menace nouvelle, puisque dans l'Histoire mise en place par Tolkien, il a été vaincu une première fois, trois mille ans avant le Seigneur des Anneaux, alors qu'il avait tenté de duper l'ensemble des peuples de la Terre du Milieu par la distribution d'anneaux de pouvoir qui étaient en réalité soumis à la volonté de l'Anneau Unique, que Sauron possède. Or, lorsque Sauron est défait une première fois par Isildur, roi du Gondor, le royaume des Hommes, ce dernier refuse de détruire l'Anneau Unique, attiré par son pouvoir et l'envie irrésistible de le posséder. Cette erreur lui coûtera la vie et est à l'origine des intrigues de la trilogie du Seigneur des Anneaux : si l'Anneau n'est pas détruit, Sauron ne l'est pas non plus. Il faut nous attarder sur les caractéristiques de cet Anneau Unique qui est au centre de l'œuvre : forgé dans la montagne du destin par Sauron qui en est le seul maître, il est l'artefact magique le plus puissant des romans et le plus maléfique. Doté d'une volonté propre qui le ramène sans cesse à son maître, il trahit tous ses porteurs temporaires en les corrompant. La plupart des personnages qui vont avoir l'occasion de le porter vont être complètement changés par l'Anneau qui exerce un besoin irrésistible de possession : l'expression la plus extrême de cette folie qu'il engendre est celle que l'on retrouve dans Gollum.

En effet, une fois que l'Anneau s'échappe des mains d'Isildur, il est perdu un certain temps avant d'être trouvé par Smeagol, un hobbit qui sera entièrement corrompu par son pouvoir jusqu'à tomber dans un espèce d'état schizophrène : Smeagol disparaît au profit d'une créature nommée Gollum, pan de sa personnalité entièrement tourné vers l'Anneau. Gollum n'a qu'un seul objectif, garder l'Anneau. Cependant, dans Le Hobbit, première œuvre de Tolkien, roman destinée à la jeunesse beaucoup plus léger que Le Seigneur des Anneaux, mais qui constitue une genèse à celui-ci, l'Anneau Unique passe aux mains de Bilbon Sacquet, hobbit de la Comté. Les hobbits sont des êtres chers aux yeux de Tolkien, il leur consacre d'ailleurs le premier chapitre du Seigneur des Anneaux, « Concerning Hobbits » et sont au centre de l'intrigue. Peuple paisible, qui vit essentiellement pour la bonne chère, la bière et l'herbe à pipe, ils sont politiquement en dehors du reste de la Terre du Milieu. En effet, ils ne disposent d'aucun anneau de pouvoir et ne sont d'ailleurs pas connus de l'ensemble de la population de l'univers de Tolkien. Pourtant, ils vont assurer un rôle déterminant dans la résolution de l'intrigue du Seigneur des Anneaux. En effet, l'Anneau Unique que Bilbon garde pendant de longues années (durée variable selon les livres et les films) avant de le léguer à son descendant, Frodon Sacquet, qu'il a

plus ou moins adopté après la mort de ses parents. Dans l'adaptation cinématographique qui nous concerne ici plus que les romans dont elle est inspirée, l'intrigue s'emballe au moment où Gandalf, magicien et mentor, figure de pouvoir et de sagesse, comprend que Bilbon est en possession d'un anneau de pouvoir. Il le force à le donner à Frodon avant qu'il ne s'en aille pour Fondcombe, un des berceaux du pouvoir des elfes. Frodon le conserve caché jusqu'à ce que Gandalf parvienne à déterminer la nature exacte de l'anneau. Le magicien comprend qu'il s'agit de l'Anneau Unique de Sauron. Suite à ses différents faits, Frodon va finalement se retrouver chargé de détruire cet anneau : pour cela il n'existe qu'un seul moyen, le lancer dans les flammes de la Montagne du Destin où il a été forgé, dans le Mordor, fief de Sauron et de son armée. Pour accomplir cette quête, Frodon dispose au départ d'un groupe d'alliés : la communauté de l'Anneau, composée d'Aragorn, héritier d'Isildur, Legolas, un prince des elfes, Gimli, seigneur nain, Gandalf, Boromir, fils de l'intendant du Gondor, et de trois hobbits qui accompagnent Frodon dès le début de son voyage, Sam, Merry et Pippin. Cette communauté est cependant éclatée dès la fin du premier opus, Frodon et Sam partent seuls vers le Mordor, Pippin et Merry se font enlevés par une troupe d'Orques qui pensent que l'un d'eux possède l'Anneau, Boromir meurt, Gandalf disparaît également, Aragorn, Gimli et Legolas partent à la rescousse de Merry et Pippin.

Frodon et Sam trouvent finalement un guide en Gollum qui finit par les trahir après quelques revirements de sa complexe personnalité. Frodon résiste au départ au pouvoir de l'Anneau, mais sa volonté vacille peu à peu jusqu'à le corrompre. Sam, qui porte brièvement l'Anneau est le seul porteur qui ne sera jamais changé par celui-ci, c'est peut-être la figure la plus heureuse du Seigneur des Anneaux, mais il sera impuissant lorsque Frodon décide finalement de garder l'Anneau pour lui. Cependant, c'est un combat entre Gollum et Frodon qui conduit finalement à la destruction de l'Anneau et de Gollum. Sauron, qui est représenté sous la forme d'un grand œil « nimbé de flammes » en haut d'une tour qui domine le Mordor est donc finalement vaincu.

Aragorn devient roi du Gondor et accepte finalement le destin que lui promet son ascendance, après avoir combattu les orques et autres créatures maléfiques qui disparaissent en même temps que Sauron.

Gandalf, qui revient dans le deuxième opus, part à la fin de la trilogie en compagnie de Frodon et des derniers elfes présents sur la Terre du Milieu vers les terres éternelles, ce qui en scelle le changement d'âge.

Pour l'Épée de Vérité, la série télévisée est relativement différente de l'œuvre dont elle est extraite, c'est donc de celle-ci que nous allons faire un résumé. L'espace géographique de L'Épée de Vérité est divisée en deux parties pour ce qui nous intéresse, la Terre d'Ouest et les Contrées du Milieu ; une frontière magique en théorie infranchissable se dresse entre ces deux régions. Richard Cypher, le héros de cette épopée se trouve initialement dans la Terre d'Ouest où il est garde forestier. Dès le premier épisode, il sauve une mystérieuse jeune femme, Kahlan, poursuivie par des soldats des Contrées du Milieu. Kahlan appartient à l'ordre des Inquisitrices, une sororité de femmes dépositaires de pouvoirs magiques spécifiques : elles ont un rôle social de juge, car elles sont capables de distinguer le vrai du faux et résolvent ainsi les conflits qui opposent les citoyens, mais leur principal pouvoir réside dans leur touché qui leur permet de « convertir » n'importe quel homme ou femme : ceux qui subissent ce pouvoir perdent leur libre arbitre au profit d'une entière dévotion envers l'inquisitrice qui les a converti et lui obéissent en tout point, même lorsqu'il s'agit de mettre leur vie en péril. Kahlan, qui a franchi la frontière grâce à ses pouvoirs magiques, est à la recherche du sourcier, qui est au centre d'une prophétie : celle-ci indique que seul le sourcier a le pouvoir de défaire Darken Rahl, le sombre et très puissant tyran qui règne sur les Terres d'Ouest. C'est grâce au sorcier de premier ordre Zeddicus Zul'Zorander que Kahlan comprend que Richard est l'élu de cette prophétie. Le premier épisode de la série consiste à faire accepter à Richard le rôle qui lui est échu : s'il n'accepte pas lui-même de devenir sourcier, la prophétie ne peut se réaliser. Aidé de Zedd et Kahlan, Richard doit accomplir son destin et tuer Darken Rahl à l'aide de l'Épée de Vérité, dont lui seul peut révéler le pouvoir. Quand elle n'est pas entre ses mains, cette épée est semblable au reste des armes. Le sourcier doit faire face aux forces maléfiques et à l'armée au service de Darken Rahl afin de finalement atteindre ce dernier qui mène une véritable traque contre lui. Richard Cypher est par nature un héros populaire, porté par une résistance qui se développe tout au long de la série et l'aide à de nombreuses reprises. Contrairement au Seigneur des Anneaux ou Game of Thrones, la série se construit autour

d'épisodes qui contiennent en eux-mêmes une petite quête qui permet d'aborder différents sujets tels que le bien et le mal, le pouvoir populaire opposé au pouvoir tyrannique et propagandaire, l'amour et le sens du sacrifice, la liberté de choisir, le libre arbitre, etc. C'est en partie cette construction qui a sans doute fait de cette série l'œuvre la moins populaire de notre corpus.

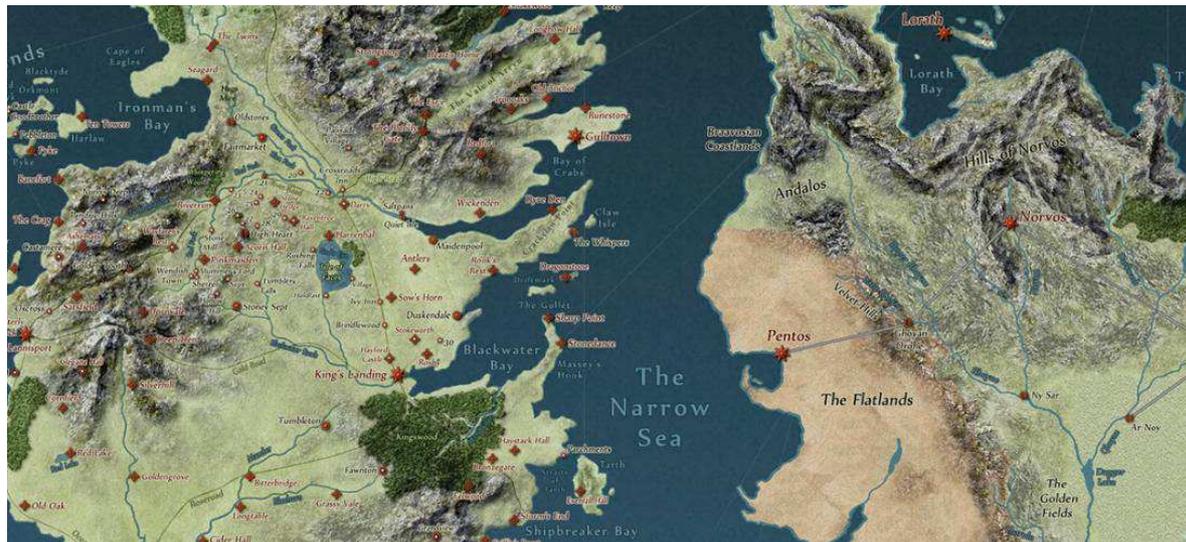
Tout au long de la série, le thème le plus récurrent est celui du dilemme et du sacrifice : Richard doit sans cesse faire des choix ardu, dont l'exemple le plus suivi et le plus important est celui de son sacrifice de l'amour qu'il porte à Kahlan. En effet, s'il devient un amant d'une inquisitrice, celle-ci le converti obligatoirement et lui fait ainsi perdre son libre arbitre. Selon cette hypothèse, Richard perdrait donc sa personnalité et sa nature profonde, ce qui l'empêcherait de se réaliser en tant que sourcier et annulerait complètement sa quête. Mais de manière générale, la force du sourcier réside en cela qu'il fait rarement le choix qu'on attend de lui : il se refuse généralement à sacrifier des vies pour le bien de sa quête et parvient toujours à parvenir à ses fins tout en préservant son propre système de valeurs : à maintes reprises, il s'oppose à l'avis de Zedd et de Kahlan en revenant sur ses pas pour sauver ceux qui le soutiennent.

Richard Cypher parvient finalement à défaire Darken Rahl, mais au fil de l'intrigue des ressorts complexes se déploient, en particulier pour ce qui concerne son ascendance, puisqu'on apprend qu'il est en réalité le demi-frère du tyran, étant un des enfants illégitimes du père de Darken Rahl. Bien qu'il soit un héros populaire à qui l'on prête au départ des origines relativement modestes, il s'avère finalement que son sang royal le destine en fait au pouvoir depuis le départ. D'autre part, on apprend qu'il est également le petit-fils de Zeddicus Zoul'Zorander, ce qui nuance d'autant plus l'existentialisme que suppose sa condition de départ.

Malgré l'impopularité de la série, qui dispose néanmoins d'une fan-base engagée, cette première saison permet de mettre en exergue des thèmes récurrent de la fantasy dans sa lecture moderne, notamment dans le flou des frontières entre le bien et le mal.

L'intrigue de Game of Thrones est probablement la plus complexe et la plus difficile à résumer de manière exhaustive, nous nous contenterons donc, dans un souci de clarté et de compréhension pour le spectateur néophyte, de dresser les principaux éléments de l'intrigue sans rentrer dans les détails. L'histoire se déroule

dans un univers dont la géographie est plus complexe encore que celle du Seigneur des Anneaux



86

Dès le départ, les péripéties se déroulent dans deux aires géographiques bien distinctes : Westeros est le continent qui se situe à l'ouest de la carte et Essos celui qui se situe à l'Est.

