



Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et des Langues étrangères
Filière de Français

MÉMOIRE DE MASTER

Option : Littérature

Présenté et soutenu par :
HOUHOU MALAK ROMAÏSSA

Quand la Fanfiction prolonge le jeu vidéo vers une transmédiabilité de GOD OF WAR

Jury :

Dr. HAMOUDA MOUNIR	BISKRA	Rapporteur
Dr. BENZID AZIZA	BISKRA	Examineur
M. HASNI FADHILA	BISKRA	Président

Année universitaire : 2021- 2022

REMERCIEMENTS

Au terme de ce travail, mes remerciements s'adressent à tous ceux qu'ont contribué de près ou de loin à sa réalisation, et en particulier :

Pour commencer :

Je remercie avant tout dieu le tout puissant de m'avoir donné la force et le courage nécessaire pour réaliser ce travail.

Mes sincères remerciements vont à mes parents.

A ma maman qui a sacrifié sa vie et son temps pour mon éducation,

A mon papa, pour sa bonté, et sa grandeur d'âme.

Puisse Dieu vous prêter longue vie

Je tiens également à remercier mon directeur de recherche M MOUNIR HAMMOUDA, pour son aide et ses conseils grâce auxquels j'ai pu achever mon travail de fin d'étude.

Je remercie chaleureusement ma familles mon frère et ma sœurs, cousins et cousines,

San oublier toutes personne qui ont aidé à réaliser ce travail.

Dédicaces

*A ma chère maman mon cher papa : des textes infinis, aussi expressives soient-ils,
Ne peuvent pas montrer le degré d'amour et d'affection que j'éprouve pour vous. Vous m'avez
Rempli de votre tendresse et de votre passion tout au long de mon voyage.*

A mon seul et unique « Nabil » que dieu te garde pour moi jusqu'à la fin de mes jours.

A mon frère

A ma sœur

A tous ceux qui m'ont encouragé sans exception.

Contents

INTRODUCTION	4
CHAPITRE I :	8
FANFICTION ET TRANSFICTION	8
1.1 L'œuvre ouverte :	9
1.2 Qu'est- ce qu'une fanfiction :	10
1.2.1 Fiction en littérature :	11
1.2.2 Fanfiction	11
1.2.3 La fanfiction, un genre littéraire ?	17
1.2.4 Transfiction :	18
1.2.5 Transmédialité :	21
CHAPITRE II :	23
TRANSMEDIALITE ET RAPPORT AUX MYTHES	23
2.1 Qui est BARLOG ?	24
2.2 God of War : Présentation et avis sur le jeu et le roman	25
2.3 Historique du jeu GOD OF WAR	28
2.3.1 Volet 1 : God of War	28
2.3.2 Volet 2: God of War II, Chains of Olympus et Retribution.	29
2.3.3 Volet 3: God of War III, Ghost of Sparta ET Ascension	31
2.3.4 Volet 4: God of War IV.	33
2.3.5 Volet 5 : God of War Ragnarök	37
2.4 Personnages récurrent :	38
2.4.1 Kratos :	38
2.4.2 Arès :	39
2.4.3 Zeus :	39
2.4.4 Athéna :	39
2.4.5 Gaïa :	40
2.4.6 Atreus :	40
2.4.7 Baldur / L'Étranger :	41
2.4.8 Freya :	41
2.4.9 Mímir :	42
2.4.10 Thor :	42

2.4.11	Odin :.....	42
2.5	Qu'est-ce qu'un mythe ? :.....	42
2.5.1	Comparaison avec la mythologie Grec :.....	44
2.5.2	Comparaison avec la mythologie Nordique :.....	45
CONCLUSION		48
REFERENCE BIBLIOGRAPHIQUE.....		52

INTRODUCTION

Dans ce travail, nous souhaitons nous rapprocher davantage du domaine des œuvres littéraires numériques, un domaine de recherche relativement récent par rapport à une étude des œuvres de grande littérature traditionnelles et académiques. Notre but consiste à nous intéresser à une nouvelle méthode de publication et d'édition d'idées par différents supports et médias. Nous allons étudier le changement de mode de lecture, donnant naissance à des textes créés spécifiquement pour de nouvelles techniques de transmission, car le travail électronique rend possible des modes de narration inédits et des formes de récit inexplorées. Le développement d'Internet a permis un changement des statuts de texte et la création d'une écriture numérique spécifique qui est la fanfiction. Nous allons voir comment se construisent les suites d'une fiction à une autre (transfiction) et leur rapport avec les différents types de media existant (transmédialité). Nous allons prendre dans cette étude l'exemple du jeu GOD OF WAR inspiré de la mythologie Grec et Nordique et son adaptation en un roman par J.M. Barlog.

L'œuvre littéraire de fanfiction GOD OF WAR serait une suite de l'histoire, donc une fiction qui continue une autre fiction. Cependant la différence du support entre les deux fiction (vu que la première est un jeu et la seconde est un roman) ferait de la transfiction une transmédialité ; transformant des éléments visuels, graphiques et sonores en éléments textuels.

Le genre littéraire « fanfiction » serait apparu dès les années 1970. Cet anglicisme désigne une fiction écrite par un fan désireux de prolonger une œuvre qu'il apprécie. Les auteurs de fanfictions ne s'inspirent pas que de la littérature : héros de film et série télévisée, personnages de manga ou de jeu vidéo nourrissent aussi leur imaginaire. Focus sur ce genre littéraire à part entière, avec Librinova .

Les origines des fanfictions 50 ans. Il faudrait remonter cinq décennies en arrière pour trouver les origines des fanfictions. Les héros de Harry Potter et Twilight n'ont qu'à bien se tenir. Les premières figures à avoir inspiré ce genre littéraire avaient peut-être moins de pouvoirs magiques... mais des oreilles pointues. Ce sont en effet les aventures de Monsieur Spock et du capitaine Kirk qui, dès les années 1970, ont inspiré les premières fanfictions. Nostalgiques de la série, les admirateurs de Star Trek ont alors imaginé de nouvelles aventures pour leurs héros, et de nouvelles relations parfois plus intimes entre les protagonistes. À l'époque, ces récits dérivés de l'œuvre originale paraissaient dans des fanzines imprimés et distribués à l'occasion d'événements publics en lien avec la série. Dans le même temps, au Japon, les dojinshi se sont développés. Il s'agissait, cette fois, d'histoires dérivées des mangas qui se vendaient alors, eux aussi, dans les conventions de fans .

Les fanfictions sont souvent romantiques et prolongent des histoires d'amour, à l'image de celle entre Bella et Edward dans Twilight. Mais certains auteurs prennent la liberté d'aller plus loin, imaginant des idylles entre des personnages que les lecteurs rêvent de voir ensemble. Les fanfictions surfent sur le romantisme, voire plus et certains osent même imaginer des histoires impossibles entre Sherlock Holmes et Watson, ou encore entre Harry Potter et son ennemi Drago Malefoy. Loin des standards de la littérature, ces histoires érotiques voire pornographiques aussi appelées « slashes » connaissent néanmoins un grand succès sur internet. La liberté permise sur la toile permet donc de trouver du bon comme du mauvais, il appartiendra seul au lecteur de juger. Mais parmi les auteurs, tous ne sont pas d'accord sur le bien-fondé des fanfictions. Ainsi J.K Rowling et Stephenie Meyer encouragent vivement les fanfics, en postant sur leur site officiel des liens vers les meilleures fanfictions basées sur leur univers. À l'inverse, George R.R Martin, auteur de la saga « Le Trône de fer », s'oppose lui fermement à ce genre littéraire.

A travers cette recherche nous désirons travailler sur la continuité d'une histoire racontée et jouée dans un jeu vidéo dans une œuvre littéraire de fanfiction, ainsi, notre problématique s'articule de la façon suivante

Peut-on considérer une œuvre de fanfiction comme une transfiction ?
Quand une fiction continue un jeu vidéo, parle-t-on, plutôt, dans ce cas de transmédiabilité ? Et comment se manifeste cette continuité à travers l'univers de GOD OF WAR ?

CHAPITRE I :
FANFICTION ET TRANSFICTION

1.1 L'œuvre ouverte :

Le concept d'œuvre ouverte est spécifique aux compositeurs européens, qui sont inspirés par des recherches essentiellement littéraires (alors que les compositeurs américains sont surtout influencés par des recherches picturales). Des écrivains comme Stéphane Mallarmé ou James Joyce ont en effet totalement repensé la notion de forme en ne concevant plus l'œuvre dans un déroulement linéaire, avec un départ et une arrivée fixés pour toujours. Le « Livre » de Mallarmé – qui n'a ni commencement ni fin obligés et dont les pages peuvent être lues dans n'importe quel ordre – exerça ainsi une influence très forte sur Pierre Boulez, qui tenta d'en donner l'équivalent musical dans sa Troisième Sonate pour piano.

L'œuvre ouverte désigne donc une œuvre mobile, c'est-à-dire à l'intérieur de laquelle plusieurs trajectoires sont possibles. Dans ce type de pièce, la structure n'est pas fixée une fois pour toutes mais change à chaque exécution en fonction de l'interprète, car c'est lui qui donne à l'œuvre une forme parmi les multiples possibilités que la combinatoire rend possibles. La partition constitue un véritable programme d'action : c'est une œuvre à faire et cela suppose un nouvel état d'esprit car l'œuvre ouverte entraîne une nouvelle répartition des pouvoirs entre le compositeur et l'interprète, dont le rôle se trouve revalorisé.

Stockhausen, qui cherchait à dépasser les principes stables de la tradition occidentale, expérimenta dans son Klavierstück XI la notion de processus ouvert générateur de l'œuvre : le compositeur propose un ensemble de dix-neuf séquences indépendantes de contenu déterminé pour ce qui est de la hauteur et du rythme, à organiser dans un ordre arbitrairement choisi par l'interprète. Les indications de tempo, de dynamique et de mode de jeu notées à la fin de chaque séquence s'appliquent à la suivante mais, lorsque l'interprète tombe pour la troisième fois sur la même séquence, l'œuvre est achevée. Le parcours et la durée globales sont indéterminés et donc aléatoires.

Les œuvres ouvertes libèrent l'artiste de l'orgueil égocentrique et le place dans une inspiration nourrie perpétuellement d'influences conscientes ou inconscientes. De la reconnaissance de son ascendance au chemin parcouru par l'Homme venant progressivement s'ajouter à la bibliothèque de l'art, au nom des caprices du cœur. Un Travail complexe qui doit être appréhendé avec patience et ouverture d'esprit.

1.2 Qu'est-ce qu'une fanfiction :

La fanfiction est la composition de 2 mots : Fan et Fiction. Dans un premier temps nous procéderons à la définition de ces 2 mots.

Fan, cette notion est sans doute la plus difficile à définir, car elle est l'objet d'un grand nombre d'études sociologiques et donc d'un grand nombre de discussions. De manière générale, le terme désigne l'audience, les lecteurs d'un film, livre, série télévisée ou toute autre œuvre, dans leur rapport actif avec cette dernière. Il ne s'agit pas seulement d'exprimer son appréciation : un fan est celui qui ne se contente pas de l'œuvre telle qu'elle lui est exposée, il la critique, l'analyse, cherche à en obtenir davantage.

