

Game of Thrones, ou la guerre des discours

La huitième et dernière saison de *Game of Thrones* arrive sur les écrans. Cette série, une des plus piratée au monde, fait à la fois événement et rupture dans le panorama audiovisuel. Dans notre époque dominée par le cognitivisme et les neurosciences, *Game of Thrones* vient trouver ces évolutions aseptisées d'une société qui se voudrait protocolisée. L'intrigue se passe dans un univers médiéval organisé en système féodal. Le scénario se construit autour du trône de fer, lieu où siège le roi. Sur l'île de Westeros, la quête de pouvoir pousse alors les hommes, comme les femmes, à entrer dans le jeu des trônes. Une guerre oppose quelques familles au grand nom. Dans cet environnement moyenâgeux, aucune technologie, aucun gadget, mais des combats menés à l'épée massacrant et déchiquetant les corps des protagonistes. Si la modernité pourrait nous laisser penser que le temps des mythes est loin, *Game of Thrones* nous rappelle leur puissance. Toutes les logiques sous-jacentes de ces récits transmis depuis la nuit des temps y trouvent une nouvelle peau : horde primitive, sacrifice, parricide, cannibalisme, relations incestueuses, rivalités fraternelles et bien d'autres, sont traités tout au long des différentes saisons provoquant la stupeur des spectateurs : « ce qui est stupéfiant dans cette stupeur, c'est qu'elle n'est pas provoquée par l'irruption d'un événement inattendu, mais par l'accomplissement d'un événement nécessaire [1] ». À Westeros, nul super-héro, pas de *happy-end*, ce qui doit arriver arrive.

Si la guerre est un mode de jouir, *Game of Thrones* fait la démonstration qu'elle ne peut être réduite à un déchaînement d'agressivité archaïque mais bien qu'elle « implique l'existence du lien social qui en est la condition [2] ». En effet, sur fond de violence, c'est dans une logique de chaises

musicales que les stratégies s'élaborent pour accéder au trône. Un lien délicat peut alors se tisser entre le barbare et l'homme civilisé. Pascal Bruckner propose qu'« être civilisé, c'est se savoir barbare », tandis qu'« être barbare, c'est se croire civilisé [3] ». Savoir et croyance témoignent de la subtilité du rapport au pouvoir que met en scène la série « entre ceux qui donneraient n'importe quoi pour le pouvoir et ceux qui ne le désirent pas plus qu'ils ne l'ont [4] ». Les alliances, enjeu central pour les grandes familles de Westeros, se créent à partir de pactes de paroles. Mais ces dernières se révèlent être le plus souvent menteuses. Il reste alors les discours pour rassembler le peuple ou encore pour motiver les troupes. Ils prolifèrent, prenant appui sur des idéaux : « La guerre déconstruit l'ordre social existant mais promeut des formes nouvelles du discours [5] ».

Si le sujet de *Game of Thrones* est la quête du pouvoir et la guerre qui en découle, son objet central est indéniablement le langage et ses effets sur les modes de jouissance lorsqu'il est organisé en discours.

[1] Enthoven R., « Cinquante nuances de noir », Philosophie magazine, Hors-série, n°41, p. 16.

[2] Brousse M.-H., « Lacan : la guerre, un mode de jouissance », *La psychanalyse à l'épreuve de la guerre*, Paris, Berg International, 2015, p. 144.

[3] Bruckner P., *Misère de la prospérité. La religion marchande et ses ennemis*, Paris, Le Livre de Poche, 2004, p. 246.

[4] Enthoven R., « Cinquante nuances de noir », *op. cit.*, p. 15.

[5] Brousse M.-H., « Lacan : la guerre, un mode de jouissance », *op. cit.*, p. 160.