Westeros reste au départ l'espace le plus décrit et où se passent l'essentiel des intrigues : univers plongé dans une instabilité politique, Game of Thrones s'ouvre sur la nécessité pour Robert Baratheon, alors roi de ce régime féodal, de parvenir à se maintenir au pouvoir. Il sollicite pour cela Eddard Stark, Seigneur du Nord, celui-là même qui l'a aidé à conquérir le pouvoir, dix-sept ans plus tôt. En effet, ils ont renversé le roi d'alors, Aerys Targaryen, surnommé le « Roi fou » grâce à leurs conquêtes militaires. Cependant, Robert Baratheon n'a pas le soutien complet et acquis de la population, pas plus que celui de toutes les maisons qui se partagent le pouvoir à Westeros, car s'il est dépositaire d'une légitimité militaire, il ne dispose pas de la légitimité de sang inhérente à la grande majorité des monarchies. Ce pouvoir contesté permet à de nombreux personnages puissants de tenter de s'approcher du pouvoir voire de tenter de s'en emparer. En effet, Robert Baratheon est tué dans la première saison grâce aux manigances de sa propre femme, Cersei, issue d'une des très grandes maisons de Westeros, la maison Lannister. A la mort de Robert, les luttes pour le pouvoir se cristallisent autour de la question de la succession : normalement, le pouvoir devrait revenir à son fils aîné Joffrey Baratheon, enfant gâté,

⁸⁶ Capture de la carte interactive créée par un fan. Source : <http://www.sermountaingoat.co.uk/map/map.php>

fou et sanguinaire, dont les origines sont plus que largement remises en question. En effet, il est issu de la relation incestueuse qui unit Cersei Baratheon à son frère jumeau Jaime Lannister, ce qui est découvert par Eddard Stark, fait qui le conduit à son exécution à la fin de la première saison, et qui devient une rumeur populaire utile à ceux qui revendiquent leur légitimité à détenir le pouvoir. En effet, si le roi Joffrey bénéficie du soutien de la maison Lannister dont il est l'héritier inavoué, il est détesté de la quasi-totalité du reste de l'humanité. Sa légitimité controversée et ses actions barbares déclenchent la plupart des luttes militaires et politiques à Westeros, malgré le soutien de la maison Lannister et de son patriarche, Tywin Lannister : les frères de Robert Baratheon, Renly et Stannis revendiquent leur succession, étant donné que Joffrey n'est finalement pas le fils légitime de Robert. La mort d'Eddard Stark conduit à une rébellion des régions du Nord, menée par son fils, Robb Stark, qui est tué au cours de l'épisode des « Noces Pourpres ». Outre ses conflits territoriaux, la force de la série est de mettre en avant les luttes politiques au sein même de la capitale et des conseillers du roi, notamment au travers des intrigues de Lord Baelish, dit Littlefinger, et de Lord Varys. Si le premier œuvre pour son intérêt personnel avec une cruauté et une intelligence dénuées de scrupules, le second est un personnage bien moins sombre bien que tout aussi mystérieux qui soutient secrètement l'héritière de la maison Targaryen, Daenerys, réfugiés sur le continent d'Essos, ce qui assure un des liens entre les deux espaces. Au départ, Daenerys n'est pas la première héritière, puisqu'elle est accompagnée de son frère Viserys Targaryen, bien décidé à revendiquer le trône de Westeros et à se constituer une armée pour cela. Celui-ci lui arrange un mariage avec Kahl Drogo, seigneur Dothraki, un des peuples d'Essos, afin d'acquérir l'armée dont il a besoin. Drogo et Daenerys s'éprennent finalement l'un de l'autre, et le seigneur Dothraki fait exécuter Viserys Targaryen dont la folie et l'arrogance l'offensent.

Si Viserys était l'héritier direct d'Aerys Targaryen, c'est pourtant Daenerys qui possède les qualités propres à la maison Targaryen : en effet, grâce à elle éclosent les premiers dragons à vivre depuis un millénaire à la mort de son époux, ce qui lui vaut le surnom de Mère des Dragons et ce qui lui confère surtout un pouvoir surnaturel plus que primordial dans sa quête du pouvoir. Si elle se destine au départ à conquérir Westeros, elle préfère finalement asseoir son pouvoir et sa légitimité à Essos en conquérant la baie des Serfs. Cependant, elle a bien du mal à conserver le pouvoir et à imposer sa propre vision de la gouvernance : ses tentatives pour abolir

l'esclavage la conduisent à une grande impopularité auprès des castes influentes et puissantes.

Outre la naissance des trois dragons de Daenerys, la magie fait peu à peu son retour dans l'univers de Game of Thrones : en effet, au nord de Westeros où se trouve le mur qui est défendu ad fine par Jon Snow, fils illégitime d'Eddard Stark, se développe une menace surnaturelle, incarnée principalement par les marcheurs blancs, créatures mort-vivantes terrifiantes et extrêmement puissantes. L'apparition de ses créatures, supposées disparues au même titre que les dragons, coïncident avec un fait météorologique particulier spécifique à l'univers de Game of Thrones : un hiver long de plusieurs années s'annoncent, ce qui donne à la série une de ses baselines la plus remarquable et la plus reprise « Winter is coming ». Cette menace écologique est ignorée au profit des nombreuses luttes politiques, bien que les différentes figures du pouvoir chargées de défendre le Mur lancent l'alerte à de nombreuses reprises. Un seul camp politique s'intéresse à ce phénomène et semble le craindre, c'est celui de Stannis Baratheon, qui est également celui d'une nouvelle religion incarnée par Melissandre, sorte de prêtresse de R'hllor, une divinité alternative par rapport à la religion dominante à Westeros qu'elle appelle « the Lord of Light ». Cette nouvelle religion coïncide avec une renaissance de la religion ancestrale de Westeros, celle des Sept, menée par le fanatique Grand Septon (plus haut grade de la religion officielle de Westeros), surnommé le « Grand Moineau ».

Game of Thrones se distingue par son extraordinaire complexité et par la modernité des thèmes qu'elle aborde : de l'écologie au lobbying, en passant par le fait religieux, la série s'éloigne grandement du manichéisme qui colle à la peau de la fantasy, ce qui est un des mécanismes certains de sa très grande et impressionnante popularité. Au-delà de cet aspect, Game of Thrones est également réputée par le nombre important de morts au sein même des personnages principaux : Eddard Stark qui incarne au départ une figure de bonté et de justice est rapidement tué, son fils, Robb Stark, personnage très populaire est également tué sauvagement. De même pour Tywin Lannister qui est tué par son propre fils Tyrion.

Mais globalement, il est possible de dégager des personnages principaux : Jon Snow, Daenerys Targaryen ou encore Tyrion Lannister ou Arya Stark. Ils ont tous en commun d'être des personnages qui ne suivent pas le destin qu'on leur imaginait ; ils s'extraitent d'une condition au départ très faible et peu prometteuse. Jon est un bâtard, Daenerys une héritière déchue et sans aucune puissance, Tyrion un nain

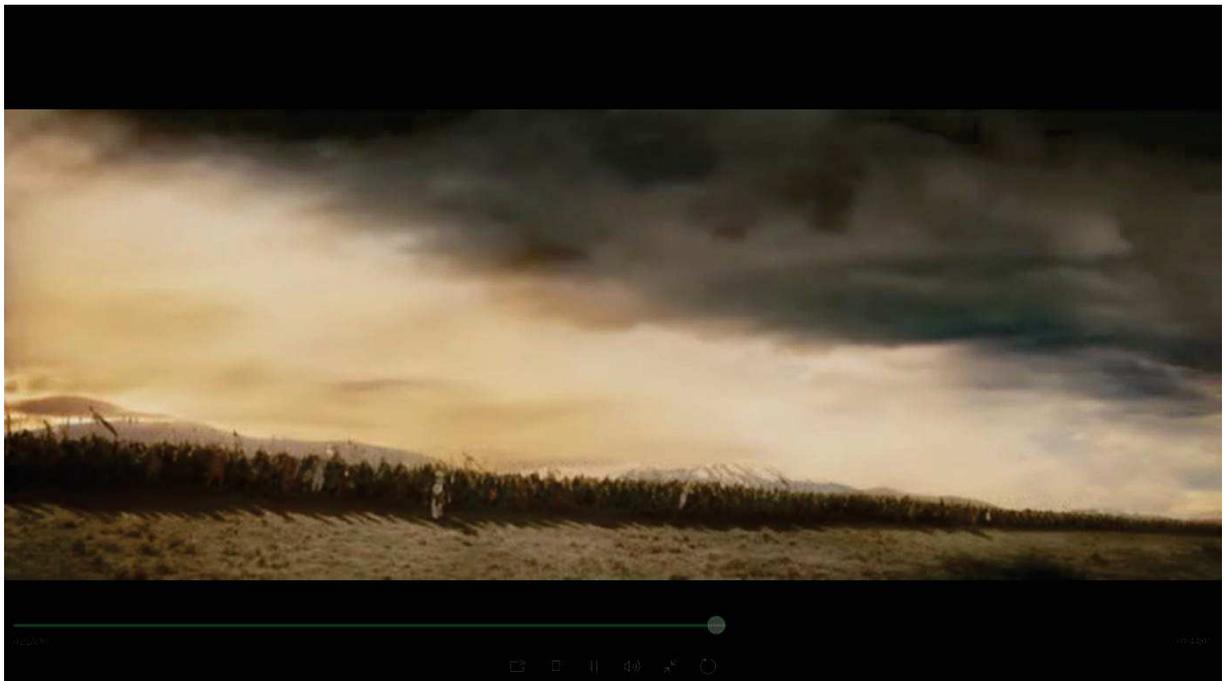
dénigré et détesté par sa propre famille, Arya Stark une fille qui rêve de devenir chevalier et qui devient rapidement une orpheline sans aucune autre ressource que ses propres capacités.

