



Université Mohamed Khider de Biskra

Faculté des Lettres et des Langues

Département des lettres et des Langue Étrangères

Filière de Français

**LE MYTHE EN FILIGRANE A TRAVERS
LE PERSONNAGE « KATNISS » DANS
HUNGER GAMES DE SUZANNE COLLINS**

Mémoire élaboré en vue d'obtenir le diplôme de Master
Option : Langue, littérature et cultures d'expression française

Présenté par : KHERBOUCHE Asma

Sous la direction de : M. HAMMOUDA Mounir

Année académique : 2015/2016

REMERCIEMENTS

Je remercie Dieu, le tout Puissant de m'avoir donné le courage et la force d'accomplir ce modeste travail, En préambule, je souhaite adresser mes remerciements aux personnes qui m'ont apporté leur soutien.

Tous mes remerciements et toute ma gratitude vont vers mon directeur de recherche, monsieur Hammouda Mounir, pour m'avoir permis de traiter ce sujet qui me tenait à cœur. Tout au long de ma formation j'ai été soutenu par ses encouragements. Je le remercie pour sa générosité et sa compréhension, ainsi qu'à ses précieux conseils qui m'ont permis de mener à bien mon travail.

Je remercie madame Djarou Dounia, pour son aide et ses conseils.

J'adresse aussi mes remerciements à l'ensemble des enseignants du département de français pour les connaissances et le savoir qu'ils m'ont transmis tout au long de ma formation.

Enfin, Mes remerciements s'adressent à ma famille : Mes parents qui m'ont toujours soutenu et encouragé, ma mère qui m'a aidé et conseillé, et mes frères Wassim et Karim pour leurs aides précieuses et leurs encouragements.

DÉDICACE

Je dédie ce modeste travail à une personne qui m'est très chère.

À mon idole, ma reine, ma raison de vivre, à celle qui m'a encouragée, soutenue, et qui m'a donnée la volonté de persévérer et d'atteindre mes objectifs, à celle qui a veillé toutes les nuits pour lire mon travail et corriger mes fautes d'orthographe. À la femme la plus forte et la plus douce du monde : ma mère.

A l'homme qui m'a tant aimée, et qui m'a encouragée et soutenue : mon père.

A mes chers frères : Wassim, Karim, Mounir et Ilyes.

A ma belle sœur Amina.

A mes chères cousines : Isma, Sarah et sa petite princesse Larine.

Enfin, à mes amies : Karima, Louiza, Kinda, Djamila, Rahma, Amira, Noor et Mouna.

TABLE DES MATIERES :

| | |
|--|-----------|
| Remerciements..... | 03 |
| Dédicace..... | 04 |
| INTRODUCTION..... | 08 |
| CHAPITRE I: De la réécriture mythique à la construction du personnage..... | 15 |
| I.1. Mythe et réécriture..... | 15 |
| I.2. Le recours aux mythes dans la littérature de jeunesse du XXI ^{ème} Siècle..... | 20 |
| I.3. Le personnage romanesque..... | 24 |
| I.4. Le personnage : de l'être au faire..... | 26 |
| I.4.1. L'être du personnage..... | 26 |
| I.4.2. Le faire du personnage..... | 28 |
| CHAPITRE II : L'étude sémiotique du personnage..... | 32 |
| II.1. Le nom de Katniss..... | 32 |
| II.2. L'apparence extérieur du personnage principal..... | 37 |
| II.2.1. Le district douze..... | 39 |
| II.2.2. Le Capitole..... | 41 |
| II.2.3. L'arène..... | 45 |

| | |
|--|-----------|
| II.3. l'aspect psychologique du protagoniste..... | 47 |
| II.4. L'aspect social du monde de Panem..... | 52 |
| CHAPITRE III : Du mythe antique au Hunger Games..... | 60 |
| III.1. L'évolution des actions de Katniss à travers la trilogie..... | 60 |
| III.2. La symbolique de la forêt..... | 66 |
| III.3. Les différentes sources d'inspiration de l'écrivaine..... | 69 |
| CONCLUSION..... | 77 |
| RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES..... | 81 |
| ANNEXES..... | 87 |

Introduction

Notre recherche s'inscrit dans le vaste domaine de la réécriture des mythes. « *Toute écriture est une réécriture*¹. » A la différence de copier, la réécriture est la « *reprise d'une œuvre antérieure, quelle qu'elle soit, par un texte qui l'imite, la transforme, s'y réfère, explicitement ou implicitement*² », donnant vie à un nouveau texte meilleur. L'écrivain n'écrit pas du néant, avant tout c'est un bon lecteur, il est bien influencé par ses lectures, et s'inspire des textes, des histoires et des styles qui l'ont précédé et qui l'ont marqué et cela volontairement ou instinctivement. Pour Jean-Luc Henning « *Tout texte n'est jamais que l'empreinte d'un autre*³ ».

Les textes fondateurs représentent une source inépuisable pour les écrivains, la plupart s'inspirent de l'Iliade et l'Odyssée de Homère ou de la Bible comme Rabelais, Hugo ou Apollinaire et pleins d'autres auteurs. Ainsi, les histoires mythiques sont les plus revisitées par les écrivains, étant donné que « *la littérature, et spécialement le récit romanesque sont un département du mythe*⁴ ». Le mythe est le fondement même de la vie sociale et de la culture, il raconte une vérité absolue puisqu'il raconte une histoire sacrée « *Un mythe est une histoire vraie qui s'est passée au commencement du temps et qui sert de modèle aux comportements humains*⁵. »

Au fil des siècles, le mythe était transmis de bouche à oreille « oralement », il était anonyme et collectif. De cette transmission, il change d'une personne à une autre pour être plus pertinent, puis les écrivains l'ont mis sur papier pour le préserver, nous pouvons trouver plusieurs versions différentes racontant le même mythe. Le mythe est donc inséparable de la production littéraire, parce qu'en étant perdu sa valeur religieuse et sa force, il se réfugie dans la littérature et vit dedans.

¹ BISMUTH, Hervé, *Aragon, Le fou d'Elsa un poème à thèses*, ENS, Lyon, 2004, p118.

² BORDAS, Eric, in, ARON, Paul, SAINT-JACQUES, Denis, VIALA, Alain, *Le dictionnaire du littéraire*, PUF, Paris, 2008, pp. 519-520.

³ Note de lecture.

⁴ DURAND, Gilbert, *Le décor mythique de la chartreuse de Parme*, José Corti, Paris, 1990, p. 12.

⁵ ELIADE, Mircea, *mythes, rêves et mystères*, Gallimard, Paris, 1957, p 21-22.

Par ailleurs, les écrivains s'inspirent des mythes, précisément grecques et romains pour créer leurs histoires et leurs personnages, quelque fois, ils reprennent des personnages mythiques connus, tel que Thésée, Ulysse etc, et effectuent des modifications et des changements en leur inventant de nouvelles aventures, et en changeant leurs comportements ou même leurs destins, et d'autre fois, ils inventent un personnage nouveau dont ils lui rajoutent des mythèmes propres à un mythe, de ce fait, la réécriture mythique vise à élaborer une nouvelle création littéraire, un nouveau personnage créé de toute pièce par l'auteur.

Le personnage est un être de papier créé par un auteur qui assemble des mots pour constituer une figure, en bâtir une image et lui offrir des traits psychologiques, un passé et un présent et des sentiments, reflétant d'une manière ou d'une autre des aspects d'un être réel.

Notre étude se portera sur l'œuvre de *Hunger Games*. En effet, *Hunger Games* est une série anglophone créé par Suzanne Collins. Cette dernière est devenue l'écrivaine la plus connue aux Etats Unis, après la réalisation de sa trilogie, lancée de 2008 à 2010. Le premier tome, *Hunger Games* est paru en 2008, puis a été traduit en français en 2009, le deuxième tome, *Hunger Games l'embrassement* (2009), traduit en 2010 et enfin le troisième tome, *Hunger Games La révolte* (2010), traduit en 2011 par Guillaume Fournier. Cette saga a eu un grand succès après *Harry Potter* et *Twilight*, ainsi Le succès des livres déclenche une adaptation filmée sous la direction de Gary Ross et le scénario est adapté du roman par Suzanne Collins elle-même.

Cependant, dans notre recherche nous allons nous appuyer particulièrement sur le premier tome, mais nous aurons recours au deux autres tomes pour faire un survole de l'histoire et des actions du personnage principal. L'œuvre de *Hunger Games* appartient à la littérature de jeunesse. Cette littérature n'est pas évidente à appréhender car la notion elle-même est problématique,

puisqu'elle est à l'écart des autres littérateurs, qui celles-ci s'identifient par leurs genres : le roman de science-fiction, le roman policier, le roman historique etc, alors que la littérature de jeunesse est la seule forme de littérature à se désigner par son public-cible et non par les thèmes qu'elle traite.

Par ailleurs, Suzanne Collins, s'est inspirée des mythes grecs pour créer son univers fictif, elle s'en est servie pour imaginer un monde futuriste là où le pouvoir du plus puissant règne sur le plus faible, et la souffrance et le malheur du pauvre fait le bonheur du plus fort, elle a essayé de créer un monde moderne futuriste qui en réalité est très proche du notre. Le roman relate l'histoire d'adolescents qui s'affrontent jusqu'à la mort dans une société paradoxale, dominée par un régime dictatorial.

En ce sens, elle s'en est même inspirée des mythes pour créer le personnage principal de sa trilogie, De cela, notre travail s'intitule « *le mythe en filigrane à travers le personnage « Katnis » dans Hunger Games de Suzanne Collins* ».

Ainsi, ce personnage nous a intrigué et nous a poussé à poser des interrogations, de ce fait, nous allons nous pencher sur une étude et une analyse du personnage protagoniste de l'œuvre de Suzanne Collins :

Comment l'image du personnage principal réalisée par l'écrivaine est-t-elle construite ? Et quels sont les différents soubassements qui ont permis cette construction ?

Ces interrogations font appel à un ensemble d'hypothèses qui viennent répondre provisoirement à notre problématique, nous les avons résumées dans ce qui suit :

Le personnage principal de l'œuvre de Suzanne Collins serait une construction de mythes grecs en filigrane. De plus, l'écrivaine aurait réécrit le mythe de Thésée pour créer le monde de *Hunger Games* et aurait attribué des

mythèmes propres aux mythes de Thésée et d'Artémis à l'héroïne de l'œuvre, *Katniss*. Cette réécriture aurait permis à l'écrivaine d'inventer une nouvelle histoire, mais en réalité *Hunger Games* ne ferait que raconter une histoire antique.

La méthode que nous utiliserons dans notre travail de recherche est une méthode analytique basée sur plusieurs lectures afin de mettre en valeur tous les éléments qui constituent l'objet d'étude de ce modeste travail de recherche, ainsi les approches que nous allons adapter sont les suivantes:

Premièrement, l'approche sémiotique ; elle constitue à analyser le texte et le personnage et tout ce qu'ils comportent comme signe, cette approche usera de l'onomastique et de la remotivassions guématrique pour nous permettre d'interpréter le nom propre du personnage, elle usera également de l'approche symbolique pour l'interprétation des couleurs.

Deuxièmement, l'approche actancielle ; elle nous permet de s'appuyer essentiellement sur le schéma actanciel de Greimas, pour l'explication et l'éclaircissement des actions faites par le personnage héros et son rôle dans le texte.

Enfin, l'approche mythocritique ; elle englobe plusieurs approches tel que l'approche onomastique, symbolique, thématique, c'est-à-dire tous ces approches seront au service de l'approche mythocritique, elle nous permet d'établir le rapprochement entre le personnage romanesque et les personnages mythiques. Selon Jacques Pelletier :

La mythocritique constitue un courant interprétatif minoritaire aussi bien dans les études littéraires que dans le champ plus large des sciences de la culture. A vrai dire, ce courant se présente comme une variante spécifique, comme une branche du courant plus englobant de la critique thématique dans les études littéraires et de l'herméneutique dans les sciences de l'interprétation et en philosophie. Il leur

*emprunte leur approche et leur méthode, qu'il met à l'épreuve
sur ces objets singuliers que forment les mythes⁶*

Notre travail de recherche s'articulera autour de trois chapitres, un théorique et deux pratiques, dont nous proposons un survole sur chacun d'eux :

Le premier chapitre s'intitule « *De la réécriture mythique à la construction du personnage* », il est en quelque sorte, le chapitre théorique. Cette partie de l'étude comportera essentiellement les clarifications des mots clés de notre travail de recherche. Tout d'abord, la définition de la notion de réécriture, ainsi que la notion de mythe, aussi comment le mythe s'est retrouvé dans la littérature, permettant aux écrivains de s'en servir pour créer leurs histoires et leurs personnages. Ensuite, nous essayerons de survoler l'histoire de la littérature de jeunesse, depuis que les écrivains ne s'intéressaient pas aux enfants jusqu'au XXI^{ème} Siècle, plus le recours aux mythes dans cette littérature qui se définit par son public.

Également, nous définirons l'un des éléments essentiels de notre travail de recherche qui est le personnage romanesque. Enfin, nous conclurons ce chapitre en passant par le plan sémiotique et actanciel du personnage, nous commencerons par les travaux de Philippe Hamon, ensuite de Vladimir Propp et nous terminerons avec les travaux de Greimas et son schéma actanciel.

Le deuxième chapitre s'intitule « *L'étude sémiotique du personnage* », c'est la partie pratique de notre travail de recherche, elle se penchera sur l'étude du personnage principal « Katniss ». Nous étudierons en premier lieu, son nom propre en utilisant l'approche onomastique et la remotivassions guématrique. En deuxième lieu, son côté extérieur (son physique et ses habits), également, son caractère psychologique. Enfin, la société dans laquelle vit cette héroïne. Nous analyserons le personnage tout en le rapprochant au mythe de Thésée et

⁶ PELLETIER, Jacques, « La lecture mythocritique du roman : intérêt et limites d'une démarche », <<http://www.religiologiques.uqam.ca/no24/24recensions/Pelletier.htm>>.

d'Artémis, étant donné que le but de cette analyse est de relever des mythes qui appartiennent aux deux personnages mythiques.

Le troisième chapitre s'intitule « *Du mythe antique au Hunger Games* », dans ce chapitre nous nous intéresserons au plan actantiel du personnage principal, nous effectuerons un survol sur l'histoire des trois tomes, puis nous proposerons un schéma actantiel de Katniss dans les trois tomes, tout en les comparant à celui de Thésée. Ensuite, nous aborderons la symbolique de la forêt et sa ressemblance avec le mythe du labyrinthe. Enfin, nous révélerons tous les éléments qui ont permis à l'écrivaine d'inventer l'histoire de Hunger Games. Et pour conclure notre travail nous proposerons un tableau qui résume les points en communs entre Katniss et le mythe de Thésée et d'Artémis.

Chapitre I

DE LA RÉÉCRITURE MYTHIQUE A LA CONSTRUCTION DU PERSONNAGE

Les règles des Hunger Games sont simples. Pour les punir du soulèvement, chacun des douze districts est tenu de fournir un garçon et une fille, appelés « tributs ». Les vingt-quatre tributs sont lâchés dans une immense arène naturelle [...] Ils s'affrontent alors jusqu'à la mort [...]

[...] Quelles que soient les paroles, le message est clair : « Regardez, nous prenons vos enfants, nous les sacrifions, et vous n'y pouvez rien. Si vous leviez seulement le petit doigt, nous vous éliminerions jusqu'au dernier [...] » (p. 24).

Ce passage de l'œuvre de *Hunger Games* a éveillé notre curiosité. L'histoire nous est familière, c'est-à-dire, nous avons l'impression de l'avoir connu auparavant, même cas pour le personnage principal « *Katniss* », cela nous a poussé à nous interroger sur les stratégies de la création de ce personnage mystérieux. De ce fait, dans ce chapitre nous allons présenter le champ de notre recherche. Nous allons clarifier les mots clés de notre thème à savoir réécriture, mythe, littérature de jeunesse du XXI^{ème} siècle et le personnage romanesque.

Nous allons dans un premier temps parler de la réécriture et du mythe, et comment ce dernier s'est retrouvé dans la littérature, ensuite nous abordons la littérature de jeunesse qui est consacrée spécifiquement à un public précis, et pour quelle raison les écrivains de la littérature de jeunesse ont recours aux mythes antiques, et enfin nous abordons le personnage romanesque, ainsi que l'être et le faire de ce dernier.

I.1. MYTHE ET RÉÉCRITURE :

L'action de réécrire suit parallèlement l'action d'écrire, on n'écrit pas du néant, toute écriture comporte des réflexions, des vas et viens sur les informations connus et acquises par le biais des lectures, au fil du temps. Avant tout, l'écrivain est un bon lecteur, il s'inspire des textes qu'il a déjà lu et cela d'une manière consciente ou inconsciente. Quelque fois, la réécriture est arbitraire et d'autre fois, elle est voulue pour améliorer l'information ou renforcer une idée. En réécrivant, l'écrivain introduit dans son texte des fragments d'un ou

de plusieurs livres, tout en comptant sur les connaissances de son lecteur, autrement dit il introduit implicitement des informations empruntés que seul le lecteur averti reconnaitra.

La réécriture correspond à reprendre un texte source en lui ajoutant des modifications, le transformant ou en l'imitant, d'une manière explicite ou implicite, son but est d'améliorer le premier texte en un second *meilleure*, Jean-Luc Henning déclare que « *tout texte n'est jamais que l'empreinte d'un autre¹* ». Cependant la réécriture ne se limite pas seulement à changer un texte en un autre, mais à « *les échanger, comme il se dit de la correspondance. Echange de textes, échange entre deux sujets d'écriture, réécrire suggère le schéma dialogique d'une socialité. L'autre du texte, c'est aussi le texte de l'autre²* ».

Une écriture pure, ne comportant aucune référence à d'autres textes est une illusion, écrire est naturellement réécrire, le texte écrit reprend le premier texte qu'il soit écrit ou orale. C'est le rôle du traducteur que Proust attribue aux écrivains : « *... je m'apercevais que le livre essentiel, le seul livre vrai, un grand écrivain n'a pas à l'inventer, puisqu'il existe déjà en chacun de nous, mais à le traduire. Le devoir et la tâche d'un écrivain sont d'un traducteur³* ».

En littérature tout a été écrit, il n'y a pas de renouvellement fondamental des sujets, les écrivains ont traité tous les sujets, précisément les préoccupations majeurs de l'homme à savoir la mort, l'amour, le pouvoir, la vie etc. donc l'écrivain ne fait que reprendre et réorganiser les textes anciens, autrement dit les textes fondateurs : les récits mythologiques et bibliques. Les écrivains du XX^e Siècle réécrivent les mythes antiques, tel que Gide qui reprend le mythe de Thésée et Camus qui reprend également le mythe de Sisyphe. Le mythe prend alors vie dans la littérature, il a tissé des liens avec cette dernière depuis que

¹ Note de lecture.

² DOMINO, Maurice, « La réécriture du texte littéraire Mythe et Réécriture », en ligne, < <https://semen.revues.org/5383> > consulté le 29 avril 2016, p. 2.

³ Ibid. p. 4.

Homère a mis sur papiers l'histoire des mythes, des dieux et déesses dans *l'Iliade* et *l'odyssée* qui étaient auparavant que des histoires transmises de bouche à oreille.

