

GAME OF THRONES

Correction : Catherine Garnier
Conception graphique et mise en page : Farida Jeannet

© Nouveau Monde éditions, 2018
44, quai Henri-IV – 75004 Paris
ISBN : 978-2-36942-672-1
Dépôt légal : septembre 2018
Imprimé en Union européenne par Meilleures impressions – France

CÉDRIC DELAUNAY

Préface
d'Éric Alary

GAME OF THRONES

DE L'HISTOIRE À LA SÉRIE

PRÉFACE



a télévision et le cinéma ne cessent de produire des longs métrages sur les mythes, les légendes et les histoires romancées, s'inspirant des décors de l'Antiquité et du Moyen Âge. La série télévisée *Game of Thrones* est l'objet d'une véritable fascination pour des millions de téléspectateurs du monde entier. Le royaume de Westeros attire les fans comme un aimant. On pourrait se contenter de regarder, rêver et apprécier, mais Cédric Delaunay montre qu'il est essentiel d'approfondir notre réflexion autour des temps et des lieux forts inventés par George R.R. Martin.

Les raisons du succès de la série sont multiples. Elle emprunte d'abord beaucoup à différentes périodes de l'histoire ancienne et médiévale, tout en conduisant le téléspectateur à réfléchir sur le monde d'aujourd'hui. L'instabilité internationale depuis la chute du mur de Berlin et l'attentat du 11 septembre 2001 rencontre aussi un écho à Westeros. Tous les équilibres ont été chamboulés, les royaumes ont vu leur unité exploser. L'ennemi est partout dans la série, comme dans la société d'aujourd'hui. Il n'est pas forcément identifiable sous les traits d'un État centralisé ou structuré, c'est un enchevêtrement de multiples visages géopolitiques. Tout semble calcul. La lutte pour le pouvoir est infinie, à la fois hors des royaumes et en leur sein. Le monde actuel, comme



celui de Westeros, ne manque pas de rebondissements, car c'est un monde où tous les possibles peuvent s'accomplir. Le réalisme côtoie le légendaire.

Aussi, Cédric Delaunay, déjà auteur de plusieurs ouvrages d'histoire – dont l'un sur les *Mythes et légendes du Moyen Âge* – réussit un pari difficile : faire de l'histoire en partant d'une série télévisée et scruter avec précision les linéaments qui font son succès. Chacun peut chercher, en fonction de ses envies, ce qu'il souhaite connaître plus amplement sur le plan historique.

Dans toute série ou tout film, les fans ont leurs personnages préférés et ceux qu'il faut détester pour mieux apprécier les autres. Chaque chapitre est ici l'occasion d'un éclairage inédit sur des lieux, des personnages et des événements. C'est une gageure de pouvoir faire des allers et retours entre la fiction et la réalité historique. On pénètre ainsi dans le monde de l'auteur de *Game of Thrones*, G.R.R. Martin, un monde complexe, sans concessions.

L'ouvrage démêle les fils d'un écheveau compliqué, cela aurait pu être désordonné, décousu ; Cédric Delaunay montre que la subtilité l'emporte à chaque fois. Assurément, il faut lire ce livre soit pour s'initier à *Game of Thrones*, soit pour approfondir sa connaissance des héros et des lieux. Le temps de prendre du recul et de comprendre que la série est bien plus qu'un simple divertissement : c'est un phénomène de société.

Éric Alary, historien



INTRODUCTION

DE L'HISTOIRE À LA SÉRIE



Comment expliquer le succès mondial de *Game of Thrones*? Sans nul doute, on le doit à l'indéniable talent de conteur de G.R.R. Martin, que les scénaristes d'HBO ont su porter à l'écran avec brio. Le jeu des acteurs, la qualité de la mise en scène, les *cliffhangers*... oui bien sûr, mais il y a plus profond. Cette série fait écho à notre monde en le transcrivant dans un univers médiéval fantastique. Aussi regardons-nous avec appétit la difficile montée en puissance des femmes (Cersei, Daenerys, Sansa, Arya) dans un univers dominé, jusque-là, par les mâles de plus de 40 ans. La fiction renvoie à notre présent tourmenté, meurtri par les guerres civiles et la tyrannie de vils despotes, mais aussi et surtout à notre passé commun. Nombre de personnages, de lieux et d'événements résonnent étrangement en nous. La ritualisation de l'assassinat de Jon Snow ne nous renvoie-t-elle pas à celle de Jules César, avec Olly dans le rôle de Brutus? Brienne, la pucelle de Torth, ne rappelle-t-elle pas Jeanne d'Arc? Les Dothrakis sont inspirés des Huns et le Mur évoque la construction de l'empereur Hadrien. Robin des Bois, les Vikings, frère Savonarole... ils sont tous là. Voici une invitation à décrypter les sources historiques pour comprendre et apprécier plus encore la richesse de l'univers de *Game of Thrones* et le génie de son créateur.



LA CARTE ET LE TERRITOIRE



VOYAGE D'ESSOS À WESTEROS



Beaucoup d'observateurs se sont plu à retourner la carte du Royaume-Uni pour deviner les contours de Westeros. La large échancrure séparant le Devon du pays de Galles ne rappelle-t-elle pas la mer de Dorne ? Port-Réal siège bien au nord du fond d'estuaire de la Néra comme l'antique Londinium (Londres) sur la Tamise. La région des Doigts dont est originaire le bien nommé Littlefinger nous renvoie à l'évidence à la région de Mull of Kintyre et aux côtes déchiquetées et désolées de l'Écosse.