Fiction est synonyme d'invention, imagination ou faux-semblant. En tant que tel, l'action et l'effet de faire semblant sont désignés comme fiction. Le mot vient du latin fictif, fiction.

Comme fiction, on l'appelle aussi ensemble d'œuvres littéraires, cinématographiques ou dramatiques, où les faits et les personnages sur lesquels l'œuvre est basée sont inventés, D'autre part, pour distinguer le type d'œuvres qui sont le produit de l'invention, de celles qui sont basées sur des événements réels, tels que l'histoire, les documentaires ou les mémoires ou les autobiographies, le concept de non-fiction.

Cependant, parce que le terme fiction fait référence à des choses fictives, qui n'existent pas, le mot aussi est souvent utilisé de manière péjorative pour indiquer que quelque chose est faux ou manque de vérité. En ce sens, une connotation péjorative peut être vérifiée dans la fiction : « C'est de la fiction que vous étiez à la bibliothèque en train d'étudier, admettez que vous vous êtes enfui de la classe.

1.2.1 Fiction en littérature :

Dans la Littérature, Quoi fiction C'est ce qu'on appelle le principe selon lequel la littérature simule, crée ou invente une réalité différente de celle réelle dans laquelle nous vivons.

La réalité de la fiction, en ce sens, viendrait imiter les mécanismes de la réalité pour représenter des situations et raconter des histoires qui, bien qu'elles ne soient pas des événements réels, cherchent à ressembler à la réalité et nous offrent une perspective éclairante ou révélatrice qui peut nous montrer une vision transcendantale ou vérité philosophique sur l'existence humaine.

Ainsi, que la fiction soit ou non réaliste, c'est-à-dire qui essaie d'imiter la réalité de la manière la plus exacte possible, c'est encore de la fiction, puisqu'elle se nourrit de l'imagination et de l'inventivité de l'auteur, et a été élaborée selon les ressources de l'art littéraire pour être esthétiquement appréciée non en raison de sa véracité factuelle. En tant que tel, la fiction est une qualité caractéristique de tout univers littéraire, du récit (histoire ou roman), en passant par le théâtre, jusqu'à atteindre la poésie.

1.2.2 Fanfiction

Le terme fanfiction vient de l'anglais et désigne les textes (fictions) écrits par des écrivains amateurs (les fans) qui reprennent des œuvres originales de tout support pour les retravailler. Il est difficile de dresser l'histoire de ce phénomène,

on y reviendra, car sa définition est problématique. Si le phénomène de la réécriture est ancien, cette nouvelle pratique est quelque peu particulière et jouit d'une grande liberté dans ses codes, comme nous allons le montrer. Les formes en sont variées : l'auteur peut reprendre l'histoire première en changeant un élément (tel que l'époque ou l'univers dans lesquels le récit prend place), en y ajoutant des événements (en inventant une enquête ou une aventure de plus, par exemple), en explorant d'autres thèmes (mettant l'accent sur les relations entre les personnages ou la spécificité d'un monde plus que sur le scénario originel), en précisant ou en approfondissant des personnages secondaires... Loin de se limiter aux mythes, ni même à la littérature, la fanfiction réécrit toute sorte d'œuvres de fiction et s'attaque même à la réalité, mélangeant les genres et les sujets sans difficulté.

Cette forme de récits, encore largement en construction, remonte aux années 1950¹, au moins pour l'Angleterre et les États-Unis. À l'époque les cercles de diffusion de ces textes étaient beaucoup plus réduits, constitués principalement de fanzines, des magazines amateurs généralement dédiés à la publication d'un genre spécifique de la fanfiction parmi d'autres. Ils permettaient également aux auteurs et aux lecteurs d'entrer en contact, en publiant soit leurs coordonnées, soit directement leurs lettres. Il était également possible de s'abonner à des chaînes, dont les adhérents écrivaient des textes qu'ils se transmettaient par courrier, la photocopieuse étant ensuite le moyen le plus courant de garder une copie des meilleures histoires. Le support papier a donc été le premier lieu d'existence de ces productions, mais il a rapidement été abandonné au profit d'Internet², qui a largement favorisé le développement international de cette forme d'écriture, même si le phénomène était déjà répandu

¹ PUGH, Sheenagh, *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*, Bridgend, Seren, 2005, page 25.

² HELLEKSON, Karen et BUSSE, Kristina, *Fan Fiction And Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, s. l., McFarland, 2006.

dans plus d'un pays : Henry Jenkins, dans *Textual Poachers*³, met par exemple en évidence les interactions entre les fans anglais et américains, en expliquant les formes d'entraide et d'échange déployées à cette époque pour permettre au plus grand nombre l'accès aux œuvres originales comme aux fanfictions. Le développement des enregistrements vidéo, et rapidement du web dans les années 1990, n'est donc pas responsable de l'apparition de cette écriture mais lui a permis de s'étendre et de constituer de véritables communautés. Depuis elle n'a pas cessé d'évoluer – ce qui se comprend aisément lorsqu'on prend en compte la variabilité de ces technologies et le fait qu'il s'agisse d'une pratique amateur – si bien que les formes et les codes de ce mode d'écriture sont nombreux et en constante recréation.

On retrouve également de fortes variations suivant les lieux de publications, les communautés impliquées, et plus largement les langues dans lesquelles sont rédigés ces textes. C'est une des raisons pour lesquelles nous adopterons une logique comparatiste, en mettant en regard la fanfiction avec des genres d'écriture plus traditionnels et en comparant les textes français et ceux, beaucoup plus nombreux, écrits en anglais. (Il est important de noter qu'on ne peut pas parler de « textes anglais » sans risquer d'être imprécis, car une large partie de la production dans cette langue est rédigée par des auteurs non anglophones d'origine.) Le choix de cette deuxième langue se justifie également par son importance historique dans ce domaine.

On peut ainsi voir qu'il s'agit d'un domaine assez large, mais peu connu et encore peu étudié. Les quelques mémoires en langue française abordant ce thème le font majoritairement à partir de la série Harry Potter, ou bien selon des angles d'approche visant les questions d'édition et de propriété intellectuelle. De plus, la plupart des études sont menées d'un point de vue sociologique, s'intéressant davantage au fan qu'à ses productions, depuis les ouvrages de

³ JENKINS, Henry, *Textual poachers: television fans & participatory culture*, New York, Routledge, 1992, pages 70 et 71

Henry Jenkins⁴ entre autres, dont les recherches visent à libérer les communautés de fans des clichés qui leur étaient jusque-là appliqués, lesquels balançaient entre le fanatisme et la passivité morbide. Bien qu'il ne s'attaquent pas à la fanfiction dans une optique littéraire, les écrits de Jenkins sur les fans et leur rassemblement en une communauté participative serviront de base à la réflexion développée ici, d'une part parce qu'il reste une des grandes (et des rares) références en la matière et d'autre part parce qu'un des postulats de cette étude, que l'on retrouvera expliqué tout au long des pages à venir, est que la composante sociologique de cette écriture a une forte influence sur ses formes et ses codes et est donc impossible à négliger⁵. Sans en faire un principe méthodologique, on tiendra compte de ces éléments pour former une approche littéraire de ces objets encore nouveaux dont l'étude demande qu'on s'intéresse autant au texte pur, qu'aux œuvres qui l'entourent et lui ont donné naissance, et qu'aux lecteurs et auteurs de cette écriture particulière.

Parce qu'il s'agit d'un corpus, et d'une pratique, encore largement inexplorés, il est nécessaire de construire d'abord ce travail comme une tentative de définition de la fanfiction, d'en chercher la forme pour en comprendre les enjeux. Au croisement de la poétique et des théories de la lecture nous tenterons de comprendre comment cette écriture populaire se retrouve porteuse d'une nouvelle conception de la création littéraire.

L'étude de cette écriture protéiforme sera divisée en trois grands axes. Nous chercherons tout d'abord à délimiter cette forme d'écriture (et de lecture, puisqu'on postulera que les deux vont de pair), de comprendre quels sont les

⁴ JENKINS, Henry, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006. JENKINS, Henry, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York, New York University Press, 2006. JENKINS, Henry, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.

⁵ « Fanfic texts and communities are inseparable; performing textual analysis in isolation is impossible » STASI, Mafalda, « The Toy Soldiers from Leeds: The Slash Palimpsest », dans BUSSE, Kristina et HELLEKSON, Karen (dir.), *Fan Fiction And Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, s. l., McFarland, 2006, page 118.

codes et les contours de cette création transmédiatique. Une fois ces bases posées, le questionnement progressera en s'intéressant à l'idée d'intertextualité, un phénomène qui est constitutif de ces récits au point d'en être l'essence. Suivant les travaux de Richard Saint-Gelais⁶, l'étude montrera comment on peut passer du concept d'intertextualité à celui, peut-être moins connu mais ici très pertinent, de transfictionnalité. Passer du terme d'hypertexte à celui de transfiction permet en effet, entre autres évolutions conceptuelles, de considérer les fanfictions et leurs œuvres originales sur un même plan, dans un même ensemble de transfictions, c'est-à-dire de textes basés dans les mêmes univers et sur les mêmes personnages, et donc de ne pas considérer que leurs interactions sont à sens unique. Ce nouveau concept permettra aussi d'éviter l'écueil qui consisterait à considérer la première œuvre comme étant nécessairement supérieure à celles qui s'en inspirent. Enfin nous nous centrerons sur le caractère amateur de ce genre, qu'il est essentiel de prendre en compte et d'analyser pour espérer comprendre à la fois les origines, les implications et les formes de la fanfiction, et qui, par la dilution du processus d'écriture au sein d'une communauté, pourrait bien être la raison de notre hypothèse d'une forme d'écriture singulière. Tout au long de cette étude, les points de vue littéraire et sociologique se recouperont car bien souvent l'un a des conséquences sur l'autre, aussi il ne nous a pas paru pertinent de les réduire à des réflexions séparées : étant donné qu'un genre prend toujours place au sein d'un système de valeurs, un cadre poétique et des critères internes ne suffiront pas à définir la fanfiction.