Le mythe est tout d'abord une histoire fabuleuse qui se raconte, cette structure narrative permet de le définir et le différencier de l'allégorie ou du symbole qui sont non narrative contrairement à lui, également le mythe se distingue du thème, qui est un concept abstrait, cependant « *le personnage d'Œdipe peut être considéré comme le symbole de l'humanité ; son histoire peut susciter une analyse des thèmes du désir, de la conscience humaine et de la mort ; elle peut allégoriser le passage de la nature à la culture⁴* ». La propriété principale des mythes est de raconter des histoires.

Le mot mythe vient du mot grec *muthos*, qui signifie récit, histoire, fable. Mircea Eliade insiste sur le fait qu'on ne peut pas trouver une définition au mythe qui soit adhérent par tous les savants et également intelligible aux non-spécialistes, car « *le mythe est une réalité culturelle extrêmement complexe, qui peut être abordée et interprétée dans des perspectives multiples et complémentaires⁵* ». Il a proposé la définition la plus simple et la moins imparfaite, « *le mythe raconte une histoire sacrée ; il relate un événement qui a eu lieu dans le temps primordial, le temps fabuleux des commencements. Autrement dit, le mythe raconte comment, grâce aux exploits des Êtres Surnaturels, une réalité est venue à l'existence, [...] c'est donc toujours le récit d'une création : on rapporte comment quelque chose a été produit, a commencé à être⁶* ».

Cependant, le mythe est considéré comme une histoire sacrée puisqu'il raconte une histoire vraie, il parle de ce qui est arrivé réellement et il se réfère toujours à la réalité. Il relate non seulement l'origine du monde mais aussi tous les événements primordiaux. Il constitue l'histoire des actes des êtres surnaturels, « *L'homme ne peut vivre sans mythe ; le mythe est en quelque sorte la racine ontologique de son*

⁴ KUNZ WESTERHOFF, Dominique, « l'autobiographique mythique », Dpt de Français moderne, université de Genève, 2005, p. 2.

⁵ ELIADE, Mircea, *Aspects du mythe*, Gallimard, Paris, 1963, p. 16.

⁶ *Ibid.*, p. 16.

être⁷ » C'est grâce aux mythes que l'homme est ce qu'il est aujourd'hui autrement dit un être mortel, organisé dans sa société en suivant certaines règles qui ont été révélées par le mythe au commencement. Le mythe devient alors « *le modèle exemplaire de toutes les activités humaines significatives*⁸ ».

Le mythe est un récit anonyme et collectif, raconté oralement au fil des générations, l'homme antique avait besoin d'une croyance. Par ailleurs, le mythe était considéré comme une croyance, il avait le pouvoir d'influencer les gens et les attirer, puisqu'il leur permettait de comprendre le monde qui les entoure, et devenir des êtres cultivés et civilisés. Il est une histoire qui véhicule un symbole et une morale, son aspect narratif était sa propriété principale étant donné qu'il se transmettait oralement et cela, lui permettait de changer d'une personne à une autre pour être plus pertinent, « *La pensée mythique, affirme Lévi-Strauss, est par essence transformatrice. Chaque mythe, à peine né, se modifie en changeant de narrateur, que ce soit à l'intérieur du groupe tribal ou en se propageant de peuple à peuple ; certains éléments tombent, d'autres les remplacent, des séquences s'invertissent*⁹ »

Pour Florence Dupont « *le mythe ne serait vivant que dans sa transmission orale, qui se faisait dans des récitations publiques, à la fin des repas communautaires*¹⁰ ». Cependant, le mythe s'est réfugié dans la littérature, son passage de l'oralité au texte littéraire a provoqué son exténuation qui s'est réduit du récit à l'image, Claude Calame déclare « *qu'il n'y pas de mythe comme genre, pas d'ontologie du mythe. Nous ne connaissons les mythes qu'à travers des mythologies toujours changeantes, qu'à travers des contextes particuliers, médiatisés, entre autres, par des textes*¹¹ ». De ce fait, c'est grâce à la littérature que nous connaissons les mythes antiques, « *le texte littéraire, s'il est*

⁷ BOUZAR, Wadi, *roman et connaissance sociale*, OFFICE DES PUBLICATIONS UNIVERSITAIRE, Alger, 2006. p.28.

⁸ ELIADE, Mircea, *op. cit.*, p. 18.

⁹ BOUZAR, Wadi, *op. cit.*, p. 25.

¹⁰ KUNZ WESTERHOFF, Dominique, *op. cit.* p. 3.

¹¹ *Ibid.*

*en rapport avec le mythe, si massivement il est réécriture des mythes anciens, [...] le texte littéraire pourrait bien être réécriture du texte oral*¹² ».

Si la réécriture est l'opération dont le résultat est l'intertextualité, la réécriture mythique donne naissance à la notion d'« *intermythualité* ». Cette dernière a été inventé pas monsieur Hammouda Mounir, dont il lui attribut la définition suivante : *l'intermythualité* se définit comme étant la réapparition d'un ensemble de fragments appartenant à un mythe dans un autre mythe. Autrement dit, l'échange, la ressemblance fragmentaire entre un mythe et plusieurs autres mythes. Selon Claude Lévi-Strauss, ces fragments sont appelés les « mythèmes ».

Lévi-Strauss affirme dans le chapitre « La structure des mythes » d'*Anthropologie structurale*, que le mythe comme tout être linguistique :

*Est formé d'unités constitutives, ces unités constitutives impliquent la présence de celles qui interviennent normalement dans la structure de la langue, à savoir les phonèmes, les morphèmes et les sémantèmes. Mais elles sont, par rapport à ces derniers, comme ils sont eux-mêmes par rapport aux morphèmes, et ceux-ci par rapport aux phonèmes. Chaque forme diffère de celle qui précède par un plus haut degré de complexité*¹³

Par ailleurs, Lévi-Strauss précise que le sens du mythe ne tient pas, si les mythèmes qui le composent sont isolés, ils doivent être combinés. De ce fait, la réécriture mythique est la reprise d'un mythe en lui combinant des mythèmes d'un ou de plusieurs mythes, afin de créer une nouvelle création littéraire. En outre, les écrivains de la littérature de jeunesse se sont inspirés des mythes pour créer leurs histoires.

¹² DOMINO, Maurice, *op. cit.* p. 5.

¹³ HAMMOUDA, Mounir, *Du Minotaure au Balrog et du Labyrinthe à la Moria : la réécriture du mythe au service de la monstruosité*, Université Mohamed Khider, Biskra, Algérie.

I.2. LE RECOURS AUX MYTHES DANS LA LITTÉRATURE DE JEUNESSE DU XXI^{ème} SIECLE :

Il n'existait pas de livre pour enfant ou plus encore une littérature qui leur est destinée, les enfants n'étaient pas perçus comme des enfants à part entière aux yeux des adultes, car dès l'âge de sept ans ils commençaient à travailler ou à étudier, ils passaient du statut de l'enfant à l'âge adulte sans que ce changement soit marqué, pour se divertir ils n'avaient que des livres pour adultes, ainsi c'est qu'à la fin du XVII^{ème} siècle, précisément en 1699 que Fénelon écrit *les aventures de Télémaque*, qui sera le premier livre de fiction destiné aux enfants, et vers la moitié du XVIII^{ème} siècle, les écrivains s'intéressaient à la littérature de jeunesse et commençaient à écrire des livres pour enfants qui avaient un but pédagogique et éducatif, mais c'est au cours du XIX^{ème} siècle que la littérature de jeunesse se développe véritablement.

La fin du XX^{ème} siècle est marquée par un grand bouleversement dans les productions littéraires destinées aux jeunes, avec le phénomène d'Harry Potter, qui représente l'épanouissement de la littérature de jeunesse avec une nouvelle forme d'écriture, qui diffère des livres classiques, ainsi depuis le succès d'*Harry Potter* de Joanne Kathleen Rowling publié (entre 1997 et 2007), plusieurs livres ont vu le jour avec également, de nouvelles formes tel que la série de *Twilight* de Stephenie Meyer publiées (entre 2005 et 2008), *Hunger Games* de Suzanne Collins, *Divergente* de Veronica Roth publié en (2011) et *l'Épreuve* la série de James Dashner publiées (entre 2012 et 2014). Ainsi, les lecteurs s'intéressent de plus en plus à la littérature de jeunesse qu'ils soient jeunes ou adultes.

De plus, tous les nouveaux livres sont sous forme de séries comportant non pas un seul roman mais deux ou trois arrivants même à sept. Nous remarquons également que même le cinéma est attiré par cette nouvelle forme de littérature. L'adaptation cinématographique des romans a attiré le public et l'a incité à s'intéresser d'avantage à cette nouvelle littérature de jeunesse.

En effet, les romans de jeunesse ont un décor imaginaire gouverné par des créatures fabuleuses, tel que les vampires et les loups garou dans *Twilight* ou l'univers des sorciers dans *Harry Potter* etc. Mais avec *Hunger Games*, nous assistons à un nouveau phénomène celui de la *dystopie*. La dystopie est un genre littéraire qui s'oppose à l'utopie, là où « tout est bien qui fini bien ».

D'après Daniel Fondanèche la dystopie est une « *utopie qui tourne au cauchemar*¹⁴ » un monde sombre impitoyable ou il n'y a pas d'échappatoire mais il faut quand même s'en sortir, ce genre attire les adolescents, étant donnée que les romans mettent en scène des héros adolescents, qui s'interrogent sur le monde ou ils vivent et essaient de défendre leur propre vision et survivre au monde obscure qui les entoure, donc cela permet aux lecteurs adolescent de s'identifier aux héros, et ouvrir les yeux sur le monde.

Nous pouvons dire que la littérature de jeunesse d'aujourd'hui, à savoir la littérature de jeunesse du XXI^{ème} siècle, n'est plus destinée aux enfants comme elle l'était auparavant, néanmoins, elle est destinée aux adolescents, car un lecteur de treize ans n'as pas la même mentalité et les mêmes visions du monde qu'un lecteur adolescent de vingt ans, ce dernier pose des questions sur sa vie ou sur lui même dont seule les romans d'aujourd'hui peuvent y répondre.

C'est ainsi que la littérature de jeunesse se divise en plusieurs secteurs, selon les âges des lecteurs, « *les young adults* » tel est la dénomination anglo-saxonne qui désigne les enfants et « *les jeunes adultes* » qui désigne les adolescents pour qui sont adressés les nouveaux romans de la littérature de jeunesse du XX^{ème} siècle jusqu'à nos jours.

Nous proposons comme exemple la dédicace écrite par Antoine de Saint-Exupéry à l'intention de Léon werth dans son roman le petit prince, là où il

¹⁴ FONDANECHÉ, Daniel, *Paralittératures*, Vuibert, Paris, 2005, p. 187.

demande des excuses aux enfants d'avoir dédié son roman à une grande personne et non pas aux enfants :

Je demande pardon aux enfants d'avoir dédié ce livre à une grande personne. J'ai une excuse sérieuse : cette grande personne est le meilleur ami que j'ai au monde. J'ai une autre excuse : cette grande personne peut tout comprendre, même les livres pour enfants, j'ai une troisième excuse : cette grande personne habite la France où elle a faim et froid. Elle a bien besoin d'être consolée. Si toutes ces excuses ne suffisent pas, je veux bien dédié ce livre à l'enfant qu'été autrefois cette grande personne. Toutes les grandes personnes ont d'abord été des enfants. (Mais peu d'entre elles s'en souviennent.) je corrige donc ma dédicace¹⁵.

Cependant les romans de la littérature de jeunesse ont un aspect fabuleux, fantastique et imaginaire tels sont les caractères du mythe, les écrivains empruntent des mythes pour rendre leur histoires plus fabuleuses et se servent des morales et des symboles des mythes et insère un peu du sacré dans leurs récits, « *ce caractère sacré du mythe offre à la littérature un modèle exceptionnel de pouvoir de la parole. Le discours mythique est doté d'une efficacité magique, qui suscite l'identification, la reconnaissance et l'affect¹⁶* ».

Les jeunes ou les enfants sont attirés par le surnaturel et par tout ce qui est fantastique et science fiction, donc les écrivains ont recours aux mythes pour attirer l'attention de leurs lecteurs « *lorsqu'un auteur moderne emprunte un mythe, c'est précisément le mode de réception qu'il sollicite chez le lecteur¹⁷* ». Également, pour créer leurs personnages. Des héros qui possèdent des pouvoirs surhumains ce qui permet de joindre l'intrigue avec le genre fantastique. C'est une opportunité de faire vivre le mythe plus longtemps et le faire connaître aux jeunes qui ne s'intéressent plus à la littérature et aux mythes antiques. Si la mythologie est

¹⁵ DE SAINT-EXUPÉRY, Antoine, *Le petit prince*, TALANTIKIT, Bejaïa, 2014. p. 7.

¹⁶ KUNZ WESTERHOFF, Dominique, *op. cit.* p. 5.

¹⁷ *Ibid.*, p. 5.

presque bannie de nos arts plastique elle retrouve ainsi une jeunesse inattendue dans la littérature de jeunesse.

Les écrivains s'autorisent à inventer des êtres imaginaires et fabuleux en s'inspirant des mythes antiques, mais dans *Hunger Games* les lois en quelque sorte ont changé, l'écrivaine a inventé des êtres normaux précisément des adolescents et un univers proche du notre, mais ces êtres ne sont pas normaux à part entière, ils ont des fragments qui appartiennent aux mythes, cependant l'écrivaine a eu recours aux mythes mais d'une manière implicite que seul le lecteur averti peut s'y rendre compte.

Un écrivain peut créer un personnage du néant de son propre imagination, comme il peut l'emprunter d'un autre livre en gardant son nom son caractère physique et moral, il peut également créer un personnage nouveau mais en lui combinant des mythèmes appartenant à un ou plusieurs mythes antiques. Nous parlons donc ici d'un personnage composé.

I.3. LE PERSONNAGE ROMANESQUE :

Le personnage occupe un statut primordial dans un récit, « *il n'y a pas de récit sans personnage*¹⁸ », il représente le pilier d'une histoire. C'est un être de fiction anthropomorphe créé par un auteur ou un dramaturge dans un monde irréel pour une œuvre de fiction (littéraire, théâtrale, cinématographique ou d'animation), cet être reflète d'une manière ou d'une autre des traits et des aspects appartenant à la personne, autrement dit à un être humain réel, et c'est l'illusion qui nous porte abusivement à considérer cet être de papier comme une personne réelle.

Le terme personnage, « *apparu en français au XV^e siècle, dérivé du latin *persona* qui désignait le masque que les acteurs portaient sur scène. Il s'emploie par extension à propos*

¹⁸ BARTHES, Roland, *Introduction à l'analyse structurale des récits*, Communication, 8, 1966.

de personnage réelles ayant joué un rôle dans l'histoire, et qui sont donc devenues des figures dans le récit de celle-ci (des personnages historiques)¹⁹ ».

En effet le personnage est la représentation d'une personne réelle dans un monde fictif, « *un être franchement imaginaire, destiné à illustrer des catégories d'humanité, des vices ou des vertus, des théories, et ne recherche en rien son assimilation avec un individu réellement vivant²⁰* ». pour faire vivre son personnage tel un être réel l'auteur doit lui attribuant un nom, une psychologie, un physique, une activité sociale, en le situant dans le temps et l'espace et en lui donnant un passé et un présent. « *Les personnages que les romanciers inventent ne sont nullement créés, si la création consiste à faire quelque chose de rien. Nos prétendues créatures sont formées d'éléments pris au réel, nous combinons, avec plus ou moins d'adresse, ce que nous fournissent l'observation des autres hommes et la connaissance que nous avons de nous-mêmes²¹.* »

Le personnage est un être qui vit mais le lecteur est conscient de quelle vie s'agit-il, une vie inventée par l'auteur lui-même afin que son lecteur ait une image bien claire dans son esprit, une vie purement illusoire. Il est certain que le personnage existe réellement néanmoins d'une existence fictive, comme le roi Lear existe sur la scène, d'une existence scénique.

« héros » d'Homère ou personnage de Balzac, ou simple voix, sans corps ni sexe, de la fiction moderne, le personnage est « entre deux mondes », issu de l'expérience imaginaire ou réelle de l'auteur, et de l'agencement « mimétique » de ses actions, le personnage vient vers le lecteur comme une proposition de sens à achever. Pour parvenir à cette fin, l'auteur a dû lui-même se métamorphoser en un être fictif, en une figure de pensée, le narrateur, qui se constitue dans l'ordre même qu'il impose à ses objets. L'auteur, en un sens, est devenu un personnage de son propre roman, il se met lui aussi à exister « entre deux mondes », entre le monde de la

¹⁹ ARON Paul, SAINT-JACQUES Denis et VIALA Alain, *Le dictionnaire du littéraire*, PUF, France, Septembre 2004, P. 451.

²⁰ THERENTY, Marie-Eve, *L'analyse du roman*, Paris, Hachette Supérieur, 2000, p. 148.

²¹ Note de lecture.

*fiction et le monde vrai auquel il appartient encore un temps*²².

Le récit comporte plusieurs personnages, nous pouvons distinguer entre un personnage principal et un personnage secondaire. Le personnage principal c'est la personne sur laquelle est fondée toute l'action et qui détient le rôle majeur de l'histoire. Depuis l'invention du roman, le personnage principal est toujours considéré comme le héros de l'histoire qui parvient à vaincre et à affronter les problèmes grâce à ses pouvoirs et sa force et son allure chevaleresque, il vit des aventures et s'en sort toujours gagnant vu qu'il est doté des capacités particulière qui lui permette d'être supérieur aux autres personnages secondaire.

*Depuis la nuit des temps, le héros incarne les valeurs de la communauté et affronte les dangers qui menacent l'ordre établi. Le « modèle héroïque » a une fonction essentielle : établir un lien entre l'homme et le sacré. Les grands héros, ceux qui sont conduits de l'obscurité à la lumière, sont donnés par la tradition : ils sont censés avoir « existé » et leur histoire reste présente à toutes les mémoires. Michel Strogoff, Don Quichotte, Ulysse... éblouissent et provoquent la sympathie et le désir de leur ressembler*²³.

La notion de héros vient du mot grec héros qui signifie demi dieu, en latin le mot garde la même signification celle de demi dieu mais également celle d'homme de grande valeur. Cependant le héros était toujours un demi dieu jusqu'au XVII^e siècle, là où les écrivains ont décidé de faire changer le fait que le personnage principal soit toujours un héros doté d'un pouvoir, vit des aventures extraordinaires et lutte contre un destin implacable, et le changer par un personnage qui n'a pas la grandeur et la noblesse d'un personnage légendaire, aussi qui n'a pas forcément des capacités héroïque. Un personnage qui a un physique et un nom d'un être réel, qui effectue des actions ordinaires proches de la réalité, afin que le lecteur puisse s'identifier à lui.

²² TOURSEL, Vadine, VASSEVERE, Jacque, *Littérature : textes théoriques et critique*, Armand, Colin, Paris, 2010, P. 176.

²³ RASMUSSEN, Carole, à quoi sert le personnage ?, en ligne, <<http://id.erudit.org/iderudit/55874ac>>.

