

*« Mes romans relèvent de la fantasy épique, mais ils sont inspirés par l'histoire et fondés sur elle. [...] Les véritables horreurs de l'histoire humaine ne proviennent pas des Orques et des Seigneurs du Mal, mais de nous-mêmes. Nous sommes des monstres (et les héros aussi). »*

**George R. R. Martin<sup>1</sup>**

Le succès de *Game of Thrones* est spectaculaire : 70 millions d'exemplaires vendus et l'une des séries les plus primées, les plus regardées et les plus piratées au monde. L'univers développé par George R. R. Martin est d'une complexité abyssale et s'inscrit dans le genre balisé de la *fantasy* qu'il parvient à revivifier avec brio. Son adaptation télévisée était un pari risqué pour la chaîne câblée HBO : des épisodes dont le coût moyen est estimé à 6 millions de dollars, près d'un millier de personnes impliquées durant la production et un défi logistique permanent dû, notamment, à la diversité des lieux de tournage. À cela s'ajoute une galerie de personnages pléthoriques et la volonté affichée par les deux co-créateurs de la série, Daniel B. Weiss et David Benioff, de respecter l'amplitude narrative des romans, leur crudité et surtout leur fâcheuse propension à occire les personnages principaux sans ménager le lecteur. Car les romans de Martin sont teintés de rouge : 223 morts y sont recensés jusqu'à présent et le carnage ne semble pas près de s'arrêter.

Comment Weiss et Benioff s'y sont-ils pris pour convaincre Richard Pleper, vice-Président de HBO, de se lancer dans un projet aussi innovant et risqué ? La réponse tient peut-être dans

---

1. Dave Itzkoff, « George R. R. Martin on Game of Thrones and sexual violence » in Blog du *New York Times*, 2 mai 2014, <http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2014/05/02/george-r-r-martin-on-game-of-thrones-and-sexual-violence/>

le pitch qu'ils lui soumièrent en 2007 : « *Game of Thrones*, c'est *Les Soprano* dans la Terre du Milieu ». Dès le départ, le vice-Président de HBO comprend donc qu'on ne lui propose pas seulement de produire une série de *fantasy* particulièrement ambitieuse. En télescopant, dans leur lapidaire formule de présentation, *Les Soprano* – l'une des séries de référence les plus acclamées de HBO – et *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien – dont l'adaptation cinématographique par Peter Jackson a contribué à redorer le blason de la *fantasy* auprès d'un très large public – les deux *showrunners* de *Game of Thrones* placent la barre très haut. Ils expriment, dès la genèse du projet, leur volonté de créer une série résolument contemporaine, susceptible d'offrir aux spectateurs une réflexion intemporelle sur le pouvoir tout en faisant écho à des problématiques actuelles. Vaste programme !

Ce qu'implique aussi la formule choc mais néanmoins programmatique de Weiss et Benioff, c'est que le cheminement individuel des personnages devra occuper dans la série une place aussi – sinon plus importante – que les grandes batailles traditionnellement associées à un genre peu réputé pour sa finesse psychologique. Parvenir à lier la petite histoire à la grande tout en déployant une intrigue non dénuée d'une certaine profondeur philosophique sans jamais négliger la courbe d'évolution des personnages : voilà l'impressionnant défi que se sont lancé les scénaristes et co-créateurs de *Game of Thrones*.

### ***Adapter l'inadaptable...***

L'approche originale de Weiss et Benioff a fini par convaincre les décideurs de HBO de se lancer dans l'aventure, même si elle n'avait pourtant rien d'évident au premier abord. Non seulement pour les raisons déjà mentionnées (principalement la complexité de l'intrigue et le coût de production astronomique des épisodes)

mais surtout parce que l'auteur de la saga *A Song of Ice and Fire* (*Une ballade de glace et de feu*) avait délibérément conçu son œuvre romanesque pour être inadaptable. Après avoir connu un certain succès en tant qu'écrivain de science-fiction et de *fantasy*, George R. R. Martin essuya un terrible échec commercial au début des années 80 après la parution de son roman *Armageddon Rag*, pourtant passionnant. Il décida alors de se reconvertir en scénariste et travailla à Hollywood sur... des séries télévisées. Il participa notamment à l'écriture de *La Cinquième Dimension* (reprise de la cultissime série *The Twilight Zone*) et de *La Belle et la Bête* (version modernisée de la fable se déroulant à New York).