Parce qu'il semble impossible de trouver un texte qui rassemblerait toutes les caractéristiques de cette forme d'écriture, et pour rendre compte de l'extrême diversité qu'elle arbore, nous avons choisi de ne pas nous limiter à un seul texte, et de travailler à partir d'un corpus large, comprenant des fanfictions variées, en les comparant parfois avec les œuvres dont elles s'inspirent. Pour plus de

⁶ SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, coll. "Poétique", 2011.

cohérence la plupart des textes seront choisis dans un seul fandom⁷, le terme désignant aussi bien les écrits que les personnes. En effet les lecteurs et auteurs ne sont pas les mêmes suivant l'œuvre choisie : souvent celui qui lit ou qui écrit dans le fandom Doctor Who⁸ ne sera pas présent dans le fandom Harry Potter, et chaque œuvre originale donne naissance à des fanfictions particulières, ce qui amène à des conceptions et des formes d'écriture très différentes. Cette variation sera bien sûr étudiée, mais pour plus de simplicité et d'unité dans notre corpus la plupart des références choisies et des textes étudiés viendront du fandom Sherlock Holmes, notamment d'un de ses derniers avatars, la série réalisée par la BBC⁹. Les œuvres de ce domaine reflètent la diversité inhérente à la fanfiction, et disposent d'une communauté relativement jeune mais très active, dans plusieurs langues et sur plusieurs supports numériques. De plus, puisqu'il s'agit d'un thème ayant été l'objet de nombreuses réécritures et adaptations « officielles », on pourra ainsi étudier les différences entre une réécriture « professionnelle », plus classique, et une fanfiction, pour comprendre ce que cette dernière forme d'écriture a gardé de ses racines anciennes, et les particularités qui font d'elle un genre à part. Cependant il sera impossible d'étudier tous les textes de ce fandom, ils sont bien trop nombreux pour cela : à l'heure où j'écris cette introduction il existe 21 142 fanfictions basées sur la seule série de la BBC, en ne prenant en compte qu'un seul site de publication, Archive of Our Own¹⁰. Sans compter les autres sites d'archives ou d'écriture, ni les autres versions de Sherlock Holmes... Il faudra donc garder en mémoire que les fanfictions présentées ou citées dans ce travail ne représentent qu'une sélection d'écrits, choisis parfois pour leur caractère représentatif mais surtout pour leur intérêt

⁷ Fandom est un terme large, qui méritera une définition complète, mais il suffit ici de savoir qu'il désigne un domaine d'écriture, ou un ensemble de fanfictions basées sur une même œuvre originale, ce que Saint-Gelais appellerait un ensemble de transfictions.

⁸ Pour mieux identifier les titres des œuvres originales nous avons décidé de ne pas garder l'italique lorsqu'il s'agit des fandoms qui s'y rattachent. Sherlock est donc la série télévisée et le fandom Sherlock désigne la communauté de fans et de créations qui s'y rapporte.

⁹ GATISS, Mark et MOFFAT, Steven, Sherlock, saisons 1 et 2, série télévisée, s. l., Hartwood Films, BBC Wales et WGBH, 2010.

¹⁰ fanfictions en décembre 2012, elles sont 26 305 fin janvier 2013.

On sait que les auteurs qu'on dit classiques aujourd'hui étaient généralement les excentriques de leur époque, ceux qui ne suivaient pas les codes et coutumes de leur temps, et non pas les auteurs typiques et représentatifs des genres littéraires. Dans cette perspective, je vais prendre ici la liberté de baser mon corpus non pas sur ce qui se fait le plus dans la fanfiction, ces textes de qualité variable que l'on trouve en masse, mais sur des auteurs et des œuvres plus insolites, qui rendent perceptibles non seulement les mécanismes de cette forme d'écriture mais aussi l'originalité qu'elle peut développer et la diversité qu'elle offre. La fanfiction n'est pas née avec Internet, mais elle lui doit sa forme actuelle, car il est permis à la communauté internationale librement est en temps réel.

1.2.3 La fanfiction, un genre littéraire ?

La fanfiction est d'autant plus impossible à présenter comme à un genre littéraire qu'elle dispose de ses propres subdivisions. On y retrouve bien sûr les genres du récit, tels que la science-fiction, le réalisme, le policier, le réalisme magique...mais certaines catégories lui sont spécifiques. Ce sont souvent des thèmes tellement récurrents qu'ils sont devenus des genres à part entière : la romance, l'angst, le hurt/comfort, les character studies... Ils peuvent se croiser et se recouper, de la même manière qu'un roman peut suivre une enquête policière prenant place dans des vaisseaux spatiaux en route vers la conquête de l'univers, mais leur institution en tant que genre aux yeux des lecteurs est d'importance puisqu'elle reflète l'idée que la fanfiction est au-delà des classements traditionnels, refusant ces frontières rigides au profit de nouveaux codes, plus souples car non réglementés par une académie.

1.2.4 Transfiction :

Proposé par Richard Saint-Gelais dans son ouvrage *Fictions transfuges*¹¹. En cherchant à dégager les contours de cette notion il la présente comme « l'idée que des personnages, des lieux ou même des univers fictifs puissent franchir les limites de l'œuvre où nous les avons d'abord rencontrés [...] : il y a transfictionnalité lorsque des éléments fictifs sont repris dans plus d'un texte¹²», ces textes pouvant provenir de n'importe quel média, et ces éléments n'étant pas limités aux personnages, même s'ils sont le composant le plus souvent repris d'un texte à l'autre. « Quels que soient les éléments impliqués, il doit y avoir identité ou, plus exactement, prétention à l'identité¹³ » : il ne s'agit pas de reprendre un simple nom pour prétendre au statut de transfiction, encore faut-il que le personnage soit reconnaissable, qu'il s'agisse de la même personne lorsqu'il est intégré dans un autre univers. Une simple similitude n'est pas suffisante, ne ferait que dénoter une relation intertextuelle entre les deux textes sans entrer sur le terrain de la transfictionnalité. C'était le cas par exemple lorsque nous avons étudié *Here there be monsters* : il s'agit d'une transfiction de la série *Sherlock*, et donc de Sherlock Holmes, mais la réécriture du mythe d'Orphée qui prend place dans cette transfiction s'opère sur un mode différent, liée par un rapport d'intertextualité et non pas de transfictionnalité. Il existe une unité au sein de cet ensemble de textes partageant des éléments clés que l'on nomme transfiction, mais elle n'est pas suffisante pour définir ce concept.

« Qu'on parle de « retour de personnages », d'« univers partagés », ou d'« identité à travers les mondes possibles », c'est à chaque fois l'idée de ligature, de rassemblement, voire de totalité supratextuelle qui s'impose à l'esprit. Mais ces liens ne sont pensables – ou, plus exactement, n'ont un caractère transfictionnel – que s'ils composent avec une segmentation, une brisure. La transfictionnalité implique par définition une

¹¹ SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, coll. "Poétique", 2011.

¹² Ibidem, page 19.

¹³ Ibidem, page 22.

*traversée, et donc à la fois une rupture et un contact, le second venant suturer, mais jamais parfaitement, ce que la première a séparé.*¹⁴ »

Le problème est alors d'identifier la frontière qu'il s'agirait de traverser. Richard Saint-Gelais explique qu'elle n'est pas nécessairement physique ou matérielle : un recueil ou une anthologie peuvent présenter des textes entrant dans cette logique, au sein d'un même livre, cependant un seul texte réparti sur plusieurs tomes, tel que Sherlock Holmes par Conan Doyle, n'en fera pas partie. Pour être identifiés comme des transfictions il faut donc que les textes concernés soient autonomes. Mais il n'est pas pour autant nécessaire qu'ils aient été écrits par des auteurs différents, contrairement à ce que l'on pourrait imaginer : un même auteur peut écrire des textes indépendants, ne faisant pas partie d'une même série par exemple, mais qui seront à comprendre comme des transfictions car ils partageront, plus que des références, des personnages ou bien un univers. C'est particulièrement simple à observer dans le cadre de la fanfiction : un auteur a souvent plusieurs histoires reprenant le même canon à son répertoire, parfois écrites à partir des mêmes prémisses, mais ces textes sont indépendants les uns des autres alors même qu'ils sont interconnectés, faisant partie d'une même transfiction, un ensemble de textes regroupant non seulement ses propres fanfictions mais également celles écrites par d'autres, ainsi que les textes canoniques qui les ont inspirées. On y découvre une « conception large de la transfictionnalité, valant aussi bien pour les ensembles produits sous la gouverne d'un seul auteur que pour ceux où interviennent d'autres écrivains, parfois à l'insu de l'auteur original ou même contre son gré¹⁵ ». On pourrait considérer la création d'un tel ensemble, qui englobe des auteurs très différents, comme problématique au niveau de la fiabilité des textes ; les « allographes », qui ne sont pas écrits par le premier auteur et ne sont donc pas canon, n'étant pas toujours reconnus comme des « contributions à la " véritable " histoire ». Ce qui

¹⁴ SAINT-GELAIS, Richard, Ibid, pages 23 et 24.

¹⁵ Ibidem, page 30.

justifierait ce manque de confiance et le rejet de ces textes comme secondaires – c'est-à-dire le manque de cohérence et les erreurs de continuité – est pourtant souvent présent au cœur du premier texte. C'est le cas chez Conan Doyle ainsi que dans la dernière incarnation de ses récits par la BBC, où la tentative d'un récit transmédiatique se solde sans cesse par des incohérences entre le récit développé dans la série télévisée et les apartés proposés sur le blog présenté comme appartenant au personnage John Watson¹⁶, les dates des enquêtes ne correspondant jamais par exemple, remettant en doute toute la chronologie du texte. Richard Saint-Gelais ne propose pas de solution à ce problème, qu'il y voit comme une sorte de rémanence de la perception d'un « écrivain en " créateur ", et tacitement en propriétaire, de " ses " personnages », là où commence à réapparaître « un régime non auctorial [...], caractérisé par une émancipation transfictionnelle du personnage »¹⁷. Dans le cadre de la fanfiction, il n'est pas question pour les fans de chercher à s'élever au rang de l'auteur original mais plutôt, par leur pratique et de manière plus ou moins inconsciente, de déconstruire le statut de l'auteur comme possesseur du texte en qui il faudrait chercher la vérité et l'essence, celui que l'on trahirait en modifiant son œuvre. Enfin pour Richard Saint-Gelais la transfiction est caractérisée par l'« extrapolation » et l'« expansion » du texte original¹⁸. « Ces Leerstellen, ces silences qu'aucun récit ne peut manquer de créer, comme en creux, dans les innombrables interstices de la narration, d'autres récits (transfictionnels donc) pourront s'ingénier, non pas à les remplir (puisqu'ils créeront leurs propres lacunes), mais à s'y engouffrer.¹⁹ » C'est ainsi que nous avons commencé à décrire la fanfiction : l'écriture dans les blancs, dans les silences d'une œuvre originale invitant par là même à être reprise. Il est important de noter que pour entrer dans un rapport de transfictionnalité le texte doit apporter quelque chose

¹⁶ LIDSTER, Joseph, The personal blog of Dr John H. Watson [e. l.], 2014 (date de dernière publication). <http://www.johnwatsonblog.co.uk/>

¹⁷ SAINT-GELAIS, Richard, Ibid, page 33.

¹⁸ Ibidem, page 35.

¹⁹ Ibidem, page 26.

au canon qu'il reprend : l'adaptation seule, si elle n'est pas également une réécriture, ne produira pas pour Saint-Gelais de transfiction, car elle n'est pas perçue comme un « développement diégétique », les différences entre le texte original et son adaptation, sa novellisation par exemple, sont ressenties par le lecteur comme des déviations et non pas comme des contributions à l'œuvre. Ainsi la série télévisée Sherlock Holmes de Granada n'est pas une transfiction des œuvres de Conan Doyle, alors que la série de la BBC en est une, de même que les fanfictions que nous avons étudiées.