I.4. LE PERSONNAGE : DE L'ÊTRE AU FAIRE :

I.4.1. L'être du personnage :

Pour Ricœur, la notion de personnage est solidement fixée dans la théorie narrative, le récit ne saurait être une mimesis d'actions sans être aussi une mimesis d'être agissants, en effet le roman est un genre mimétique, qui propose des spectacles de personnages qui sont perçus comme une entité réelle, ils projettent une illusion réaliste, de cela l'auteur leur procure des caractères appartenant à l'être humain, pour solidifier cette création imaginaire afin de mieux refléter le réel.

L'auteur a pour rôle de modeler l'image de son personnage, et de lui assigner un portrait physique, moral, psychologique, des habits et des tics...etc, il l'inscrit également dans une époque, un milieu social et une famille. Barthes déclare que le personnage « *est devenu un individu, une "personne", bref un "être" pleinement constitué [...] le personnage a cessé d'être subordonné à l'action, il a incarné d'emblée une essence psychologique* ²⁴ ».

Le choix du nom, de l'état physique et moral du personnage par l'écrivain n'est pas arbitraire ou de pur hasard, il est visé et voulu, avec la sémiotique (étude des signes et de la signification), chaque partie du personnage à une signification, l'auteur laisse des indices implicites à travers les traits de son personnage. Le fait de parvenir à interpréter ses signes donne un avantage aux lecteurs de mieux comprendre le personnage et de mieux cerner ses faits et gestes.

Philippe Hamon propose de considérer le personnage non plus comme étant une personne réelle, mais comme un signe, composé de signes

²⁴ BOUABSA, Fouzia, « tragique et personnage dans les chemins qui montent de Mouloud FERAOUN », Mémoire de Magistère, Université Mentouri Constantine, 2009. p. 22.

linguistiques. Le personnage « signe » du récit se prête à la même qualification que les signes de la langue.

L'être du personnage comporte tout d'abord Le nom, qui permet de donner une individualité au personnage, il est l'instrument le plus efficace de l'effet de réel. Le nom du personnage livre des informations implicite concernant son porteur et peut même refléter le caractère de celui-ci, comme exemple Etienne, le héros de *Germinal*, qui a été rejeté par les mineurs, renvoie au saint du même nom, qui a été mort lapidé. Ensuite, Le physique, le personnage porte des traits caractéristiques choisis par le romancier, qui peuvent même refléter son caractère psychologique. Le personnage peut être beau avec de belle forme comme il peut être laid, son portrait est l'instrument essentiel de son caractère.

Puis, L'habit, le portrait vestimentaire du personnage renseigne sur sa classe sociale et culturelle, nous pouvons classer les personnages selon ce qu'ils portent comme vêtement, comme les personnages de Zola ceux qui portent la casquette (les ouvriers), et ceux qui portent le chapeau (les bourgeois). Enfin, La psychologie, le personnage attire le lecteur par ses sentiments et son caractère psychologique, il crée un lien affectif avec lui, et provoque l'admiration, la pitié ou le mépris de la part du lecteur, son caractère peut l'entraîner à être aimer et admirer comme il peut l'entraîner à être détester.

I.4.2. Le faire du personnage :

Le personnage à un rôle primordial au sein d'un récit pour accomplir de différentes fonctions et animer les actions de l'histoire, cependant pour certains critiques le personnage n'est qu'un pion qui fait des actions et qui joue un rôle précis dans un récit. Pour Aristote la notion de personnage est secondaire, entièrement soumise à la notion d'action, il affirme qu'on peut trouver des fables sans caractères, mais il ne saurait y avoir de caractère sans fable, c'est-à-dire, ce

qui compte le plus ce n'est pas le caractère de l'être qui fait l'action, mais le plus important c'est son rôle d'accomplir les actions qui alimentent l'intrigue.

Par ailleurs, Greimas décrit le personnage selon ce qu'il fait, son rôle au sein de l'action, et non pas ce qu'il est, un être ayant un physique et un caractère psychologique, il abandonne le personnage-personne, le type humain pour s'intéresser uniquement à la fonction d'actant.

Le terme d'« actant » a été proposé par Lucien Tesnière, emprunté à la linguistique générale, pour désigner « *tous les êtres ou toutes les choses qui participent à un procès, où il désigne l'agent de l'action, représenté par un substantif, que celui-ci soit ou non sujet grammatical*²⁵ », cette notion permet de donner aux personnages un statut qui ne dépend pas de leurs caractères, mais qui dépend de leurs rôles dans la sphère d'actions qui constitue le récit.

Vladimir Propp est le premier qui a appliqué la notion d'actant dans le domaine de l'analyse des récits, il s'est intéressé à la morphologie des contes, en donnant l'importance aux fonctions des personnages. Son travail consiste à comparer un nombre considérable de contes populaires ou folkloriques russes, ce qui l'a conduit à y trouver sept constantes relatives aux sphères d'action des personnages, dont il l'est classé ainsi :

D'abord, L'antagoniste (ou l'agresseur), c'est l'ennemi éternel de l'héro, dont ce dernier est en perpétuel conflit avec lui. Il utilise toutes les formes de méfait et de poursuite pour se mettre à travers la réalisation des buts de l'héro. Ensuite, Le donateur (ou pourvoyeur), c'est celui qui transmet l'objet magique et le met à la disposition de l'héro. Puis, L'auxiliaire, c'est celui qui accompagne le héros dans ses déplacements et lui prête main forte pour accomplir les tâches difficiles. Aussi, La princesse (personnage recherché) et son père, cette sphère

²⁵ HAMMOUDA, Mounir, « Les indices de la transfictionnalité dans la trilogie de Malek HADDAD cas des personnages », Mémoire de Magistère, Université Mohammed Khider Biskra, 2008. p. 46.

d'action permet la découverte du faux héros, et la reconnaissance du héros véritable, la punition du faux héros et le mariage de la princesse avec le héros, également c'est le père de la princesse qui propose le plus souvent les tâches les plus difficiles. Ainsi, elle comprend la demande d'accomplir des tâches difficiles.

Également, Le mandateur, c'est celui qui envoie le héros à faire une quête et à faire des actions et des aventures. De plus, Le héros, c'est celui qui a le rôle le plus important dans l'histoire, on le suit depuis le début de sa quête jusqu'à la fin, ses conflits avec l'antagoniste, son mariage avec la princesse et sa réaction aux exigences du donateur. Enfin, Le faux héros qui est caractérisé par ses prétentions mensongères, il est toujours négative, et tente de se montrer en tant que HÉROS.

Quant à Greimas, il s'intéresse au rôle du personnage au sein de l'action. Après sa synthèse du travail de Propp, il classe les personnages selon leurs actions, de cela, il propose un modèle actanciel, son but est de proposer un classement beaucoup plus simple que celui de Propp, en faisant un schéma actanciel composé de six actants, définit selon trois axes sémantique : l'axe de la communication (le savoir), l'axe du désir (le vouloir) et l'axe de l'épreuve (le pouvoir), d'où résultent les trois couples d'actants : Destinateur/Destinataire, Sujet/Objet, Adjuvant/Opposant, le schéma qui résume ces données peut se figurer ainsi :

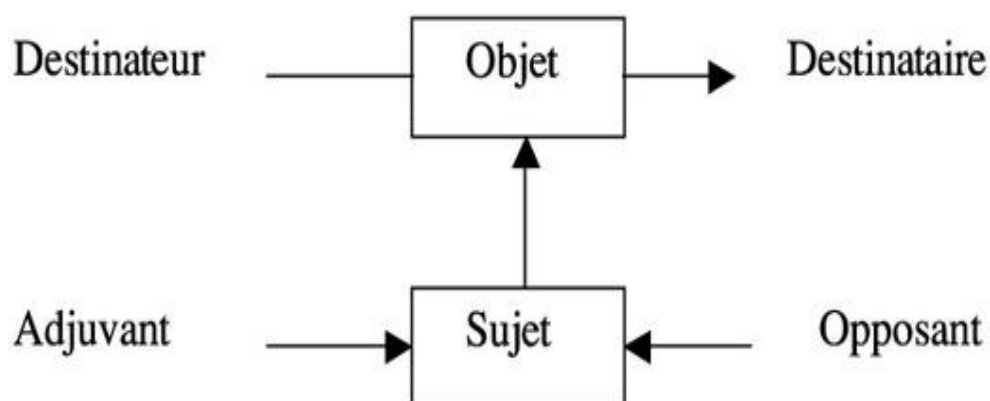


Figure 1 : Schéma actantiel de Greimas

Le destinataire est tout personnage concret ou abstrait qui pousse le sujet à faire la quête et obtenir l'objet désiré. Plus précisément c'est le déclencheur de l'action du sujet. Le destinataire, est tous ceux pour qui le sujet veut obtenir l'objet, dont ce dernier leur procure une certaine jouissance. L'objet, est le bien recherché et souhaité par le sujet, il peut être une personne, un objet ou un trésor etc. Cela dépend des besoins des personnages. Le sujet, est le héros ou l'héroïne, celui qui va à la recherche de l'objet, porteur d'un désir, celui de parvenir à accomplir sa quête et acquérir l'objet tant désiré, le sujet peut être un groupe d'individu, et dans certain cas il peut être lui-même le destinataire.

L'adjuvant peut représenter un personnage, comme il peut représenter un élément ou une forme abstraite, il sert à apporter de l'aide au sujet pour sa quête de l'objet. Et l'opposant, comme son nom l'indique représente ceux qui s'opposent au sujet pour l'empêcher d'accomplir sa quête et arriver à son objet.

Chapitre II

L'ÉTUDE SÉMIOLOGIQUE DU PERSONNAGE

Ce chapitre est consacré à l'être du personnage principal « *Katniss* », nous étudions au premier lieu son prénom, ensuite son apparence extérieure, à savoir sa forme physique et ses habits, puis son aspect psychologique et son caractère, et enfin la société dans laquelle elle vit. Nous essayons également, d'opérer le rapprochement entre Katniss, Thésée et Artémis, afin de déterminer où réside les ressemblances et les points en communs entre le personnage romanesque et les deux personnages mythiques.

II.1. LE NOM DE KATNISS :

L'étude du nom propre a une science bien précise qui est l'onomastique, cette dernière, dérive du mot grec *onoma* qui signifie *nom*. Elle étudie non seulement les noms des personnes et cela en tirant tous les indices et renseignements que peut comporter le nom de cette personne, mais aussi les noms des objets, des lieux, des montagnes, des villes etc, ainsi le nom onomastique n'a pas la même valeur pour tout le monde.

Ferdinand Brunot, dans *La pensée et la langue*, limite l'onomastique en étant la science qui étudie seulement les noms des personnes, en l'opposant à la toponymie qui étudie les noms des lieux. En revanche, Jules Marouzeau dans *Lexique de la terminologie linguistique*, utilise le mot anthroponymie pour désigner l'étude des noms de l'être humain, et la toponymie pour les noms des lieux.

Tous les noms des personnages inventés par l'auteur sont voulus et ont un rapport avec le personnage lui-même. Le nom reflète son porteur, et dissimule des indices permettant de comprendre d'avantage celui-ci, cependant pour arriver à analyser le nom d'un personnage, l'onomastique nous propose plusieurs méthodes, tout d'abord tout nom propre possède une signification et un sens. La signification est le sens transparent du nom, alors que le sens est toute autre dimension sémantique que peut avoir le nom propre dans le texte littéraire, dans

ce cas nous pouvons d'une part, utiliser le découpage morphémique et chercher le sens des morphèmes et des lettres pour parvenir à interpréter le sens du nom, d'une autre part, l'association homonymique et paronymique, et aussi l'intertextualité : onomasiologique et sémasiologique.

Cependant, la méthode que nous allons utiliser pour analyser le nom de Katniss, est la remotivassions guématrique, mais avant cela nous passons par la signification du nom :

Le prénom Katniss a une double signification, d'une part, c'est le nom indien du sagittaire, d'une autre part, c'est le nom d'une fleur blanche à trois pétales dont les feuilles sont en forme de pointe de flèche. De ce fait, le sagittaire est représenté sous la forme d'un centaure, une créature qui a le corps d'un cheval et le tors d'un humain. À l'origine le centaure est un être légendaire et mythique qui représente le génie de la montagne et de la forêt, son aspect mi-homme, mi-animal ou plus précisément mi-ange, mi-bête, représente les deux natures de l'être humain, inférieur et supérieur.

L'homme ne peut pas nier sa nature supérieure, qui est la bête qui sommeille en lui, il doit apprendre à maîtriser ses deux natures en parallèle. D'ailleurs dans la représentation du centaure ou du sagittaire, le corps du cheval et en mouvement, ce mouvement est calculé car il est au service de l'arc que tien le centaure prêt à tirer une flèche dans une direction précise.

En outre, le sagittaire signifie flèche, donc *sagitta* (flèche) vient du verbe latin *sagire*, qui signifie la rapidité de perception, elle est le symbole du savoir rapide, vif comme l'éclair. Nous avons déjà précisé que le nom Katniss est le nom d'une fleur dont les feuilles sont en forme de pointe de flèche. La flèche est le symbole de la pénétration et de l'ouverture, elle symbolise aussi la pensée et la volonté de l'individu à chercher et à choisir son destin et ses désirs comme la

flèche de l'arc qui montre le pouvoir et la volonté de l'archer à choisir et à atteindre sa cible, aussi la flèche symbolise « *le trait de lumière, qui éclaire l'espace clos, parce qu'on l'ouvre. Ce sera le rayon solaire*¹ ».

La flèche est également une arme destinée à tuer, par conséquent elle est le symbole de la mort soudaine et fulgurante. Dans la mythologie, les flèches des dieux sont d'une justesse absolue, comme la flèche d'Apollon qui a tué le dragon de Delphes, aussi ses flèches qui ont percés les enfants de Niobé dans l'Iliade. De plus, Artémis la déesse de la chasse dont l'arme est l'arc et les flèches. On lui attribue la mort douce et rapide des femmes en prétendant qu'elles ont été touchées par les flèches de cette déesse, étant donné que ses flèches déclenchent une mort subite, et réputées de ne jamais manquer leur cible.

Pour ce qui est de la remotivassions Guématrique que nous allons exercer sur le nom propre de Katniss, le mot Guématrie dérive du mot *géométrie*, c'est une forme d'interprétation propre à la bible hébraïque qui consiste à additionner la valeur numérique des lettres selon l'ordre alphabétique, cela nous permettra de mieux interpréter les noms, sur tout les prénoms des personnages.

Nous allons tout d'abord commencer par attribuer à chaque lettre du prénom « Katniss » l'héroïne de l'œuvre de *Hunger Games* sa valeur numérique, ensuite nous additionnons les différentes valeurs des lettres afin d'obtenir la valeur numérique générale du prénom, et c'est ce dernier chiffre qui nous permettra de saisir la signification du prénom et cela en cherchant sa symbolique.

$$K = 11, A = 1, T = 20, N = 14, I = 9, S = 19, S = 19.$$

$$11 + 1 + 20 + 14 + 9 + 19 + 19 = 93.$$

¹ CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain, *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont/Jupiter, Paris, 1969, p. 514.

$$9 + 3 = 12.$$

La valeur numérique générale du prénom de Katniss est le chiffre 12, de ce fait, la valeur guématrique de ce prénom est égale à 12. Ainsi, depuis l'antiquité le chiffre douze n'a pas cessé de se répéter dans l'esprit de l'être humain, c'est un nombre sacré, il est le produit du carré (quatre) et du triangle (trois). « *Douze est le nombre des divisions spatio-temporelles. Il est le produit des quatre points cardinaux par les trois plans du monde. Il divise le ciel, considéré comme une coupole, en douze secteurs, [...] Le douze symbolise l'univers dans son déroulement cyclique spatio-temporel².* » Ce chiffre a une très grande richesse dans la symbolique judéo-chrétienne, il est le nombre de l'élection, il y'a douze fils de Jacob, douze tributs du peuples d'Israël, et douze pierres sont extraites du Jourdain.

En effet, depuis l'antiquité on compte douze mois de l'année, douze signes du zodiaque, douze coups de minuit, douze chevaliers dans la table ronde du roi Arthur, douze grands dieux grecs, douze travaux d'Hercule, douze apôtres du christ, et en Inde les rois sacrifient aux dieux durant douze année etc. Le chiffre douze est donc un chiffre très important et très sacré, c'est le symbole de l'achèvement, l'aboutissement et l'accomplissement d'un cycle.

Donc, l'analyse du prénom Katniss, à savoir sa signification et son sens nous ont révélé plusieurs indices sur le personnage. L'interprétation de ce prénom nous conduit à saisir d'avantage la personnalité du personnage de l'œuvre, nous pouvons dire que le personnage de Katniss est la flèche qui illuminera l'obscurité qui règne dans la nation de Panem dans laquelle elle vit, elle est le rayon solaire de son peuple, la lueur de lumière et d'espoir qui sauvera les malheureux et les pauvres qui subissent la cruauté et la barbarie du Capitole, c'est elle qui aura le pouvoir et la volonté de choisir son destin, ainsi que celui de la

² *Ibid.*, p. 419.

génération à venir en affrontant le capitole et choisir un autre sort pour les enfants de cette nation.

Cependant, non seulement elle porte un nom qui signifie flèche, mais aussi son arme préférée avec laquelle elle chasse est l'arc et les flèches, nous pouvons dire qu'elle est prédestinée à chasser avec cette arme depuis le berceau, elle affirme que son arme préférée est l'arc « *l'arc reste mon arme de prédilection. Mais je me suis pas mal entraînée à lancer le couteau, également. Parfois, quand on blesse un animal avec une flèche, il vaut mieux lui planter un couteau dans la couenne avant de s'approcher* » (p.63).

Cela nous renvoie à la déesse de la chasse Artémis, son arme de prédilection est aussi l'arc et les flèches, donc Suzanne Collins s'est inspirée du mythe de Artémis pour donner cet aspect de chasseresse à son personnage Katniss, aussi cette dernière est un génie de la forêt tout comme le centaure.

Katniss a une grande utilité au sein de sa famille et aussi dans l'histoire, d'un côté c'est elle qui prend en charge sa famille, elle chasse pour nourrir sa mère et sa sœur et les maintenir en vie, et d'un autre côté elle est celle qui bouleversera les règles des jeux des Hunger Games. Tout comme la fleur dont elle porte le prénom, certes cette fleur est peu gracieuse mais elle est d'une grande utilité. Katniss ne compte pas sur la beauté de cette fleur comestible mais sur son importance :

J'ai remarqué les plantes qui poussaient autour de moi. Grandes, avec des feuilles en forme de pointes de flèche. Des fleurs blanches à trois pétales. Je me suis agenouillée dans l'eau, j'ai enfoncé les doigts dans la boue et ramené des poignées de racines. De petits tubercules bleuâtres qui ne payaient pas de mine mais qui, une fois cuits ou bouillis, sont aussi bons que des pommes de terre.

Des katniss, ai-je dit à voix haute. C'est la plante qui m'a donné mon prénom. J'entendais encore mon père me dire en

riant : « Tant que tu arrives à te trouver, tu ne mourras pas de faim ! » (p.58).