Martin découvrit le travail collaboratif et les techniques d'écriture télévisuelle avec plaisir, mais il fut également très frustré par sa nouvelle activité. Le romancier qui, entre les quatre murs de son bureau, pouvait, en quelques paragraphes, évoquer avec une précision redoutable des batailles grandioses ou créer des décors exotiques et sublimes se heurtait aux impératifs du marché et au pragmatisme des producteurs. Lassé par un média qui n'était pas assez généreux pour accueillir son imaginaire prolix, Martin reprit sa plume après dix années d'interruption et proposa aux éditeurs un synopsis présentant l'univers des Sept Couronnes. Il suscita aussitôt l'enthousiasme et signa rapidement un contrat, convaincu que sa saga baroque et sanglante ne serait probablement jamais adaptée au cinéma ou à la télévision, faute de moyens et d'audace de la part des producteurs. En bon démiurge, l'écrivain s'affranchit donc de toute contrainte budgétaire et morale. Il multiplia les scènes de torture, d'inceste, les décors somptueux, les batailles épiques, le nombre de personnages et condamna certains de ces héros à une mort violente sans se préoccuper le moins du monde de l'attachement que ces derniers pourraient



inspirer aux lecteurs. Comment expliquer qu'une telle entreprise littéraire, délibérément conçue pour être inadaptable, l'ait finalement été avec le succès que l'on sait ?

De fait, *Game of Thrones* n'aurait sans doute pas vu le jour si les séries télévisées n'avaient pas connu, depuis quelques années, une remarquable évolution. Pour mieux comprendre le contexte qui permit la création de *Game of Thrones*, il ne nous paraît pas inutile de revenir rapidement sur ces profonds changements. Au début des années 2000, de nombreuses séries ont contribué à établir un rapport inédit et décomplexé avec les conventions narratives qui prévalaient par le passé dans les fictions télévisuelles. Après que des séries originales comme *X Files* ou *Twin Peaks* ont ouvert la voie, une déferlante de séries américaines a remis en question tout l'écosystème télévisuel en proposant des fictions hors normes. Tandis que la série *Oz* ouvrait aux téléspectateurs les portes d'une prison expérimentale et panoptique en déployant le récit choral d'un groupe de prisonniers aux destins brisés, la série *Six Feet Under* leur faisait partager le quotidien d'une famille de thanatopracteurs confrontés à la vanité de l'existence, mais s'efforçant malgré tout de donner un sens à la leur. Quant à *Battlestar Galactica*, la série renouvelait le genre très stéréotypé du *space opera* en s'efforçant de mettre en œuvre ce que le producteur Ronald D. Moore qualifia de « science-fiction naturaliste ». Cette série post 11 septembre plaçait les problématiques religieuses au cœur de son intrigue et déployait une réflexion originale et subtile sur le terrorisme, la fragilité des démocraties et le transhumanisme.

Il n'était plus seulement question, pour les auteurs des séries, de distraire le public en lui offrant son lot de situations amusantes, de péripéties attendues et de personnages archétypaux ou excentriques. Les scénaristes pouvaient désormais rivaliser d'ambition



avec les grands romanciers, profiter des avantages de la sérialité pour brosser le portrait d'une galerie de personnages crédibles et attachants dont les préoccupations entraient directement en résonance avec le public, s'attarder sur leur psychologie en détaillant les imperfections de leur caractère et prendre leur temps pour composer des comédies humaines douces-amères. De ce rapprochement savamment orchestré entre l'univers fictionnel et la réalité la plus prosaïque, résulta une intimité nouvelle entre le téléspectateur et les personnages des séries qu'il affectionnait. Il ne s'agissait plus seulement de le distraire en lui faisant oublier, pendant une petite heure, son quotidien déprimant, mais, au contraire, de l'y confronter au travers des fictions en prenant le risque d'interroger ses certitudes les plus ancrées, voire la représentation du monde qui lui tenait lieu de boussole morale. Cette première révolution qui conduisit à une identification profonde entre le téléspectateur et les personnages de séries fut rapidement suivie d'une autre révolution, non moins décisive au regard du sujet qui nous préoccupe.

Avec des séries comme *24*, *Dexter* ou *Breaking Bad*, il devient difficile – voire impossible – de distinguer le héros de l'antihéros. Jack Bauer, le patriote idéal, assassine et torture à tour de bras pour arriver à déjouer des complots terroristes. Dexter, *serial killer* psychopathe de son état, s'en donne lui aussi à cœur joie, mais il ne tue que de méchants criminels pour se conformer au code de conduite que lui a inculqué son père adoptif. Walter White, professeur de chimie dans un lycée, est atteint d'un cancer. Il devient dealer pour subvenir aux besoins de sa famille puis, finissant par prendre goût au crime, se métamorphose en Heisenberg, redoutable caïd sans foi ni loi. Les exemples de ces figures ambivalentes et transgressives sont légion dans les nouvelles séries. Les héros 2.0 ne se contentent plus d'être des criminels (car un criminel peut toujours être accusé à tort), ils deviennent

d'authentiques « méchants » même s'ils trouvent toujours le moyen de légitimer les actions répréhensibles auxquelles ils se livrent avec méthode et passion (la raison d'État pour Jack Bauer, le code de conduite paternel pour Dexter, la responsabilité du chef de famille pour Walter White).