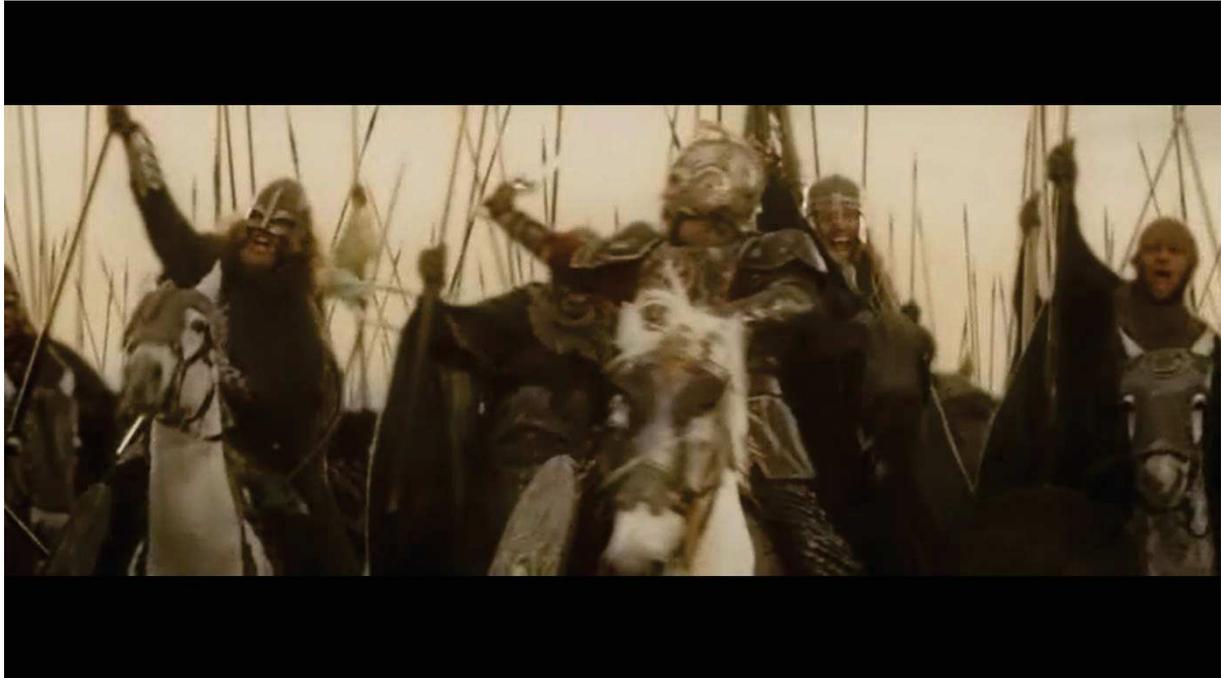
Annexe 3 : Images extraites du corpus

1

Le Seigneur des Anneaux

Discours de la bataille des champs du Pelennor prononcé par le Roi Theoden





2

Le Seigneur des Anneaux

Discours devant les Portes Noires prononcé par Aragorn







3

Le Seigneur des Anneaux

Discours avant la bataille de Fort-Le-Cor prononcé par Theoden







4

L'Épée de Vérité

Intronisation du sourcier





5

L'Épée de Vérité

Débat entre Lara et Kahlan



6

L'Épée de Vérité

Dénonciation à Brennidon





7

Game of Thrones

Conseil restreint Tywin et Tyrion Lannister





8

Game of Thrones

Discussion entre Littlefinger et Lord Varys





9

Game of Thrones

Conseil restreint de Daenerys Targaryen





Annexe 4 : Analyse des discours et analyse sémiologique des images du corpus

1

Le Seigneur des Anneaux

Discours de la bataille des champs du Pelennor prononcé par le Roi Theoden

Signifiants iconiques	Signifiés de premier niveau	Connotations de deuxième niveau
Décor	Champs du Pelennor au pied de Minas Tirith	Minas Tirith est le lieu de pouvoir des Hommes, le siège de la monarchie et surplombe le champ de bataille. La cité blanche, très imposante, est toutefois en lente érosion et décomposition, suivant l'évolution d'un royaume et d'une monarchie à l'agonie. Le champ de bataille, bien que constitué d'armées organisées est chaotique. L'arrivée des armées de Theoden, qui vient en renfort de Minas Tirith se fait en haut d'une colline surplombante à contre-jour ce qui donne une forte impression de puissance malgré l'effectif peu impressionnant de cavaliers.
Couleurs & lumière	Ambiance très sombre avec quelques points de lumière, notamment derrière les cavaliers de Theoden. Couleurs à dominante rouge et orangée.	L'arrivée des protagonistes en contre-jour est un effet récurrent dans la trilogie et utilise la symbolique qui lie lumière et espoir. Si toute la scène est sombre c'est pour mieux mettre en valeur l'arrivée théâtrale et inespérée de secours pour Minas Tirith.
Cadrage	Alternance de plans larges sur les armées et le champ de bataille et de plans serrés soit sur Theoden, soit sur Eowyn et Merry.	L'alternance des plans permet une personnification profonde des enjeux de la guerre et fait opposition à l'impression monumentale que dégage le nombre de soldats, quelque soit leur camp. L'humanisation du combat donne à la scène une partie de sa tension.
Mouvements des protagonistes	Theoden circule devant son armée, tous sont à cheval.	La position de Theoden, au devant de son armée, fait de lui le général légitime, engagée, de son armée. L'engagement n'est pas que dans les mots, il est également physique, puisqu'il part au combat en première ligne. Sa harangue s'accompagne de son lien physique avec ses soldats, dont il cogne les lances de

		son épée.
Bande-son	Musique d'Howard Shore à l'arrivée de l'armée des cavaliers du Rohan, silence pendant la découverte du champ de bataille, puis reprise dès que Theoden prend la parole	La musique dans <u>Le Seigneur des Anneaux</u> est un ressort tragique les plus remarquables et qui apporte beaucoup à la richesse de l'adaptation cinématographique (elle a été d'ailleurs récompensée à plusieurs reprises). Dans cette scène, l'exemple le plus prégnant est celui de la reprise du thème du Rohan à l'entrée dans le combat.
Costumes	Armures d'inspiration médiévale (côte de maille, heaume, etc.)	Si les armures paraissent semblables dans les deux camps qui s'opposent, celles des cavaliers du Rohan sont beaucoup plus belles et soignées, plus lumineuses, quand les armures du côté de l'armée des orques sont noires et délabrées. Ce sont en partie les costumes qui donnent à l'univers de la fantasy son lien avec l'époque médiévale et permettent également de déployer une symbolique très fort autour de l'opposition des différents camps. A l'instar de ce qui se passe dans le réel, les costumes sont un moyen d'identification des différentes armées et permettent également de conférer leur statut à chacun des protagonistes.
Accessoires	Armes également de type médiéval. Présence des chevaux.	Le peuple du Rohan se définit essentiellement, dans l'univers de Tolkien, par son art équestre. On voit d'ailleurs que dans les plans de cette scène, les rohirrims sont les seuls à cheval, ce qui leur confère un avantage certain dans la bataille. Leurs armes sont principalement des armes de corps à corps, contrairement au camp adverse qui utilisent des armes de jets (arcs, catapultes,...) : cette distinction permet de mettre en exergue la valeur guerrière de l'armée du Rohan, sa noblesse et son courage.

	Description	Interprétation
Emetteur(s)	L'émetteur principal du discours est Theoden, Roi du Rohan, mais la scène est entrecoupée des paroles d'Eowyn, sa nièce, qui est venu sur le champ de bataille de manière clandestine.	Theoden assume la fonction régaliennne traditionnelle de chef des armées : en ce mettant à l'avant de son armée, il donne l'exemple et doit être une figure inspirante. Son aisance sur le champ de bataille, en tant qu'homme de combat, lui donne une partie de sa légitimité et l'admiration de ses hommes, qui doivent se battre pour lui plus que pour la cause qu'il défend. Ses hommes obéissent à ses ordres, en conséquence il doit s'assurer
Récepteur(s)	Les récepteurs du discours principal de Theoden sont	

	évidemment ses soldats, puisque nous sommes dans un schéma de harangue.	de leur dévotion, en étant exemplaire, il justifie son statut de général et plus largement de roi.
Contexte	Theoden répond à l'appel au secours formulé au nom du Gondor, l'autre royaume des hommes, par Gandalf. La situation est désespérée, les défenses de Minas Tirith ont du mal à s'organiser car les soldats n'ont plus de généraux.	La bataille dans laquelle s'engagent Theoden et son armée est a priori désespérée. La victoire semble être une hypothèse complètement invraisemblable ; c'est d'ailleurs seulement par un effet de surnaturel qu'ils remporteront finalement la bataille, bien que Theoden soit tué au cours de celle-ci. Aucun des personnages présents ne doute de l'issue plus que probable de la guerre, la harangue a donc pour but de justifier un acte qui mènera à une mort certaine : le contexte confère une intensité toute particulière à la harangue et nécessite que Theoden soit un excellent communicant.
Thème(s) du discours	Encourager les armées avant leur engagement dans la bataille.	Theoden doit donc se montrer inspirant. Pour encourager son armée, il devrait en théorie donner les raisons de leur engagement. Pourtant, le contexte ne permet pas un tel développement, tout autant que le format de la scène : les soldats savent déjà pourquoi ils se battent. L'objectif est alors avant tout de ne pas les laisser sombrer dans la panique et de leur donner du courage, d'une manière bien plus persuasive que convaincante, de faire appelle à leur rage de vaincre et à leur bestialité.
Réaction(s)	Reprise des exhortations de Theoden et engagement dans le combat.	La réaction de l'armée, rendue extrêmement visible par les plans serrés autour des personnages d'Eowyn et Merry : si tous sont plus ou moins effrayés en constatant l'état du champ de bataille, la harangue de Theoden les engage complètement, au point qu'ils hurlent en chœur ses mots de mise à mort. Cette évolution, bien qu'elle ait l'aspect effrayant de toute la transe guerrière qui conduit à des combats à mort, permet de diminuer la bestialité de la conclusion. De même, et cela est vrai dans l'œuvre de Tolkien autant que dans l'adaptation de Peter Jackson, l'ennemi étant proprement inhumain et n'ayant d'autre but que le mal absolu, la violence meurtrière devient acceptable. Cette déshumanisation, poussée à son extrême dans <u>Le Seigneur des Anneaux</u> est le recours de n'importe quelle propagande ou communication politique pour justifier que

		l'homme devienne un meurtrier.
Attitude/gestuelle	Theoden se tient lui droit et fier et met beaucoup de force dans ses intonations	Par son attitude, Theoden inspire le courage. Il ne montre à aucun moment la trace d'une peur quelconque. Comme cela est visible dans la trilogie, Theoden, qui reste un des seuls gouvernants de l'ancien âge de la Terre du Milieu, il est semblé être le seul à exprimer sa préoccupation du paraître et la nécessité de ne jamais flancher publiquement. Il évalue rapidement la situation et donne des ordres stratégiques avant de prononcer sa harangue, affirmant une fois de plus la science de la guerre qu'il possède.
Champs lexicaux	<ul style="list-style-type: none"> - Les armes - La violence - Le courage 	Les champs lexicaux utilisés par Theoden permettent de mettre en exergue ce que révèle le reste de notre analyse : le ton est à la brutalité et la situation étant désespérée le seul choix qui reste est celui de mourir avec courage et honneur, ainsi que le système de valeurs féodal le veut. La folie guerrière qui s'empare de l'armée ne nécessite aucun argument raisonnable et Theoden n'en utilise aucun. Les cris du roi et de son armée se mêlent et c'est essentiellement par son attitude que Theoden engage son armée dans le combat. En tant que gouvernant aimé et exemplaire, il entraîne son armée par sa seule présence et par la simplicité et la violence de ses propos.

2

Le Seigneur des Anneaux

Discours devant les Portes Noires prononcé par Aragorn

Signifiants iconiques	Signifiés de premier niveau	Connotations de deuxième niveau
Décor	Devant les portes noires du Mordor, qui mènent au territoire occupé par Sauron et ses armées.	La zone géographique du combat est primordiale, car l'armée se trouve au plus près du mal qu'elle combat. Pour la première fois, Sauron est présent, même désincarné, lors d'une bataille et c'est un des enjeux poursuivis par Aragorn. L'architecture monumentale des portes noires rend encore plus dérisoire le petit nombre d'hommes qui les attaque.
Couleurs & lumière	Dans cette scène la lumière est très blanche et donne un aspect très saturé quand les armées	Les points de lumière de la scène mettent en valeur les enjeux qui se nouent dans cette bataille finale. L'œil de Sauron se trouve en alignement exact avec l'armée d'Aragorn qui

	<p>sont majoritairement de couleurs très sombres, excepté leurs armes et le symbole du Gondor, l'arbre blanc. Cette fois encore, un point lumineux se trouve dans la scène, mais il s'agit de l'œil de flammes au sommet de la tour qui incarne Sauron.</p>	<p>lui fait face. L'œil du spectateur est également attiré par l'arbre blanc sur le plastron d'Aragorn, commandant de l'armée ainsi que sur les armes couleur acier qui brillent sous l'effet du contraste entre la lumière vive et les costumes sombres.</p>
Cadrage	<p>Alternance de plans larges sur les armées et de plans serrés sur le visage des soldats ou des personnages principaux.</p>	<p>Une fois encore, les cadrages de la scène permettent d'humaniser le camp qui combat pour le bien et de mieux mesurer les réactions que produit la harangue d'Aragorn. Ils permettent d'établir un contraste très fort entre le nombre dérisoire de soldats et l'espoir qui émanent de leurs visages.</p>
Mouvements des protagonistes	<p>Aragorn, une fois revenu devant son armée, se trouve à cheval quand son armée est à pieds pour faire sa harangue. Il circule devant sa petite armée.</p>	<p>Aragorn, parce qu'il est placé en hauteur par rapport à son armée, affirme le statut dont il s'est emparé tout au long de la trilogie : il assume ainsi enfin le rôle qui lui revenait par le droit du sang. Les plans en contre-plongée qui placent le spectateur dans la peau des soldats renforcent l'impression de puissance et d'autorité qu'il dégage.</p>
Bande-son	<p>Le thème musical accompagne le discours d'Aragorn est va crescendo.</p>	<p>La musique, si elle est discrète au début du discours, prend de plus en plus d'ampleur au cours de celui-ci. Elle donne cette fois une impression plus forte d'espoir que de tension, notamment grâce à sa tonalité majeure. Elle accompagne la réaction de l'auditoire d'Aragorn et sa détermination.</p>
Costumes	<p>Les soldats portent différents costumes selon le royaume dont ils sont originaires (le Rohan ou le Gondor). Aragorn porte sur lui le blason du Gondor, dont il est l'héritier légitime.</p>	<p>L'hétérogénéité des armures et des emblèmes qui les décorent permet de symboliser l'union qui se fait autour de ce combat final. Un des enjeux de la trilogie est de retrouver une union au sein des hommes qui s'était perdue avec les âges : en n'uniformisant pas les costumes, le parti pris est de mettre en avant cette union primordiale est décisive. Le costume d'Aragorn met en exergue l'autre thème développé dans cette scène : c'est la première fois qu'il porte l'emblème du royaume qu'il doit gouverner. Il affirme aussi de cette façon le choix qu'il fait d'accepter son destin et bien qu'il ne soit pas encore couronné, c'est en tant que roi du Gondor qu'il mène cette armée d'homme à la bataille. Il est également notable qu'il est un des seuls à ne pas porter de casque, il n'en portera d'ailleurs</p>

		à aucun moment pendant le combat, comme deux de ses compagnons et en particulier Gandalf. Il combat à visage découvert, affirmant son courage et sa présence, sans se soucier d'être tout autant repérable par ses ennemis que par ses hommes.
Accessoires	Là encore les accessoires sont les armes. Comme les costumes ils sont hétérogènes et correspondent à l'origine de chacun des personnages ainsi qu'à leur statut.	Ainsi que le font les costumes, les armes affirment l'union de forces d'origines différentes. L'arme que porte Aragorn est l'épée légendaire reforgée de la lame de ses aïeux, ce qui nous ramène encore à l'affirmation de son statut.