Par ailleurs, le prénom de Katniss correspond au chiffre 12, nous avons remarqué que ce chiffre est très présent dans l'œuvre, car l'écrivaine a utilisé les chiffres pour désigner chaque district, autrement dit chaque district comporte un chiffre, de 1 à 12. Le district 12 est celui dans lequel vit Katniss, donc ce n'est pas une coïncidence si son prénom correspond à ce chiffre, c'est pourquoi dans les épreuves des Hunger Games, elle porte le chiffre 12 qui correspond à son district pour la distinguer des autres districts. Par suite, le district 12 est le dernier district dans la nation de Panem après que le 13^{ème} a été pulvérisé et supprimé par le Capitole. De plus, Katniss a contribué à l'achèvement des jeux de la faim et a mis fin au sacrifice des enfants.

II.2. L'APPARENCE EXTERIEURE DU PERSONNAGE PRINCIPAL:

L'apparence extérieure du personnage inclut plusieurs éléments : les traits du visage, le corps et les habits.

Les traits du visage à savoir, la couleur des yeux, des cheveux, la forme du nez, de la bouche etc, ont un rapport avec le caractère du personnage. L'écrivain crée ses personnages différents les uns des autres, cette différence est marquée par leurs traits. Chaque personnage a des traits qui le distinguent des autres. Les habits jouent aussi un rôle très important dans l'interprétation du personnage, ils peuvent même indiquer sa classe sociale et sa fonction. De ce fait, l'habit est « *un symbole extérieur de l'activité spirituelle. La forme visible de l'homme intérieur*³ ». Autrement dit, l'habit révèle les rapports qui existent entre l'être et le paraître et tout ce qui est approuvé à l'intérieur de l'homme, il reflète aussi l'image de soi.

³ CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain, *op. cit.*, p. 1163.

Même Les couleurs jouent un rôle très important dans l'interprétation du personnage, la couleur des yeux, des cheveux ou même la couleur des habits peuvent nous renseigner sur le caractère du personnage, et peuvent aussi nous révéler des indices sur ce dernier, comme l'a affirmé Dominique Simonnet, « *les couleurs ne sont pas anodines, bien au contraire. Elles véhiculent des codes, des tabous, des préjugés auxquels nous obéissons sans le savoir, elles possèdent des sens variés qui influencent profondément notre environnement, nos comportements, notre langage et notre imaginaire*⁴ ».

Katniss a des « *yeux gris* » (p.14) et des « *cheveux bruns* » (p.14), dont la plupart du temps sont coiffées en « *une longue natte* » (p.10). Le gris représente la tristesse, la souffrance, la peine, le désarroi et la douleur, il est la part la plus obscure de notre inconscient. Katniss porte sur ses épaules un lourd fardeau, dès l'âge de douze ans, elle a pris en charge sa mère et sa sœur après que son père est mort. La couleur de ses yeux reflète sa tristesse, sa douleur et sa solitude.

Quant à la couleur de ses cheveux, le brun nous renvoie directement à la nature, vu que c'est la couleur de la terre, de l'argile et de la fourrure de certain animaux. De plus, le brun représente la tristesse des feuilles mortes de l'automne. Michel Pastoureau dans *le petit livre des couleurs*, déclare que le brun est le moins aimé car il « *évoque la saleté, la pauvreté, et la brutalité*⁵ ».

Les cheveux bruns de Katniss reflètent sa pauvreté et son besoin, étant donné qu'elle vit dans le district douze, connu par sa pauvreté, là où les gens meurent de faim chaque jour. La natte de ses cheveux symbolise le courage et la puissance, elle représente la force, le courage, et la détermination de Katniss. De plus, l'exercice physique qu'elle effectue en chassant dans la forêt, lui procure un corps plus sain et plus fort que celui de ses adversaires, « *Je suis peut-être petite, mais*

⁴ PASTOUREAU, Michel SIMONNET, Dominique, *Le petit livre des couleurs*, PANAMA, Paris, 2005, p. 9.

⁵ *Ibid.*, p. 91.

l'ingéniosité familiale me donne un avantage. Je me tiens droite, et, même si je ne suis pas épaisse, j'ai de la force. La viande et les plantes que je rapporte des bois, ainsi que l'exercice physique que cela suppose, m'ont donné un corps plus sain que la plupart de ceux que je vois autour de moi. » (p.100).

Les habits du personnage de Katniss changent d'un lieu à un autre, puisqu'elle se trouvait dans trois lieux différents : le district douze là où elle vit, le Capitole, la capitale de Panem là où elle effectue les entraînements, et enfin l'arène dans laquelle les jeux des Hunger Games se sont déroulés.

II.2.1. Le district douze :

D'abord, dès le commencement de l'histoire, l'œuvre nous présente l'héroïne, une jeune fille prénommée Katniss, âgée de seize ans, qui compte sur la chasse pour se nourrir, et maintenir sa famille en vie. Lors de la moisson ; afin de désigner la fille qui participera aux Hunger Games, le nom de sa petite sœur Prim est tiré au sort, elle se porte aussitôt volontaire à la place de sa sœur. Dans son village du district 12, elle porte souvent la veste de chasse de son père, dont ce dernier est mort quatre ans auparavant, laissant sa fille âgée de 12 ans prendre en charge sa mère et sa sœur, en chassant avec l'arc qui lui a confectionné.

Une fois sous les arbres, je récupère mon arc et mon carquois dans un tronc creux. Électrifié ou non, le grillage tient les carnassiers à distance du district Douze. Dans la forêt, en revanche, ils abondent, et leur menace s'ajoute à celle des serpents venimeux, des animaux enragés ainsi qu'à l'absence de sentiers. Mais on y trouve aussi de la nourriture, si on sait où chercher. Mon père savait, et il me l'a appris avant d'être pulvérisé par un coup de grison. [...] Mon arc, confectionné par mon père, comme quelques autres que je dissimule dans les bois, soigneusement enveloppés dans de la toile imperméable, est une rareté. (p.11).

Le personnage de Katniss, nous rappelle un personnage mythique, celui de Thésée :

À seize ans, sa mère lui fait le récit de sa naissance et l'amène devant un rocher sous lequel Egée avait placé, en signe de reconnaissance, une épée et une paire de sandales. Après avoir déplacé le rocher et pris ces signes, Thésée décide d'aller à Athènes se faire reconnaître d'Egée. [...] puis, comme le tribut de sept jeunes gens et de sept jeunes filles, payable tous les neuf ans, doit partir pour la Crète et être livré au Minotaure, Thésée se désigne volontairement [...]. Au cas où il vaincrait le Minotaure, il promet de mettre, au retour, des voiles blanches à son navire. [...] En vue des côtes de l'Antique, il oublie (sans doute à cause du chagrin de la perte d'Ariane) de mettre à son navire les voiles blanches convenues. De désespoir, Egée qui guettait son retour se jette dans la mer qui depuis porte son nom⁶.

Il est alors aisé, de remarquer les ressemblances entre le personnage de Katniss et le personnage mythique Thésée. Tous deux occupent un statut héroïque, ils se sont portés volontaires : Thésée pour sauver le peuple d'Athènes et Katniss pour sauver sa sœur, de même ils ont tous les deux *seize ans*. Le père de Thésée lui a laissé une paire de sandale, quant à Katniss elle porte la veste de chasse de son père. Également, tous deux ont des armes, le prince a l'épée que lui a laissé son père sous un rocher et la jeune fille a l'arc que son père lui a confectionné qu'elle dissimule dans les bois, aussi tous les deux ont perdu leur père. L'écrivaine s'est inspirée du mythe de Thésée pour créer l'héroïne de son œuvre, elle a emprunté des mythes propres au mythe de Thésée et les a attribué à son personnage, en ce sens, la jeune fille Katniss est un nouveau Thésée.

⁶ PEYRONIE, André, *Thésée*, (dir.), Professeur, BRUNEL, Pierre, Dictionnaire des mythes Littéraires, Rocher, Paris, 1988, p. 1356, 1366.

Nous avons remarqué que Thésée et Katniss ont tous deux perdu leur père. En effet, le père est le « *symbole de la génération, de la possession, de la domination, de la valeur. En ce sens, il est une figure inhibante ; castratrice, en termes de psychanalyse. Il est une représentation de toute figure d'autorité : chef, patron, professeur, protecteur, dieu*⁷ ». Le père est le parfait exemple pour ses enfants, son influence peut être semblable à celle d'un héros, il est « *non seulement l'être que l'on veut posséder ou avoir ; mais aussi celui que l'on veut pouvoir devenir, être ou vouloir*⁸ ».

Par ailleurs, dans les histoires et les contes la plupart du temps les héros n'ont pas de père, soit ils n'en ont jamais eu, ou ils sont orphelins, néanmoins, il y'a un paradoxe, si il n'y avait pas de père il n'y aurait pas de génération, mais si le père n'était pas mort ou absent il n'y aurait pas d'histoire, dans ce cas le père représente un obstacle à la jouissance du héros, comme l'histoire du mythe d'Œdipe :

exposé à sa naissance, comme Moïse, comme Romulus et Rémus, comme tous les grands fondateurs refusés par le père menacé du fait de cette simple naissance, il revient à Thèbes et, comme il a le savoir, il tue la bête protectrice, monte sur le trône et épouse sa mère dont il a assassiné le mari [...]. Aveugle après la mort de l'énigme, il va mourir loin de sa patrie, père à son tour, appuyé sur les épaules de sa fille⁹.

II.2.2. Le Capitole :

Ensuite, après que Katniss s'est porté volontaire à la place de sa sœur, ils l'emmenent au Capitole, là où à lieu la cérémonie d'ouverture. Chaque tribut doit défiler dans un char avec un costume qui représente l'économie principale de

⁷ CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain, *op. cit.*, p. 856.

⁸ *Ibid.*, p. 857.

⁹ AZIZA, Claude, OLIVIERI, Claude, SCTRICK, Robert, *Dictionnaire des symboles et des thèmes littéraires*, Fernand Nathan, France, 1978. p. 136.

son district. Katniss doit alors porter un costume qui reflète l'élément clef de son district à savoir le charbon :

Et que fait-on avec le charbon ? On le brûle, [...] je me retrouve dans le costume qui sera sans doute le plus sensationnel ou le plus fatal de la cérémonie d'ouverture. C'est une combinaison noire moulante qui va du cou à la cheville. J'ai aussi des bottes en cuir à lacets qui montent jusqu'au genou. Mais c'est la cape faite de lanières orange, jaunes et rouges, et la coiffe assortie qui font tout l'intérêt de ce costume. Cinna prévoit de les enflammer juste avant que notre chariot s'élançe dans la rue. (p.73).

Puis, la veille des jeux des Hunger Games, ils organisent une émission télévisée lors de laquelle chaque concurrent est interviewé et doit à son tour impressionner le public. Pour Katniss « *L'équipe s'affaire [...] à peindre des flammes sur mes vingt ongles taillés à la perfection.[...], ma robe est entièrement recouverte de pierres précieuses aux reflets rouges, jaunes et blancs, avec quelques touches de bleu çà et là, qui soulignent le motif en forme de flammes. Le moindre mouvement donne l'impression que je suis enrobée dans une langue de feu.* » (pp. 125,126).

Suzanne Collins s'est basée principalement sur les symboles, cela lui permet « *de construire un réseau dont le lecteur découvre peu à peu la signification. Les différentes façons de présenter un même symbole, les détournements que celui-ci peut subir confèrent une certaine complexité à la trilogie¹⁰* ». En ce sens, les symboles nous procurent une autre façon de percevoir l'histoire de l'œuvre, et nous ouvrent la voix vers une interprétation plus détaillée des caractères et des actions du personnage.

Nous allons analyser les couleurs qui figurent sur les habits de Katniss : le noir, le rouge, le jaune, le blanc, l'orange et le bleu. D'abord, le noir « *symbolise*

¹⁰ LEFEBVRE, Hermine, « La dimension sociale et politique de la littérature de jeunesse à travers l'exemple de la trilogie Hunger Games de Suzanne Collins », mémoire de master 2 professionnel, université lumière Lyon 2, 2014, p.91.

l'obscurité des origines, signe de confusion et de désordre. C'est la couleur de l'angoisse, des terreurs nocturnes, qui replongent dans l'obscurité originelle¹¹ ». En islam, le noir est associé à la tristesse et au mal, il est non seulement associé aux ténèbres et un signe du deuil mais c'est aussi la couleur de l'élégance. Ensuite, le rouge est la couleur archétypale, la première de toutes les couleurs, considéré comme le symbole du principe de vie, doté de force, de puissance et d'éclat, de plus le rouge est la couleur du feu et du sang, autrement dit,

Le rouge feu, c'est la vie, l'esprit saint de la pentecôte, les langues de feu régénératrices qui descendent sur les apôtres ; mais c'est aussi la mort, l'enfer, les flammes de Satan qui consomment et anéantissent. Le rouge sang, c'est celui versé par le christ, la force du sauveur qui purifie et sanctifie ; mais c'est aussi la chair souillée, les crimes (de sang), le péché et les impuretés des tabous bibliques¹².

Puis, le jaune, même si cette couleur évoque l'or et le soleil, elle est aussi associée au pouvoir, à la richesse et à la sagesse, mais le jaune reste la couleur la moins aimée en occident. Contrairement aux autres couleurs qui ont tous un double symbolisme, le jaune n'en a gardé que l'aspect négatif, car il rappelle la maladie, la jalousie, l'automne, la tristesse, et le déclin. De ce fait, il est le « *symbole de la trahison, de la tromperie, du mensonge¹³ »*. Après, le blanc, qui est la couleur de la neige, de la lumière, des fées et des mariages. Le blanc est le signe de la pureté, de l'innocence et de la virginité, c'est une couleur sacrée, néanmoins la couleur blanche a deux visages opposés :

En tant que synonyme de pâleur, elle évoque la lune et se rattache à la mort : le linceul, les revenants, les spectres, les fantômes, les dames blanches sont livides ; à travers eux c'est la blancheur néfaste de l'au-delà qui est représentée.

¹¹ PONT-HUMBERT, Catherine, *Dictionnaire des symboles, des rites et des croyances*, Edition HACHETTE LITTÉRATURE, Paris, 2003. p. 312.

¹² PASTOUREAU, Michel SIMONNET, Dominique, *op. cit.*, p. 29.

¹³ *Ibid.*, p. 65.

L'autre versant du blanc, c'est la lumière éclatante du soleil, la lumière de Dieu qui rejoint le blanc de l'innocence, c'est le blanc rayonnant de l'esprit saint qui se manifeste sous l'apparence d'une colombe¹⁴.

Quant à l'orange, c'est la couleur de la joie, la santé, la sécurité et l'optimisme. Enfin le bleu, il est la couleur la plus profonde. Dans la nature il représente les couleurs transparentes puisque c'est la couleur du ciel, de la mer etc. De plus, la couleur bleu est la plus pure et la plus froide des couleurs, elle est liée au rêve, c'est la couleur de la vérité, la sagesse, la sérénité, la loyauté et la fraîcheur.

Alors, Katniss est pure et innocente comme le blanc de la neige, elle a la sagesse du jaune et l'élégance du noir, par contre elle porte le deuil et la tristesse de son peuple, et malgré ça l'orange lui donne l'optimisme et le bleu lui permet de rêver d'atteindre un avenir meilleur. De plus, elle porte la force et la puissance du rouge, et l'éclat du feu. C'est pour cela qu'elle est prénommée « *Katniss la fille du feu* ». (p.73).

Le feu est l'un des symboles les plus forts dans la trilogie de *Hunger Games*, il tient une place très importante dans l'histoire. En effet, Le second volume de la trilogie s'intitule *L'embrasement*. Étant très attachée à cet élément l'écrivaine montre au cours de ses trois œuvres, comment la flamme devient brasier à mesure que l'intrigue se déroule. Le feu est présent depuis le commencement de l'histoire, il est attribué à Katniss il devient même son symbole. Dès la cérémonie d'ouverture son styliste Cinna l'entoure de flamme pour attirer l'attention des spectateurs sur elle, de même sa robe d'interview qui souligne le motif en forme de flammes, l'enveloppe dans une langue de feu, son styliste poursuit l'idée du

¹⁴ PONT-HUBERT, Catherine, *op. cit.*, p. 81.

feu même à la fin des jeux là où Katniss se trouvait dans une situation désagréable face au gouvernement.

« Je suis toujours la fille du feu. Le tissu de ma robe scintille doucement. Des ondulations lumineuses parcourent mon corps au moindre frémissement dans l'air. En comparaison, ma tenue du chariot en deviendrait presque vulgaire, celle de l'interview trop flamboyante. Dans cette robe, je donne l'impression d'être drapée dans la lueur d'une chandelle. » (pp. 362, 363). Cette robe lui est bénéfique pour parvenir à convaincre le gouvernement qu'elle n'est qu'une jeune fille vulnérable et innocente, elle lui donne l'allure fragile d'une bougie, un feu calme qui s'éteint. Le feu s'accorde avec la personnalité de Katniss, il détruit, brûle et dévore il est incontrôlable, difficile à maîtriser tout comme Katniss, qui n'obéit ni aux règles ni aux ordres, aucun n'a pu la maîtriser, étant donné qu'elle ne suit que son instinct.

Malgré cela, le feu se retourne contre Katniss. Dans l'arène les juges retournent son propre arme sur elle, ils déclenchent un incendie et envoient des boules de feu sur la jeune fille pour l'intimider et lui faire comprendre qu'ils sont plus puissants qu'elle, mais sa braise a allumé les torches des autres districts et les a invité à une nouvelle rébellion contre le Capitole. Aussi, le feu a ravagé son corps et a causé la perte de sa sœur. En somme le feu n'était qu'un élément pour attirer les regards sur elle, mais au fil des événements le feu devient son ennemi en la brûlant et en tuant sa sœur.

II.2.3. L'arène :

Enfin, l'arc et les flèches et la broche du geai moqueur accompagnent Katniss dans l'arène. D'abord, la broche *« représente un oiseau d'or entouré d'un anneau. L'oiseau ne touche l'anneau que par le bout des ailes. [...] Un geai moqueur. C'est un drôle d'oiseau, qui représente une forme de camouflet pour le Capitole »* (pp.48, 49). Lors de la rébellion le Capitole a transformé génétiquement plusieurs espèces animales

pour se servir d'eux comme une arme contre le peuple, l'une de ses espèces est le Geai bavard qui a la capacité d'enregistrer toute une discussion et la reproduire, ils mémorisent les discussions des rebelles, ces derniers se sont rendus compte et ont retourné cette arme contre le Capitole, en l'inondant de fausses informations et de mensonges. Suite à cela, l'oiseau a été abandonné pour y mourir, « *Sauf qu'au lieu de s'éteindre, les geais bavards se sont accouplés à des moqueurs femelles, engendrant ainsi une nouvelle espèce capable d'imiter aussi bien le chant des oiseaux que la voix humaine.* » (p.49).