Jusqu'à présent. Elles correspondent à ce que Saint-Gelais nomme le stade médiatique de la transfictionnalité, qui réalise « l'idéal de circulation fictionnelle que la transfictionnalité contiendrait en germe²⁰ », une écriture libre et engageant constamment d'autres textes, à la fois résultat de la transfictionnalité et inspiration pour une autre écriture la mettant en jeu. On y assiste à une « effervescence quantitative des productions transfictionnelles [et à une] prolifération à laquelle les fans contribuent eux-mêmes à travers des milliers de récits disponibles sur Internet,²¹ » qui achève « le modèle unitaire qui associe une fiction et une œuvre ». Chaque texte est alors à la fois influence et influencé, à la fois résultat d'une réécriture et point de départ d'une autre, dans une « expansion non-linéaire » à « l'élaboration multi-auctorielle²² ».

1.2.5 Transmédialité :

Une autre caractéristique de la fanfiction est sa capacité à combiner l'art avec médias. Le phénomène d'adaptation est loin d'être nouveau, et même très répandu dans la culture d'aujourd'hui, mais ils surviennent généralement à partir de du texte à l'image, par exemple du livre au film, et gardez encore largement limité à la création de deux objets distincts, l'un s'inspirant de l'autre Mais tous

²⁰ Ibidem, page 373

²¹ Ibidem, page 374.

²² Ibidem, page 375

également indépendants et indépendants. Fanfiction, comme beaucoup d'écritures Les chiffres, au-delà de ce type de séparation, favorisent beaucoup moins Clarity, ne cherche pas à produire un objet unique, mais utilise toutes les possibilités Disponible via Internet. La littérature sur Internet est déjà une forme multimédia, une écriture mixte et informatique, le passage du papier au numérique. Parce qu'une page Web n'est qu'un Un tas de code où tous les arts peuvent avoir le même statut. Contrairement aux livres, tous Les médias ont leur place sur le web : sons, images et textes doivent s'inviter, Supplément, introduction. Aucun art n'est immédiatement favorisé par ce médium, ce qui rend leur Pour ceux qui cherchent à créer sur toile, il est plus facile de mélanger les choses. Alors tout est possible Raconter des histoires sur Internet sans les barrières habituelles, car différentes Le soutien à ces arts n'empêche pas les associations de genre. Le récit peut être basé sur Le texte est aussi simple que les images, le son ou les trois en même temps.

CHAPITRE II :
TRANSMEDIALITE ET RAPPORT
AUX MYTHES

Dans notre présente recherche nous allons aborder une manifestation de cette fanfiction, qui est une œuvre littéraire inspirée par le jeu vidéo GOD OF WAR, de l'auteur J .M.BARLOG.

2.1 Qui est BARLOG ?

James (J. M.) Barlog est un écrivain américain. Vétéran de la guerre du Vietnam, est l'auteur de nombreux romans axés sur l'horreur ou la fantaisie.

Son premier roman "Windows to the Soul " a remporté le prix du choix des lecteurs lors d'une conférence sur le mystère « Love Is Murder » dans l'Illinois. Le roman était destiné pour sa fille une grande fan d'horreur et d'épouvante et inspiré des faits divers relevés sur le campus universitaire ou sa fille finissait ses études.

De la naissance de l'un de ses petit-fils, "Connecticut Nightmare" a été écrit, pensant que la possession démoniaque était un complot parfait dans les circonstances.

"The Heart of the Lion", le récit de l'histoire de Richard Cœur De Lion raconté du point de vue de sa sœur Joanna.

Les romans préférés de James Barlog sont Fallen Hopes, Taken Dreams, sur lesquels il est tombé en recherchant une histoire de tueur en série. Ses découvertes sur l'asile des indiens de Canton, l'ont persuadé d'écrire le livre. Leur histoire de souffrance et de survie devait être racontée. Bien que les mots soient ceux de James Barlog, les voix sont les leurs, criant pour être entendues.

James a participé à l'écriture, en tant que consultant, du jeu vidéo "God of War II" (2007). En 2018, il a publié une novélisation intitulée "God of War".

J. M. Barlog est le père de Cory Barlog (1975), concepteur et réalisateur du jeu vidéo "God of War" (2018) ainsi que du second épisode sorti en 2007.

2.2 God of War : Présentation et avis sur le jeu et le roman.

Le jeu God of War (ou GoW) en abrégée) est un pilier du gaming. En effet, ce jeu monopolise la première place dans les chartes des meilleures ventes ces deux dernières décennies. Le concepteur David Jaffe et Cory Barlog ce sont fortement inspirés de la mythologie Grec pour représenter au mieux l'ambiance et l'histoire du personnage Kratos pendant les trois premiers volets.

Cependant, le dernier opus de la saga présente des changements significatifs et excitants pour les joueurs, car le scénario est maintenant implanté dans une atmosphère mythologie Nordique. Les dieux Zeus et Ares font place à Odin et Thor, et Kratos est actuellement doté d'un fils Atreus. Pour compléter ce volet un roman est paru, et qui est mieux placé pour adapter les aventures du demi-dieu Kratos en roman que le père d'un des concepteurs J.M. Barlog.

Le jeu GoW 4 offre pour sa part une histoire attrayante, un monde ouvert (Open-world) a une multitude de possibilités, une fluidité de commande, une qualité d'image supérieure et a une structure cohérente.

Et pour les personnes qui ne sont pas vraiment intéressés par l'aspect jeu vidéo, le roman graphique offre les mystères de l'histoire aidé par des images représentant certains stades du jeu.

God of War a toujours été une exclusivité pour Sony. Depuis son lancement en 2005 avec la PlayStation 2, le développeur son rester fidèles à la maison Sony. Le roman du titre sorti en 2018 n'est autre qu'une déclaration de loyauté entre Santa Monica Studio et Sony. J.M. Barlog, père de Cody Barlog et Fan de la saga de puis ces débuts a insisté pour être l'auteur attitré du roman graphique éponyme. Le roman prouve aussi la puissance mythique qu'a connue le jeu avec les fans ces dernières années. Dès sa création, cet univers plongé dans la Grèce Antique et ses dieux, monstres et autres éléments issus de la mythologie grecque a su capter l'attention de millions de joueurs à travers le monde.

La rage de ce personnage principal et la violence exacerbée dont les titres avaient le secret ont su éveiller en chaque joueur des sentiments divers et variés. Toutefois, l'univers de Kratos a connu un changement drastique pour le quatrième volet. Notre protagoniste a gagné en maturité et en qualité. Au revoir Zeus, au revoir Aphrodite et bonjour la Scandinavie et la mythologie nordique.

Avec le temps, le public de GoW a vieilli, est devenu plus mature. Et la saga a décidé d'en faire de même. Kratos est devenu plus âgé, de nouvelles choses sont entrées dans sa vie et ses préoccupations ne sont désormais plus les mêmes. Son arme de prédilection n'est plus les lames du chaos mais la hache du Léviathan. Dans le quatrième volet le personnage principal fade et animé uniquement par le malheur et la destruction n'existe plus. Désormais, Kratos est devenu un personnage complexe et dichotomique, totalement différents des premières esquisses que le studio a créées.

Avec un besoin de changement, GoW est devenu une expérience unique pour la saga, un renouveau complet. Les décors, les éléments de gameplay, les antagonistes, le scénario et même les émotions véhiculées ne sont plus les mêmes. Pour les fans de la première heure, seul le nom GoW et Kratos sont restés, le quatrième volet n'est pas une suite. L'histoire

A été retravaillée. A présent, Kratos a de la compagnie, en la personne d'Atreus, son fils. Les deux personnages partent à l'aventure pour honorer la promesse faite à la défunte femme de notre héros. Promesse qui consiste à répandre ses cendres sur le plus haut sommet des Neuf Royaumes, situé dans le royaume des géants de Jötunheim. De là, il n'est plus simplement question de tuer, mais bien de voir le développement d'une relation père-fils jusqu'alors inédite pour la franchise.

Avec cette nouvelle entrée dans la licence, GoW renaît et le livre du même nom tente d'ouvrir de nouvelles portes à la saga. En plus de faire vibrer les joueurs, le défi est de séduire les lecteurs. Un challenge actuellement réussi.

Du haut de ses 352 pages, le roman GoW est une belle réussite. J.M Barlog a fait un travail de haut vol avec cette novélisation du jeu vidéo éponyme. Il apporte une nouvelle vie à la production de son fils, Cory Barlog. Non pas que le jeu en avait besoin, mais c'est une autre manière d'approcher cette nouvelle histoire. Une quelle belle manière de le faire.

En ce qui concerne la scénaristique, ce roman traite de la même histoire que le jeu vidéo. Kratos doit toujours partir de chez lui en compagnie d'Atreus afin d'honorer le dernier souhait de Faye, la femme de notre héros. Mais il ne s'intéresse qu'à l'histoire principale. Tout ce qui est annexe, comme les missions secondaires ou les collectées, n'est dès lors, pas représenté. Néanmoins, cet ouvrage est exceptionnel et le soin apporté à la narration est tel que l'annexe n'aurait pas eu sa place dans ce travail.

La route est longue et nos deux protagonistes sont tous deux touchés par la perte de Faye, le deuil imprégnant leur cœur. Cet aspect est approché avec une maturité assez impressionnante et suit nos héros à travers l'ensemble du livre de Barlog. Loin d'un simple détail, elle est l'emprunte qui permet à notre duo de continuer sa route vers la plus haute des montagnes.

Par ailleurs, la personnalité du père et du fils sont bien respectés. Kratos est en tout temps stoïque, Atreus est plus ou moins incertain, voulant se dépasser mais freiné par son jeune âge. Sa figure paternelle ne sait trop comment assumer son rôle. Ainsi, cette histoire est aussi une question de développement de personnage, où Kratos apprend à devenir père et Atreus à devenir un homme. Tous deux ont à apprendre l'un de l'autre et ce livre sublime ce développement intérieur de nos deux guerriers. En outre, l'auteur tente de nous émoustiller à

travers ses descriptions des combats de Kratos. Bien que très rythmés, ces derniers sont retranscrits avec brio. On sent que la plume de notre écrivain est habituée à l'exercice. Néanmoins, la violence présente dans la version PS4 a été quelque peu adoucie, de sorte à ce que l'œuvre écrite soit accessible par le plus grand nombre. Une belle prouesse de la part de Barlog, qui étend ainsi l'univers à un public plus large.

Il en va de même pour les environnements, décrits avec exactitude, de sorte à ce que chaque lecteur ayant déjà foulé ces territoires en compagnie de Kratos puisse revoir la scène. C'est également le cas pour les dialogues, les descriptions physiques, qui sont là pour soutenir la lecture. Il n'y a rien à en redire, Barlog a compris le jeu, et l'a respecté sur le papier.

Au final, le roman GoW reste un bel extra à ajouter à la collection de tout fan du jeu vidéo. Il s'agit là d'une très belle pièce à ajouter à l'univers de la licence, et tout amateur de Kratos et de son univers saura apprécier l'écrit de Barlog père.