Cette indiscernabilité des figures du héros et de l'antihéros permet aux scénaristes d'ébranler les repères moraux du téléspectateur en lui présentant un miroir déformant reflétant ses propres failles, ses propres désirs inavouables. Il ne s'agit plus de se complaire dans des schémas faciles et rassurants où les « gentils » et les « méchants » occupent la place qui leur a été assignée d'un côté et de l'autre de la ligne de démarcation invisible du bien et du mal, mais de faire partager au téléspectateur, par le biais d'un processus d'identification élaboré, des dilemmes moraux insolubles. Parce qu'il existe toujours un moyen de justifier ses actions, parce que, selon la belle formule de Renoir, « chacun a ses raisons », le téléspectateur, même s'il est parfois révolté par le comportement de ses personnages préférés, sera en empathie avec eux et tremblera toujours pour eux lorsqu'ils risqueront d'être vaincus par leurs ennemis ou confondus par leurs proches.

Dans ces séries nouvelle génération, la suspension de l'incrédulité (*suspension of disbelief*) qui permet au téléspectateur d'adhérer à l'univers fictionnel proposé, va de pair avec une suspension du jugement moral. Ce qui est répréhensible le demeure, mais se voit investi du caractère de la nécessité et légitimé par un dispositif d'identification existentiel auquel il est impossible d'échapper en regardant la série. Tout devient alors une question d'échelle, de perspective et bientôt s'estompe la frontière entre le bien et le mal. L'expérience du visionnage redouble celle de l'existence ordinaire dont elle amplifie les apories et les contradictions, provoquant un vertige réflexif et une puissante accoutumance.

Le suspense qui, par le passé, était purement récréatif (que va devenir le héros ? comment va-t-il se sortir de telle ou telle situation ?) change imperceptiblement de nature : il devient existentiel et axiologique. On ne se demande plus seulement comment le héros va s'en sortir, on veut surtout savoir jusqu'où il sera prêt à aller dans la compromission de ces fameuses valeurs humanistes et universelles que nous sommes tous censés partager et tenir pour acquises. On veut surtout savoir ce qui restera du héros, de sa personnalité, de son intégrité, de sa lucidité, une fois la ligne franchie.

*Lost* est, à ce titre, l'une des plus accomplies et des plus retorses machines télévisuelles à tester et à reconfigurer les valeurs morales. Elle partage avec *Game of Thrones* certaines caractéristiques, notamment la complexité de l'intrigue, la fabrication d'un monde à la géographie étendue et le foisonnement des personnages. Mais elle s'en distingue par son postulat de départ. Malgré ses divisions intestines, le groupe des rescapés du crash aérien échoués sur l'île nous est présenté comme un « héros collectif » par opposition aux « Autres », ces mystérieux habitants de l'île qui ne semblent animés que d'intentions belliqueuses et malveillantes. Cependant, à la différence de *Game of Thrones*, où les « Autres » revêtent l'apparence des « Marcheurs Blancs », terrifiants zombies des glaces, les « Autres » de *Lost* ne tardent pas à prendre visage humain. À mesure qu'ils s'humanisent, leur point de vue nous apparaît de plus en plus justifié et raisonné. Il devient dès lors aussi difficile pour les spectateurs que pour le groupe des rescapés de les considérer comme de simples « méchants ».

*Lost* renonce à l'altérité radicale des Marcheurs Blancs de *Game of Thrones* : les éléments étrangers, impurs ou extérieurs à l'île y sont, à chaque fois, réévalués, requalifiés avant d'être finalement

assimilés. Inversement, les personnages familiers, les « gentils », adoptent des comportements troubles qui nous font douter de leur intégrité et de leur appartenance au groupe originaire. Une fois mise en branle, la logique de balancier propre à la série *Lost* fonctionne à plein régime, attribuant des valeurs morales à des personnages qu'elle s'efforce aussitôt d'inverser. La boussole axiologique s'affole au fil des saisons et il devient bientôt impossible d'attribuer les bons points et les mauvais. Seul le recours à une instance aussi transcendante que providentielle permettra aux scénaristes de retomber sur leurs pieds, à la toute fin de la série, en affectant un rôle précis et définitif à chacun (le traître repent, le messie sacrifié, les bons et les mauvais disciples, l'ange et le démon, le gardien du temple, etc.).

Ces séries nouvelle génération ne sont donc pas amORALES puisqu'il n'y est question que de morale, ni immORALES puisqu'il ne s'agit pas d'y promouvoir une morale déviante. Elles sont « antimORALES » dans la mesure où elles questionnent de manière agressive l'idée même d'une morale absolue sans pour autant nier l'existence des valeurs morales. Leur point commun est de prendre acte du changement de mentalité provoqué par la sécularisation des sociétés modernes, de nous désorienter et de remettre en question nos repères en nous confrontant aux abîmes de l'âme humaine. À l'exception de *Lost* qui finit par rouvrir un horizon axiologique transcendant demeuré jusque-là inaccessible, la plupart de ces séries partent du même constat : la mort ou l'absence (comme on voudra) d'un Dieu moral habilité à distinguer le bien du mal et à sanctionner les hommes en fonction de leur conduite. Si justice il y a, elle est toujours immanente et ne peut être attribuée qu'à la chaîne causale induite par les actions humaines. De là, l'interrogation commune implicitement formulée par ces séries « antimORALES » : en l'absence de Dieu ou de tout autre repère moral absolu, est-ce que tout est permis ? Et si tout n'est