Le geai moqueur devient le symbole de la rébellion et aussi l'emblème de Katniss. Le lien qui existe entre Katniss et le geai moqueur, c'est que cet oiseau n'aurait jamais existé tout comme Katniss, elle n'aurait jamais participé aux jeux, ce n'est qu'une coïncidence si elle s'est retrouvée dans l'arène et devient le signe de rébellion et d'espoir pour le peuple de Panem. Donc Katniss est le geai moqueur. Le capitole n'aurait jamais du laisser partir le geai bavard tout comme Katniss, ils ne s'attendaient pas à ce que cette nouvelle création évolue et devient l'élément déclencheur d'une nouvelle guerre. Katniss sait garder son indépendance, elle est libre comme l'oiseau du geai moqueur.

Ensuite, l'arc et les flèches sont l'arme de prédilection de Katniss, la jeune fille passe beaucoup de temps dans la forêt à chasser, elle sait « *tirer à l'arc avec une précision redoutable* » (p.224), la chasse l'apaise et elle se rend chaque fois qu'elle en a l'occasion dans la forêt pour se libérer, « *je sais chasser, dis-je. Avec un arc et des flèches. Et tu es bonne ? S'enquiert Haymitch. [...] Elle est excellente, intervient Peeta. Mon père lui achète ses écureuils. Il s'extasie toujours sur leur fourrure intacte. Elle les atteint en plein dans l'oeil. Même chose pour les lapins, [...] Elle est même capable d'abattre un daim* » (p.95).

Ces armes transforment Katniss en une chasseresse redoutable, semblable à la déesse de la chasse Artémis. Également, la déesse a les mêmes armes que

Katniss, qui sont l'arc et les flèches, « *L'une comme l'autre ne se séparent que rarement de leur arc, leur arme de prédilection*¹⁵. », nous pouvons considérer Katniss comme l'héritière de Artémis.

L'arc et les flèches accompagnent Katniss tout au long de la série, ce sont sa seule source de vie, sans ces armes elle ne peut ni se nourrir ni se protéger. Au début de l'histoire les flèches représentaient pour Katniss « *la nourriture, la sécurité et la vie* » (p.323). Ensuite, ils deviennent une arme dangereuse, qui inflige une mort brutale. C'est avec ses flèches qu'elle a tué l'assassin de Rue et Cato. Et c'est aussi avec ses flèches qu'elle rend justice, en demandant d'exécuter le président Snow.

Tout au long de la série l'arc exprime les idées de Katniss et montre l'évolution de l'héroïne. L'arc n'était qu'une arme de chasse avec laquelle elle parvenait à nourrir sa famille dans le district 12, puis, se transforme en une arme de guerre. Et enfin devient un outil pour rendre justice. Néanmoins, c'est son caractère qui lui a permis de devenir le leader de tout un peuple.

II.3. L'ASPECT PSYCHOLOGIQUE DU PROTAGONISTE :

Le caractère psychologique du personnage d'un roman permet de définir la personnalité de celui-ci, elle peut le mener à être aimé ou détesté par le lecteur. Ce caractère psychologique tisse un lien entre le personnage et le lecteur, il provoque l'admiration ou le mépris de ce dernier. De plus, la personnalité du personnage a un rapport étroit avec ses actions, autrement dit, ses actions reflètent son caractère. Cependant, nous avons remarqué que le caractère du protagoniste Katniss est semblable à celui de la déesse de la chasse Artémis, que

¹⁵ BARBIER, Samuel, « la vision de l'antiquité greco-latine dans les hunger games de Suzanne Collins, première partie », université d'Artois, 2015, en ligne, < http://www.memoireonline.com/06/15/9150/m_La-vision-de-lantiquite-greco-latine-dans-les-hunger-games-de-Suzanne-Collins-premiere-partie1.html >.

nous allons démontrer à fur et mesure que nous avançons dans l'analyse du caractère psychologique de Katniss.

Depuis le début de la l'histoire le caractère de Katniss nous a fasciné, c'est une jeune fille courageuse et déterminée. La mort de son père a forgé son caractère en la rendant plus forte et plus puissante, mais elle est aussi très froide et très dure avec tout le monde, sauf avec sa petite sœur Primrose. Pour Katniss, Prim est la seule personne au monde qu'elle soit sûre d'aimer, elle la protège de tout : « *Je protège Prim autant que je le peux, mais je suis impuissante face à la Moisson. L'angoisse que je ressens chaque fois que ma sœur tombe malade me noue la gorge* » (p.21). Même lorsque le nom de Prim est tiré au sort, Katniss s'est porté volontaire à sa place en la protégeant d'une mort certaine.

Durant les jeux des Hunger Games, Katniss éprouve l'obligation de protéger une petite fille prénommé Rue du district onze, cette petite fille lui rappelle sa sœur Prim, d'ailleurs, elle ne peut s'empêcher de comparer Rue à Prim. « *Je tourne les talons et m'éloigne en direction du ruisseau, passablement soucieuse. À l'idée que Rue se fasse tuer, ou qu'elle survive et qu'il ne reste plus que nous deux. À l'idée de la laisser seule ou d'avoir laissé Prim toute seule à la maison. Mais non, Prim peut compter sur ma mère, sur Gale, et puis le boulanger m'a promis qu'elle n'aurait jamais faim. Rue n'a que moi.* » (p.220).

Dans ce cas, la ressemblance que nous avons pu relever entre Katniss et Artémis est que la déesse est aussi connue par son rôle de protectrice des femmes, des jeunes enfants et des jeunes animaux, elle est aussi protectrice des

Amazones qui sont chasseresses et indépendante comme elle. Elle est aussi « [...] *gardienne des routes, gardienne des ports*¹⁶ ».

De plus, tout comme Athéna et Hestia, Artémis est une déesse vierge, selon la mythologie grecque, Artémis est née quelques minutes avant son frère jumeau Apollon sur l'île de Délos, elle est donc témoin des douleurs maternelles et de la souffrance qu'a subi sa mère Léto, rien que pour cela, elle éprouve un véritable dégoût pour le mariage, de ce fait, elle décide de rester vierge. Katniss refuse également tout mariage, ne voulant pas avoir d'enfant pour les offrir en sacrifice au Capitole, afin qu'ils soient des pions dans les jeux des Hunger Games, elle refuse d'alimenter la société en enfant, « *Je ne me marierai jamais, je ne prendrai pas le risque de faire naître un enfant dans ce monde. Parce que, s'il y a une chose que la victoire ne vous garantit pas, c'est la sécurité de vos enfants. Lors de la Moisson, on inscrirait leurs noms sur de petits papiers, comme pour les autres. Je ne laisserais jamais faire une chose pareille.* » (p.320).

Katniss ne s'est jamais intéressée aux garçons, pour elle être amoureuse sera un danger pour sa famille, tout ce qui l'intéresse, c'est chasser et prendre soin de sa mère et sa sœur. Durant les jeux, elle se retrouve obligée de jouer la comédie pour attirer les sponsors, ceux qui aident les joueurs à survivre dans l'arène, elle forme avec Peeta un couple surnommé *les amants maudits du district douze*, mais s'était difficile pour elle de faire semblant, « *nous sommes censés être follement amoureux. C'est la première fois que j'embrasse un garçon. Ça devrait me faire quelque chose [...] N'ayant jamais été amoureuse, je vais avoir du mal à faire semblant* ». (pp.168, 169).

Katniss, est trop naïve et ne perçoit pas rapidement le déroulement des choses, n'empêche que son caractère l'a poussé à défier le Capitole, Car c'est une

¹⁶ BACKES, Jean-Louis « Artémis ». dans Professeur, BRUNEL, Pierre (dir.) *Dictionnaire des mythes Littéraires*, Rocher, Paris, 1988, p.173.

jeune fille qui est très distante, froide, ne fait pas confiance aux autres, mais elle est aussi courageuse, forte et elle devient très dangereuse lorsqu'elle est en colère, sur tout contre l'injustice du Capitole. Elle éprouve la nécessité de se venger du pouvoir qui détruit leur vie « *C'est le Capitole que je hais de nous infliger ça.[...] à présent. La mort de Rue m'oblige à reconnaître ma propre colère devant la cruauté, l'injustice dont nous sommes les victimes.* » (p.242).

Depuis toute petite, elle ne parlait que de l'injustice qu'ils endurent sans parvenir à lever le petit doigt, « *Quand j'étais plus petite, je terrorisais ma mère par mes propos sur le district Douze, sur les gens qui dirigent nos vies depuis le Capitole, [...] j'ai fini par comprendre que cela ne nous attirerait que des ennuis. J'ai appris à tenir ma langue.* » (p.12).

Revenant à notre parallélisme du départ, la déesse Artémis est farouche et sévère, elle se venge de tout ceux qui lui manquent de respect, comme exemple elle châtie durement Agamemnon parce qu'il « *a tué une bête sacrée ou qui a prétendu être plus habile à la chasse que quiconque*¹⁷ ». Quant à Katniss, elle s'est vengée des Juges qui étaient sensé regarder son exploit pour lui donner une note, mais ces derniers ne lui ont accordé aucun respect, et ils n'ont même pas pris le temps de s'intéressé à ce qu'elle fait :

Je transperce le mannequin en plein cœur. Puis je coupe la corde du sac de frappe, qui s'éventre en s'écrasant par terre. [...] je roule sur une épaule, me relève sur un genou et tire une flèche dans l'un des projecteurs suspendus au plafond du gymnase. Une cascade d'étincelles en dégringole. C'est du grand art. Je me retourne vers les Juges. Quelques-uns hochent la tête d'un air approbateur, mais la plupart sont focalisés sur le cochon rôti [...] Soudain, je suis furieuse. Ma vie est en jeu, et ils n'ont pas la décence de m'accorder un regard. Ils préfèrent s'intéresser à un cochon crevé. Mon

¹⁷ BACKES, Jean-Louis, *op. cit.*, p. 173.

pouls s'emballe, mes joues s'échauffent. Sur un coup de tête, je sors une flèche de mon carquois et la décoche vers la table des Juges. Tout le monde s'écarte avec des cris d'effroi. La flèche arrache la pomme dans la gueule du cochon et la cloue au mur. On me dévisage avec incrédulité. (p.108).

En effet, tout comme Artémis, Katniss devient très féroce quand on la met en colère, elle ne s'est pas seulement vengée des juges pendant la séance privée, mais aussi de tout le gouvernement. A la fin des jeux, Katniss s'est retrouvée piéger par les Juges des jeux qui ont annoncé qu'il est possible d'avoir deux vainqueurs appartenant au même district, mais quand elle s'est retrouvée toute seule avec Peeta après que tous les autres étaient tous mort, les Juges ont encore changé la règle des jeux en annulant leur annonce précédente. Étant très en colère, elle se sentait manipulée par le Capitole, et décide de se suicider avec Peeta pour se venger d'une part et humilier le Capitole d'une autre part, « *Les Juges perdraient tout crédit auprès du Capitole. Peut-être même seraient-ils exécuté, d'une façon lente et douloureuse, retransmise en direct sur tous les écrans du pays*» (p.252).

L'autre attribution de la déesse Artémis est la lune. Comme son frère jumeau était le soleil, elle, était la lune. Artémis est la lune qui éclaire et illumine la forêt dans l'obscurité, mais il semblerait que même pour Katniss la lune est son élément favori, c'est celle qui lui remonte le moral dans les bois et apaise son esprit. La lune était la seule chose qui lui donnée le courage d'avancer quand elle était dans l'arène, et elle espérait que cette lune qu'elle voyait dans le monde où tout était fabriqué était la sienne. « *Peut-être que la lune a bouclé son cycle. J'ignore pourquoi, mais je tiens beaucoup à ce qu'il s'agisse de ma lune – celle que j'observe dans la forêt qui borde le district Douze. Cela me donnerait quelque chose à quoi me raccrocher dans ce monde surréaliste de l'arène, où l'authenticité de chaque détail est constamment remise en question.*» (p.319).

II.4. L'ASPECT SOCIAL DU MONDE DE PANEM :

Suzanne Collins a créé une société hors norme. Dans un futur lointain, sur les ruines des Etats-Unis, naît un nouveau régime qui est la nation de Panem. Ce pays « *s'est relevé des cendres de ce qu'on appelait autrefois l'Amérique du Nord* » (p.24) dévasté suite aux « *catastrophes naturelles, sécheresses, ouragans, incendies, la montée des océans qui a englouti une si grande partie des terres, la guerre impitoyable pour les maigres ressources restantes. Voilà d'où vient Panem, un Capitole rayonnant bordé de treize districts* » (p.24).

Le mot Panem provient de l'expression latine « *panem et circenses* » qui veut dire le pain et les jeux de cirque, souvent traduite par « *du pain et des jeux* ». Cette célèbre citation est prononcée dans l'idée que la nourriture et les jeux du cirque étaient la seule priorité d'un peuple romain soumis à ses dictateurs. L'expression tire son origine de la Satire du poète latin Juvénal, qui lui a donné un sens péjoratif, il évoque son amer mépris du peuple romain, qui n'avait plus d'autres ambitions que de se voir offrir par leur empereur du pain et des spectacles :

Du pain et des jeux

Et le peuple sera content,

Il suivra aveuglement

Les lois des seigneurs dieux.

Le peuple est-il content ?

Assurément,

Il ne montre pas ses dents,

Il aurait honte,

*Elles sont pourries*¹⁸.

Cette décadence est aussi celle des habitants du Capitole, car ces derniers vivent dans la prospérité, et n'ont jamais eu faim, également, ils profitent chaque année les Hunger Games, pour se divertir, sans se soucier des malheureux enfants qui meurent dans les jeux. De ce fait, ayant tout ce qu'il leur faut, ils sont soumis au pouvoir du président. Le pain et les jeux sont les deux composantes principales de la vie quotidienne des habitants de Panem, puisque d'un côté, la majorité des gens qui vivent dans les districts, notamment celui dont vient l'héroïne, meurent de faim chaque jours et emploient une grande partie de leur temps à chercher la nourriture et subvenir à leurs premier besoin, alors que de l'autre côté, les habitants du Capitole sont rassasiés et attendent avec impatience les Hunger Games pour s'amuser. En somme, l'expression « *du pain et des jeux* » reflète parfaitement le monde de Panem.

Panem, est constituée d'une Capitale et de treize districts, dont le treizième a été détruit lors d'une rébellion. Chaque district a une richesse particulière mais le problème qui se pose, c'est que le peuple n'a pas le droit de bénéficier des richesses de son propre district, car toutes ces richesses sont au service du Capitole, et contribuent à desservir les besoins des habitants de cette capitale. La spécialité du district un est les objets de luxe, c'est l'une des régions qui a le plus d'affinité avec le Capitole, de même le district deux, se charge des armes, il est la base de défense du Capitole. Pour le district trois, il se charge de tout ce qui a un rapport avec l'électronique.

Le quatrième district, son domaine est la pêche. Quant à La spécialité du cinquième, sixième et du neuvième district n'est pas évoquée dans les livres, tandis que le septième district, s'intéresse à l'industrie forestière, le huitième, la

¹⁸ « *pain et circenses* » *du pain et des jeux*, en ligne, < <https://mrmondialisation.org/panem-et-circenses-du-pain-et-des-jeux/> >.

production de textile. Le dixième, s'occupe de l'élevage des troupeaux. Le onzième s'occupe de l'agriculture il est le plus pauvre des districts, de même le district 12, dans lequel vit Katniss, il est l'un des plus pauvres et des plus négligé par l'autorité, sa spécialité est le charbon, et enfin le dernier district, le treizième, avant qu'il soit rayé de la surface de la terre, sa richesse était le graphite, mais en réalité dans le 3^{ème} volume nous découvrant que le district treize existe toujours et sa nouvelle fonction est le nucléaire, la seule qui ne soit pas au service du Capitole.

Cependant, le monde de Panem est totalement dominé pas le Capitole, il exerce un contrôle strict sur les districts. Il est strictement interdit de communiquer avec les autres districts. De plus, ils sont tous cernés de grillage électrifié en permanence, et leurs rues sont chargées de pacificateurs qui surveillent chaque fais et gestes des citoyens, dont la moindre entorse aux règles est puni.

Tous les districts vivent dans la pauvreté, comme le Cartier dans lequel vit Katniss surnommé la Veine, c'est l'endroit le plus pauvre du district 12, tandis que le Capitole, est une ville qui se distingue du reste du pays, il apparait comme un monde à part, plus développé, plus civilisé, comme le témoigne Katniss, elle était subjuguée devant l'immensité et la beauté de cette Capitale, elle évoque les voitures qu'elle n'a jamais vu de sa vie, et les gens bien nourris et bien habillés : *« les caméras n'ont pas exagéré sa grandeur. En fait, elles auraient plutôt atténué la magnificence de ses tours aux façades irisées, des voitures étincelantes qui roulent dans ses larges avenues goudronnées, de tous ces gens bien nourris aux costumes somptueux, aux coiffures étranges et au visage peint »*. (p.65).

Suzanne Collins a emprunté le nom de la capitale de Panem, « le Capitole » de la Rome impériale. Le Capitole « *est l'une de sept collines de Rome, un centre religieux où demeuraient Auguste et ses successeurs* ¹⁹ », semblable au président Snow qui règne sur le Capitole tel un empereur. Aussi, le Capitole de Rome joue le rôle de forteresse, en effet, c'est la même chose pour le Capitole créé par l'écrivaine. À mesure que la guerre prend de l'ampleur, le Capitole était le dernier refuge du gouvernement. De plus, à Rome tous ceux qui vivent à l'écart du Capitole ne bénéficient pas du même luxe, là c'est une nouvelle situation identique dans les deux univers.

En créant la société de Panem, l'écrivaine ne fait que revenir sur notre société contemporaine. Comme le pouvoir de certain pays qui prennent le dessus sur les pays les plus pauvres, également le contraste de la faim qui règne sur une grande partie du monde et la surconsommation des pays industrialisés. De plus, le but de Suzanne Collins est de proposer des pistes de réflexions à ses lecteurs, pour les éveiller au monde qui les entoure.

La faim et la recherche de nourriture sont le noyau du roman, ce sont les deux éléments centraux de l'histoire, ils sont illustrés par les Hunger Games, « les jeux de la faim ». L'histoire s'ouvre avec le départ de Katniss dans les bois pour chercher de la nourriture, Dès le début le lecteur se retrouve dans un monde où il faut défier les lois pour survivre, cela l'emmène à réfléchir sur le fait qu'il a de la nourriture en abondance, alors qu'il y'a d'autres gens dans ce monde qui luttent pour survivre avec peine.

¹⁹ *Hunger Games 3 : les racines gréco-romaines de la franchise*, en ligne, <<http://www.lefigaro.fr/cinema/2014/11/17/03002-20141117ARTFIG00025--hunger-games-3-les-racines-gréco-romaines-de-la-franchise.php>>.

En outre, l'écrivaine pousse plus loin la réflexion du lecteur en lui montrant le décalage entre la classe sociale des habitants du capitol et des districts. Katniss s'est retrouvée dans deux classes sociales totalement opposées. Dans son district, elle passe la majorité de son temps à chasser, elle fait du troc dans la plaque ; le marché noir du district douze, pour se nourrir et rester en vie. Ensuite, elle se retrouve dans le Capitole, un monde où il suffit de presser un bouton pour obtenir toute sorte de nourriture, « *Il presse un bouton sur le côté de la table. Le plateau s'ouvre, et un second plateau en émerge, contenant notre déjeuner. Du poulet aux quartiers d'orange cuit dans une sauce crémeuse, sur un lit de céréales d'un blanc nacré, agrémentées de petits pois et d'oignons, avec des pains en forme de fleurs et en dessert, un pudding couleur de miel .»* (p.71).