	Description	Interprétation
Emetteur(s)	Aragorn	Aragorn est un des personnages principaux du <u>Seigneur des Anneaux</u> , il est d'ailleurs l'élément clef qui permet au royaume des Hommes de récupérer sa puissance et son unité. Cette scène en fait définitivement le roi du Gondor et prend presque les allures d'un baptême de feu, bien qu'Aragorn est déjà largement fait ses preuves sur les champs de bataille. C'est sa première affirmation en public en tant que meneur officiel. La réussite de sa harangue est donc primordiale dans l'accomplissement du monde idéal qu'il souhaite mettre en place. Les soldats d'Aragorn sont également ses sujets et doivent pour cela le légitimer en lui accordant la confiance et le respect qui lui est dû.
Récepteur(s)	L'armée d'Aragorn	
Contexte	Aragorn cherche à attirer l'attention de Sauron tandis que Frodon et Sam, en possession de l'Anneau Unique, doivent atteindre la montagne du Destin, se situant également dans le territoire du Mordor.	La bataille qui se joue n'est en fait qu'une diversion : ce combat est voué à l'échec et le but n'est pas la victoire mais le gain de temps. Le choix que fait Aragorn en menant ses hommes à cette bataille désespérée ne peut donc se justifier que par la défense de valeurs.
Thème(s) du discours	Aragorn exhorte son armée au courage quand la situation semble désespérée : il met donc en avant toutes les valeurs dont cette armée	La sauvegarde de l'humanité est un argument très convaincant dans le contexte que nous avons vu, mais une fois encore, comme toute harangue, le discours d'Aragorn est persuasive et vise à donner courage et détermination à ses hommes. Il fait appel à la fraternité qui

	se fait le défenseur.	unit les hommes et à l'amour qui les animent plutôt que leur rage. En creux, Aragorn décrit ce qu'il adviendrait dans un monde sans courage et sans unité. Le mot d'ordre est celui de la sauvegarde, de la défense de l'univers construit par l'humanité.
Réaction(s)	A l'instar de la bataille des champs du Pelennor, l'armée passe de la peur à la détermination et au courage.	Les réactions de l'armée d'Aragorn sont bien moins enragées que celle de l'armée de Theoden comme nous l'avons vu précédemment, à l'image du discours plus positif prononcé par Aragorn. Certains des soldats finissent même par sourire et c'est l'espoir qui est le sentiment dominant dans cette scène, malgré le contexte plus que désespéré. La réussite d'Aragorn dans son exercice oratoire est parfaite au vu des réactions qu'il inspire : l'image de bon gouvernant suggérée depuis le début de la trilogie trouve ici son accomplissement en même temps que le personnage remporte l'adhésion de son armée. Inspirant, exemplaire et courageux, il remplit l'idéal du prince développé dans l'œuvre tant cinématographique que littéraire.
Attitude/gestuelle	Aragorn se trouve entre son armée et Sauron, au devant du combat.	L'attitude d'Aragorn affirme une fois de plus son statut de roi et de chef de l'armée. Il brandit l'épée légendaire qui symbolise en partie sa position sociale et militaire comme un étendard.
Champs lexicaux	<ul style="list-style-type: none"> - Armes/Combat - Courage - Humanité/ Fraternité 	Bien qu'une fois encore, le champ lexical de la guerre soit très présent, il n'est pourtant pas celui qui est le plus impactant dans la harangue d'Aragorn. Son discours, comme la musique qui l'accompagne, est majoritairement positif, c'est un discours de résistance et de courage qui décrit moins l'ennemi que les hommes qui le combattent. Aragorn interpelle ses soldats et les appelle « ses frères », se mêlant à eux malgré sa position dominante. Cette harangue est absolument épique et chargée d'émotion, d'autant plus qu'elle est proche du dénouement de la trilogie.

3

Le Seigneur des Anneaux

Discours avant la bataille de Fort-Le-Cor prononcé par Theoden

Signifiants iconiques	Signifiés de premier niveau	Connotations de deuxième niveau
Décor	Le Gouffre de Helm, forteresse appartenant au peuple du Rohan.	Le Gouffre de Helm est la forteresse que Theoden a choisie pour se préparer à l'attaque des Orques. Ce choix stratégique est l'objet d'une divergence de point de vue entre Aragorn et Theoden, le premier estimant que la forteresse est plus un tombeau qu'une protection et le second se fiant à une place forte qui a déjà fait ses preuves, Fort-Le-Cor. Le décor est très impressionnant, puisque comme Minas Tirith, la forteresse est construite à même la montagne et semble effectivement imprenable. Il s'agit d'une véritable cité, organisée pour la guerre.
Couleurs & lumière	Lumière blanche presque saturée, peu de contrastes dans les couleurs qui ressortent majoritairement sombres.	A l'image du reste des extraits de notre corpus du <u>Seigneur des Anneaux</u> , le contraste entre une lumière blanche est des éléments plutôt sombres ajoute à la tension dramatique de la scène. Bien que les costumes soient colorés, les couleurs ne sont pas vives et sont affadies par la lumière vive.
Cadrage	Travelling le long des remparts et alternance de plans larges sur la citadelle et les remparts et de plans serrés sur le visage des protagonistes.	Le cadrage met en valeur la circulation de Theoden au milieu de son peuple, sans appareil ni cortège. Les effets de caméra permettent de dresser un portrait des défenses de la forteresse ainsi que sa composition. Elle montre également Theoden dans un contexte public, ce dont lui-même a conscience, comme l'indique son discours un peu particulier.
Mouvements des protagonistes	Circulation dans la forteresse, en extérieur.	Le travelling suit le trajet de Theoden, Aragorn, Legolas et Gimli : ils circulent et permettent ainsi au spectateur de découvrir la forteresse, tout en mettant en exergue les talents de stratèges des protagonistes.
Bande-son	Fond sonore extrêmement discret qui disparaît lors du dialogue privé entre Aragorn et Theoden	C'est la disparition du sonore qui permet également l'instauration d'une tension lorsque Theoden s'adresse directement à Aragorn, en lui intimant plus ou moins de se taire, ou du moins en justifiant le discours qu'il tient. Les désaccords entre Theoden et Aragorn sont fréquents dans cette partie de la trilogie, entre lutte de pouvoir et désaccords stratégiques.

Costumes	Les protagonistes portent les vêtements qui les identifient tout au long de la trilogie.	Comme il ne s'agit pas d'une scène de bataille mais d'une scène de préparation de celle-ci, aucun des protagonistes ne portent d'armures ou de costumes de combat, en dehors de Gimli dont c'est l'apparat permanent (en dehors des scènes protocolaires). C'est Theoden qui est le plus richement vêtu ainsi que le veut son statut. Aragorn n'étant pas encore affirmé en tant qu'héritier du Gondor, il porte les mêmes vêtements de peu d'importance qu'à l'accoutumée, il en est de même pour Legolas.
Accessoires	Il y a peu d'accessoires importants dans cette scène, ceux-ci étant essentiellement ceux constitutifs du décor de la forteresse et donc des armes à nouveau.	Les accessoires de la scène sont essentiellement des appuis au décor et mette en place le contexte d'avant la bataille. On a cependant un panorama intéressant des sciences militaires utilisées, puisque l'on peut apercevoir plusieurs catapultes.

	Description	Interprétation
Emetteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Theoden principalement - Interventions d'Aragorn et de Gimli 	Theoden doit réaffirmer son rôle de souverain et guider son peuple, alors qu'il a été ensorcelé avant d'être libéré de l'influence du mal par Gandalf. Il semble mal évaluer le contexte dans lequel il se trouve, ce que mettent en avant Gimli et Aragorn qui tente de le conseiller, mais qui ne possèdent aucune légitimité au Rohan.
Récepteur(s)	Directement, Aragorn, Gimli et Legolas, indirectement l'ensemble de la population à portée de voix.	La question de la réception dans cette scène est plus délicate que dans les autres extraits de notre corpus ; en effet, Theoden explique à Aragorn, à la fin de la scène, que ses paroles ne sont en fait qu'une démonstration destinée à donner du courage à son peuple. Son attitude assurée n'est que de façade. S'il ne fait pas de discours officiel, il donne l'impression à son peuple, sans en avoir l'air, que la situation est maîtrisée et qu'elle peut tourner en leur faveur. Il exprime ainsi la nécessité pour un gouvernant d'avoir une attitude exemplaire afin d'inspirer à ses Hommes la bonne attitude.
Contexte	Theoden emmène son peuple dans la forteresse du Rohan pour se	Theoden en tant que roi qui a récemment retrouvé son libre arbitre, bénéficie de la popularité de son peuple, heureux de l'avoir

	défendre de l'offensive des Orques annoncée par Aragorn. Cette décision entièrement assumée par Theoden va à rebours des conseils d'Aragorn et de Gandalf. Cela se produit peu après le désensorcellement de Theoden, plié sous la volonté de l'ennemi.	retrouvé, mais doit faire face à une situation de crise. Les sujets de Theoden, ainsi que l'indique leurs attitudes, leurs vêtements ou leurs visages, sont affaiblis et il dispose de peu de forces armées, ayant congédié son neveu et ses soldats alors qu'il était sous le joug de l'ennemi. La situation est critique non seulement parce qu'il s'agit d'une agression militaire, mais aussi parce que la politique intérieure du Rohan vient tout juste de retrouver une stabilité bien fragile.
Thème(s) du discours	Organiser la défense de la forteresse en apparence.	Les objectifs du discours de Theoden sont donc doubles : <ul style="list-style-type: none"> - Il s'agit à la fois de discuter stratégie et d'organiser la défense en évaluant les forces disponibles et les moyens de combattre. - Mais il s'agit surtout de rassurer la population, c'est la raison pour laquelle Theoden tient cette sorte de conseil de guerre en circulant au milieu des remparts, de ses soldats et de la population. Cette démonstration publique inavouée fait de Theoden un communicant particulier et plus stratégique qu'il n'y apparait. Il choisit, politiquement, de sauver les apparences, quand la situation ne lui laisse pas un réel choix d'actions. *
Réaction(s)	Theoden vise un public à portée d'oreilles mais qui n'est pas officiellement là pour l'écouter. Il est donc particulièrement difficile d'étudier les réactions à sa diatribe. En revanche, Aragorn qui est son interlocuteur principal s'emploie à tenter de lui ouvrir les yeux en s'opposant à ses propos.	Dans la limite de notre extrait, il est impossible d'évaluer les réactions de l'auditoire de Theoden. En revanche, un peu plus tard dans le film, on constate qu'Aragorn a retenu la leçon de communication politique que lui a donnée Theoden et va calquer son attitude sur celle du roi du Rohan.
Attitude/gestuelle	Theoden circule de manière assurée dans sa propre forteresse et est suivi par Aragorn et ses deux compagnons.	Ainsi qu'on l'a vu dans ces premières analyses, Theoden conserve son style de monarque exemplaire : il estime que c'est lui qui donne le ton à ses sujets, il se doit donc d'être en représentation permanente. Il circule simplement et sans escorte au milieu de ses soldats, renforçant l'impression d'un parcours

		non officiel.
Champs lexicaux	<ul style="list-style-type: none"> - La guerre - La résistance - La nature - Le commandement 	Comme Theoden organise sa défense, il donne des ordres et affirme ainsi son rôle de commandement. On retrouve bien évidemment les champs lexicaux de la guerre et des armes, comme le contexte l'exige. La tonalité épique des paroles de Theoden est sublimée par une certaine poésie dans la métaphore qu'il utilise pour décrire la situation autant que pour la dédramatiser. Le champ lexical de la résistance est très présent car cette bataille a la particularité d'être un siège : il s'agit donc de survivre, de tenir le plus longtemps. Theoden propose également une vision à long terme pour éloigner l'attention du combat, puisqu'il anticipe déjà les reconstructions que vont impliquer les dégâts causés par le siège.