2.3 Historique du jeu GOD OF WAR

2.3.1 Volet 1 : God of War.

Les événements du premier volet se présentent comme tel ; Kratos un général de l'armée spartiate, immensément attiré par le pouvoir et des envies de domination, se voit faire face à une cohorte de barbares vikings très puissante. Le résultat du combat est décevant pour Kratos qui seul, face au chef de ses ennemis, ne peut se résoudre à déposer les armes et supplie Arès, le dieu de la guerre, de lui venir en aide. Les deux signes un contrat dont les termes sont les suivants : Kratos décime l'armée des barbares mais il devient le serviteur éternel d'Arès et son bras droit. Arès offre à Kratos les lames du chaos, et une soif de

domination absolue. Arès lui ordonne ensuite de détruire un village qui adore la déesse Athéna. Assoiffé de sang, Kratos s'exécute et envoie en enfer tous les habitants. Mais parmi eux se trouvaient sa femme Lysandre et sa fille Calliope. Un piège qu'Arès a concocté pour que Kratos n'ait plus la moindre attache dans sa vie mortelle. Le moment où les cendres de sa famille se collent à sa peau, il acquiert le nom de fantôme de Sparte et décide de se rebeller contre son traître maître. Le spartiate offre alors ses services aux autres dieux de l'Olympe dans l'espoir que ceux-ci lui accordent le pardon et le libèrent des souvenirs de son triste passé en attendant de prendre sa revanche. Il réussit à tuer Arès à la fin du premier volet.

2.3.2 Volet 2: God of War II, Chains of Olympus et Retribution.

Chains of Olympus débute juste après cet épisode, refoulé par les autres dieux, Kratos descend sur terre et débarque dans la cité d'Attique pour repousser l'invasion perse. L'événement qui suit révèle l'apparition d'Athéna pour lui expliquer que le dieu solaire Hélios a disparu. C'est à Kratos qu'il revient de remettre les choses dans l'ordre puisque Zeus a interdit aux dieux de s'affronter directement. Kratos réanime les trois chevaux du char d'Hélios et celui-ci s'élance dans le ciel. Mais la puissance du char est telle que Kratos en perd le contrôle et chute dans le Tartare. C'est là que le spartiate s'aperçoit qu'Atlas, le titan, a disparu. Kratos parvient finalement à traverser le Styx et trouve, de l'autre côté du fleuve, sa fille Calliope. Fou de chagrin, le spartiate suit le spectre de son enfant jusqu'aux Champs Élyséens. Lieu dans lequel il fait la connaissance de Perséphone, la femme d'Hadès. Elle lui apprend que s'il désire entrer dans les Champs et rejoindre sa progéniture, il doit d'abord abandonner ses pouvoirs. Ce qu'il fait sans hésiter. Ses pouvoirs divins perdus, Perséphone dévoile qu'elle fut contrainte par les olympiens à épouser le dieu des enfers. Et que lasse de ce destin, elle a décidé de libérer Atlas pour qu'il fasse s'effondrer le pilier du

monde et emporte à la fois les hommes et les olympiens dans le chaos absolu, conduisant Kratos et Calliope dans le néant. Le fantôme de Sparte décide d'abandonner sa fille à nouveau pour reprendre les armes et sauver le monde. Il aura raison de la belle Perséphone et oblige ainsi Atlas à soutenir le monde de ses épaules alors que le pilier du monde s'effondre. Mais le titan met en garde Kratos contre les promesses de rédemption des dieux de l'Olympe et affirme qu'ils se reverront. Hélios regagne les cieux et éclaire de sa lumière toute la création.

Dans *Rétribution*, Kratos est le dieu de la guerre à la place d'Arès et le champion des dieux, Il a trouvé une nouvelle famille en l'armée spartiate et favorise ce peuple. Le spartiate s'apprête à détruire définitivement la cité de Rhodes mais Athéna tente de raisonner afin d'arrêter les massacres. Pour l'occasion, Athéna réveille le colosse de Rhodes qui donne pas mal de fil à retordre à Kratos déjà très affaibli par les dieux. Néanmoins, Kratos utilise la lame de l'olympie que Zeus lui a confiée pour anéantir le colosse. Après coup, Zeus décide de le trahir. Le champion a perdu ses pouvoirs divins en touchant la lame olympienne. Zeus en profite le faire disparaître. Dieu déchu, Kratos s'apprête à rejoindre les enfers pour la troisième fois. Dans le bas fond du Tartare, le spartiate remplie de rage et de désespoir rencontre Gaia la titane grand-mère de Zeus. Ils concluent un pacte avec la titane et tous les autres titans pour renverser l'Olympe. Il part ensuite à la recherche des sœurs du destin pour manipuler le temps et revenir au moment où Zeus l'a tué. Pendant son périple le fantôme de Sparte récupère des pouvoirs en mettant fin aux souffrances incessantes de Prométhée. Par la suite, Kratos affronte plusieurs héros de la mythologie grecque (Thésée, Persée, Icare et même le roi des barbares rencontré dans *GOW*) pour rejoindre l'île sur laquelle se trouvent les sœurs du destin. Son parcours mène le spartiate jusqu'à Atlas, qu'il rencontra jadis dans *God of War : Chains of Olympus* ! Le titan offrit alors un nouveau pouvoir à Kratos qui s'empressa de rejoindre la surface. Les sœurs du destin refusent de lui apporter

leur aide. C'est pourquoi, dans sa finesse légendaire, le spartiate mit un terme définitif à leurs forfaits temporels.

Finalement, Kratos utilise le pouvoir des sœurs pour revenir au moment de sa mort et défie à nouveau le dieu des dieux. Athéna s'interpose et meurt sous les coups du spartiate moment d'achever Zeus. Avant de mourir, elle lui apprend que Zeus n'est autre que son père. Il utilise de nouveau le pouvoir des sœurs du destin pour ramener les titans dans le présent et commencent à gravir, ensembles, le Mont Olympe pour en finir avec le règne des dieux.

2.3.3 Volet 3: God of War III, Ghost of Sparta ET Ascension.

La suite directe du second opus, l'histoire du troisième volet s'ouvre sur un Kratos plus énervé que jamais, juché sur la Titane Gaïa qui escalade le Mont Olympe pour y affronter les Dieux. Gaia, quant à elle, aide le spartiate à assiéger le temple de Zeus. Ce dernier les attend de pied ferme, assisté d'autres dieux : Hadès, Hélios, Poséidon, Hermès. Kratos les affronte et tue Poséidon, s'en suit la submersion des terres par les océans. Pendant la bataille, un des éclairs de Zeus blesse Gaïa et provoque la chute de Kratos dans le Styx. La Titane refuse de l'aider à remonter à la surface et affirme qu'il n'a été qu'un pion dans cette quête.

Le demi-dieu, une fois encore, perd tous ses pouvoirs dans la rivière des Enfers. Néanmoins, Athéna apparaît sous une forme spirituelle supérieure et lui donne les Lames de l'Exil pour poursuivre sa route. Il rencontre un peu plus tard Héphestos, frère d'Arès, banni aux Enfers par Zeus, qui explique à Kratos que le seul moyen de tuer le roi des Dieux est dans la Flamme de l'Olympe mais que celle-ci est mortelle pour tous ceux qui la touchent. Le Fantôme de Sparte part ensuite au palais d'Hadès où il en absorbe l'âme de ce dernier à l'aide de ses propres griffes. Par cet acte, il libère les morts dans le monde des vivants.

Possédant l'âme d'Hadès, Kratos peut quitter les Enfers et rejoint la surface. Il retrouve Gaïa et lui tranche la main par vengeance.

Durant sa recherche, de la Flamme de l'Olympe, Kratos arrache la tête d'Hélios pour l'utiliser comme lanterne, la mort d'Hélios a pour effet de recouvrir le ciel de nuages noirs desquels tombent une pluie permanente. Il découvrira ensuite, par le biais d'Athéna, que la flamme enferme dans la boîte de Pandore que seul Pandore peut ouvrir. Au cours de cette quête le spartiate rencontrera et affrontera plusieurs dieux et demi-dieux (Hermès, Héra, Hercule et Aphrodite) ce qui lui fournit les informations dont il a besoin. Après s'être accaparé du fouet de Némésis, l'arme forgée par Héphaïstos à l'aide d'une pierre appartenant à Kronos, et les avoir tué tous les deux. Il part à la recherche de Pandore qui est retenue dans le labyrinthe conçu par Dédale. Arrivé au labyrinthe, Dédale, apprenant la mort de son fils Icare, se suicide. Kratos brise ensuite la Chaîne de l'Olympe qui retenait le labyrinthe entre les Enfers et Olympie, et retourne au palais des Dieux pour ouvrir la boîte de Pandore (renfermant tous les maux de la terre) à l'aide de la jeune Pandore. Dans un moment d'hésitation concernant le bien-être de la jeune fille, Zeus intervient et attaque Kratos. Pandore décide alors de se jeter dans la flamme pour ouvrir la boîte.

Cependant celle-ci est vide, le renversement ironique de situation provoque l'hilarité de Zeus à l'encontre du Spartiate. Après tous, Kratos a déchainé le chaos sur le monde après tous les déicides qu'il a commis, il n'avait pas besoin de sacrifier la vie d'une innocente. Furieux comme jamais, l'ancien dieu de la guerre affronte Zeus dans le corps de Gaïa, et plante la Lame de l'Olympe dans le cœur du Titan en même temps qu'il transperce le ventre de Zeus. L'esprit du dieu des dieux ressurgit quand Kratos reprend l'épée, et emprisonne l'âme du fantôme de Sparte dans les ténèbres, jusqu'à ce que Pandore lui donne une nouvelle arme : l'espoir, grâce à laquelle il parvient à se libérer et détruire Zeus.

Finalement, Athéna demande à reprendre l'espoir, l'arme la plus puissante, qui était en Kratos. Elle lui apprend aussi que les dieux avaient été pervertis par les maux de la boîte. Voyant la déesse sous son vrai jour, Kratos refuse et préfère se tuer avec la Lame de l'Olympe, donnant ainsi l'espoir aux humains plutôt qu'à Athéna. Une scène post-générique montre que le corps de Kratos ne se trouve plus à l'endroit de sa chute, ne laissant qu'une traînée de sang au bout de la falaise coulant vers la mer.

2.3.4 Volet 4: God of War IV.

Les événements du quatrième opus se déroulent après le terrible massacre des Dieux de l'Olympe et la transmission de l'espoir à l'humanité. L'ancien spartiate s'exile dans les terres du nord, plus précisément à Midgard, et fonde une nouvelle famille. Malheureusement, son destin est de perdre sa bien-aimée Faye. La mort de sa femme va indirectement déclencher les aventures à venir pour l'ancien dieu de la guerre et son fils Atreus. En effet, cette dernière lui demande de disperser ses cendres du plus haut pic des Neuf Royaumes, afin d'honorer la requête de sa défunte épouse, Kratos décide de mettre son fils à l'épreuve lors d'une partie de chasse afin de tester ses capacités et de vérifier si ce dernier est prêt pour leur voyage. L'expérience s'avère être un fiasco.