Pour Katniss, ce repas est un festin, puisque son ordinaire se compose la plupart du temps que de pain, de fromage ou de ragoût de chien sauvage, par conséquent, elle ne peut s'empêcher d'imaginer combien de temps lui faudra à chasser pour parvenir à réaliser un festin pareil :

Le poulet coûte trop cher, mais je m'accommoderais d'un dindon sauvage. Je devrais en abattre un second pour m'offrir une orange. Je prendrais du lait de chèvre en guise de crème. Nous ferions pousser des petits pois dans le jardin. Je trouverais des oignons sauvages dans les bois. Je ne reconnais pas la céréale, le blé de nos tesserae donne plutôt une sorte de bouillie brunâtre [...]. Les pains fantaisie nécessiteraient un autre arrangement avec le boulanger, deux ou trois écureuils, [...] Quant au pudding, je ne veux même pas savoir ce qu'il y a dedans. Des jours de chasse et de cueillette pour préparer un seul repas, qui ne serait de toute façon qu'un piètre substitut de cette version du Capitole (p.71).

L'autre élément qui va susciter la curiosité du lecteur dans cette société paradoxale est la technologie, le contraste entre le développement des districts et celui du Capitole, est le même que pour la nourriture. Le Capitole est très développé, il affiche sa supériorité dans tous les domaines, il possède une

technologie très avancée et futuriste, comme les aéroglisseurs, les champs de force et des créatures monstrueuses génétiquement modifiées, alors que les douze districts ne bénéficient d'aucune technologie, ils n'ont ni voitures, ni téléphone, ni internet, même si tout le monde a la télévision, mais cela reste une obligation, ils doivent suivre les jeux des Hunger Games. Aussi, L'électricité n'est pas un acquis dans les districts. Le grillage électrifié qui encercle le district douze est sans danger parce qu'ils ont que « deux ou trois heures d'électricité dans la soirée ». (p.11).

Katniss décrit tous les gadgets qu'elle aperçoit, lorsqu'elle entre dans l'appartement, au Capitole :

La douche à elle seule comporte un tableau de commande avec plus d'une centaine d'options. On peut régler la température de l'eau, sa pression, choisir différents savons, shampooings, parfums, huiles ou éponges de massage. Quand on en sort, des sècheurs s'enclenchent d'une simple pression sur le tapis. Au lieu de tirer sur mes mèches mouillées, il me suffit d'enfoncer la main dans une boîte : un courant électrique parcourt alors mon cuir chevelu pour me démêler et me sécher les cheveux presque instantanément. Ils me retombent sur les épaules en un long rideau soyeux. Je programme mon armoire pour obtenir des tenues à mon goût. Les fenêtres réagissent à la voix et permettent de zoomer sur telle ou telle partie de la ville. Si je murmure dans l'interphone le nom de n'importe quel plat inscrit au menu pléthorique, il apparaît devant moi en moins d'une minute, chaud et fumant. (p.81).

Cette technologie bien développée est en opposition totale avec la vie quotidienne des districts. Katniss, se lave chez elle dans une grande bassine où elle est obligée de chauffer l'eau, alors que dans le Capitole tout a été simplifié pour les habitants, il suffit juste « de presser un bouton et vous obtiendrez tous ce dont vous avez besoin ». De nouveau, avec ce contraste entre le Capitole et les districts, l'écrivaine invite ses lecteurs à prendre conscience de la technologie

qu'ils ont en leur possession et qui est déjà beaucoup, en comparaison d'autres personnes qui n'ont rien du tout.

Chapitre III

DU MYTHE ANTIQUE AU HUNGER GAMES

Premièrement, dans ce troisième chapitre nous avons effectué un survol des trois tomes : *Hunger Games*, *Hunger Games l'embrasement* et *Hunger Games la révolte*, afin d'étudier l'évolution des actions de Katniss dans la trilogie, et ainsi les comparer aux actions du mythe de Thésée. Deuxièmement, nous avons parlé des secrets et de la symbolique de la forêt, de sa position au sein de l'histoire et sa ressemblance avec le labyrinthe. Troisièmement, nous avons révélé les différents éléments qui ont permis à l'écrivaine de créer son histoire.

III. 1. L'ÉVOLUTION DES ACTIONS DE KATNISS A TRAVERS LA TRILOGIE :

Les actions de l'héroïne changent et évoluent tout au long de la trilogie, son objectif change d'un volume à un autre, alors que celui qui l'empêche d'accomplir son but reste le même.

D'abord, dans le premier tome, Katniss s'est portée volontaire pour sauver sa sœur, après que son nom est tiré au sort. Puis, lorsqu'elle s'est retrouvée dans l'arène son objectif à changer, elle devait à tout prix survivre et gagner les jeux des *Hunger Games*, elle devait tuer les tributs de carrières, issus du district un, deux et quatre, car ils représentent un danger pour elle. Sa détermination et son fort caractère l'ont poussé à survivre et à résister, elle a pu compter sur l'aide de Cinna son styliste qui l'a rendu désiré et aimé par le public, aussi, Peeta, qui a fait semblant de former une alliance avec les tributs de carrière pour la protéger et brouiller leurs pistes, afin de les empêcher de la tuer.

De plus, la petite Rue du district 11, qui a formé une alliance avec elle pour détruire les provisions des carrières. Également son mentor Haymitch, l'a beaucoup aidé, il cherchait des sponsors pour lui envoyer ce dont elle a besoin dans l'arène, il lui a envoyé une pommade pour soigner ses brûlures, des médicaments, et de la nourriture. Elle voulait sauver Peeta, donc ils ont décidé

de mettre fin à leurs vie. Avec ce geste, elle s'est fait des ennemies, qui sont tout le gouvernement du Capitole, plus précisément le président Snow.

Ensuite, dans le deuxième tome, *l'embrasement*, Le président Snow menace Katniss de s'en prendre à sa famille, car elle a provoqué une vague de révolte dans les districts avec son geste de rébellion. Pour se venger il annonce les 75^{ème} Hunger Games, dit « jeux de l'Expiation », cette fois il n'y aura pas de nouveau enfant tiré au sort, mais ce sont les anciens vainqueurs qui devraient s'affronter.

Katniss se retrouve de nouveau avec Peeta dans L'arène, mais les menaces du président l'ont poussé à se rebeller et à se venger de plus en plus du Capitole, elle reçoit l'aide de Cinna, de Peeta et de ses deux mentors Haymitch et Effie, mais aussi l'aide des autres tributs, Finnick, Beetee et Johanna, grâce à eux elle parvient à détruire le champ de force qui entoure l'arène. Puis elle est secourue par Plutarch l'un des forces rebelle du district 13. Mais à la fin elle apprend que Peeta n'a pas pu s'échapper avec elle et il est aux mains du gouvernement.

Enfin, le troisième tome, *la révolte*. Katniss se réfugie dans la base secrète des rebelles sous terre dans le district 13, elle apprend que son district 12 a été bombardé par le Capitole. Peeta a été secouru par les rebelles, mais il a subi un lavage de cerveau et tente de tuer Katniss, cette dernière unis ses forces et incite les autres districts à se joindre aux rebelles, pour vaincre le Capitole.

Elle participe à la guerre, et part au Capitole dans le but de tuer le président Snow, elle a été aidée par Gale, Finnick, Peeta qui est quelque peu remis et un groupe de soldats. Mais à leur arriver au palais présidentiel, des bombes lâchées par les rebelles, tue pleins de gens innocents et tue également Prim la petite sœur de Katniss. Ensuite, elle apprend que la mort de sa sœur est due à la présidente Coin. Cependant, lors de l'exécution du président Snow, Katniss tire une flèche sur Coin pour se venger.

Plus nous avançons dans l'histoire, plus nous remarquons l'évolution des actions de l'héroïne. Le message que nous transmet l'écrivaine par le biais des actes de l'héroïne est : la violence n'engendre que la violence. Nous allons schématiser les actions de Katniss dans les trois tomes, en nous appuyant sur le schéma actantiel de Greimas, que nous avons déjà expliqué dans notre premier chapitre. Donc, nous déterminons le Destinateur, le destinataire, le sujet, l'objet, l'adjuvant et l'opposant :

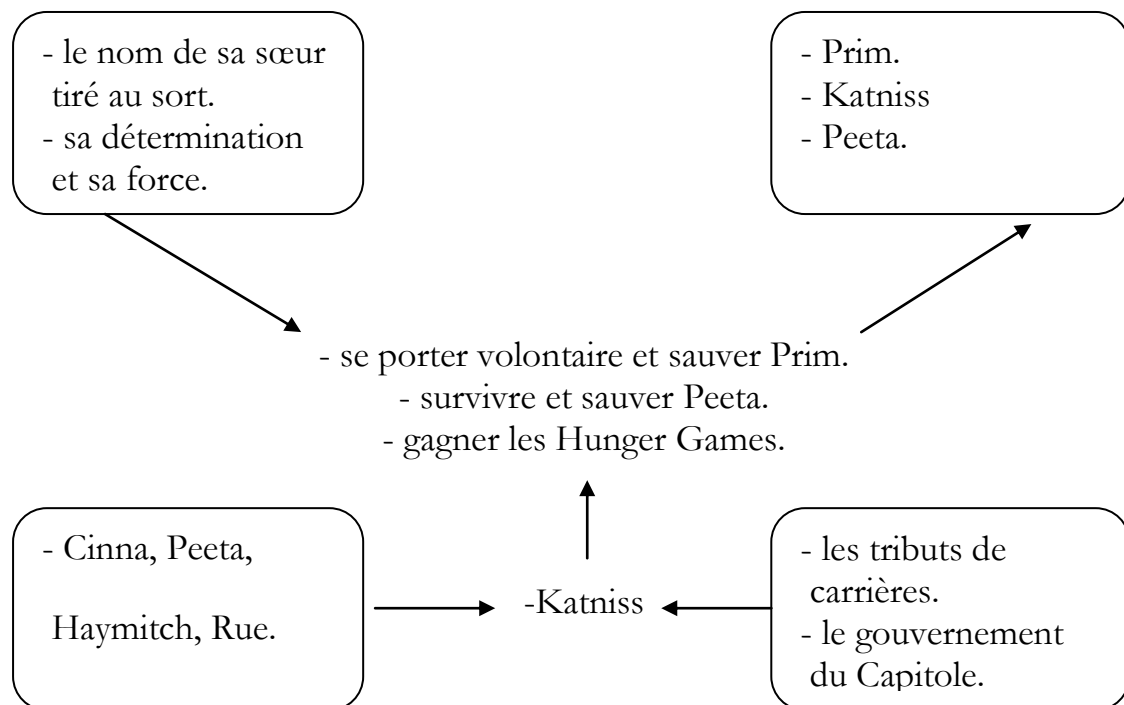


Figure 1 : Schéma actantiel de Katniss dans le tome 1.

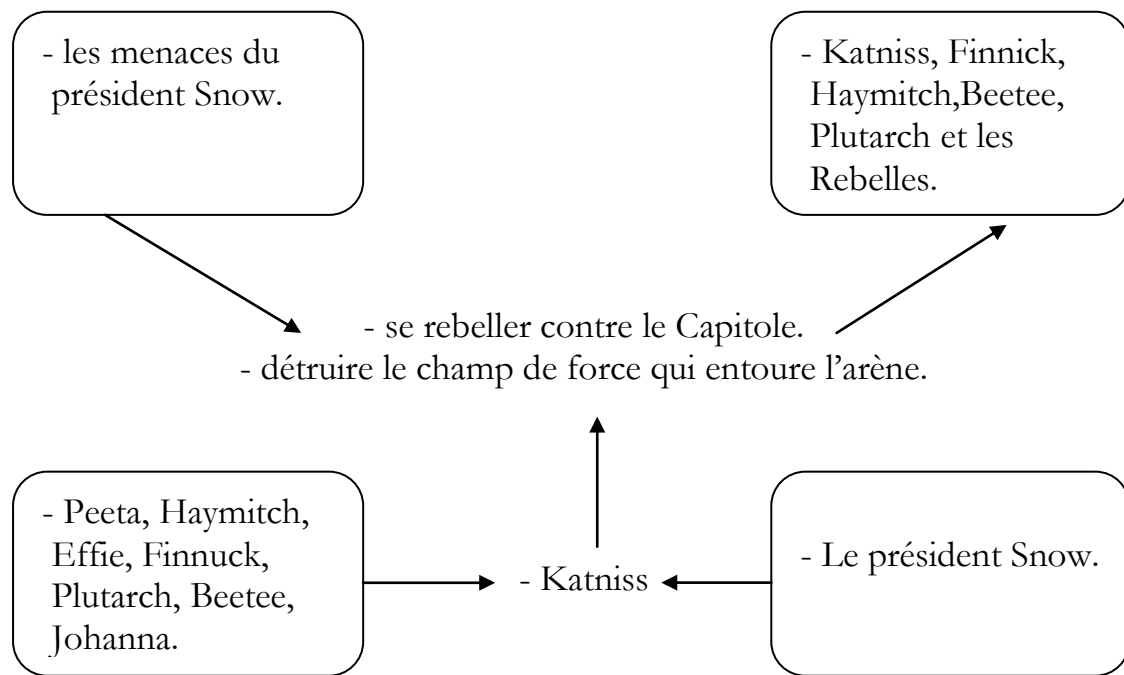


Figure 2 : Schéma actantiel de Katniss dans le tome 2.

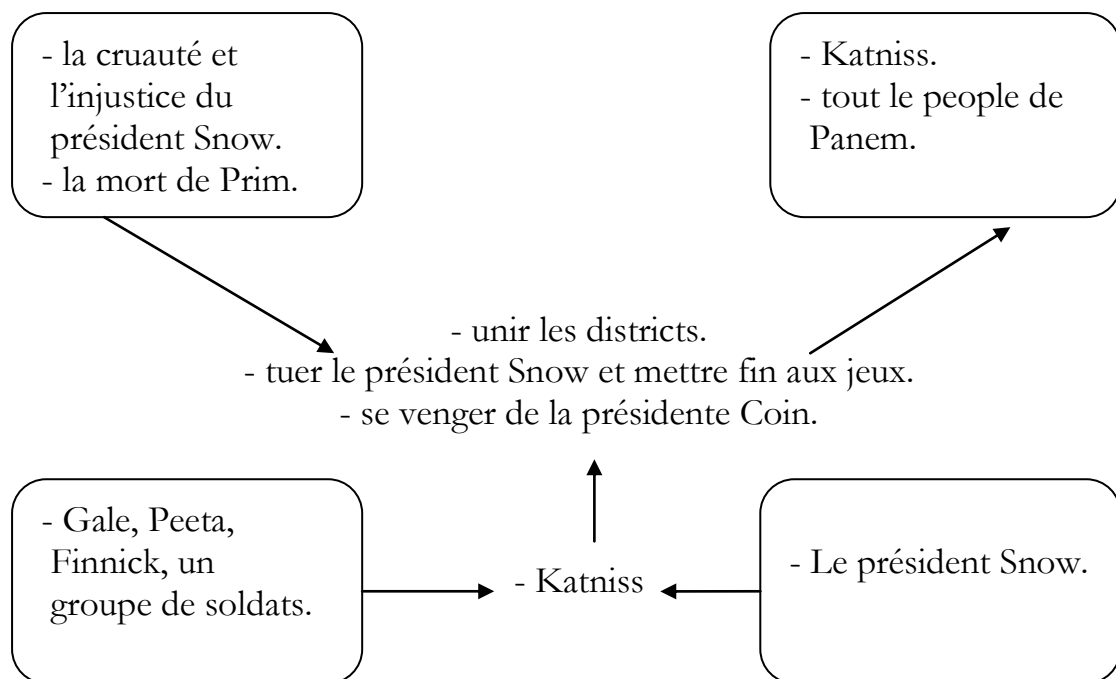


Figure 3 : schéma actantiel de Katniss dans le tome 3.

En effet, l'objectif de Katniss au départ était de sauver sa sœur en se portant volontaire, mais au fil des événements, son objectif a changé et il est devenu à présent, mettre fin aux jeux de la faim, et tuer celui qui a infligé du mal

et de la peine à son peuple. Cette histoire peut sembler familière aux lecteurs car elle ressemble à celle de Thésée. Lorsqu'il est arrivé à Athènes où il devait se faire reconnaître par son père, le roi Egée, il remarque que le peuple d'Athènes sont condamnés, ils doivent livrer au roi de la Crète, Minos « *Tous les neuf ans un tribut de sept jeunes gens et autant de jeunes filles. Un sort affreux attendait ces malheureux. Dès leur arrivée en Crète, ils étaient donnés en Pâturage au Minotaure¹* » une créature mi-homme, mi-taureau, emprisonné dans un vaste labyrinthe.

Thésée se porte volontaire pour être parmi les victimes, « *mais personne ne soupçonna qu'il se proposait de tuer le Minotaure²* », ainsi il reçoit l'aide d'Ariane, la fille du roi Minos, elle lui a donné « *un peloton de fil qu'il devait attacher par une extrémité à l'intérieur de la porte et dérouler au fur et à mesure de son avance³* », et c'est grâce au fil d'Ariane que Thésée a pu tuer la Minotaure et revenir sur ses pas. Comme nous avons schématisé les actions de Katniss, nous allons faire de même avec Thésée :

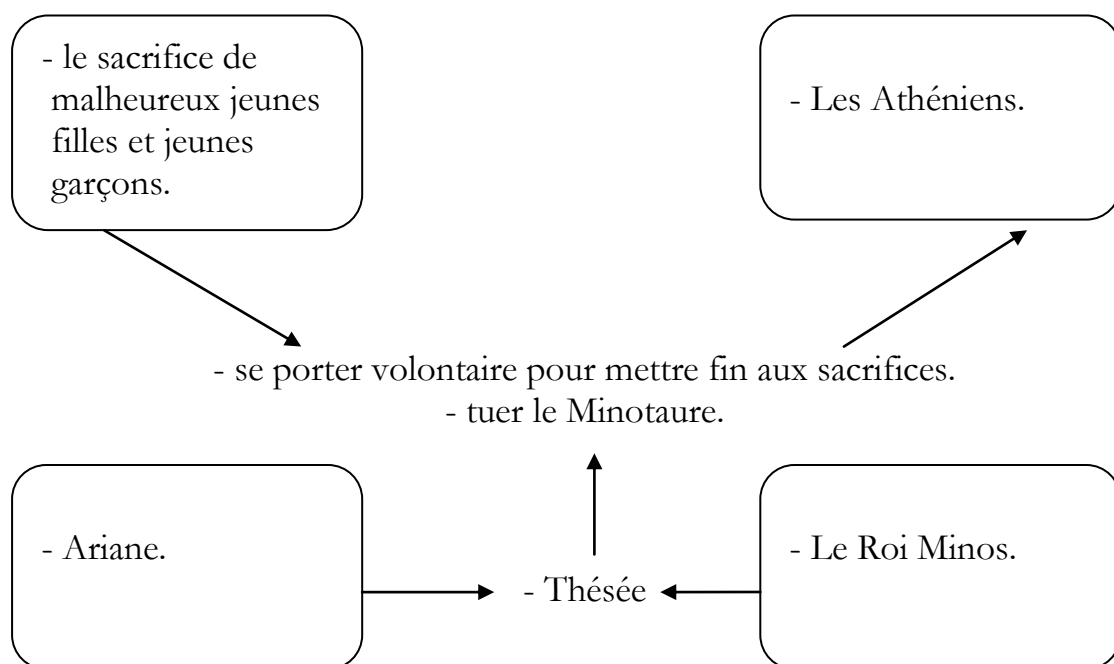


Figure 4 : schéma actantiel de Thésée.