4

L'Épée de Vérité

Intronisation du sourcier

Signifiants iconiques	Signifiés de premier niveau	Connotations de deuxième niveau
Décor	Au milieu de la nature, au bord d'une falaise	L'essentiel des scènes dans <u>L'Épée de Vérité</u> dans lesquelles se trouvent Richard Cypher se passent en extérieur et dans un environnement très vert et naturel. Les lieux de pouvoir n'existent que peu et ne concernent pas Richard Cypher, ce qui le rattache sans cesse à son origine supposée humble ; aucun decorum ne l'encadre généralement. On retrouve ainsi un des thèmes chers à la fantasy.
Couleurs & lumière	Peu de lumière, scène de nuit Couleurs sombres excepté pour la robe blanche de Kahlan	La lumière faible de la scène, qui lui confère une atmosphère très sombre en accord avec l'échec qu'essuie les protagonistes, permet surtout d'introduire le contraste avec les effets de magie qui entourent l'initiation de Richard.
Cadrage	Plan serré sur le visage des protagonistes puis vue aérienne sur la fin de l'extrait	De même que pour les effets de lumière, les cadrages permettent surtout de mettre l'accent sur la fin de la scène, un instant-clef dans le démarrage de la série et dans l'histoire du personnage. Les plans jouent entre l'intimité qui existera peu à peu entre les différents personnages et leurs émotions et la grandiloquence de la scène finale, forte en

		intensité.
Mouvements des protagonistes	Richard Cypher est assis au début de la scène, Zeddicus est accroupi à ses côtés puis tous sont debout pour la cérémonie de la fin de l'épisode	De manière relativement classique et selon une symbolique répandue, l'état émotionnel de Richard se lit dans ses mouvements : au départ abattu par ses échecs, il se relève pour accepter le destin qui s'offre à lui. Les mouvements de Zeddicus permettent également de souligner son rôle de mentor auprès de Richard. Puis le magicien sera le maître de l'initiation du sourcier, affirmant définitivement son statut de sage et d'allié.
Bande-son	Thème musical essentiellement composé d'un ensemble de cordes puis de chœurs qui gagne en intensité et en grandiloquence au fur et à mesure de la scène pour finir sur des cuivres imposants.	Comme dans l'ensemble de notre corpus et dans l'ensemble des productions audiovisuelles fantastiques, la musique occupe une place importante dans les mécanismes dramatiques de la scène. Elle suit d'ailleurs la même dynamique que le reste des éléments de la scène, puisqu'elle gagne en volume et en complexité de composition jusqu'à atteindre le point d'orgue de la scène d'initiation de Richard en tant que sourcier.
Costumes	Costumes simples mais qui resteront les mêmes pour l'ensemble de la série	Richard, Kahlan et Zeddicus vont conserver les mêmes costumes, à peu de choses près, durant toute la série. Ils indiquent tous quelque chose sur la condition de leur porteur : les vêtements de Richard correspondent à son statut de garde-chasse, son métier originel, sans appareil ni prétention ; Kahlan porte l'habit de la sororité à laquelle elle appartient en tant qu'inquisitrice : sa longue robe blanche est reconnaissable par l'ensemble de la population, elle est un des seuls personnages que l'on voit porter du blanc, avec toute la symbolique que cela implique. En tant que juge populaire, le blanc qu'elle porte témoigne de la pureté de ses intentions et de son désintéressement. Zeddicus porte toujours cette longue même robe qui correspond effectivement au costume que l'on prête à un mage (on remarquera d'ailleurs que dans <u>Le Seigneur des Anneaux</u> , Gandalf porte également une longue robe).
Accessoires	L'Épée de vérité, l'artefact magique dont Richard Cypher prend possession	Il n'y a donc qu'un seul accessoire dans cette scène, mais c'est l'accessoire qui donne son nom à la série : l'Épée de Vérité est ce qui rend le sourcier reconnaissable aux yeux de la population. On voit d'ailleurs que c'est autour d'elle que se situent tous les effets spéciaux de la cérémonie de l'initiation. L'Épée sera présente dans tous les épisodes de la saison, bien évidemment.

	Description	Interprétation
Emetteur(s)	Richard Cypher (le sourcier) et Zeddicus Zul'Zorander.	Le couple Richard/Zeddicus est un topos dans le genre de la fantasy : l'initié et l'initiateur, l'élève et le maître (le premier livre de Terry Goodkind s'appelle d'ailleurs <u>La première leçon du magicien</u>). Ces deux personnages sont l'expression la plus lisible de la dimension initiatique de la série, ainsi qu'un de ses ressorts humoristiques.
Récepteur(s)	Richard Cypher (le sourcier) et Zeddicus Zul'Zorander Kahlan, l'inquisitrice, qui n'intervient pas dans la scène.	
Contexte	Il s'agit du premier épisode de la série : Richard découvre la prophétie et le destin qui l'attend, s'il choisit de l'accepter. Il a perdu son père adoptif et vient d'échouer dans une quête annexe (la récupération d'un autre artefact, un livre qu'il est le seul à pouvoir lire sur les forces obscures). Kahlan est venu le chercher au péril de sa vie, elle perd d'ailleurs sa sœur que l'on suppose mort. Zeddicus, perçu comme un vieux fou au début de l'épisode, se dévoile petit à petit comme l'un des mages les plus puissants encore en vie.	La décision de Richard est primordiale, mais sa modalité l'est encore plus : en effet, Richard ne peut être contraint à accepter son destin, il ne s'agit pas d'une obligation naturelle. Cependant, on peut remarquer que selon son propre système de valeurs, Richard est obligé moralement d'accepter. Toutefois, il est libre de refuser de devenir le sourcier, il est libre de se battre pour le bien de l'humanité, avec tout ce que cela implique de responsabilités et de difficultés, ou de retourner à sa vie. Cette lecture un peu simpliste de la liberté de Richard peut toutefois être nuancée, comme la plupart du temps lorsqu'on parle de liberté : son père est mort à cause de la prophétie qui le concerne, plusieurs personnes se sont sacrifiées pour lui permettre de vivre assez longtemps pour choisir de devenir ou non le sourcier. Il est toutefois suffisamment courageux et bon pour accepter sa destinée et se révèle comme un héros existentialiste, ainsi que le révèle la formule consacrée qu'emploie Zeddicus « {je} te nomme ainsi selon tes vœux ».
Thème(s) du discours	Réconforter Richard Cypher et l'initier à son statut de sourcier. L'acceptation du destin et la notion de sacrifice.	Le dialogue entre Richard et Zeddicus est à la limite du conceptuel : ainsi que son statut d'initiateur le permet, Zeddicus énonce une vérité dès les premières phrases de notre extrait. Il doit convaincre Richard d'accepter son destin sans le contraindre et l'éloigner du désespoir dans lequel celui-ci se laisse sombrer.
Réaction(s)	Richard finit par accepter le destin qui s'offre à lui : la scène aboutit à son initiation en tant que sourcier.	L'entreprise de Zeddicus est un succès : Richard accepte de devenir sourcier et donc de devenir le héros populaire attendu depuis plus de vingt ans. Il prend un engagement qu'il sera dès lors obligé de respecter puisqu'il s'agit de

		son choix : il doit défaire Rahl, l'empereur tyrannique des Contrées du Milieu. Cette cérémonie a valeur de contrat.
Attitude/gestuelle	Les plans serrés permettent de mettre en avant l'émotion des personnages, d'autant plus que l'ensemble de la série joue énormément sur le pathos. La gestuelle est minime en dehors de la cérémonie de conclusion.	<u>L'Épée de Vérité</u> est l'œuvre de notre extrait qui accorde le plus de place à ce qu'on appelle souvent cyniquement « les bons sentiments » (ce qui explique peut-être en partie son impopularité) : Richard Cypher évite tous les sacrifices dès qu'il le peut ce qui ôte une part de la cruauté dramatique que l'on trouve souvent dans la fantasy contemporaine, ainsi que le montre <u>Game of Thrones</u> . Dans l'attitude des personnages, on décèle sans trop de peine les émotions qui les traversent : le désespoir, l'inquiétude, puis la détermination.
Champs lexicaux	Le choix	Il n'y a pas de champ lexical particulièrement présent dans ce dialogue, aucun qui ne ressorte particulièrement, car la langue est simple et directe et ne se perd pas en fioritures.

5

L'Épée de Vérité

Débat entre Lara et Kahlan

Signifiants iconiques	Signifiés de premier niveau	Connotations de deuxième niveau
Décor	Au sommet d'une colline aux abords d'un village	Une fois encore, la scène se passe dans un cadre naturel. On ne voit d'ailleurs aucune construction à proximité, bien qu'on sache selon le contexte que Kahlan et Lara sont à proximité d'un village, dont les habitants sont également présents. Nature et ruralité sont les principaux décors de la série. Par opposition aux représentations du camp de Rahl (c'est-à-dire le camp du mal) qui se situent en général dans des bâtiments massifs sans lumières ni finesse, les scènes où le bien est représenté se déroulent pratiquement toujours en extérieur.
Couleurs & lumière	Lumière naturelle et couleurs à dominante verte.	Il n'y a dans la lumière ou les couleurs aucune signification symbolique, elles correspondent à un souci de vraisemblance avec la situation et le cadre naturel de la scène.
Cadrage	Plans serrés sur les visages des deux	Une fois encore, les plans serrés permettent de souligner les émotions des protagonistes et

	inquisitrices	d'appuyer leurs discours ; dans le cas de cet extrait il met en valeur la colère de Lara comme celle de Kahlan.
Mouvements des protagonistes	Kahlan et Lara se tiennent face à face, jusqu'à ce que Lara se détourne pour montrer son exaspération.	Les mouvements des protagonistes suivent les dynamiques de leur dialogue : Kahlan se rapproche de Lara lorsqu'elle tente de confronter Lara sur ses intentions, qui selon elle ne sont pas désintéressées. De la même manière, lorsque Lara remet en doute le jugement de Kahlan, elle se détourne avec exaspération pour marquer son désaccord.
Bande-son	Un très léger fond sonore de percussions, presque inexistant.	Le fond sonore ne sert que d'un accompagnement à peine perceptible : la place est laissée au dialogue, dont le contenu se suffit à lui-même.
Costumes	Kahlan porte la seconde tenue de sa garde-robe et Lara la robe des inquisitrices.	Lara et Kahlan sont toutes deux inquisitrices : elles ont le même statut, même si Kahlan semble bénéficier d'une notoriété plus grande parce qu'elle accompagne le sourcier. Pourtant, elles ne portent pas le même costume, Kahlan portant la tenue qui lui permet de voyager de manière plus discrète, pourtant leur dialogue sous-entend que Kahlan connaît mieux les valeurs prônées par leur corporation et les devoirs qui lui sont échus. Cependant, Lara, vêtue elle de la tenue officielle d'inquisitrice, la fait douter : ce décalage entre les deux costumes permet également de remettre en cause le statut de Kahlan et de questionner son jugement, sur lequel repose de nombreuses péripéties dans la série.
Accessoires	//	//

	Description	Interprétation
Emetteur(s)	Kahlan et Lara	Kahlan et Lara sont toutes les deux inquisitrices : elles ont, entre autres, le pouvoir de rendre n'importe qui complètement dévoué à leur cause et emplis de dévotion rien que par le pouvoir de leur touché. Ce pouvoir est utilisé dès le début par Kahlan à de nombreuses reprises durant les combats. En effet, celui-ci lui permet de faire passer un ennemi dans son camp (qui en général finit par se faire tuer par ses anciens compagnons). Ce pouvoir est celui de la conversion.
Récepteur(s)	Kahlan et Lara	
Contexte	Richard a été enlevé et donc éloigné de Zeddicus et Kahlan, qui cherche à le délivrer. Pour cela, ils vont	La séparation des personnages principaux est un prétexte dans la série pour explorer plus en avant la psychologie de chacun. Dans cet épisode, Richard est torturé et doit affronter la

	<p>compter sur l'appui d'une autre inquisitrice nommée Lara, qui œuvre dans un village proche de l'endroit où Richard est retenu. Juste avant notre extrait, Kahlan découvre que Lara a converti l'ensemble du village.</p>	<p>peur, la douleur et ses propres sentiments. On a dans cette scène l'affirmation également du questionnement perpétuel qui trouble sans cesse Kahlan sur son pouvoir.</p>
Thème(s) du discours	<p>Le dialogue entre Lara et Kahlan constitue essentiellement un questionnement de l'utilisation de leur pouvoir, ainsi que sur l'importance de la liberté.</p>	<p>La conversion est un pouvoir extrêmement puissant et dont l'utilisation n'est laissée qu'au bon jugement de celle qui le possède. La remise en question de ce pouvoir n'est pas seulement le fruit d'une réflexion autour d'un fait magique mais bien autour du pouvoir en général : dans cette scène, la question du discernement de celui qui possède un pouvoir est posé, et en cela nous pouvons faire le parallèle avec n'importe quelle sorte de pouvoir, y compris le pouvoir politique. On parle ici de la responsabilité des puissants, des choix qu'ils font qui affectent plus qu'eux-mêmes.</p>
Réaction(s)	<p>Lara et Kahlan ne parviennent à se convaincre réciproquement, pas plus qu'à se comprendre. Pour autant, le dialogue n'est pas nécessairement un échec.</p>	<p>Le dialogue entre Lara et Kahlan n'aboutit pas à de conclusion précise : en réalité, c'est au spectateur de trancher dans ce débat qui est plus une ouverture sur un problème que sa résolution. Leur divergence d'opinions ne leur permet pas de déboucher sur un accord ou une réconciliation : elles ont toutes deux réfléchi sur leur manière de fonctionner et ont trouvé chacune des raisons d'agir qui les satisfaisait. Aucune d'elles ne semblent plus valables qu'une autre.</p>
Attitude/gestuelle	<p>La colère est au centre du dialogue, les visages sont crispés, les intonations rageuses, les gestes secs.</p>	<p>Ce dialogue fait de pique et d'attaques pourraient s'assimiler à un dialogue de sourds : les visages sont fermés et si les jeunes femmes ne sont pas agressives dans leurs gestes, leurs paroles le sont.</p>
Champs lexicaux	<ul style="list-style-type: none"> - Le devoir - La servitude 	<p>Si le thème sous-jacent le plus important est celui de la liberté, il n'est développé qu'en creux grâce au champ lexical de la servitude : Lara a converti tout un village selon son propre jugement et les a privés ainsi de leur libre arbitre. Cependant elle revendique la nécessité de son geste et surtout ses bienfaits. En les convertissant, elle a permis à ces villageois de chasser leur peur en même temps que les soldats qui les attaquaient. Kahlan s'oppose à ce choix justement en utilisant ce champ lexical de servitude. Son point de vue est que quoi qu'il</p>

		arrive, privé une personne de sa liberté et de sa volonté d'agir ne sera jamais le bon choix. Cependant, ainsi que lui objecte Lara, elle a elle-même utilisé plus d'une fois son pouvoir sur ses ennemis. C'est en invoquant la nécessité et le devoir qui accompagne son rôle auprès du sourcier qu'elle se justifie. Cependant, une des forces de la série consiste à remettre en question les notions de bien et de mal en mettant les personnages face à ce genre de réflexions, qui les poussent à toujours mieux agir.
--	--	---