De retour chez eux, un étranger agressif provoque Kratos et l'attaque, le spartiate qui est contraint de riposter prend le dessus et brise le cou de son adversaire, le laissant pour mort. Le dieu grec, craignant le danger, se résout alors à commencer le voyage vers la plus haute des montagnes de Midgard. En chemin, les deux personnages se font des alliés comme les nains forgerons Brokk et Sindri, ainsi qu'une mystérieuse et puissante sorcière qui avoue à Kratos connaître sa vraie nature et celle du garçon.

Kratos et Atreus réveillent involontairement Jormügang endormi au fond du Lac des Neuf à leur arrivée au pied de la montagne. Atreus pouvant

communiquer avec le serpent monde lui demande le chemin. Ils continuent alors leur ascension vers la montagne, mais son entrée est bloquée par de la vieille magie noire, et seule la lumière du Royaume d'Alfheim peut y remédier. La sorcière leur permet d'utiliser le Bifröst (une relique trouvée au fond du lac auparavant) pour voyager entre les royaumes. Arrivés sur Alfheim, Kratos et son fils subtilisent un peu de la lumière au cours de la guerre interne entre les elfes blancs et noirs. Revenus sur Midgard, Kratos et Atreus, maintenant muni de la lumière ouvre le passage et escaladent la montagne. Ils rencontrent le dragon Hraezlir qui les attaque. Ce dernier s'en prend ensuite au nain Sindri qui était venu exploiter les minéraux rares de la montagne. Après avoir sauvé le nain et abattu la bête, il les remercie en offrant des flèches de gui à Atreus et le don de foudre à partir d'une dent du dragon.

Quand le dieu grec et son fils atteignent le sommet de la montagne, ils surprennent une conversation entre l'étranger rencontré précédemment et trois autres personnes. L'étranger interroge un des hommes présent, en la personne de Mímir, dieu de la connaissance et ancien conseiller du dieu roi d'Asgard Odin - que celui-ci a emprisonné au cœur du tronc d'un arbre pour toujours- sur les deux protagonistes. Mímir raconte alors que les Jotnar, après leur guerre contre les dieux, ont caché la porte donnant accès au sommet de Jotunheim (censé être la terre d'origine des géants et le réel plus haut sommet des Neuf Royaume) et seul le Jormügangand sait comment s'y rendre. Suite à cela, Kratos tranche la tête de Mímir et l'emmène chez la sorcière pour le ranimer. Elle accepte malgré sa haine pour lui, haine qu'explique Mímir par le faite que la sorcière est en fait Freya, déesse Vane et autrefois leur reine, avant d'être bannie et maudite par son époux Odin.

Mímir parle avec Jormügangand, et apprend qu'il leur faut deux choses pour aller à Jotunheim : un éclat d'un burin enchanté de Géant et une rune noire cachée dans le tombeau de Tyr. Pendant que le serpent les amène à proximité du

cadavre d'un Jotunn, Kratos demande à Mímir qui était les trois hommes. Ce dernier leur explique que Baldur, jadis dieu de la joie et de la victoire, jugé indestructible, est l'étranger qui les a attaqué chez eux. Les deux autres sont ses neveux Magni et Modi, fils de Thor. Peu de temps après, ces deux derniers tombent sous les coups d'un dieu grec énervé durent une embuscade manqué, un meurt et l'autre s'en fuit blessé. Modi, le fuyard, revient peu après que les protagonistes aient acquis un morceau de burin. Son attaque déclenche pour la première fois la Rage Spartiate d'Atreus, mais ne pouvant la contenir il s'évanouit. Modi fuit à nouveau après que Kratos est pris le dessus sur lui.

Atreus ayant besoin de soin, Kratos le ramène à Freya qui lui explique que son fils souffre d'un conflit intérieur. En effet, Atreus et convaincu d'être un mortel mais ses pouvoirs prouvent sa nature divine. Pour le soigner, elle a besoin du cœur d'un gardien se trouvant à Helheim, le Royaume des morts. Ses armes étant impuissante pour la quête qui l'attend, Kratos décide à contre cœur de récupérer les Lames du Chaos. Le spectre d'Athéna lui et le nargue d'avoir toujours été et d'être à jamais un monstre, ce à quoi Kratos répond qu'il le sait, mais qu'il n'est plus son monstre. Parvenant à Helheim, Kratos trouve, tue et arrache le cœur du gardien. Peu avant de repartir, il est victime d'une étrange vision lui montrant son défunt père Zeus. D'étranges visions lui montrant Zeus, se manifeste au dieu de la guerre. Après que Freya l'ai remis sur pied, pour éviter que les crises ne reviennent, Kratos révélé son passé à son fils et il lui explique les responsabilités gigantesques dont sont chargée les dieux. Sur le chemin du temple pour récupérer la rune noire, le comportement d'Atreus vacille entre la curiosité, l'émerveillement et l'arrogance. Il prend de haut leur compagnons de route et ce précipite vers le danger sans penser aux conséquences de ses actions. Allant même jusqu'à abattre froidement Modi qui recroise leur route.

Au moment où Kratos ouvre le passage vers Jotunheim, Baldur les attaque et provoque la destruction du portail. En guise de représailles, le fils, furieux, se

rebelle auprès de son père et se jette sur Baldur. Le dieu invincible monte alors son dragon, avec Atreus comme prisonnier, et vole en direction d'Asgard. Kratos les poursuit et tue le dragon que chevauchait Baldur, il arrache Atreus à Baldur et sermonne sévèrement son fils après s'être mis à l'abri. Kratos ayant peur du devenir de son fils et de ses actions absurdes, lui fait comprendre qu'il ne lui est pas permis de faire tout ce qu'il veut sous prétexte d'avoir des pouvoirs. Le trio découvre au cours du chemin de retour que Baldur est le fils de Freya. Révélant ainsi que la sorcière a jeté un puissant sort d'invincibilité sur son fils pour l'empêcher d'être blessé ou de mourir. Cependant ce sort lui confère aussi une insensibilité à tous les plaisirs, ce qui le fait souffrir incessamment. Baldur ayant sombré dans la folie, voue une haine viscérale envers sa génitrice.

Dans la suite de leur périple, Kratos, Atreus et Mimir passent de quête en quête afin de trouver les artefacts et reliques dont ils ont besoin pour finir leur traversée. Il rencontre d'abord Hel qui assaille Kratos de visions de son passé olympien, puis les protagonistes vont vers Midgard et demandent au nain la clé pour ouvrir le tombeau de Tyr. Il cherche ensuite dans les entrailles de Jormungand l'œil de Mimir, mais ce dernier s'agite brusquement et les recrache. Ils retrouvent Freya à côté du cadavre du géant Tyr et ils comprennent que c'est Baldur qui a malmené Jormungand pour retrouver Kratos et prendre sa revanche.

Baldur, furieux de la rencontre avec sa mère, déclare le génocide subséquent et l'emprisonnement prochain d'Atreus, par Odin, à Asgard. Un nouvel affrontement s'en suit alors, Baldur prend le dessus sur l'ancien spartiate et s'apprête à le tuer mais Atreus s'interpose. Atreus prend un coup violent à la poitrine mais blesse simultanément Baldur avec un morceau de flèche de gui, cette action a pour effet de briser le sort de Freya.

Kratos et son fils battent enfin Baldur et s'apprêtent à le tuer mais Freya les supplie de ne pas le faire. Baldur ne renonce pas et attaque sa propre mère, mais

Kratos la sauve en lui brisant la nuque. Freya, accablé de tristesse, jure de détruire Kratos et sa progéniture pour ce qu'il a fait à son fils Baldur. Elle acclame ensuite que le Fantôme de Sparte n'est qu'un monstre détruisant tout ce qu'il touche et que son propre enfant ne sait pas qui il est réellement. Le père décide de révéler la vérité sur les visions et son passé sombre. Atreus lui demande, après coup, si la vie d'un dieu est systématiquement vouée à un tel destin. Kratos lui répond que son destin lui appartient. Le trio regarde Freya porter Baldur dans ses bras et Mímir déclare qu'elle reviendra vers eux après avoir fait son deuil.

Kratos et Atreus partent alors pour Jotunheim avec Mímir, Brok et Sindri à leur côté. Malencontreusement, ils découvrent que le monde des Jotnar est devenu leur tombeau depuis plusieurs siècles. Des peintures de Géants orne les murs du tombeau et Atreus, consterné, les remarque et les montre à son père. Ces peintures sont la révélation que Faye était en fait une Géante, mais pas que, elles retracent aussi leur destinés et leur aventures. Kratos et Atreus honore enfin leur promesse envers Faye et disperse ses cendres.

Avant de reprendre le chemin du retour, Kratos remarque une autre peinture montrant son corps sans vie dans les bras de son fils. Peu après leur départ, l'ancien spartiate raconte à son fils l'origine de son nom, sur ce, Atreus acquiesce que les inscriptions dans le tombeau des géants lui donner le nom de Loki. Mímir leur explique en cour de route que la mort de Baldur a déclenchée un terrible hiver, censé être le dernier avant le Ragnarök. Atreus, aidé par son sang clairvoyant de géant, fait dès lors un rêve prophétique. Il voit Thor le Dieu de la Foudre leur rendre visite au début du Ragnarök.

2.3.5 Volet 5 : God of War Ragnarök.

Il est possible de lire un aperçu fourni par le studio Santa Monica sur le site officiel de PlayStation :

« L'histoire reprend quelques années après la trame de God of War (2018). Les vents glacés de Fimbulwinter se sont abattus sur Midgard, rendant l'épopée de Kratos, Atreus et Mímir dans les contrées sauvages du Nord plus périlleuse que jamais. Si le dernier jeu se focalisait autour de la confiance grandissante entre père et fils, leurs interactions restent complexes, particulièrement après les révélations au sujet de l'héritage d'Atreus et de la prophétie secrète découverte par Kratos. »

« La curiosité d'Atreus ne fait que croître. Comme beaucoup de jeunes gens, il souhaite comprendre qui il est. Il souhaite surtout comprendre qui il pourrait être. Le mystère du rôle de Loki au cours du conflit à venir obsède toujours Atreus. Il veut protéger sa famille à tout prix, mais Atreus ne veut pas être tenu à l'écart alors que le conflit fait rage dans les Neuf Royaumes. Kratos, toujours affecté par le poids de ses erreurs passées, souhaite épargner à Atreus les dures leçons qu'il a apprises en affrontant les dieux. »

2.4 Personnages récurrent :

2.4.1 Kratos :

Le guerrier spartiate, né à Sparta, est le principal protagoniste de la série God of War. Kratos était un général respecté au service d'Arès, mais un pacte de dupe conclue avec le dieu de la guerre aura pour conséquence la mort de sa femme Lysandre et de sa fille Calliope. Il tue Arès, par vengeance, et prend sa place en tant que le nouveau Dieu de la guerre. Il perd la vie et se retrouve plusieurs fois dans le Tartare à cause de Zeus, pour qui il voue une haine sans pareil. Il jure de prendre sa revanche et accompli la destruction du Dieu des Dieux.

Kratos, plus tard, s'exile à Midgard dans l'ancienne Norvège. Il épouse une autre femme nommée Faye qui donnera naissance à leur fils Atreus. D'autre aventure l'attendent dans le monde des dieux nordiques.