¹ HAMILTON, Edith, *La mythologie*, MARABOUT, Belgique, 1997, pp. 93,94.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*, p. 195.

Après avoir effectué le schéma actantiel de Katniss dans les trois tomes et le schéma actantiel de Thésée, nous pouvons conclure que l'écrivaine n'a fait que réécrire le mythe de Thésée. De ce fait, en adaptant de manière futuriste le mythe de Thésée, l'histoire de Hunger Games ne fait que raconter une histoire antique.

De plus, nous avons remarqué que même la page de couverture des trois romans reflète Katniss et son évolution, que ce soit au niveau de la couleur de la page ou le changement des mouvements de l'oiseau du geai moqueur qui figure sur la page de couverture :

D'abord, la page de couverture du premier tome est noire, cette couleur traduit l'obscurité de l'intrigue, et le mal du peuple, nous remarquons aussi un cercle et un geai moqueur, tête baissée portant une flèche dans son bec, il a l'air enfermé, impuissant et étouffé dans le cercle qui l'entoure. L'oiseau ne touche le cercle que par le bout des ails. Nous avons précisé au par avant que le geai moqueur est l'emblème de Katniss, ainsi les habitants des districts la considèrent comme leur geai moqueur. Alors le geai moqueur emprisonné dans le cercle n'est que Katniss elle-même. Elle est piégée par le pouvoir du Capitole, sans parvenir à se défendre et à se libérer.

Ensuite, la page de couverture du deuxième tome est rouge, cette couleur exprime la puissance et la force de Katniss. Également, le rouge est la couleur du feu, cela a aussi un rapport avec le titre qui est *l'embrasement*. Dans cette page nous remarquons aussi le cercle et le geai moqueur, mais cette fois-ci, le geai moqueur a la tête redressée et il commence à déployer ses ailes dont ces dernières commencent à sortir du cercle, de plus, il n'a pas l'air d'être impuissant comme l'a été dans le premier tome. En ce sens, Katniss commence à se rebeller et à se débattre pour s'enfuir du labyrinthe qui l'étouffe.

Enfin, le troisième tome a une page de couverture assez claire par rapport aux précédentes, sa couleur est d'un bleu ciel, également le geai moqueur est en blanc, cela reflète la liberté. L'oiseau est en plein vol, avec des ailes déployées, il semble épanoui et autonome dans le ciel bleu, et autour de lui les éclats du cercle qui l'emprisonnait. En effet, Katniss a atteint son but et a pu détruire le pouvoir du Capitole qui l'enchaînait et qui privait son peuple de son indépendance.

III.2. LA SYMBOLIQUE DE LA FORET :

La forêt occupe une grande place dans l'histoire de l'œuvre, elle est l'endroit favori de l'héroïne, et le lieu qui lui permet de survivre et maintenir sa famille en vie, « *La forêt est devenue notre providence. Chaque jour, je m'enfonçais un peu plus profondément entre ses bras. Ça été laborieux au début, mais j'étais bien décidée à nous nourrir. Je volais des œufs dans les nids, je prenais des poissons dans la nasse, je parvenais parfois à tirer sur un écureuil ou un lapin, et je ramassais toutes sortes de plantes.* » (p.57). L'occupation favorite de Katniss est donc la chasse tout comme la déesse Artémis, cette dernière chasse par plaisir, alors que Katniss chasse par nécessité.

Une fois rentrée victorieuse des Hunger Games, le Capitole lui offre une maison dans le village des vainqueurs, afin de la faire entrer dans la civilisation, mais elle semble être restée nostalgique à la forêt, bien qu'elle n'en ait plus besoin de s'enfoncer dans la forêt et chasser, elle s'y rend dorénavant par plaisir.

De plus, Katniss et Artémis ont tous deux une ambivalence entre sauvagerie et civilisation, la déesse est celle qui effectue le passage du monde sauvage à la civilisation, puisque son domaine est la forêt, les clairières et les sources, et tous les lieux de marge entre les deux univers. Même chose pour Katniss, elle a grandi entre nature et civilisation, née d'un père mineur, de la veine (sauvagerie), il lui apprenait à chasser dans la forêt et à faire du troc dans le marché noir du district douze, et d'une mère pharmacienne de la ville, elle lui

apprenait les rudement du savoir vivre, « *Maman nous a enseigné à manger proprement, [...] de sorte que, oui je sais me servir d'une fourchette et d'un couteau.* » (p.51).

La forêt est l'endroit qui unie entre le personnage romanesque et le personnage mythique, c'est le seule endroit qui redonne le sourire à Katniss, « *Gale prétend que je ne souris jamais, sauf dans la forêt.* » (p.13). nous retrouvons la forêt dans le district douze, tout près de la maison de Katniss, et aussi dans l'arène, qui est une immense forêt, et s'était bénéfique pour elle puisqu'elle avait « *l'habitude de la forêt.* » (p.159). La forêt est généralement l'espace de l'épreuve et de l'aventure de l'homme face aux forces nocturnes de la nature, elle devient pour lui un lieu stratégique, car connaître les secrets de la forêt, c'est connaître le trésor caché de la vie.

En effet, parvenir à déchiffré l'univers de la forêt c'est automatiquement parvenir à connaître les secrets de l'humanité : ses interrogations et ses angoisses face à la vie et face à la mort, ses espérances et ses joies, ses errements et ses travers, « *Pour apprécier avec sagesse le trésor de la vie, il faut se libérer de son état de misère initial, il faut affronter les chemins labyrinthiques de la forêt (cf. Le Petit Poucet) et apprivoiser les ombres sauvages de la nuit (cf. Le Livre de la jungle⁴).* » De plus, la forêt peut devenir un lieu d'asile pour les rebelles, comme elle peut être un lieu d'endurance contre l'oppression.

Par ailleurs, la forêt est un lieu dangereux, c'est la demeure des loups, qui entament une épreuve physique avec l'homme, dont ce dernier sortira vainqueur ou perdant, elle est aussi l'endroit de rencontre avec les animaux redoutables et mystérieux, son aspect néfaste est assimilé à la nuit, il partage avec elle le même risque qui menace la vie de l'être socialisé. De ce fait, dans l'arène la forêt change

⁴ SOLOCHE, Jean-Michel, « La forêt symbolique », en ligne, <<https://naturando.wordpress.com/la-foret-symbolique/>>.

pendant la nuit et prend un aspect méfiant et dangereux qui n'aspire pas confiance, « *La forêt paraît toujours différente, en pleine nuit. Même avec les lunettes, elle prend un aspect étrange. Comme si les arbres, les fleurs et les rochers du jour étaient partis se coucher en laissant des versions d'eux-mêmes plus inquiétantes.* » (pp.289,290).

En outre, elle est aussi le lieu de rencontre avec soi-même, affronter ses propres peurs et ses angoisses et se dépasser, en effet, c'est dans la forêt que Katniss se sente plus à l'aise, pour elle c'est le seul endroit qui lui permet de se retrouver et de s'épanouir. De plus, le seuil de la forêt constitue une frontière que l'on ne traverse pas librement, et tout retour en arrière est interdit, dès la pénétration dans la forêt l'homme se retrouve dans un univers qui représente l'antichambre de son destin. « *Par ses jeux d'ombre, de pénombre, la forêt est un intermédiaire entre l'ordinaire lumière solaire, la clarté du jour, du connu, de la vie, et une lumière opaque, mystérieuse, qui est celle de l'au-delà*⁵ »

La forêt peut alors rassembler tout un symbolisme ambivalent, qui est générateur à la fois d'oppression et de sympathie, d'angoisse et de sérénité, comme toutes les puissantes manifestations de la vie.

« moins ouverte que la montagne, moins fluide que la mer, moins subtile que l'air, moins aride que le désert, moins obscur que la grotte, moins fermée, enracinée, silencieuse, verdoyante, ombreuse, nue et multiple, secrète, la forêt des hêtres est aérée et majestueuse, la forêt des chênes, dans les grands chaos rocheux est celtique et quasiment druidique, celle des pins sur les pentes sablonneuses, évoque un océan proche des origines maritimes...et c'est toujours la même forêt » (Bertrand d'Astorg le mythe de la dame à la licorne)⁶

⁵ PONT-HUMBERT, Catherine, *Dictionnaire des symboles, des rites et des croyances*, Edition HACHETTE LITTÉRATURE, Paris, 2003, p.219.

⁶ CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain, *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont/Jupiter, Paris, 1969, p.526.

L'écrivaine a fait en sorte que l'arène soit une immense forêt pour représenter le labyrinthe du mythe de Thésée. « *Le labyrinthe présente ce paradoxe architectural d'être un ensemble de pièces ouvertes et cependant isolées par leur nombre et leurs détours. Lieu clos de l'errance mortelle dont on ne peut espérer sortir qu'en y entrant, en s'y enfonçant toujours davantage*⁷. » Si bien qu'il est un lieu de l'errance, il représente également le danger et la souffrance. Néanmoins, tout comme la forêt le labyrinthe est une quête de soi-même, les détours qu'effectue l'homme dans le labyrinthe symbolisent sa quête pour se trouver lui-même, car l'homme cherche sans cesse à découvrir sa nature propre. En tuant le monstre qui est en lui il accède à la connaissance et à l'homme supérieur.

L'arène est donc semblable au labyrinthe, dès son entrée dans l'arène Katniss commence à la décrire : « *À ma droite, un lac. À ma gauche et dans mon dos, une forêt de sapins clairsemés* » (p.165), avec ses arbres et ses feuilles qui renvoient aux murailles du labyrinthe qui se mêlent et se croisent. Les tributs avaient du mal à se retrouver, ils s'égarèrent dans la forêt et prenaient des heures pour repérer l'endroit où ils étaient, puisque « *La forêt se modifie peu à peu, d'autres arbres se mêlent aux sapins.* » (p.160).

III. 3. LES DIFFÉRENTES SOURCES D'INSPIRATION DE L'ÉCRIVAINNE:

Ce qui nous a intrigué dans l'histoire de Hunger Games c'est cette familiarité, car un esprit éclairé peut aisément repérer les traces de l'Antiquité. En effet, l'écrivaine s'est inspirée de l'antiquité gréco-latine et également, de sa

⁷ AZIZA, Claude, OLIVIERI, Claude, SCTRICK, Robert, Dictionnaire des symboles et des thèmes littéraires, Fernand Nathan, France, p. 110.

propre vie. Mais il est difficile de choisir un élément en particulier qui a permis la création de l'histoire. Plusieurs choses ont influencé l'écrivaine.

Tout d'abord, le fait d'avoir un père spécialiste de l'armée. Ce dernier emmenait toute la famille dans les champs de batailles pendant les vacances et il leur racontait des souvenirs de sa propre enfance, notamment à l'époque où sa famille devait chasser pour se nourrir. Il avait également participé à la guerre du Vietnam et de l'Irak, et s'était efforcé pour lui de raconter à ses enfants les raisons de la guerre, en transformant l'histoire en une histoire fantastique.

Cependant, l'expérience de son père lui a permis de prendre conscience qu'il était possible d'aborder des sujets sérieux, comme la guerre dans les livres pour enfant et adolescents, mais ce qui importe le plus, c'est la façon de présenter les sujets sérieux. Également, elle était influencée par les films de gladiateurs qui transforment les exécutions des esclaves en un divertissement populaires, de plus, son obsession de la mythologie qui la suivit depuis l'enfance.

Dans une entrevue vidéo diffusée sur le site de l'éditeur de Suzanne Collins, l'écrivaine se confesse sur les raisons qui l'ont poussé à créer le monde de Hunger Games :

Un soir, j'étais dans mon lit et je changeais les chaînes de télé. J'alternais entre des images de télé-réalité où de jeunes gens compétitionnaient pour un million de dollars ou pour être choisis par un célibataire, et des images de la guerre en Irak. Ces deux éléments ont commencé à fusionner dans ma tête d'une façon assez déstabilisante. C'est comme ça que j'ai eu l'idée de l'histoire de Katniss⁸.

⁸ *Hunger Games 3 : les racines gréco-romaines de la franchise*, en ligne, <<http://www.lefigaro.fr/cinema/2014/11/17/03002-20141117ARTFIG00025--hunger-games-3-les-racines-gréco-romaines-de-la-franchise.php>>.

De ce fait, l'écrivaine a emprunté des mythèmes propres à d'autres mythes afin de créer une nouvelle création littéraire. En ce sens, nous allons relever les éléments que nous avons repéré et les comparer aux mythes dont ils sont inspirés, nous commençons par l'histoire elle-même de Hunger Games :

Selon le mythe, Androgée, le fils unique de Minos le puissant roi de Crète, perd la vie sur le territoire d'Athènes, après que Egée le roi Athénien l'avait envoyé « *dans une expédition pleine de périls, il s'agissait de tuer un taureau redoutable. Ce fut le taureau qui tua l'adolescent et Minos, en représailles, envahit le pays prit Athènes et déclara qu'il raserait la ville jusqu'au sol* », Egée interroge l'oracle, et celui-ci lui conseille de se soumettre aux demandes du roi. Cependant, Minos exige de lui livrer un tribut de sept jeunes gens et sept jeunes filles, chaque neuf ans.

Ils seront condamnés à errer dans un labyrinthe jusqu'à ce que la mort s'ensuive ou que le monstre du Minotaure les dévore, mais avant de les envoyer dans le labyrinthe, les jeunes Athéniens devraient défiler devant les habitants de la Crète. Ainsi, le message du roi Minos était « *Semez le désordre chez nous et nous ferons quelque chose de pire que vous tuer. Nous tuerons vos enfants*¹⁰. »

Revenons à l'histoire de l'œuvre, l'origine des jeux des Hunger Games, est du au soulèvement des treize districts contre le Capitole. Douze ont été vaincus, et le treizième a été éliminé. Le Capitole a donc imposé une nouvelle loi aux habitants des douze districts pour les punir et les rappeler que les jours obscurs ne devraient pas se reproduire, chaque district doit livrer chaque année un garçon et une fille, pour les embarquer dans une grande arène, ils doivent

⁹ HAMILTON, Edith, *op. cit.*, p. 193.

¹⁰ BRIAN, « Les mythes et légendes au service de Katniss », en ligne, <http://blogs.ac-amiens.fr/tpe11_hunger_game/index.php?post/10/Les-mythes-et-l%C3%A9gendes-au-service-de-Katniss>.

s'affronter et s'entretuer. Mais avant cela, ils doivent défiler devant le peuple du Capitole.

Le message du Capitole est clair : « *Regardez, nous prenons vos enfants, nous les sacrifions, et vous n'y pouvez rien. Si vous leviez seulement le petit doigt, nous vous éliminerions jusqu'au dernier. Comme nous l'avons fait avec le district Treize.* » (pp.42,25). Ce message nous fait rappeler le message de Minos adressé au Athéniens.

Cette ressemblance, entre les deux histoires, est marquée par les différents emprunts qu'a effectués l'écrivaine de la mythologie, tout d'abord l'histoire est la même, que ce soit la version antique ou la nouvelle version, un seul sort attend les enfants : la mort. Par contre dans Hunger Games, ils ne seront pas dévorés par un monstre, mais doivent s'entretuer, comme les gladiateurs, qui étaient obligés de s'affronter jusqu'à la mort, dans une arène pour divertir le peuple romains. De ce fait, Hunger Games est donc un jeu de gladiateurs, de même Suzanne Collins a même emprunté le mot *Tribut* du mythe de Thésée pour désigner les victimes.

En outre, le plus marquant, c'est le message qui a été adressé aux peuples vaincus. La cruauté des deux histoires se résume dans ce message, le pouvoir du puissant règne sur le plus faible. Les Athéniens et le peuple des douze districts, regardaient mourir leurs enfants sous leurs yeux, sans parvenir à faire quoi que ce soit pour les sauver.

Nous avons également remarqué la présence du Minotaure dans l'œuvre, en effet, le Minotaure est un « *Monstre hideux, au corps d'homme et à la tête de taureau*¹¹ ». Poséidon, le dieu de la mer fait surgir de la mer un taureau blanc pour Minos, afin que ce dernier lui offre en sacrifice, « *mais l'animal est si beau que Minos ne se*

¹¹ GUIRAND, Félix, SCHMIDT, Joël, *Mythes, mythologie, histoire et dictionnaire*, Paris, Larousse-Bordas, 1996, p. 766.

décide pas à le sacrifier. Furieux, Poséidon décide de se venger en inspirant à la reine Pasiphaé un fol amour pour le taureau blanc¹² », de ces étranges noces naît le Minotaure.

D'emblée, nous remarquons la ressemblance entre cette créature monstrueuse et les mutations génétiques, les créatures qui ont poursuivi Katniss et Peeta, dans l'arène. Ce sont des chiens mais qui ressemblent à de grands loups, « *mais quel loup se redresse et tient en équilibre sur ses pattes arrière ? Quel loup fait signe à sa meute de le suivre comme s'il avait un poignet ?* » (p.340). Ces chiens avaient quelque chose d'étrange en eux, Katniss témoigne sur l'étrangeté de ces créatures monstrueuses : « *Les chiens se regroupent au pied de la Corne d'abondance. Dressés sur leurs pattes arrière, ils prennent une allure étrangement humaine [...] Ces yeux verts qui me fixent avec malveillance ne sont pas des yeux de chien, de loup ou d'aucun canidé que je connaisse. Ils sont incontestablement humains.* » (pp.341,342)

Cette ressemblance, entre les deux monstres, est expliquée par deux mythèmes majeurs : premièrement, la forme humanoïde de la créature, annonçant sa nature hybride, un foisonnement entre l'humain et l'animal ; deuxièmement, l'habitation des deux créatures, le Minotaure est emprisonné dans un labyrinthe « *un ensemble de couloirs compliqués, de voies sans issue et de croisements multiples¹³* », cette endroit ressemble à l'arène, une immense « *forêt implacable s'étend à perte de vue* » (p.174), l'immensité de cette forêt la rend impénétrable, difficile de se repérer, ou trouver le chemin du retour.

Néanmoins, la seule différence c'est que le labyrinthe est une prison pour le Minotaure, alors que l'arène est une prison pour les victimes, non pour les créatures, étant donné que ces derniers n'existaient pas depuis le commencement des jeux.

¹² PEYRONIE, André, « Minotaure ». dans Professeur, BRUNEL, Pierre (dir.) *Dictionnaire des mythes Littéraires*, Rocher, Paris, 1988, p. 1053.

¹³ GUIRAND, Félix, SCHMIDT, Joël, *op. cit.*, p. 741.