6

L'Épée de Vérité

Dénonciation à Brennidon

Signifiants iconiques	Signifiés de premier niveau	Connotations de deuxième niveau
Décor	Place publique de Brennidon	Brennidon est un petit village, comme le montre le décor, mais qui a son importance dans l'intrigue, puisqu'il s'agit du village d'origine de Richard et donc du sourcier. La prophétie indiquant ce fait, Rahl fit tuer tous les nourrissons pouvant devenir le sourcier 23 ans auparavant. Ici, le décor de place publique permet de donner au discours du chef de la garnison sa dimension publique et officielle. Il parle au nom du pouvoir politique en place.
Couleurs & lumière	Lumière d'extérieur crue Couleurs neutres en dehors de celles portées par les soldats de Rahl	On l'a vu au travers de l'analyse des deux autres extraits de <u>L'Épée de Vérité</u> , il n'y a pas spécialement d'interprétation à accorder à l'utilisation des couleurs et de la lumière autre qu'un effet de réalisme ou des velléités esthétiques.
Cadrage	Alternance de plans larges sur la place et sur la foule et de plans serrés sur les visages des différents protagonistes Contre plongée / plongée	Les mouvements de caméra permettent une fois de plus d'humaniser les représentations à la fois du pouvoir tyrannique et de la population grâce au personnage de Birgitte ou du chef de garnison. Les effets de plongée et de contre-plongée permettent également d'illustrer les relations de ce pouvoir tyrannique à la population qu'il exploite : le chef de la garnison est imposant et vu d'en bas, il domine complètement le reste de la population.
Mouvements	Il y a peu de mouvements	Au départ, la plupart des protagonistes et des

des protagonistes	dans cette scène jusqu'à ce que l'intrigue bascule ; cependant, même quand la foule s'agite, on n'observe pas de grandes dynamiques de déplacement.	figurants ne bougent pas de manière significative. Seul Richard, qui n'occupe pas une place centrale dans la scène bien qu'il soit au cœur des discussions, esquisse quelques mouvements en signe d'impatience et d'hésitation. Lorsque Birgitte commence à répondre au chef de la garnison, la foule se réveille cependant et commence à s'agiter pour montrer son soutien. Il n'y a toutefois aucune violence dans la scène, la foule étant immédiatement contenue par les soldats de Rahl. Globalement, les personnages d'agitent mais ne se déplacent pas, preuve d'une oscillation entre soumission et rébellion.
Bande-son	Apparition progressive d'un léger fond musical interprété par des cordes	Dans cette scène, la musique joue une fois de plus un rôle d'intensification de l'atmosphère. Elle n'est toutefois ni remarquable ni particulièrement intéressante.
Costumes	Les costumes sont simples pour les villageois, conformément à leur statut et leur condition Les soldats de Rahl portent un uniforme rouge et noir, ainsi que Richard qui s'est déguisé en l'un des leur.	Dans cette scène, il est très clair que les costumes permettent tout à fait d'identifier dans quel camp se situe les personnages. En effet, lorsque la population est vêtue de vêtements simples, plutôt dans des teintes bleues, les soldats de Rahl portent des uniformes rouge et noir. En dehors d'eux, et de Richard qui cherche à éloigner les soupçons en se déguisant en l'un des leurs, un seul autre personnage porte du rouge : le fils de Birgitte dont l'allégeance varie tout au long de l'épisode. Il trahit d'ailleurs Richard pour tenter de protéger sa mère, mais finira par l'aider à la libérer en s'opposant aux soldats.
Accessoires	Les armes tirées par les soldats de Rahl dès que la situation dégénère	La simple présence de ces accessoires montrent la faiblesse de la population : ils ne possèdent aucun avantage technique et n'ont apparemment pas les moyens de se rebeller ou de se défendre. Ils vont cependant se rendre compte de l'avantage considérable de leur nombre.

	Description	Interprétation
Emetteur(s)	Birgitte, la mère présumée de Richard Le chef de la garnison de Brennidon	Birgitte et le soldat sont deux forces contraires dans le contexte de <u>L'Épée de Vérité</u> : elle est porte-parole du peuple quand lui l'est du pouvoir. Leur semblant de dialogue est en réalité une lutte dont l'issue illustre la situation dans les Contrées du Milieu. Cette manifestation publique, en présence de Richard, lui fait également prendre conscience du soutien
Récepteur(s)	Villageois de Brennidon Soldats présents Richard Cypher, le sourcier	

		populaire dont il bénéficie, puisque l'ensemble des femmes du village de l'âge de sa mère sont prêtes à se sacrifier pour le protéger, alors même qu'elles ne l'ont jamais rencontré et ne le connaissent que par l'intermédiaire de la prophétie.
Contexte	Malgré la volonté de Zeddiccus, Richard décide d'aller à Brennidon, le village dont il est originaire pour tenter de retrouver sa mère. Il croit y parvenir en rencontrant Birgitte.	Richard se retrouve sans ses alliés habituels ce qui lui permet de s'apercevoir qu'il en a d'autres. Le contexte montre également qu'il prend ses propres décisions, malgré les conseils de ses proches, en faisant ce qu'il pense être juste. Si les femmes sont prêtes à se sacrifier pour lui permettre de s'enfuir, il choisit cependant de les délivrer coûte que coûte. Il découvre également que la prophétie dont il est l'élu a causé bien des souffrances et qu'il doit en assumer la responsabilité en libérant le peuple du joug de son tyran.
Thème(s) du discours	Le chef de la garnison, comme tous les soldats de Darken Rahl, souhaite capturer le sourcier, qui a été reconnu à Brennidon à cause de son épée. Dans son discours il justifie la nécessité de sa capture et des ignominies causées par l'armée des années auparavant. Birgitte s'oppose à ce discours de propagande.	Cette scène a une dimension éminemment politique : le pouvoir communique à travers un discours de propagande qui ne dupe plus la population grâce à une opposition grandissante. Comme dans la plupart des régimes autoritaires, toutes les actions du pouvoir sujettes à controverse se justifient par la volonté d'agir pour le bien commun. Si Birgitte et le soldat parlent tous deux du même sacrifice (les enfants de Brennidon), ils ne leur donnent évidemment pas le même sens : si le pouvoir revendique la volonté de conserver la paix, le peuple lui entend reprendre le pouvoir en permettant au sourcier de vivre et de réaliser son destin. Le sens du message dépend donc de sa manière de le communiquer et de qui le dit.
Réaction(s)	L'opposition de Birgitte entraîne des réactions dans toute la foule de villageois qui commence à se rebeller. Toutefois, les soldats étant les seuls à disposer d'armes, ils ne se laissent pas submerger.	Les réactions qui accompagnent et suivent cette scène sont symptomatiques du changement qui anime la société de <u>L'Épée de Vérité</u> : les villageois passent de la soumission à la revendication, à une attitude non belliqueuse mais rebelle. Birgitte réussit donc à traduire l'opinion générale et à l'exprimer publiquement. Le pouvoir réagit immédiatement par la force, la brutalité et la cruauté, puisque le chef de la garnison fait arrêter toutes les femmes qui menacent de troubler l'ordre public et pose un ultimatum à Richard, dont il ignore la présence. Il tuera chaque femme s'il le sourcier ne se rend pas, espérant sans doute monter la population contre celui qui ne se livre pas pour sauver des

		vies (ce en quoi il échouera).
Attitude/gestuelle	Le chef de la garnison, placé en hauteur, tente de se montrer conciliant et convaincant. La population en revanche reprend les signes associés à la rébellion tels que le poing levé.	Le placement des personnages de cette scène illustre tout à fait la distinction entre le pouvoir politique et le pouvoir du peuple dans le régime des Contrées de l'Ouest. Juché sur une estrade qui doit à l'occasion servir de lieu d'exécution, ainsi que le sont les places publiques médiévales, le chef de la garnison est séparé du peuple et le domine. Toutefois, il se fait presque douxereux pour invoquer le bien général, en adéquation avec la propagande dont il est le porte-parole. Birgitte postée au pied de cette estrade fait au départ mine de soutenir le chef de la garnison mais démonte finalement ses arguments en ridiculisant Darken Rahl. Cette force qui vient d'en bas est contagieuse et atteint tous les villageois, qui montrent ainsi qu'ils ne sont plus disposés à se laisser faire. On voit ainsi quel est le rôle du sourcier, comme celui de la plupart des mythes populaires : il ne s'agit pas de se battre seul pour un peuple chargé de ne rien faire, mais il s'agit d'inspirer le peuple et de le pousser ainsi à reprendre lui-même le pouvoir qui lui est dû.
Champs lexicaux	<ul style="list-style-type: none"> - Le combat - Les enfants/La parenté - La trahison - Le sacrifice 	Birgitte fait appel à l'empathie des villageois en leur rappelant ce qu'ils ont perdu et en mettant en avant à plusieurs reprises qu'il s'agit de leurs enfants, de leurs vies. Elle utilise à plusieurs reprises le possessif « nos » pour impliquer tous les villageois. Globalement, tout comme la notion de sacrifice, Birgitte et le chef de la garnison utilise les mêmes thèmes et les mêmes champs lexicaux pour tenter de convaincre : mais ils communiquent et raisonnent de manière différentes autour des mêmes arguments, ce qui nous permet de mettre en exergue l'importance de la subjectivité dans un discours politique, qui exprime un point de vue plutôt qu'une vérité.

7

Game of Thrones

Conseil restreint Tywin et Tyrion Lannister

Signifiants	Signifiés de premier niveau	Connotations de deuxième niveau
-------------	-----------------------------	---------------------------------

iconiques		
Décor	Salle de conseil de Tywin Lannister meublée d'une table rectangulaire et fastueusement décorée.	Le décor de cette scène correspond pleinement à l'identité de ceux qui l'occupent. L'espace est richement meublé, ce qui souligne la richesse des Lannister et leur statut social. Le pouvoir économique et politique des Lannister (qui sont inextricablement lié dans le contexte de guerre, où les plus forts sont également ceux qui peuvent payer pour les armes et les soldats) s'exprime dans le faste élégant de ce décor. Les fauteuils sont particulièrement imposants et permettent encore d'accentuer le contraste entre Tywin, grand et imposant dans son armure, et Tyrion, chétif sur un fauteuil qui semble l'encadrer. Par opposition à la table ronde, une table rectangulaire implique traditionnellement un placement correspondant au pouvoir de chacun : les deux personnes les plus puissantes de la scène sont en premier lieu placées chacune à un bout de la table.
Couleurs & lumière	Lumière sombre à la lueur des chandelles. Couleurs des Lannister dominantes : rouge et or.	La lumière des chandelles confère à la scène une intensité ainsi qu'une intimité incontestable et met l'accent sur les reliefs du visage de chacun des personnages et fait luire tous les éléments fastueux de la scène, que ce soit les costumes ou les accessoires. Les couleurs dominantes de la scène sont logiquement celle de la maison Lannister, le rouge et l'or. Tout ici est fait pour montrer qui gouverne et qui de fait aura le dernier mot dans les décisions à prendre.
Cadrage	Plans serrés autour de Tywin Lannister et Tyrion dès qu'ils se retrouvent seuls	Le cadrage accentue encore un peu plus l'intimité de la scène, bien que les décisions qui y sont prises concernent bien plus que les deux protagonistes subsistant. C'est là une des caractéristiques de <u>Game of Thrones</u> , où très peu de scènes de politique et de stratégie se déroulent en présence d'un large public : les décisions sont toujours prises dans l'intimité du pouvoir.
Mouvements des protagonistes	En premier lieu, Tywin est debout, mais dès qu'il se retrouve seul avec son fils, il s'assied face à lui. Tywin se lève brièvement puis se rassoit sur l'ordre de son père.	Au début de la scène, Tywin Lannister est debout et domine ses conseillers de sa hauteur. Il leur tourne par ailleurs le dos, annonçant probablement ainsi sa colère et sa résolution à ne pas les écouter. Il se meut selon sa propre volonté, au contraire de Tyrion, dont les mouvements sont contraints par la volonté de son père. Le seul geste qu'il se permet est pourtant celui qui convainc son père : il brise son verre afin d'en faire une métaphore de la