2.4.2 Arès :

Ares, ancien dieu de la guerre olympien, est l'antagoniste principal du premier opus et l'auteur des événements de God of War : Ascension. Il perdra son titre et la vie à cause des pièges et manipulation qu'il causera à Kratos.

Dans la mythologie grecque, il est l'un des enfants de Zeus et d'Héra. Bien que son importance soit relativement limitée, Il est haï des autres dieux, et en particulier de ces parents. Il est principalement écrit a son sujet qu'il prit parti pour les Troyens pendant la guerre de Troie, et que d'après l'Iliade, il ne rêves que discordes, guerres et combats.

2.4.3 Zeus :

Zeus, dieu principal et de la foudre. Il apparaît au début du jeu et donne à Kratos le pouvoir de la foudre. Il tue Kratos ensuite pour son arrogance mais ce dernier revient à la vie grâce aux sœurs du destin. Kratos, muni de la lame de l'olympus que Zeus lui-même lui avait confié, tua le dieu de la foudre dans le dernier opus. Il est révélé au fil des opus que Zeus est le père biologique de Kratos, faisant de lui un demi-dieu.

D'après la théogonie d'Hésiode, Zeus, fils du titan Cronos et de la titanide Rhéa, aurait tué son père afin de prendre le règne de l'olympus à sa place. Il maria sa sœur Héra, la déesse mariage, et engendra plusieurs dieux et déesses. Il engendra avec d'autres déesses et mortelles une multitude de dieux, demi-dieux et héros.

2.4.4 Athéna :

Athéna, fille de Zeus et déesse de l'intelligence, qui tantôt aide Kratos dans sa quête, tantôt le trahit. Elle demande l'aide de Kratos quand son frère Arès

attaqua sa ville mais s'interpose quand Kratos tente de tuer Zeus. Elle meurt par la faute de Kratos et le hante dans la suite des opus.

D'après Eschyle, Athéna est la fille de Zeus et de Métis (une Océanide), déesse de la raison, de la prudence, de la stratégie militaire et de la sagesse. Quand Zeus est prévenu par Ouranos, le Ciel étoilé, qu'un fils né de Métis lui prendrait son trône, il prend la décision d'avaler toute progéniture engendré de cette union. Quelques mois plus tard, il ressent de terribles maux de tête et demande alors à Héphaïstos, pour le libérer de ce mal, de lui ouvrir le crâne d'un coup de hache. Ainsi qu'Athéna jaillit de la tête de Zeus en poussant un puissant cri de guerre, brandissant sa lance et son bouclier.

2.4.5 Gaïa :

Mère des Titans, considéré comme déesse de la Terre et de la vie. Elle a été bannie lors de la guerre entre les dieux et les Titans. Elle propose de prêter son pouvoir à la cause de Kratos durant sa quête, dans l'espoir qu'ensemble, ils peuvent provoquer la chute d'Olympe. Elle agit également comme narratrice du jeu. Elle trahit le spartiate quand un éclair lancé par Zeus lui coupera partiellement. Elle se fera tuer par Kratos alors que celui-ci combat Zeus à son cœur.

D'après Hésiode, est une divinité primordiale identifiée à la « Déesse mère » et à la « Mère des titans ». Ancêtre maternelle des races divines, elle enfante aussi de nombreuses créatures. Elle est la Grand-mère de Zeus, ce qui fait d'elle l'arrière-grand-mère de Kratos.

2.4.6 Atreus :

le fils de Kratos et de Faye. Il accompagne son père dans son voyage. Il se montre impulsif et indiscipliné mais apprend très vite à chasser et à lire des écrits runiques. Ses lectures l'aide grandement dans la compréhension du monde qui

l'entoure et de ses habitants. Au début, Il ignore le statut divin de son père et la vraie identité de sa mère. Il est finalement révélé qu'il s'appelle également Loki, le dieu mythologique de la malice.

Dans la mythologie nordique, Loki est le fils du géant Farbauti et de Laufey. Malgré le fait d'être un géant il est considéré comme l'ami des dieux et il est accueilli dans le panthéon divin des Ases par Odin. Il est très impulsif et il est aussi irresponsable que rusé. Par sa malice, il se métamorphose dans un certain nombre de situation. Il engendre plusieurs monstres : Jormüngand le serpent-monde, le loup Fenrir et la déesse du monde des morts Hel. Il est également la mère du cheval d'Odin à huit jambes Sleipnir.

2.4.7 Baldur / L'Étranger :

Baldur, le fils d'Odin et de Freya. Enchanté d'invulnérabilité par sa mère, il devient fou par l'effet secondaire du sort. Il est incapable de ressentir des sensations, de la douleur ou du plaisir. Dès le début de l'histoire, il attaque Kratos chez lui et se fait massacrer par ce dernier.

Il est le fils d'Odin et de Frigg. Son domaine Breidablik, qui est dans les cieux, est une contrée où le mal est banni. Le dieu Loki, jaloux et malicieux, cause sa mort et il est puni par ses méfaits. La mort Baldr et son emprisonnement dans Hel précipite l'arrivée de la bataille prophétique du Ragnarök. La majorité des dieux périront pendant la bataille, néanmoins, Baldr en sera épargné et avec quelques autres survivants il prendra part au renouveau.

2.4.8 Freya :

Freya, une Valkyrie considéré comme l'un des dieux Vanes, elle perd sa position après qu'Odin l'ai bannie à Midgard. Elle se révèle être la mère de Baldr. Dans la mythologie nordique, elle est aussi la mère de Höd et Hermod. Elle aide

Kratos dans ses aventures, mais à la fin, après qu'Atreus tue son fils Baldur, elle jure de les détruire.

2.4.9 Mimir :

Il est le dieu de la connaissance expansive et de la sagesse. Odin l'a banni à Midgard et scellé dans un arbre. Il aide Kratos après qu'il lui a coupé la tête et l'a réanimé par le biais de Freya.

2.4.10 Thor :

Dieu du Tonnerre, fils d'Odin, père de Modi et Magni et demi-frère de Baldur. Il apparaît dans l'épilogue du jeu, provoquant un orage et des éclairs au-dessus de la maison de Kratos et provoquant une bagarre entre lui et Atreus.

2.4.11 Odin :

Le dieu de la guerre, du savoir est des morts, il est un antagoniste partiellement présent. Son rôle deviendra primordial dans les opus suivant du jeu. Il est le père des dieux et Roi de Asgard. Il est le père de Thor et Baldur et ex-mari de Freya. Il est noté qu'il est responsable de la majorité des événements du jeu puisqu'il cible Kratos en raison de sa peur. Il est équivalent de Zeus de la mythologie Grec.

2.5 Qu'est-ce qu'un mythe ? :

D'après Michel Guérin, le mythe venu du Grec, signifierait 'histoire', selon une traduction assez commode et approximative. Il représenterait une décantation de sens.

Cependant, contrairement au récit historique, le Mythe n'a de comptes à rendre qu'à la libre imagination, Il se veut critique et témoin des actes d'une

société et relate l'ambiance politico-sociale générale. Il explore la naissance des astres, des races, des règnes, et s'efforce de souder des dieux et des mondes. Dans un mythe, le discours tant à diverger, et l'improvisation est très présente.

Ses origines se distinguent entre deux moyens légataires de récit. L'un chaud. Abondant et continu (l'oral) et l'autre froid, critique et discret (l'écrit). La mythologie traite aussi la condition humaine à travers un aspect allégorique aussi elle sert à figurer une idée ou à illustrer une image.

La relation entre littérature et mythe est incontestable. Les sources primaires de la littérature (ancienne ou moderne) sont les mythes et légendes. Les mythes quant à eux se transmettent essentiellement via la littérature. En d'autres termes c'est la littérature qui permet de revisiter ces mythes et de les transformer pour décrire une réalité de nos jours. La littérature se nourrit du mythe ancien et assure ainsi sa pérennité. La description de faits ou de comportement qui marque l'être humain. Fait que les mythes continuent à inspirer différents auteurs.

En somme, nous pouvons dire que le mythe est le fruit de l'imagination humaine. C'est une forme de récit nécessaire à l'explication de rites et traditions ou pour s'informer du début de la science.

Le mythe comprend plusieurs aspects ou des manières spécifiques qui dévoilent à son tour son concept original. D'après Gilbert Durand : « le mythe apparaît comme un récit mettant en scène des personnages des décors, des objets symboliquement valorisés [...] dans lequel s'investit obligatoirement une croyance appelée *prégnance symbolique* »²³ Autrement dit le mythe est une exposition également allégorique où on met en scène des protagonistes, des apparences et des objets aussi symboliques donc on peut dire que le mythe est une histoire représentée sous une forme symbolique suivant une réelle existence.

²³ Gilbert Durand, *les structures anthropologiques de l'imaginaire : introduction à l'Arche typologie générale*, Paris, DUNOD, 1992, p.62

. A la lumière de ce qui précède, Le rôle du mythe est particulièrement de donner un sens identique au monde et à l'humanité, à travers l'apparition du mythe on peut saisir tout ce qui est inconnu et non-dit au sein de notre univers et de comprendre la signification de la présence humaine.

2.5.1 Comparaison avec la mythologie Grec :

Une des différences flagrante entre le jeu/roman et la mythologie grecque qu'Homère et Hésiode narrent est l'existence du protagoniste Kratos. En effet, le spartiate devenu dieu de la guerre est une création originale et exclusive de David Jaffe.

Aussi, les résidents incontestés de l'olympes sont célèbres pour leur immortalité. Les dieux ne meurent pas. Cela s'explique par le fait que chacun d'eux représente un concept se rattachant à la vie ou à la nature. Par exemple, Zeus est le dieu de la foudre, Poséidon est le dieu des océans, Héra est la déesse de la fertilité... etc.

Le jeu/ roman GoW s'est aussi inspiré de petites parties concernant les batailles et les affrontements. Les deux guerres connues sont la guerre de Troie (raconté dans l'Illiade et l'Odyssée d'Homère) et la Titanomachie (présente dans la Théogonie Hésiode).

Rappelons-le, la guerre de Troie est l'évènement déclenché par les trois déesses Héra, Aphrodite et Athéna. En discorde à cause de la pomme d'or que la déesse Eris a jetée, elles promettent au Troyen Pâris la royauté, l'amour d'Hélène (épouse de Ménélas, roi de Sparte) et la puissance militaire. Paris doit choisir qui d'elles est la plus belle et lui donnée la pomme sur le mont Ida. Paris choisit Aphrodite et reçu donc l'amour d'Hélène. Il l'enlève, provoquant ainsi la guerre de Troie.

Nous pouvant voir ici que les pactes des dieux sont des cadeaux empoisonnés. L'écart entre gain et perte est immense, puisque Paris n'a jamais vraiment obtenu Hélène et il a perdu beaucoup de cette guerre. Ceci rappelle le pacte entre Kratos et Arès, Il vaincu les barbares, mais perdu sa famille.