Maintenant que l'écrivaine a mis en place le contexte de son histoire, il lui faut un Thésée moderne, un héros qui va bouleverser tout le système, pourquoi le personnage ne saurait pas une femme ? En effet, Thésée est une femme moderne, mais pour donner à cette femme la force et le courage, il lui faudra être forte comme une des déesses. Suzanne Collins a fusionné des mythèmes appartenant à Thésée avec d'autres mythèmes appartenant à Artémis, pour former une nouvelle création, un nouveau personnage qui est Katniss. Nous avons évoqué au par avant en détail les points en commun entre le personnage de Katniss et les deux personnages mythiques. Donc, pour conclure notre analyse, nous allons résumer les points de convergences entre ces trois personnages dans le tableau suivant :

| Les personnages | Katniss | Thésée | Artémis |
|--------------------|--|--|---|
| L'arme | L'arc et les flèches | / | L'arc et les flèches |
| Le lieu favori | La forêt | / | La forêt |
| L'occupation | La chasse | / | La chasse |
| L'âge | Seize ans | Seize ans | / |
| L'exploit | Elle a mis fin aux jeux des Hunger Games et a tué celui qui a causé le malheur des pauvres | Il a mis fin aux sacrifices des jeunes gens et jeunes filles en tuant le Minotaure | / |
| L'acte héroïque | Elle s'est portée volontaire comme tribut | Il s'est porté volontaire comme tribut | / |
| Le statut héroïque | Protectrice de sa sœur Prim, de Rue, et des pauvres | Protecteur des pauvres | Protectrice des femmes, des jeunes filles et des jeunes animaux |

| | | | |
|--------------|--|---|--|
| Le caractère | Elle se venge de tous ceux qui lui manquent de respect | / | Elle se venge de tous ceux qui lui manquent de respect |
|--------------|--|---|--|

Conclusion

Au terme de notre étude au cœur du premier tome de la trilogie dystopique *Hunger Games*, réalisé par Suzanne Collins, nous nous proposons d'y jeter un regard récapitulatif pour confirmer la justesse de nos hypothèses, proposées au départ, à savoir que le personnage principal de l'œuvre est construit en s'inspirant du mythe de Thésée et d'Artémis et que l'histoire elle-même est une réécriture de l'histoire du mythe de Thésée.

De ce fait, le but de notre recherche était en premier lieu, de relever les indices qui prouvent que le personnage de Katniss comporte des mythes qui appartiennent à la déesse de la chasse Artémis et le mythe de Thésée. En deuxième lieu, de montrer que l'écrivaine a réécrit l'histoire du mythe de Thésée en lui donnant une dimension futuriste. De ce fait, nous avons prouvé que le nom de Katniss est un mythe, puisque Katniss est le nom Indien du Sagittaire. Ainsi, sagittaire vient du mot « *sagitta* » qui signifie flèche, nous avons donc le premier indice. La flèche renvoie aux flèches de la déesse de la chasse.

Après avoir analysé le personnage, nous avons pu repérer d'autres mythes, tel que l'arc et les flèches. Cette arme représente l'arme de prédilection de Katniss et d'Artémis. De plus, Nous avons constaté que Katniss a le même caractère que la déesse, elles sont des protectrices des jeunes filles et des pauvres, et elles ont une force redoutable. Également, elles partagent la même passion qui est la chasse. De même, elles partagent le même endroit favori « La forêt ». Avec ces indices nous avons pu confirmer que Katniss est en quelque sorte la réécriture d'Artémis.

De plus, l'écrivaine a affirmé qu'elle est une grande fan de mythologie. Depuis son jeune âge elle était marquée par la cruauté du roi Minos qui envoyait des enfants dans le labyrinthe, pour être dévorés par le Minotaure. Elle a repris l'intrigue de cette histoire antique et l'a calqué dans un monde futuriste. Après

qu'elle a mis en place le contexte de son histoire, il lui fallait un Thésée, mais elle a choisis de le remplacer par une figure féminine pour marquer son innovation.

De ce fait, nous avons relevé les mythèmes qui appartiennent à Thésée. La première chose qui nous a fait penser à Thésée lorsque nous avons lu le roman, c'est le fait que Katniss s'est porté volontaire pour être un tribut. Tous deux partagent le même statut héroïque. De même, ils ont le même âge. Dans le troisième chapitre nous avons effectué un schéma actantiel de Katniss dans les trois tomes, et en les comparant à celui de Thésée nous avons remarqué qu'ils avaient le même but, tuer celui qui infligeait du mal à leurs peuples et mettre fin aux sacrifices des jeunes gens.

Suzanne Collins, va plus loin, elle s'est même inspirée du labyrinthe qu'elle a remplacé par une immense forêt. Nous avons aussi repérer la présence du Minotaure, ou plus précisément, les mythèmes du Minotaure. Elle a inventé des créatures monstrueuses qui ont une forme humanoïde.

En Somme, L'histoire de Hunger Games regorge de mystères. Les emprunts de l'écrivaine aux mythes grecs sont nombreux : elle a fusionné des mythèmes qui appartiennent à Thésée avec d'autres mythèmes qui appartiennent à Artémis, pour former le personnage de Katniss. Elle a adapté de manière futuriste l'histoire de Thésée. Car cela, lui permettait de créer un cadre familier aux lecteurs, chargé de sens et de symbole, tout en rajoutant ses propres inventions.

Par ailleurs, après la fantasy d'*Harry Potter*, puis le fantastique et la romance vampirique de *Twilight*, *Hunger Games* est le premier best-seller d'une littérature de jeunesse qui a osé aborder une réalité proche de nous et offre un commentaire sans tolérance sur notre société. De ce fait, en créant le monde impitoyable de Panem, Suzanne Collins, n'a pas cherché à protéger ses lecteurs, à préserver

l'innocence des adolescents ou à leur présenter un monde féerique. Elle tient plutôt à leur montrer la vérité à propos de leur société, et leur permettre de s'interroger sur le monde qui les entoure, et leur dire qu'ils peuvent agir sur leur monde, même s'il s'agit de petits gestes.

Nous savons tous qu'un travail n'est jamais achevé, car il est souvent appelé à être corrigé ou même modifié. En ce sens, nous devons préciser que notre travail de recherche est loin d'être accompli, étant donné qu'il y a bien des sens qui nous ont échappé et des pistes qui restent à exploiter.

Pour conclure, notre étude sur l'œuvre de Hunger Games reste pour nous une expérience fort enrichissante, puisque nous avons fait des découvertes intéressantes, en pénétrant clandestinement dans le monde futuriste de Hunger Games, et partageant la vie et le quotidien des personnages. Nous avons aussi partagé leur bonheur et leur malheur.

Références bibliographiques

CORPUS :

COLLINS Suzanne, *Hunger Games*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Guillaume Fournier, Pocket Jeunesse, Paris, 2009.

ŒUVRES LITTÉRAIRES:

COLLINS Suzanne, *L'embrassement*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Guillaume Fournier, Pocket Jeunesse, Paris, 2010.

COLLINS Suzanne, *La révolte*, traduit de l'anglais (États-Unis) par Guillaume Fournier, Pocket Jeunesse, Paris, 2011.

DE SAINT-EXUPERY, Antoine, *Le petit prince*, TALANTIKIT, Bejaïa, 2014.

OUVRAGES CRITIQUES :

BISMUTH, Hervé, *Aragon, Le fou d'Elsa un poème à thèses*, Edition ENS, Lyon, 2004.

BOUZAR, Wadi, *roman et connaissance sociale*, OFFICE DES PUBLICATIONS UNIVERSITAIRE, Alger, 2006.

BRUNEL, Pierre, *Le mythe en littérature*, PUF, Paris, 2000.

DACO, Pierre, *Les prodigieuses victoires de la psychologie moderne*, Marabout. Belgique, 1979.

DESROSIERS, Steve, *Les nombres : Symbolisme et propriétés*, Québec, 2005.

DURAND, Gilbert, *Introduction à la mythodologie mythe et société*, Albin Michel, Paris, 1996.

- DURAND, Gilbert, *Le décor mythique de la chartreuse de Parme*, José Corti, Paris, 1990.
- ELIADE, Mircea, *Aspects du mythe*, Gallimard, Paris, 1963.
- ELIADE, Mircea, *le mythe de l'éternel retour*, Gallimard, 1969.
- ELIADE, Mircea, *mythes, rêves et mystères*, Gallimard, Paris, 1957.
- FONDANECHÉ, Daniel, *Paralittératures*, Vuibert, Paris, 2005.
- FONTANILLE, Jacques, *Sémiotique et littérature*, PUF, Paris, 1999.
- GENETTE, Gérard, *figure 111*, Seuil, 1972.
- GENGEMBRE, Gérard, *Les grands courants de la critique littéraire*, Seuil, Paris, 1996.
- HAMILTON, Edith, *La mythologie*, MARABOUT, Belgique, 1997.
- JOUVE, Vincent, *Poétique du roman*, ARMAND COLIN, 2006.
- PASTOUREAU, Michel SIMONNET, Dominique, *Le petit livre des couleurs*, PANAMA, Paris, 2005.
- THERENTY, Marie-Eve, *L'analyse du roman*, Paris, Hachette Supérieur, 2000.
- TOURSEL, Vadine, VASSEVERE, Jacque, *Littérature : textes théoriques et critique*, Armand, Colin, Paris, 2010.
- VERNANT, Jean-Pierre, *mythe et religion en Grèce ancienne*, Seuil, France, 1990.

DICTIONNAIRES :

ARON Paul, SAINT-JACQUES Denis et VIALA Alain, *Le dictionnaire du littéraire*, PUF, France, Septembre 2004.

AZIZA, Claude, OLIVIERI, Claude, SCTRICK, Robert, *Dictionnaire des types et caractères littéraire*, FERNAND NATHAN, Paris, 1978.

AZIZA, Claude, OLIVIERI, Claude, SCTRICK, Robert, *Dictionnaire des symboles et des thèmes littéraires*, Fernand Nathan, France.

BRUNEL, Pierre (dir.) *Dictionnaire des mythes littéraire*, ROCHER, Paris, 1988.

CHAUVIN, Danièle, SIGANOS, André, WALTER, Philippe, *Questions de MYTHOCRITIQUE dictionnaire*, IMAGO, Paris, 2005.

CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain, *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont/Jupiter, Paris, 1969.

GARDES-TAMINE, Joëlle HUBERT, Marie-Claude, *Dictionnaire de critique littéraire*, Edition ARMAND COLIN, Paris, Janvier 2003.

GUIRAND, Félix, SCHMIDT, Joël, *Mythes, mythologie, histoire et dictionnaire*, Paris, Larousse-Bordas, 1996.

PONT-HUMBERT, Catherine, *Dictionnaire des symboles, des rites et des croyances*, Edition HACHETTE LITTÉRATURE, Paris, 2003.

THESES :

BOUABSA, Fouzia, « tragique et personnage dans les chemins qui montent de Mouloud FERAOUN », Mémoire de Magistère, Université Mentouri Constantine, 2009.

HAMMOUDA, Mounir, « Les indices de la transfictionnalité dans la trilogie de Malek HADDAD cas des personnages », Mémoire de Magistère, Université Mohammed Khider Biskra, 2008.

LEFEBVRE, Hermine, « La dimension sociale et politique de la littérature de jeunesse à travers l'exemple de la trilogie Hunger Games de Suzanne Collins », mémoire de master 2 professionnel, université lumière Lyon 2, 2014.

ARTICLES :

BACKES, Jean-Louis, « Artémis ». dans Professeur, BRUNEL, Pierre (dir.) *Dictionnaire des mythes Littéraires*, Rocher, Paris, 1988, pp. 171-178.

BARBIER, Samuel, « la vision de l'antiquité greco-latine dans les hunger games de suzanne collins, première partie », université d'Artois, 2015, en ligne, <http://www.memoireonline.com/06/15/9150/m_La-vision-de-lantiquite-greco-latine-dans-les-hunger-games-de-Suzanne-Collins-premiere-partie1.html>, consulté le 1 avril 2016.

BARTHES, Roland, *Introduction à l'analyse structurale des récits*, Communication, volume 8, numéro 1, 1966, pp. 1-27.

BRIAN, « Les mythes et légendes au service de Katniss », en ligne, <http://blogs.ac-amiens.fr/tpe11_hunger_game/index.php?post/10/Les-mythes-et-l%C3%A9gendes-au-service-de-Katniss>, consulté le 1 mars 2016.

DOMINO, Maurice, « La réécriture du texte littéraire Mythe et Réécriture », en ligne, < <https://semen.revues.org/5383>>, consulté le 29 avril 2016.

HAMMOUDA, Mounir, Du Minotaure au Balrog et du Labytinthe à la Moria : la réécriture du mythe au service de la monstruosité, Université Mohamed Khider, Biskra, Algérie.

KUNZ WESTERHOFF, Dominique, « l'autobiographique mythique », Dpt de Français moderne, université de Genève, 2005.

PELLETIER, Jacques, « La lecture mythocritique du roman : intérêt et limites d'une démarche »,

<<http://www.religiologiques.uqam.ca/no24/24recensions/Pelletier.htm>>.

PEYRONIE, André « Thésée » . dans Professeur, BRUNEL, Pierre (dir.) *Dictionnaire des mythes Littéraires*, Rocher, Paris, 1988, pp. 1365-1380.

PEYRONIE, André, « Minotaure ». dans Professeur, BRUNEL, Pierre (dir.) *Dictionnaire des mythes Littéraires*, Rocher, Paris, 1988, pp. 1053-1060.

RASMUSSEN, Carole, « à quoi sert le personnage ? », en ligne, <<http://id.erudit.org/iderudit/55874ac>>, consulté le 11 février 2016.

SOLOCHE, Jean-Michel, « La forêt symbolique », en ligne, <<https://naturando.wordpress.com/la-foret-symbolique/>>, consulté le 25 avril 2016.

SITES RESOURCES :

Hunger Games 3 : les racines gréco-romaines de la franchise, en ligne, <<http://www.lefigaro.fr/cinema/2014/11/17/03002-20141117ARTFIG00025-hunger-games-3-les-racines-greco-romaines-de-la-franchise.php>>, consulté le 15 avril 2016.

« *pain et circenses* », *du pain et des jeux*, en ligne, <<https://mrmondialisation.org/panem-et-circenses-du-pain-et-des-jeux/>>, consulté le 15 avril 2016.

Annexes

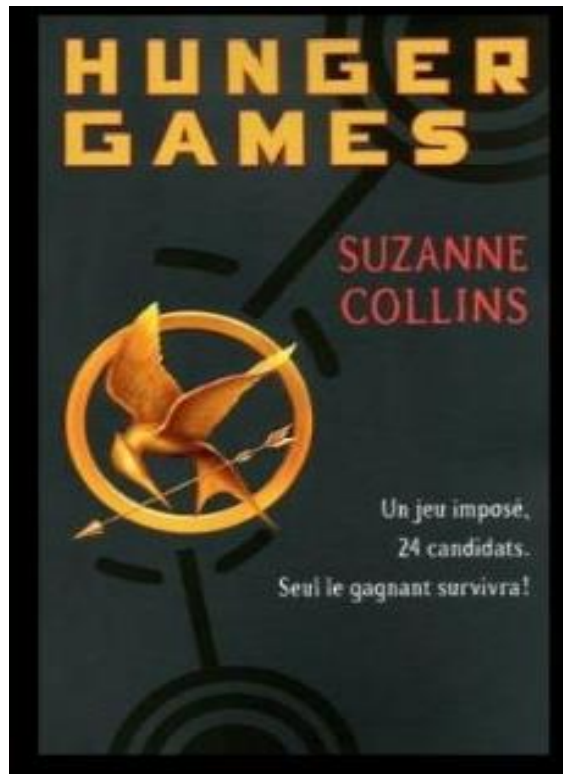


Figure 1 : la page de couverture du premier tome.

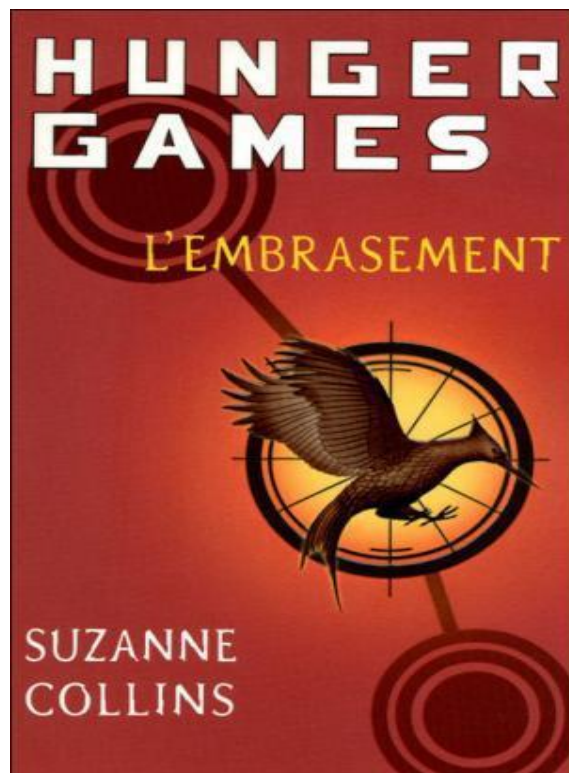


Figure 2 : la page de couverture du deuxième tome.



Figure 3 : la page de couverture du troisième tome.



Figure 4 : L'actrice qui a joué le rôle de Katniss dans l'adaptation cinématographique de l'œuvre.



Figure 5 : Thésée et le Minotaure.



Figure 6 : Artémis la déesse de la chasse.

Résumé : *Hunger Games* est une série de trois romans, qui raconte une histoire futuriste, une société dictatoriale appelée « le Capitole » qui règne sur douze districts. Elle impose au peuple des districts de lui livrer chaque année, une fille et un garçon afin qu'ils s'entretuent pour divertir le peuple du Capitole, jusqu'à ce qu'intervient l'héroïne Katniss pour affronter le Capitole et sauver son peuple. Cette histoire créée par Suzanne Collins nous fait penser au mythe de Thésée, et le personnage principal ressemble également au mythe de Thésée et à la déesse Artémis. Cependant, le personnage principal et l'histoire de l'œuvre ne seraient-ils pas une réécriture de mythes ? De ce fait, le but de notre recherche est donc de révéler les indices et les myèmes qui prouvent que le personnage est une réécriture du mythe de Thésée et d'Artémis. Également, d'affirmer que l'histoire est aussi une réécriture de l'histoire de Thésée. Notre analyse s'appuiera sur trois approches, sémiotique, actanciel, et mythocritique.

Abstract: *The Hunger Games* is a series of three novels that tells a futuristic story where a dictatorial society called the "Capitol" reigns over twelve districts. They force the people of the districts to deliver a girl and a boy every year, and make them kill each other as entertainment for the Capitol, until one day the heroine Katniss stood up to face the Capitol, and save her people. This story, created by Suzanne Collins, reminds us of the myth of Theseus, the main character resembles the myth of Theseus and the goddess Artemis. However, aren't the main character and the story of this work a rewriting of myths? Therefore, the goal of our research is to reveal clues and mythemes which prove that the character is a rewriting of the myth of Theseus and Artemis, as well as affirming that the story is also a rewriting the story of Theseus. Our analysis is based on three approaches, semiotic, actantial and mythocriticism.