		<p>paix qui est proposé par un des conseillers de Tywin, Kevan Lannister, son propre frère.</p> <p>Toutefois, lorsqu'il tente de se resservir un peu plus tard, son père l'en empêche et le sert lui-même, montrant ainsi qu'il garde le contrôle sur tous les mouvements de son fils.</p>
Bande-son	<p>Il n'y a pas de fond sonore au début de la scène, la musique apparaît lorsque Tywin explique la stratégie qu'il veut mettre en place et va crescendo</p>	<p>La musique est ici utilisée sans originalité par rapport au style cinématographique de la fantasy et aux contraintes de l'audiovisuel en général : elle sert à accentuer l'intensité de la scène, c'est pour cette raison qu'elle ne commence que lorsque Tywin commence à dire à Tyrion ce qu'il attend de lui. Elle s'amplifie encore lorsque Tywin affirme que Tyrion est son fils, moment particulièrement fort pour ce dernier qui est généralement rejeté par sa propre famille plus que par quiconque.</p>
Costumes	<p>Les costumes sont martiaux pour tous les personnages présents hormis Tyrion, qui n'est pas un guerrier.</p>	<p>Si Tywin est un seigneur de guerre et un stratège qui a fait preuve de sa finesse politique et martiale tout au long de sa vie, Tyrion n'a jamais eu droit à cette crédibilité ; en effet, son nanisme, considéré comme un handicap monstrueux, l'a toujours écarté du pouvoir militaire et de la science militaire. Cela est affirmé par les costumes dans cette scène : il est le seul à ne pas porté de pièces d'armure.</p>
Accessoires	<p>Les accessoires sont essentiellement la vaisselle qui est au centre de la table, les verres dont se servent les personnages.</p>	<p>Contrairement au reste des extraits que nous avons pu voir, il n'y a pas d'armes dans cette scène, du moins aucune qui soit mise en valeur. L'accessoire principal est le verre que brise Tyrion pour en faire un symbole et appuyer ses propos. Il faut noter que dans toute la série, il est rare de voir Tyrion non accompagné d'un verre d'alcool, on voit d'ailleurs que son père le ressert avant de discuter à cœur ouvert avec lui. Ce qui apparaît être un détail, permet en réalité d'humaniser le pouvoir, de caractériser les gouvernants comme des humains lambda plutôt que comme des humains exceptionnels.</p>

	Description	Interprétation
Emetteur(s)	Essentiellement Tywin et Tyrion	Le père et le fils sont unis par une relation complexe : la mère de Tyrion est morte en le mettant au monde, à cela s'ajoute son handicap qui fait de lui un monstre aux yeux de son père, qui ne l'accepte que petit à petit. Toutefois, Tywin place la famille au sommet de son système de
Récepteur(s)	Tywin et Tyrion	

		valeurs et ne peut ignorer que Tyrion est un Lannister.
Contexte	Jaime Lannister, le fils chéri de Tywin est retenu par la famille Stark après que leur chef, Eddard Stark soit exécuté par le roi Joffrey, contre l'avis de tous ses conseillers.	Le contexte de cette scène fait que plusieurs enjeux s'unissent en une seule décision : pour Tywin, l'objectif principal est de récupérer Jaime, mais en bon politicien et stratège, il sait que cela ne peut se faire sans réflexion ; il faut également tenter de contrôler Joffrey, le nouveau roi qui se montre cruel et inconsidéré dans ses choix : sa décision d'exécuter Eddard Stark déclenche les premiers mouvements d'une révolte menée par Robb Stark, le fils d'Eddard, qu'ils appellent « le loup » (en référence au blason de sa maison).
Thème(s) du discours	Il s'agit d'un conseil stratégique au départ, qui prend des allures d'intimité dès que Tywin et Tyrion se retrouvent seuls, ce qui libère leurs propos et la franchise de leur dialogue.	A l'instar de la complexité des enjeux qui se nouent autour de cette scène, les thèmes abordés tout en subtilité forment un écheveau délicat à démêler. S'il s'agit avant tout de prendre une décision militaire (faut-il attaquer ou tenter de trouver des accords ?), c'est l'occasion pour Tywin et Tyrion de parler sans artifices du nouveau roi, qu'ils désapprouvent tous les deux, du lien qui les unit et de la stratégie à adopter. L'intimité qui se crée au fur et à mesure de la scène nous montre que la décision ne se prend finalement qu'en très petit comité, une fois que Tywin et Tyrion se retrouvent seuls.
Réaction(s)	Les réactions les plus lisibles sont celles de Tyrion, visiblement partagé entre l'inquiétude et la surprise.	C'est la toute première fois que Tywin accorde de la crédibilité aux propos que tient Tyrion. Tyrion est un des personnages principaux de <u>Game of Thrones</u> , qui se distingue notamment par son intelligence ; cependant il n'est pas promis à une grande destinée, notamment parce que sa famille ne lui accorde aucun crédit. Sa réaction semble donc naturelle devant l'once d'estime que semble lui porter son père : il est surpris et visiblement inquiet. Tywin, lui, ne laisse transparaître aucune réaction tangible après avoir congédié ses conseillers. La colère qui transparait au début de la scène, semble être parfaitement maîtrisée par la suite.
Attitude/gestuelle	Les gestes des deux personnages sont mesurés, Tywin conserve l'attitude qui lui est coutumière : imposante et imperturbable. Tyrion semble se mouvoir avec précaution.	Tywin, même s'il confesse sans tendresse s'être sans doute trompé sur son fils, semble imperturbable et ne témoigne que peu de ses émotions, tenant des propos plus rationnels que sentimentaux. Cette attitude donne à la scène cette atmosphère inquiétante et l'éloigne du pathos. Tywin est un homme de commandement : il donne avec force et autorité des ordres à son fils et finit d'ailleurs sur un ordre qui concerne la vie intime de Tyrion, faisant ainsi

		montre de son contrôle totale sur la vie de celui-ci, du moins celui qu'il souhaite avoir. En effet, Tywin ordonne à son fils de se séparer de la courtisane qui l'accompagne, estimant que cela ne correspond pas à son rang ni à l'image qu'il se doit de donner en tant que Lannister.
Champs lexicaux	<ul style="list-style-type: none"> - La guerre - La paix - La géographie et les familles de Westeros - Le pouvoir et l'autorité 	La plupart des dialogues dans <u>Game of Thrones</u> s'attachent au particulier plutôt qu'aux leçons de vie, ce qui explique l'hyper contextualisation des propos : les décisions semblent d'autant plus réalistes parce qu'elles sont profondément ancrées, avec précision, dans l'univers de Westeros. Les champs lexicaux utilisés dans cette scène n'ont rien de surprenants compte tenu des enjeux et des protagonistes. Tywin ordonne, Tyrion questionne et obéit.

8

Game of Thrones

Discussion entre Littlefinger et Lord Varys

Signifiants iconiques	Signifiés de premier niveau	Connotations de deuxième niveau
Décor	La salle du trône de Port-Réal, capitale de Westeros.	Cette scène se passe dans le lieu traditionnel du pouvoir par excellence : cette vaste salle est pourtant vide, comme pour mieux mettre en valeur l'imposant trône que convoite ostensiblement Littlefinger, posté à ses côtés. Ce décor nu et monumental semble illustrer la ruine d'un pouvoir ancien qui ne parvient pas à subsister : le trône est vide.
Couleurs & lumière	Atmosphère très sombre et couleurs affadies : la seule lumière de la scène tombe sur le trône vide.	La seule lumière de la scène éclaire uniquement le trône : Varys et Littlefinger reste dans l'ombre, ainsi qu'il en est de leur relation avec le pouvoir. Ce sont deux acteurs de l'ombre, deux puissants officieux.
Cadrage	Cadrages originaux et variés : ouverture de la scène sur un plan large avec le trône au centre de l'image et Varys et Littlefinger. Puis cadrage depuis le bas du trône sur Varys. La caméra suit les personnages et cadre en	La réalisation de cette scène, pourtant lente et épurée, est à la fois originale et esthétique ; à aucun moment on ne voit Varys proche du trône, la vue qu'on a de lui depuis le pied du trône l'amenuise et augmente le contraste entre l'attitude ambitieuse de Littlefinger et celle, humble, de Varys. Par la suite, la caméra montre les deux protagonistes plus ou moins face à face : ils font exactement la même taille et ils ne

	général sur leurs visages et leurs épaules.	sont jamais vus l'un sans l'autre.
Mouvements des protagonistes	Littlefinger est au départ assis à côté du trône, en hauteur, puis il descend les escaliers pour se rapprocher de Varys. Ils ne cessent ensuite de se rapprocher et de s'éloigner l'un de l'autre au rythme des menaces voilées.	Au début de la scène, Littlefinger est assis sur la sorte de tabouret à la droite du trône de fer et le regarde. Le symbolisme de ce tableau est plus qu'évident : Littlefinger convoite le pouvoir mais se montre extrêmement patient. Il se contente de se positionner au côté du pouvoir en attendant l'occasion idéale pour s'en saisir. A l'inverse, Varys n'aspire pas à entrer dans la lumière : il se tient toujours en retrait du trône sans en être non plus très loin. Si au départ, Littlefinger domine de la hauteur de son siège son interlocuteur ils se retrouvent face à face pour mieux s'affronter et semble même entrer dans une sorte de chorégraphie lente qui accompagne leurs propos, tantôt mielleux, tantôt menaçants.
Bande-son	Une fois encore, la scène commence sans fond musical, puis la musique démarre au moment où Littlefinger devient clairement menaçant, ainsi que le confirme la tonalité de la musique.	Comme expliqué dans l'ensemble de nos analyses, la musique accompagne une fois de plus l'évolution de l'atmosphère et contribue à l'instauration complète de celle-ci. La musique est de plus en plus sombre et menaçante, notamment lorsqu'elle accompagne les images terribles illustrant la fin du discours de Littlefinger (l'espionne torturée et tuée de Varys et Sansa Stark refusant de s'enfuir).
Costumes	Une fois encore, les personnages sont vêtus selon leur condition et/ou origine.	Varys, qui est originaire d'un royaume qui n'appartient pas à Westeros, est vêtu d'une tenue plus exotique que celles que l'on voit dans la série, avec des étoffes orientales et conforme à nos imaginaires d'exotisme, plutôt discrète ce qui correspond à son statut de maître espion. Littlefinger est plus richement vêtu : il est une des puissances économiques de <u>Game of Thrones</u> en tant que Grand Argentier au début de la série puis en tant qu'usurier régulier de plusieurs seigneurs. Ses origines humbles n'en font pas pour autant un personnage destiné au pouvoir.
Accessoires	Il s'agit des deux fauteuils présents dans la scène : le trône de fer si convoité et l'humble tabouret de Littlefinger.	Le trône de fer, pourtant monumental, paraît diminué par le vide de la salle dans laquelle il se trouve. De plus il est lui-même vide, symbolisant ainsi l'instabilité politique de Westeros qui peine à trouver un gouvernant solide et soutenu par toutes les forces en présence. Comme on l'a vu, Littlefinger se contente pour l'instant à un siège plus humble aux côtés du trône. C'est le sujet du trône, en tant qu'objet, qui lance la conversation entre Littlefinger et Varys : il n'est pas à la hauteur de ce qu'on prétend qu'il est, puisqu'il ne comporte même pas les mille lames qu'on lui

		prête ; toutefois, affirme Littlefinger, il « a cependant un certain attrait. »
--	--	---

	Description	Interprétation
Emetteur(s)	Varys et Littlefinger	Les deux éminences grises du royaume que sont Varys et Littlefinger, sont la plupart du temps en opposition et s'espionnent réciproquement, inversant sans cesse les rapports de forces. Littlefinger lutte en permanence pour son seul intérêt et son avidité de pouvoir, il est l'opportuniste par excellence. Varys quant à lui semble vouloir effectivement le bien du royaume et soutient discrètement Daenerys Targaryen. Il arrive, notamment au début de la série, qu'ils s'associent lorsque leurs intérêts convergent sur une même action, mais ils ne recherchent absolument pas la même finalité ce qui finit par les opposer de manière définitive.
Récepteur(s)	Varys et Littlefinger	
Contexte	Tandis que la guerre fait rage entre Port-Réal et les insurgés des territoires du Nord rassemblés autour de Robb Stark, l'instabilité politique du règne de Joffrey permet l'affirmation de nombreuses forces de toutes parts, y compris celles de Varys et Littlefinger.	Dans ce contexte chaotique, Varys et Littlefinger se rapprochent chacun de leur but respectif et se montrent ainsi de plus en plus présents et influents, ou en tout cas le sont de manière de plus en plus affirmée dans les épisodes. Par conséquent leur opposition est de plus en plus vive : Littlefinger fait tuer de manière extrêmement cruelle une des espionnes de Varys et contrecarre les plans de celui-ci de faire échapper Sansa Stark, élément important du jeu politique des territoires du Nord en tant qu'héritière de Robb Stark.
Thème(s) du discours	Le thème principal de ce dialogue extrêmement fin est le pouvoir : les deux protagonistes proposent une vision du pouvoir dans une joute verbale subtile.	Le dialogue est une leçon de politique selon l'opinion des deux interlocuteurs, à la fois dans le contenu de leurs propos et dans leur manière de les formuler : ils se montrent l'un à l'autre qu'ils connaissent les secrets et les ambitions de chacun. Si Varys cherche un candidat idéal pour restaurer un pouvoir fort et légitime et pallier à l'instabilité politique latente, Littlefinger entend créer plus d'instabilité encore pour satisfaire ses ambitions et son opportunisme.
Réaction(s)	Littlefinger prend clairement le dessus dans cette conversation : même si Varys cache d'ordinaire ses émotions, on sent la tension teintée de peur qui l'anime.	A ce moment de la série, Littlefinger est en position de force : l'inquiétude lisible sur le visage de Varys en est la preuve. En empêchant l'éloignement de Sansa Stark, Littlefinger emporte une bataille importante. De plus, il sera bientôt mariée à Lysa Arryn, tante des Stark et maîtresse du territoire du Val, ce qui lui conférera un pouvoir