Mais Westeros se déploie sur un espace bien plus vaste que l'étroit territoire britannique et offre une diversité de climats propre à enflammer l'imaginaire. Ce continent fictif comporte en son centre les régions agricoles prospères de Hautjardin ou du Bief, dont la richesse céréalière n'est pas sans rappeler le Kent ou le Sussex. Les possessions de la Couronne qui enserrant Port-Réal se partagent entre les terres arables au nord de la Néra et les vastes forêts au sud du fleuve, dans lesquelles aime à chasser le roi Robert Baratheon. Les régions vallonnées des territoires de l'Ouest sont réputées pour leur activité minière assurant la prospérité de la famille Lannister, à l'image de celle des maîtres de forges du nord du Yorkshire aux grandes heures de la révolution industrielle du ^{xix}^e siècle.

En revanche, nul territoire aride dans la très verdoyante Angleterre, la région de Dorne et les hostiles déserts entourant Qarth ou Astapor sont inspirés des contrées arides d'Afrique du Nord ou du Moyen-Orient. Le Nord sous le contrôle de la maison Stark, avec son climat rigoureux et ses épaisses forêts, nous rappelle des contrées continentales, entre Allemagne orientale et Pologne. Enfin, la toponymie des terres situées au-delà du Mur suffit à nous glacer le sang : mer Grelotte, Durlieu ou Crocgvivre.

Admirons les luxuriantes cités de Braavos et de Port-Réal ; ébahissons-nous de la majesté du Mur, foulons les vastes steppes semi-arides d'Essos que hantent depuis des millénaires les cavaliers dothrakis ; festoyons dans les luxuriantes plaines du Conflans ; partons dans un monde imaginaire aussi beau et divers que le nôtre...

✚ BRAAVOS, LA VENISE D'ESSOS

La dislocation de l'empire valyrien permit aux neuf principales cités dominant l'ouest d'Essos d'accéder à l'indépendance. Lys est connue pour la formation de ses prostituées, Norvos et Myrou Qohor sont réputées pour leur artisanat, mais aucune de ces cités-États ne peut rivaliser avec la puissante Braavos. Pourtant le site de la ville ne paye pas de mine, une modeste rivière forme un delta avant de se jeter dans la mer. Des centaines de bras d'eau dessinent des milliers d'îles désolées aux confins septentrionaux d'Essos. C'est là que des esclaves en fuite trouvèrent refuge et fondèrent une ville appelée à devenir une réussite économique exceptionnelle.

« Éblouissement » est le premier mot qui vient à l'esprit du marin abordant Braavos pour la première fois. Émergeant des froides brumes du Détroit, la statue d'un géant armé marque l'entrée de la ville portuaire. Symbole de sa puissance maritime et financière, ce Titan de Braavos domine une cité dédiée au commerce et à la banque. Devenue centre névralgique des échanges entre Essos et Westeros après le déluge de feu qui détruisit Valyria, la ville connut un enrichissement considérable qui permit à la Banque de Fer de devenir la créancière de toutes les grandes maisons de Westeros et du trône de Fer.



♦ Arya Stark contemplant la cité de Braavos.

Ville de la finance et des palais des affairistes, banquiers et armateurs, Braavos est aussi une capitale portuaire et populeuse. Son arsenal très actif est capable de produire un navire de guerre par jour. De multiples ports accueillent les bateaux qui déversent sur les quais les marchandises venues de tout le monde connu. Charpentiers, calfateurs, accastilleurs-gréeurs côtoient marins, pêcheurs et pirates dans les tavernes et les bouges plus ou moins fréquentables. Des centaines de canaux, infimes nervures s'étalant autour du Long Canal, dessinent un inextricable réseau qu'arpentera « Cat des Canaux », alias Arya Stark, avant de revenir à la Demeure du Noir et du Blanc.

Venise, la cité marchande

“ Jamais aucun lieu ne lui avait permis de contempler semblable foisonnement d'édifices monumentaux. Port-Réal possédait bien le Donjon Rouge et le Grand Septuaire de Baelor et Fossedragon, mais Braavos sem-

blait pouvoir se vanter de rassembler une vingtaine de temples, de palais, de tours tout aussi spectaculaires, voire davantage encore¹. ♦♦

De Venise le visiteur ébloui ne retient souvent que les chefs-d'œuvre architecturaux rythmant la place San Marco dominée par le palais des Doges, cœur du pouvoir de la ville, et le Grand Canal où les marchands ont fait construire des banques et des hôtels particuliers à la hauteur de leurs démesures. Les palais Ca' d'Oro ou Corner, Grassi ou Malipiero y rivalisent d'élégance et de luxe. On ne sait où tourner la tête en se demandant qui l'emporte entre l'ingéniosité des architectes qui ont construit ces lourdes maisons sur du sable et des marais et l'inventivité des décorateurs.



♦ Le canal Vena à Chioggia (lagune de Venise).

1. Toutes les citations sont issues du *Trône de Fer* de George R.R. Martin, t. 1-15, Pygmalion, 1998-2013.