De même, il est possible d'observer l'amusement qu'ont les dieux à ce joué des mortels. Dans l'Odyssée, Ulysse d'Ithaque, puni par Poséidon pour avoir aveugler son fils le Cyclope, affronte plusieurs obstacles de formes divines et monstrueuses. Les récits de son périple sont quasi-semblables à ceux qu'a subis Kratos pendant les trois premiers opus du jeu.

Pendant le troisième opus de GoW, on peut avoir un aperçu de la Titanomachie. Dans la mythologie d'Hésiode, Zeus lève une arme aidé par ses frères et sœurs, Ils se révoltent contre leur père Cronos. Ce dernier appelle à son aide les autres Titans et une guerre éclate. Zeus sort vainqueur de la guerre, et emprisonne les titans au fond du Tartare. Kratos rencontre dans son aventure Gaïa, mère des titans, elle l'aidera et le trahira.

2.5.2 Comparaison avec la mythologie Nordique :

Dans le quatrième volet de la saga GoW, les studios ont décidé d'intégrer le personnage de Kratos dans la mythologie nordique. Atreus supposé être son fils avec la géante Faye, est en vérité le dieu malicieux Loki.

Cependant, dans la mythologie, Loki est le résultat de l'union entre deux géants Farbauti et Laufey. Il n'est pas vraiment un dieu mais il habite à Asgard avec les autres dieux (Ases et Vanes). Odin, son fils Thor et Loki se sont juré une fraternité éternelle, ce qui explique leur présence mutuelle dans leur conflit. Loki est intelligent mais foncièrement fourbe, il a la capacité de se métamorphosé à sa guise et l'utilise quand bon lui semble.

Dans le jeu, Atreus (Loki) est la cause de la mort de Baldur. Ceci est vrai dans le mythe, Ceci dit, le déicide de Baldur est due à la jalousie qu'éprouvé Loki envers l'invincibilité du fils d'Odin et de Freya. A quelque détail près, le jeu est une assez bonne représentation de l'ambiance mythique nordique. Apart l'origine de Loki et le caractère de Baldur, les descriptions du reste des personnages suit le mythe.

Littérature et mythe :

Le terme littérature ne se plie pas à une définition claire et immuable, ainsi Larousse définit le mot : « ensemble des œuvres écrites dans la mesure où elle porte la marge d'un souci esthétique »²⁴. Cette définition est péremptoire et restrictive le fait qu'elle exclue la production des sociétés n'ayons pas vite découvert l'écriture. Par la littérature il faut entendre : « ensembles des œuvres écrites ou orales composée dans un souci esthétique et qui permette d'établir un rapport entre une communauté et sa culture, ça civilisation ».²⁵ C'est pourquoi la littérature engendre des œuvres artistiques qui se distinguent par une touche esthétique professionnelle qui servira toujours d'élaborer une relation commune entre la société et sa culture. La littérature s'importe principalement à exprimer les faits et les phénomènes sociaux ainsi tout ce qui concerne la condition et la pensée humaine c'est pourquoi dans chaque littérature fonctionne un mythe ou plusieurs à l'intérieur. La notion du mythe comme « catégorie précise de récits sacrés qui se trouverait partout. »²⁶ Alors, le mythe est la mise en récit, il ne se caractérise pas par une forme spécifique on le trouve nulle part. Le mythe peut apparaître, quand il investit la littérature ou quand la littérature l'annexe, comme un élément perturbateur dans la mesure où il dévie les logiques du discours²⁷. Ses

²⁴ Pluri dictionnaire Larousse. Libraire, paris, 2010.

²⁵ Babaty-litterature.blogspot.com/2009/01/introductie-letude-de-la.html

deux approches sont indissociables. Le mythe n'existe pas seul, c'est la littérature qui le transmette d'une génération à une autre. La littérature reflète les intérêts du siècle et renvoi toujours à décerner, traiter tous les préoccupations de la société soit d'un pays, d'une nation ou d'une époque. Par conséquent elle met l'accent au besoin et aux interrogations poser par l'homme c'est bien qu'elle est considérée comme une arme efficace servant essentiellement l'opinion publique et permettant aussi de soutenir les idéologies et les différentes inspirations. La littérature favorise autant que possible la liberté de langage, l'équité et la fiabilité d'expression ou elle s'intéresse généralement à manifester des idées et révéler une vérité générale.

CONCLUSION

A travers ce modeste travail comportant notre méthode sera analytique, basée sur une approche narratologique et une autre mythocritique.

La mythocritique est une approche littéraire qui commence à exister dès les années soixante-dix par Gilbert Durand qui se consacre à étudier les mythes et essentiellement à la critique des mythes ; cette approche s'intéresse à saisir les figures et les formes mythiques à travers une lecture analytique et nécessairement d'un point de vue psychanalytique. Dans cette optique, la mythocritique est un mouvement critique littéraire dont elle accorde une valeur de plus au mythe où elle détermine l'aspect sémantique ou bien le signifiant de l'imaginaire à travers le texte littéraire. « Le postulat de la mythocritique est de tenir pour essentiellement signifiant tout élément mythique, patent ou latent »²⁸ C'est une méthode analytique que l'on applique sur le texte littéraire à base de relever les signes de l'imaginaire entre autres les mythes trouvés dans le texte littéraire afin de révéler évidemment les significations implicites ou explicites. Alors, la mythocritique est méthode qui s'importe à établir une lecture ou bien une analyse tout en extériorisant des concepts et des sens définitifs à travers une opération de décryptage, cette dernière représente une démarche analytique où on s'appuie évidemment sur le dépistage de diverse figure mythique. Autrement dit la mythocritique s'agit d'une structure fictive qui porte des signes et des marques expressives et donne un champ sémantique bien déterminé.

« Fanfiction is what literature might look like if it were reinvented from scratch after a nuclear apocalypse by a band of brilliant pop-culture junkies trapped in a sealed bunker. They don't do it for money. That's not what it's about. The writers write it and put it up online just for the satisfaction. They're fans, but they're not silent, couch bound consumers of media. The culture talks to them, and they talk back to the culture in its own language. »²⁹

²⁸ Question de mythocritique, dictionnaire, Daniel Chauvin et Philippe Walter. P. 7.

²⁹ GROSSMAN, Lev, *TIME*, s. l., 07 juillet 2011.

²⁹ Marie-Catherine Huet-Brichard, Littérature et mythe, collection contour littéraire, 2008, p. 19.

Toute **fanfiction** est la source potentielle d'une énième réécriture, dans une logique de création commune. Son écriture bouleverse la narrativité classique par la création de lignes narratives multiples et enchevêtrées où la sérialité est complexe, présente non plus dans des logiques chronologiques cohérentes mais dans l'interconnexion d'univers parallèles (de manière comparable aux phénomènes présents dans les comics), répandus sur plusieurs médias et à travers plusieurs voix/voies narratives. Elle est une transfiction multi-artistique, et son caractère transmédiatique se retrouve autant dans ses sources que dans ses différentes formes, le son et l'image agissant comme des supports du sens autant que comme inspiration.

La diversité des supports artistique tient un rôle important dans la propagation de récits historiques fondateurs tels que ceux de la mythologie grecque ou encore la mythologie nordique, et ce depuis le moyen âge. Ce n'est donc pas une pratique narrative novatrice, mais elle doit son aura de nouveauté à l'incorporation des technologies numériques dans le procédé de production et consommation culturels. Le protagoniste Kratos en fait le parfait exemple. Où la narration de l'histoire ou du mythe s'appuie sur plusieurs genres médiatiques, et le développement du récit est une réécriture des anciennes épopées d'Homère, les poèmes d'Hésiode et les poèmes scandinaves oraux.

²⁹ Marie-Catherine Huet-Brichard, *Littérature et mythe*, collection contour littéraire, 2008, p.107.

²⁹ Question de mythocritique, dictionnaire, Daniel Chauvin et Philippe Walter. P. 7.

REFERENCE BIBLIOGRAPHIQUE

Corpus

GOD OF WAR J.M.BARLOG.

Références théoriques

BARTHES, Roland, « Texte (théorie du) », dans *Encyclopædia Universalis*, 1974.

FISH, Stanley, *Quand lire c'est faire : l'autorité des communautés interprétatives*, Paris, Prairies ordinaires, 2007.

SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, coll. "Poétique", 2011.

SAINT-GELAIS, Richard, « La fiction à travers l'intertexte », *Fabula* [e. l.], 2000.
<http://www.fabula.org/colloques/frontieres/PDF/Saint-Gelais.pdf>

Johns Hopkins University Press, 1997, p. 97-128.

BUSSE, Kristina et HELLEKSON, Karen, *Fan Fiction And Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*, s. l., McFarland, 2006.

JENKINS, Henry, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006.

Marie-Catherine Huet-Brichard, *Littérature et mythe*, collection contour littéraire, 2008, p19 ; p107

JENKINS, Henry, *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York, New York University Press, 2006.

JENKINS, Henry, *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992.

JONES, Bethan, « Fifty shades of exploitation: Fan labor and *Fifty Shades of Grey* », *Transformative Works and Culture*, volume 15 [e. l.], Organization for Transformative Works, 2014.

<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/501/422> (consulté le 30 mai 2014).

PUGH, Sheenagh, *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*, Bridgend, Seren, 2005.

• Autres

ADAMS, Guy, *Sherlock: the casebook*, Londres, BBC, 2012.

GROSSMAN, Lev, *TIME*, s. l., 7 juillet 2011.

Sites ou pages web

(<https://about-meaning.com/11037959-meaning-of-fiction>

(<https://www.universalis.fr/encyclopedie/musique-aleatoire/1-l-oeuvre-ouverte/>)

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01065262/document>

Œuvres originales

GATISS, Mark et MOFFAT, Steven, *Sherlock*, saisons 1 et 2, série télévisée, s. l., Hartswood Films, BBC Wales et WGBH, 2010.

LIDSTER, Joseph, The personal blog of Dr John H. Watson [e. l.], 2014 (date de dernière publication).

Fanfictions

Aherocalledphil, dangling-thpider et kingsguards, *Sans titre*, (Sherlock BBC et Doctor Who), Tumblr [e. l.], 2013.

<http://aherocalledphil.tumblr.com/post/25959321865>

Résumé en français

Le romancier et journaliste américain Lev Grossman décrit la fanfiction de la façon suivante ; à quoi ressemblerait de réinventer la littérature à partir de zéro par un groupe de génie accros à la culture pop et enfermés dans un bunker après une catastrophe nucléaire. Ils ne le font pas pour l'argent. Ce n'est pas ce dont il est question. Ils l'écrivent et la mettent en ligne juste pour le plaisir. Ce sont des fans, mais ils ne sont pas des consommateurs culturels silencieux et scotchés à leur canapé. La culture leur parle et ils lui répondent dans leur propre langage.

Mots clés :

Fanfiction-transfiction-Transmédialité.

Abstract :

Fanfiction is what literature might look like if it were reinvented from scratch after a nuclear apocalypse by a band of brilliant pop-culture junkies trapped in a sealed bunker. They don't do it for money. That's not what it's about. The writers write it and put it up online just for the satisfaction. They're fans, but they're not silent, couch bound consumers of media. The culture talks to them, and they talk back to the culture in its own language.

Key words :

Transmediality-fanfiction-transfection.