		politique publique et le fera sortir du simple rôle de conseiller. Littlefinger cherche à effrayer et menacer son interlocuteur et il y parvient.
Attitude/gestuelle	Sous couvert d'obséquiosité et même d'amitié, les deux hommes déroulent menaces et reproches sans en avoir l'air. Cependant, Littlefinger fait résolument preuve de plus d'assurance.	Aucun des protagonistes n'est un militaire ou un guerrier et ils n'ont jamais eux-mêmes recours à la violence. Ils sont véritablement l'incarnation des joueurs d'échecs qui déplacent les pions sans jamais se mettre eux-mêmes à découvert. Ils se montrent toujours respectueux et courtois de façade ce qui rend en général leurs tirades extrêmement subtiles. Si l'on cherche une traduction moderne de leur rôle, Varys et Littlefinger sont des lobbyistes et d'excellents stratèges politiques, toujours à l'abri car jamais exposés directement au danger, et surtout trop nécessaires au reste des puissants pour être réellement inquiétés.
Champs lexicaux	<ul style="list-style-type: none"> - L'ascension/l'ambition - Le pouvoir - Le plaisir - L'illusion 	<p>L'ensemble des champs lexicaux utilisés par Varys et Littlefinger illustrent leur vision respective du pouvoir et de sa représentation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour Varys, l'illusion donnée par la représentation du pouvoir, ce « mensonge » est nécessaire à l'établissement d'une société et d'une politique où tout le monde, et surtout le peuple, trouve son compte. - Pour Littlefinger, qui est le plus loquace dans ce dialogue, le pouvoir politique mis en place à ce moment là, la monarchie telle qu'elle est au moment où il parle, est un mensonge qui doit être déconstruit, réduit à néant. Pour lui, le pouvoir est une fin, « l'échelle seule existe ».

9

Game of Thrones

Conseil restreint de Daenerys Targaryen

Signifiants iconiques	Signifiés de premier niveau	Connotations de deuxième niveau
Décor	Salle du conseil de Daenerys Targaryen à Mereen (continent d'Essos)	Le décor correspond à la divergence de traditions et de mentalités entre Westeros et Essos : beaucoup plus simple et dans des matériaux moins nobles, la salle du conseil de Daenerys est loin d'être imposante. Elle est meublée d'une table ronde, illustrant bien la vision du pouvoir

		qu'a Daenerys : chacun doit avoir voix au chapitre quelque soit son origine, son rang ou son histoire, tant qu'il s'agit de la servir et de partager sa vision du monde. Traditionnellement la table ronde telle qu'elle est introduite dans les légendes arthuriennes correspond à un mode de gouvernance plus juste et moins exclusif.
Couleurs & lumière	Scène lumineuse, couleurs claires, le tout donnant une impression de chaleur.	L'atmosphère de la scène correspond à l'exotisme que l'on prête à l'espace dans lequel évolue Daenerys et aux territoires orientaux.
Cadrage	Alternance de plans larges en contre-plongée sur l'ensemble des personnages et de plans serrés sur les visages des personnes présentes. Daenerys est présente sur tous les plans, à une ou deux exceptions près.	Tout indique dans la scène que la salle du conseil est placée dans les hauteurs, et c'est effectivement le cas, le palais de Meereen étant tout en verticalité. Si Daenerys est omniprésente sur la quasi intégralité des plans, elle n'en paraît pas plus imposante et contribue à donner l'impression qu'elle tâtonne encore en tant que souveraine. Toutefois, comme elle se tient debout en permanence, les plans permettent de constater que chacune des personnes présentes suit ses mouvements et lui voue une certaine dévotion.
Mouvements des protagonistes	Daenerys est toujours debout, Jorah se lève au moment où il souhaite que sa reine l'écoute et où il donne son avis avec le plus d'intensité.	Par sa position, Daenerys cherche à asseoir son autorité sur ses conseillers, bien que l'organisation de la salle suggère une organisation gouvernementale où les pouvoirs sont partagés. D'ailleurs, Jorah Mormont se lève s'en y avoir été appelé pour lui parler de manière plus directe et plus intense.
Bande-son	La musique est inexistante jusqu'à l'avant dernière réplique de Daenerys.	Encore une fois, le fond sonore contribue à donner à la scène son intensité au fur et à mesure que les décisions sont prises. Sur le plan final, où Daenerys marche impérialement jusqu'au balcon de la salle du conseil, la musique va crescendo et accentue encore la majesté de la jeune fille.
Costumes	Les costumes sont beaucoup moins chargés que ceux que l'on voit à Westeros, Même Daario Naharis, qui est un homme d'armes n'est pas lourdement vêtu.	Daenerys et ses conseillers sont tous vêtus d'une manière simple et aucun ne porte d'acier ou de fer, même sur les tenues vouées au combat, toutes en empiècements de cuir et de toile. Cela contribue essentiellement à donner à l'atmosphère son exotisme et à créer un contraste avec l'atmosphère qui règne à Westeros, beaucoup plus lourde et froide.
Accessoires	//	//

	Description	Interprétation
--	-------------	----------------

Emetteur(s)	Jorah Mormont & Daenerys Targaryen principalement Interventions de Barristan Selmy et de Daario Naharis	Daenerys est une très jeune souveraine (bien qu'elle soit plus âgée dans l'adaptation audiovisuelle que dans le livre) qui apprend l'exercice du pouvoir tout au long de la série, étant un des personnages qui suit le parcours initiatique de la fantasy. Contrairement aux autres dépositaires du pouvoir de la série, elle s'entoure moins des personnes influentes que de celles en qui elle a confiance. Jorah, originaire de Westeros, l'accompagne depuis le début de son épopée. Barristan Selmy, remercié par Cersei vient lui proposer ses services et gagne sa confiance. Daario est son amant, Missandei et Ver Gris des serviteurs originaires d'Essos, qui lui vouent une complète dévotion.
Récepteur(s)	Daenerys, Mormont, Selmy, Daario, Missandei et Ver Gris	
Contexte	Daenerys Targaryen conquiert peu à peu, en partie grâce à ses dragons mais aussi grâce à un soutien populaire, la baie des Serfs. Elle libère les villes les unes et les autres de l'esclavage avant d'arriver à Mereen. A Westeros, dont Daenerys convoite le trône au départ, le roi Joffrey vient d'être assassiné.	Daenerys apprend à gouverner et tente d'imposer son système de valeur sans tenir compte des traditions d'un territoire dont elle n'est pas originaire mais où elle a grandi. Héritière légitime selon certains du trône de Westeros, son objectif est au départ de reconquérir Port-Réal. Toutefois, c'est à Essos qu'elle se montre conquérante et qu'elle fait un apprentissage assez douloureux de la politique. Elle possède ce qu'on pourrait qualifier d'un avantage technologique dans le monde réel grâce à ses dragons dont elle est l'unique maîtresse, mais qu'elle peine à maîtriser au fur et à mesure qu'ils grandissent. Comme elle est dans une perspective de conquête, elle doit faire ses preuves et se montrer impitoyable pour instaurer son autorité et être prise au sérieux. Elle est un des personnages qui se soucient réellement du bien du peuple, comme en témoigne ses tentatives pour abolir l'esclavage.
Thème(s) du discours	Conseil stratégique sur l'attitude à adopter suite à la mort de Joffrey. L'exercice du pouvoir.	Dans le contexte de cette scène, Daenerys doit prendre une décision absolument déterminante : étant donné que Joffrey est mort et que c'est son petit frère qui monte sur le trône, garçon jeune, influençable et plus contesté encore que son frère, il n'est pas un souverain a priori stable pour Westeros. Il pourrait donc s'agir d'une occasion pour Daenerys de reprendre le royaume qui lui échoit. Pourtant, elle doute de l'intelligence de cette manœuvre et en discute de manière plus intime avec Jorah, montrant une fois encore que les décisions se prennent rarement dans une large assemblée.
Réaction(s)	Cette scène est extrêmement douce et il n'y a aucune réaction	Daenerys ne montre aucune réaction lorsque tous ses conseillers sont présents. Elle ne se laisse visiblement convaincre par personne, mais

	<p>excessive. En revanche, on voit que Daenerys, en tant que toute jeune fille aux nombreuses responsabilités remet en question sa manière de maîtriser la situation, mais seulement lorsqu'elle est dans l'intimité.</p>	<p>n'écarte pas non plus les options qu'on lui propose en premier lieu. En tant que souveraine, elle ne se livre pas en public et ne fait pas part de ses réflexions profondes. Sa réaction tangible et de congédier l'ensemble de ses conseillers et de garder auprès de lui celui en lequel elle a le plus confiance. Elle peut ainsi parler à cœur ouvert et ne pas se décrédibiliser devant son gouvernement. Nous est montré ici l'intimité de la souveraine, ses doutes et ses réflexions.</p>
Attitude/gestuelle	<p>Daenerys se montre digne et presque hautaine auprès de ses conseillers et donne peu son avis en public. Toutefois, lorsqu'elle se retrouve seul avec Jorah Mormont, elle se montre moins sûre d'elle devant son ami qui lui déborde de sollicitude.</p>	<p>Daenerys est le personnage qui permet le mieux, dans notre corpus, d'explicitier la nécessité pour le détenteur du pouvoir d'adopter une attitude différente lorsqu'il est en représentation que celle qui lui vient spontanément. Elle devient bien plus expressive lorsqu'elle se retrouve seule avec son ami le plus proche et qui la connaît le mieux. On voit d'ailleurs le lien intime qui les lie, puisque Jorah se permet de se lever sans y être invité pour enclencher un dialogue avec sa souveraine. Daenerys en tant que jeune femme qui apprend comment gouverner accorde une attention toute particulière à son image publique.</p>
Champs lexicaux	<ul style="list-style-type: none"> - Le pouvoir/la gouvernance - Le militaire - La libération/l'esclavage 	<p>Dans l'ensemble de notre corpus, on le voit avec les champs lexicaux employés, cet extrait est celui qui engage le plus profondément une réflexion sur l'exercice effectif du pouvoir et son organisation. Daenerys s'efforce de devenir une bonne gouvernante et d'être légitime autrement que par son sang. On voit qu'au fur et à mesure de ses conquêtes, elle a tenté d'instaurer à chaque fois un modèle politique qui n'est pas monarchique, mais c'est un échec car ce ne sont pas des modèles traditionnels et acceptés par ceux qui possèdent le pouvoir économique et la force militaire. Elle veut aller au-delà de la conquête militaire et « gouverner » selon ses idéaux ainsi qu'elle l'affirme.</p>

Résumé

Ce mémoire se penche sur un genre artistique qui prend peu à peu de plus en plus d'ampleur : la fantasy. A travers l'exploration d'un corpus composé d'extraits du Seigneur des Anneaux, de Peter Jackson, de L'Épée de Vérité de Sam Raimi et de Game of Thrones de D. Benioff, D.B. Weiss et G. R. R. Martin, nous avons mises à l'épreuve nos trois hypothèses de départ ; finalement, ce travail nous a permis de donner à la fantasy sa dimension de diagnostic social et politique, d'autant plus qu'elle s'attèle à décrire dans notre cas un contexte de guerre qui pousse à une politique ultraprésente et très réactive. Il est donc possible, au prisme d'une lecture politique, de faire de la fantasy un portrait des représentations courantes de la décision politique et militaire, ainsi que des hommes et femmes politiques.

Sous couvert d'un univers fantasque et éloigné de notre propre réalité, la fantasy s'empare des sujets les plus vastes et les plus vitaux dans la perspective d'une vie en société : les luttes de pouvoir, les enjeux de la guerre et de la résistance, la responsabilité du pouvoir face aux citoyens ou au sujets, etc. Entre symbolisme et projection, la fantasy est un genre visionnaire, contrairement aux idées reçues, qui en décrivant des idéaux se fait force de propositions. Plus que des propositions intellectualisées, la fantasy permet surtout d'exprimer les imaginaires et les tendances répandues à l'époque où elle est écrite ou réalisée. De la trilogie du Seigneur des Anneaux à Game of Thrones, les représentations ont évolué et avec elles l'expression de la fantasy. Ce mémoire a pour ambition de mettre en exergue tout l'intérêt d'un genre qui s'impose sans en avoir l'air, pour comprendre la politique et les enjeux de sa communication, à travers l'analyse de discours entourant la décision politique : la harangue, le discours stratégique et le discours du sacrifice. Ce triptyque permet de montrer un processus d'aboutissement à une décision et son expression politique et ainsi de dresser un portrait complet des fantasmes qui l'entourent.

Mots clés

Communication – décision – discours – fantasy – gouvernant – mythe – politique – pouvoir – représentation